



Portable Grand DGX-670
Benutzerhandbuch
Руководство пользователя

Vielen Dank für den Kauf dieses Yamaha Digital Pianos!

Dieses Instrument enthält eine umfassende Auswahl authentischer Voices und eine Tastatur mit erstklassigem Flügel-Anschlag und vielseitigen Funktionen.

Wir empfehlen Ihnen, diese Anleitung aufmerksam zu lesen, damit Sie die hoch entwickelten und praktischen Funktionen des Instruments voll ausnutzen können. Außerdem empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort aufzubewahren, um später darin nachschlagen zu können.

Lesen Sie vor der Verwendung des Instruments unbedingt die „VORSICHTSMASSNAHMEN“ auf den Seiten 4–5.

Благодарим за покупку цифрового фортепиано Yamaha!

Этот инструмент обладает полным набором выразительных тембров и превосходным звучанием рояля, а также набором универсальных функций.

Внимательно прочитайте это руководство, чтобы в полной мере воспользоваться всеми передовыми и удобными функциями инструмента. Мы также рекомендуем держать это руководство под рукой для дальнейшего использования.

Перед началом работы с инструментом прочитайте раздел «ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ» на стр. 4–5.

Deutsch

Русский

Verbraucherinformation zur Sammlung und Entsorgung alter Elektrogeräte



Befindet sich dieses Symbol auf den Produkten, der Verpackung und/oder beiliegenden Unterlagen, so sollten benutzte elektrische Geräte nicht mit dem normalen Haushaltsabfall entsorgt werden. In Übereinstimmung mit Ihren nationalen Bestimmungen bringen Sie alte Geräte bitte zur fachgerechten Entsorgung, Wiederaufbereitung und Wiederverwendung zu den entsprechenden Sammelstellen.

Durch die fachgerechte Entsorgung der Elektrogeräte helfen Sie, wertvolle Ressourcen zu schützen, und verhindern mögliche negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die andernfalls durch unsachgerechte Müllentsorgung auftreten könnten.

Für weitere Informationen zum Sammeln und Wiederaufbereiten alter Elektrogeräte kontaktieren Sie bitte Ihre örtliche Stadt- oder Gemeindeverwaltung, Ihren Abfallentsorgungsdienst oder die Verkaufsstelle der Artikel.

Information für geschäftliche Anwender in der Europäischen Union:

Wenn Sie Elektrogeräte ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihren Händler oder Zulieferer für weitere Informationen.

Entsorgungsinformation für Länder außerhalb der Europäischen Union:

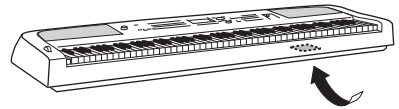
Dieses Symbol gilt nur innerhalb der Europäischen Union. Wenn Sie solche Artikel ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihre örtlichen Behörden oder Ihren Händler und fragen Sie nach der sachgerechten Entsorgungsmethode.

(weee_eu_de_02)

Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Unterseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorgesehenen Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

Modell Nr.

Seriennr.



Das Namensschild befindet sich an der Unterseite des Produkts.

(bottom_de_01)

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE FORTFAHREN

Bitte heben Sie dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort auf, um später wieder darin nachschlagen zu können.

Für den Netzadapter



WARNUNG

- Dieser Netzadapter ist ausschließlich zur Verwendung mit elektronischen Musikinstrumenten von Yamaha vorgesehen. Verwenden Sie ihn nicht für andere Zwecke.
- Nur für den Gebrauch in Innenräumen. Nicht in feuchter Umgebung verwenden.



VORSICHT

- Achten Sie beim Aufstellen darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus und ziehen Sie den Netzadapter aus der Netzsteckdose. Bedenken Sie, dass, wenn der Netzadapter an der Netzsteckdose angeschlossen ist, das Instrument auch im ausgeschalteten Zustand geringfügig Strom verbraucht. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

Für das Instrument



WARNUNG

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche schwere Verletzungen oder sogar tödliche Unfälle infolge eines elektrischen Schlags, von Kurzschlüssen, Feuer oder anderen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Platzieren Sie das Netzkabel oder den Netzadapter nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizlüftern oder Heizstrahlern. Schützen Sie das Kabel außerdem vor übermäßigem Verknicken oder anderen Beschädigungen und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab.
- Schließen Sie das Instrument nur an die richtige, für das Gerät angegebene Spannung an. Die erforderliche Spannung ist auf dem Typenschild des Instruments aufgedruckt.
- Verwenden Sie ausschließlich den angegebenen Adapter (Seite 107). Die Verwendung eines nicht adäquaten Adapters kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Instruments führen.
- Verwenden Sie ausschließlich das mitgelieferte Netzkabel bzw. den Netzstecker.
- Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des Netzsteckers, und entfernen Sie jeglichen Schmutz oder Staub, der sich darauf angesammelt hat.

Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Öffnen Sie das Instrument nicht und versuchen Sie nicht, die inneren Komponenten auseinander zu nehmen oder auf irgendeine Weise zu verändern. Sollte einmal eine Fehlfunktion auftreten, so nehmen Sie es sofort außer Betrieb und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker prüfen.

Vorsicht mit Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter (wie z. B. Vasen, Flaschen oder Gläser) mit Flüssigkeiten darauf, die herauschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten. Wenn eine Flüssigkeit wie z. B. Wasser in das Instrument gelangt, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
- Mit nassen Händen sollten Sie niemals einen Netzstecker in eine Steckdose stecken oder herausziehen.

Brandschutz

- Stellen Sie keine brennenden Gegenstände (z. B. Kerzen) auf dem Gerät ab. Ein brennender Gegenstand könnte umfallen und einen Brand verursachen.

Einflüsse auf elektromedizinische Geräte

- Funkwellen können sich auf elektromedizinische Geräte auswirken.
 - Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe medizinischer Geräte oder in Bereichen, in denen die Nutzung von Funkstrahlung verboten ist.
 - Halten Sie beim Verwenden dieses Produkts einen Mindestabstand von 15 cm zwischen dem Produkt und Personen mit Herzschrittmacher oder Defibrillator ein.

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Instrument bemerken

- Wenn eines der folgenden Probleme auftritt, schalten Sie das Gerät sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Lassen Sie das Gerät anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
 - Netzkabel oder Netzstecker sind abgescheuert oder beschädigt.
 - Das Instrument sendet ungewöhnliche Gerüche oder Rauch ab.
 - Ein Gegenstand ist in das Instrument gefallen.
 - Während der Verwendung des Instruments kommt es zu einem plötzlichen Tonausfall.
 - Wenn Risse oder Brüche am Instrument vorhanden sind.



VORSICHT

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten grundsätzlichen Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen oder aber Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Schließen Sie das Instrument niemals über einen Mehrfachanschluss an eine Netzsteckdose an. Dies kann zu einem Verlust der Klangqualität führen und möglicherweise auch zu Überhitzung in der Netzsteckdose.
- Fassen Sie den Netzstecker nur am Stecker selbst und niemals am Kabel an, wenn Sie ihn vom Instrument oder von der Steckdose abziehen. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose, wenn Sie das Instrument für längere Zeit nicht benutzen, oder während eines Gewitters.

Aufstellort

- Achten Sie auf einen sicheren Stand des Geräts, damit es nicht versehentlich umstürzt.
- Während eines Erdbebens halten Sie sich vom Instrument fern. Das starke Schütteln während eines Erdbebens könnte zum Umkippen des Instruments führen, was zu Schäden am Instrument oder Teilen davon führen könnte oder möglicherweise Verletzungen verursachen könnte.
- Wenn Sie das Instrument transportieren oder bewegen, sollten immer zwei oder mehr Personen beteiligt sein. Wenn Sie allein versuchen, das Instrument hochzuheben, können Sie sich einen Rückenschaden zuziehen, sich oder andere Personen in anderer Weise verletzen oder das Instrument selbst beschädigen.
- Entfernen Sie alle angeschlossenen Kabel, bevor Sie das Instrument bewegen, um zu verhindern, dass die Kabel beschädigt werden oder jemand darüber stolpert und sich verletzt.
- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch dann, wenn das Produkt ausgeschaltet ist, wird es minimal mit Strom versorgt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Netzsteckdose ziehen.
- Verwenden Sie für das Instrument nur den dafür vorgesehenen Ständer (Seite 15). Verwenden Sie zur Befestigung nur die mitgelieferten Schrauben. Andernfalls kann es zu einer Beschädigung der eingebauten Komponenten kommen, oder die Standfestigkeit ist nicht gegeben.


Verbindungen

- Bevor Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkeregler an den Geräten auf Minimum, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten.
- Stellen Sie sicher, dass die Lautstärke an allen Geräten auf Minimum eingestellt ist, und erhöhen Sie sie beim Spielen allmählich, bis die gewünschte Lautstärke erreicht ist.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie weder einen Finger noch eine Hand in irgendeinen Spalt des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitze am Bedienfeld oder der Tastatur, und lassen Sie nichts dort hineinfallen. Dies könnte Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen, Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen oder Betriebsstörungen verursachen.
- Stützen Sie sich nicht mit Ihrem Körpergewicht auf dem Instrument ab, bzw. stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab. Üben Sie keine übermäßige Gewalt auf Tasten, Schalter oder Stecker aus.
- Benutzen Sie die Kopfhörer nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Yamaha haftet nicht für Schäden, die auf eine nicht ordnungsgemäße Bedienung oder Änderungen am Instrument zurückzuführen sind, oder für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Schalten Sie das Instrument immer aus, wenn Sie es nicht verwenden. Auch dann, wenn sich der Schalter [] (Standby/On) in Bereitschaftsposition befindet (das Display leuchtet nicht), verbraucht das Gerät geringfügig Strom.

Falls Sie das Instrument längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

ACHTUNG

Um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, der Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum auszuschließen, befolgen Sie die nachstehenden Hinweise.

■ Umgang

- Verbinden Sie dieses Produkt nicht direkt mit einem öffentlichem WLAN und/oder dem Internet. Verbinden Sie dieses Produkt nur über einen Router (Zugangsknoten) mit starkem Passwortschutz. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres Routers für Informationen zur besten Vorgehensweise für Ihre Sicherheit.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Andernfalls können das Instrument, das Fernsehgerät oder das Radio gegenseitige Störungen erzeugen.
- Wenn Sie das Instrument zusammen mit einer App auf Ihrem Smart-Gerät wie Smartphone oder Tablet verwenden, empfehlen wir Ihnen, bei jenem Gerät WLAN oder Bluetooth zu aktivieren, nachdem Sie den „Flugzeugmodus“ aktiviert haben, um bei der Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken.
- Setzen Sie das Instrument weder übermäßigem Staub oder Vibrationen noch extremer Kälte oder Hitze aus (beispielsweise direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder tagsüber in einem Fahrzeug), um eine mögliche Gehäuseverformung, eine Beschädigung der eingebauten Komponenten oder Fehlfunktionen beim Betrieb zu vermeiden. (Nachgeprüfter Betriebstemperaturbereich: 5°C–40°C)
- Stellen Sie keine Gegenstände aus Vinyl, Kunststoff oder Gummi auf dem Instrument ab, da hierdurch Bedienfeld oder Tastatur verfärbt werden könnten.

■ Wartung

- Benutzen Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches und trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Verwenden Sie keine Verdünnung, keine Lösungsmittel, keinen Alkohol, keine Reinigungsflüssigkeiten oder mit chemischen Substanzen imprägnierte Reinigungstücher.
- Bei extremen Temperatur- oder Luftfeuchtigkeitsänderungen kann es zu Kondensation kommen, und auf der Oberfläche des Instruments kann sich Wasser sammeln. Falls dort Wasser verbleibt, können die Holzteile das Wasser absorbieren und beschädigt werden. Wischen Sie in jedem Fall jegliches Wasser sofort mit einem weichen Tuch fort.

■ Sichern von Daten

- Aufgenommene Song-Daten und bearbeitete Song-/Style-/Voice-/MIDI-Einstellungs-Daten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 17). Speichern Sie die Daten im Instrument oder auf einem USB-Flash-Laufwerk (Seite 26).
- Sie können die Daten und Einstellungen dieses Instruments als Sicherungsdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern (Seite 33), oder eine Sicherungsdatei im Instrument wiederherstellen. Speichern Sie zum Schutz vor Ausfällen, fehlerhafter Bedienung usw. Ihre wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk.
- Zum Schutz vor Datenverlusten durch Beschädigungen des USB-Flash-Laufwerks empfehlen wir Ihnen, Ihre wichtigen Daten zur Sicherung auf zwei USB-Flash-Laufwerken oder anderen externen Geräten wie z. B. einem Computer zu speichern.

Informationen

■ Hinweise zum Urheberrecht

- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audiodaten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Dieses Produkt enthält und bündelt Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha eine Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Aufgrund von Urheberrechts- und anderen entsprechenden Gesetzen ist es Ihnen NICHT erlaubt, Medien zu verbreiten, auf denen diese Inhalte gespeichert oder aufgezeichnet sind und die mit denjenigen im Produkt praktisch identisch bleiben oder sehr ähnlich sind.
 - * Zu den vorstehend beschriebenen Inhalten gehören ein Computerprogramm, Begleitstyle-Daten, MIDI-Daten, WAVE-Daten, Voice-Aufzeichnungsdaten, eine Notendarstellung, Notendaten usw.
 - * Sie dürfen Medien verbreiten, auf denen Ihre Darbietung oder Musikproduktion mit Hilfe dieser Inhalte aufgezeichnet wurde, und die Erlaubnis der Yamaha Corporation ist in solchen Fällen nicht erforderlich.

■ Informationen über die Funktionen/ Daten, die in diesem Instrument enthalten sind

- Die Länge bzw. das Arrangement von einigen der Preset-Songs wurde bearbeitet, weshalb sie möglicherweise etwas anders klingen als die Original-Songs.
- Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.
- Die in diesem Instrument verwendeten Bitmap-Schriftarten wurden von der Ricoh Co. Ltd. zur Verfügung gestellt und sind Eigentum dieses Unternehmens.

■ Über diese Anleitung

- Die Abbildungen und Darstellungen der Display-Anzeigen in dieser Anleitung dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die Buchstaben am Ende der Modellbezeichnung (wie „B“ oder „WH“) sind die Farbcodes des Instruments. Da sie nur das äußere Erscheinungsbild bezeichnen, werden diese Zeichen in dieser Anleitung ausgelassen.
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Die Wortmarke und das Logo Bluetooth® sind eingetragene Marken der Bluetooth SIG, Inc. Jegliche Verwendung dieser Zeichen durch die Yamaha Corporation erfolgt unter Lizenz.



- Die Unternehmens- und Produktnamen in dieser Anleitung sind Markenzeichen oder eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

Über die Anleitungen

Zu diesem Instrument gehören die folgenden Dokumente und Anschauungsmaterialien.

Mitgelieferte Dokumente



Benutzerhandbuch (diese Anleitung)

Beschreibt die grundsätzlichen Bedienvorgänge und Funktionen dieses Instruments. Lesen Sie diese Anleitung bitte zuerst.

Online-Materialien (aus dem Internet herunterladbar)



Referenzhandbuch (nur auf Englisch, Deutsch, Französisch und Spanisch)

Erläutert erweiterte Funktionen des Instruments, auf die im Benutzerhandbuch nicht näher eingegangen wird. Sie erfahren beispielsweise, wie Sie eigene Styles oder Songs erstellen können, und Sie erhalten genaue Erläuterungen zu den einzelnen Parametern. Jedes Kapitel in jener Anleitung entspricht dem jeweiligen Kapitel im Benutzerhandbuch.



Datenliste

Enthält verschiedene wichtige Listen zu vorprogrammierten Inhalten wie Voices, Styles usw. sowie Informationen zu MIDI für dieses Instrument.



Smart Device Connection Manual (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten)

Erläutert, wie Sie das Instrument an ein Smart-Gerät wie Smartphone, Tablet usw. anschließen.



Computer-related Operations (Funktionen und Bedienvorgänge bei Anschluss eines Computers)

Enthält Anweisungen zum Anschließen dieses Instruments an einem Computer sowie Bedienvorgänge für die Übertragung von Dateien und MIDI-Daten.

Um diese Anleitungen herunterzuladen, gehen Sie zur Yamaha-Downloads-Website und geben Sie dann die Modellbezeichnung ein, um nach den gewünschten Dateien zu suchen.

Yamaha Downloads

<https://download.yamaha.com/>

Mitgeliefertes Zubehör

- Benutzerhandbuch (diese Anleitung)
- Produktregistrierung für Online Member
- Netzadapter* / Netzkabel*
- Notenablage
- Fußschalter (Pedal)

* Wird u. U. in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.

VORSICHTSMASSNAHMEN.....	4
ACHTUNG	6
Informationen.....	6
Über die Anleitungen	7
Mitgeliefertes Zubehör	7
Willkommen beim neuen DGX!	10
Bedienelemente und Anschlussbuchsen	12
Oberseite	12
Rückseite	14
Einführung	16
Stromversorgung	16
Ein- und Ausschalten des Instruments	16
Einstellen der Gesamtlautstärke	17
Grundlegende Einstellungen	18
Allgemeine Bedienung	19
Display-basierte Bedienelemente	19
Im Display angezeigte Meldungen.....	22
Sofortiger Aufruf des gewünschten Displays – Direct Access	22
Konfiguration der Hauptanzeige	23
Konfiguration der Displays für die Dateiauswahl	24
Dateiverwaltung	26
Eingeben von Zeichen	31
Datensicherung.....	33
Wiederherstellen (Initialisieren) der Werksvoreinstellungen	34
1 Piano Room – Klavierspiel in perfekter Umgebung –	35
Klavier spielen im „Piano Room“	35
Detaileinstellungen im Piano Room.....	36
Aufnehmen Ihres Spiels im Piano Room.....	37
2 Voices – Spielen auf der Tastatur mit verschiedenen Sounds –	38
Spielen der Preset-Voices	38
Aufrufen geeigneter Einstellungen für das Klavierspiel (Piano Reset).....	41
Spielen realistischer, resonanzerweiterter Piano-Sounds (VRM-Voices).....	41
Super-Articulation-Voices spielen.....	42
Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur	43
Verwenden des Metronoms.....	44
Ändern der Tonhöhe der Tastatur.....	44
Anwenden von Voice-Effekten	45
3 Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –	48
Spielen eines Styles mit Begleitautomatik (Auto Accompaniment)	48
Steuern der Style-Wiedergabe	50

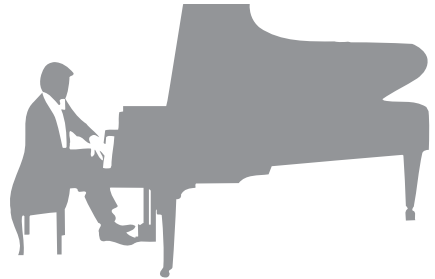
Spielen im Unisono oder Hinzufügen von Akzenten für die Style-Wiedergabe (Unison & Accent)	54
Ändern der Akkordgrifftechnik	56
Split-Punkte ändern	58
4 Songs – Abspielen, Üben und Aufnehmen von Songs –	60
Wiedergabe von Songs	60
Darstellung von Musiknoten (Score)	63
Darstellung von Liedtext	64
Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Songs	65
Einhändiges Üben mit der Guide-Funktion	65
Wiederholte Wiedergabe (Repeat Playback)	67
Aufzeichnen Ihres Spiels	68
5 USB Audio Player/Recorder – Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –	72
Wiedergabe von Audiodateien (USB Audio Player)	72
Aufzeichnen Ihres Spiels als Audiodaten (USB Audio Recorder)	75
6 Mikrofon – Mikrofon anschließen zum Singen zu Ihrer eigenen Begleitung –	77
Anschließen eines Mikrofons	77
Verwenden der Talk-Funktion	78
7 Registration Memory/Playlist	
– Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –	80
Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen mit Registration Memory	81
Einsatz von Playlists zur Bearbeitung eines großen Repertoires von Bedienfeldeinstellungen	84
8 Mischpult – Bearbeiten von Lautstärke und Klangbalance –	88
Allgemeine Bedienung	88
9 Anschlüsse & Verbindungen	
– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –	91
Anschließen von USB-Geräten ([USB TO DEVICE]-Buchse)	91
Anschließen an einen Computer (Buchse [USB TO HOST])	92
Verbinden mit einem Smart-Gerät ([AUX IN]-Buchse/Bluetooth/[USB TO HOST]-Anschluss, Wireless LAN)	94
Anhören der Audio-Wiedergabe von einem externen Gerät über die Lautsprecher des Instruments ([AUX IN]-Buchse/Bluetooth/[USB TO HOST]-Buchse)	95
Anschließen von Kopfhörern oder externen Lautsprechern (Buchse [PHONES/OUTPUT])	98
Anschließen eines Mikrofons ([MIC INPUT]-Buchse)	98
Anschließen einer Pedaleinheit ([AUX PEDAL]-Buchse)	99
Anschließen einer Pedaleinheit ([PEDAL UNIT]-Buchse)	99
10 Menü – Globale Einstellungen vornehmen und erweiterte Funktionen verwenden –	100
Allgemeine Bedienung	100
Funktionsliste	101
Fehlerbehebung	103
Technische Daten	106
Kompatible Formate	108
Index	109

Willkommen beim neuen DGX!

Das DGX-670 besitzt ein Farb-Display und hat viele fortgeschrittene Funktionen, die Ihren Musikgenuss steigern und Ihre Kreativität und Ihren Spielausdruck verbessern werden. Sehen wir uns das genauer an.

Authentischer Piano-Sound

Dieses Instrument bietet wunderschöne Piano-Voices, die mit Samples des besten Konzertflügels von Yamaha, des CFX, erstellt wurden. Dieses Instrument bietet außerdem eine VRM-Funktion (Virtual Resonance Modeling), welche die akustische Resonanz eines Flügels genau wiedergibt, und die sich subtil aber unüberhörbar durch das Timing und die Stärke der Pedalbetätigung sowie durch die Anschlagstärke des Spielers auf der Klaviatur ändert. Dies ermöglicht den Ausdruck auch der feinsten Nuancen des Klavierspiels; das System reagiert präzise und direkt auf Ihre Pedaltätigkeit und Ihren Tastenanschlag. Der neue Piano Room (das Klavierzimmer) vervollständigt den klanglichen Genuss des Klavierspiels. Im Piano Room können Sie sowohl den gewünschten Flügel auswählen als auch die akustischen Raumeigenschaften – im Ergebnis erhalten Sie eine realistische Erfahrung des Spiels auf einem echten Konzertflügel.



▶▶▶ Seite 35

Spielen in verschiedenen Musikrichtungen

Natürlich bietet dieses Instrument viele realistische Flügel- und Klavierklänge für Ihre Freude am Spielen. Aber es enthält auch eine große Vielzahl weiterer authentischer akustischer und elektronischer Instrumente einschließlich Orgel, Gitarre, Saxophon und andere, die in vielen Musikrichtungen gespielt werden – sodass Sie in jedem gewünschten musikalischen Stil spielen können. Darüber hinaus können die speziellen Super-Articulation-Voices viele Spieltechniken und charakteristische Klänge nachbilden, die entstehen, wenn ein Künstler ein Instrument spielt. Das Ergebnis ist eine überragend detaillierte Ausdruckskraft – wie beispielsweise der realistische Klang von Slides auf der Gitarre oder die ausdrucksstarken Atemgeräusche beim Saxophon oder anderen Blasinstrumenten.

▶▶▶ Seite 38

Zusammenspiel mit einer kompletten Begleitband

Selbst wenn Sie alleine spielen, kann das DGX eine Begleitband im Hintergrund bereitstellen! Durch einfaches Spielen auf der Tastatur werden Akkorde automatisch erkannt, diese starten und steuern dann die Funktionen der Begleitautomatik (Style-Funktion). Wählen Sie einen Musikstil zur Begleitung aus – wie Pop, Jazz, Latino oder eines der vielen anderen Genres aus aller Welt –, und das DGX wird zu einer vollwertigen Begleitband! Während Sie spielen, können Sie Arrangements dynamisch ändern und unmittelbar verschiedene Rhythmusvarianten oder Pausen in Echtzeit auswählen, einschließlich Einführung, Schluss und Fill-In.



▶▶▶ Seite 48

Audioaufnahme und Wiedergabe

Auf dem Instrument können Audiodateien (WAV-Format) wiedergegeben werden, die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, Ihr Spiel als Audiodateien (im WAV-Format) auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern. So können Sie Ihre Aufnahmen leicht Ihren Vorstellungen entsprechend am Computer bearbeiten und über das Internet freigeben.

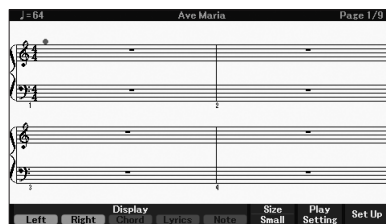


▶▶▶ Seite 72

Lesson-Funktionen mit Notendarstellung

Die Lesson-Funktionen (Lektionen) sind eine unterhaltsame Methode, Songs zu erlernen und deren Spiel zu beherrschen, während die Notenschrift im Display dargestellt wird. Wenn Sie zum Beispiel den Part der rechten Hand üben, wartet die Wiedergabe für den linken und andere Parts so lange, bis Sie die Noten richtig spielen. Auf diese Weise können Sie Melodien und Phrasen übergangslos üben – auch wenn Sie erst Anfänger sind.

▶▶ Seite 65



Singen Sie zur Song-Wiedergabe oder zu Ihrem eigenen Spiel

An dieses Instrument kann ein Mikrophon angeschlossen werden, und während der Wiedergabe oder des Spiels werden im Display die Liedtexte angezeigt. So können Sie ganz einfach zu Ihrem eigenen Spiel oder zur Song-Wiedergabe singen. Darüber hinaus können Sie verschiedene Effekte wie Chorus auf Ihre Gesangsstimme anwenden. Sie können auch den Gesangspart einer Audioaufnahme ausblenden, sodass Sie zusammen mit Ihren bevorzugten Künstlern und Bands singen (oder sogar an ihrer Stelle), wodurch das Spielen noch attraktiver wird.

▶▶ Seite 77



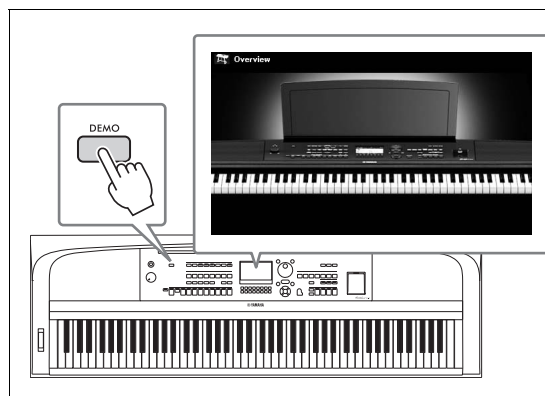
Wiedergabe der Audiodaten über Funk – Bluetooth-Audiofunktion

Die Audiodaten in einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät wie z. B. einem Smartphone können über die eingebauten Lautsprecher des DGX-670 wiedergegeben werden. Sie können zu den Audiodaten spielen oder singen, oder Sie hören einfach Ihre Lieblingsmusik.

▶▶ Seite 96



* Je nach Land, in dem Sie das Gerät erworben haben, bietet das Instrument möglicherweise keine Bluetooth-Funktion.



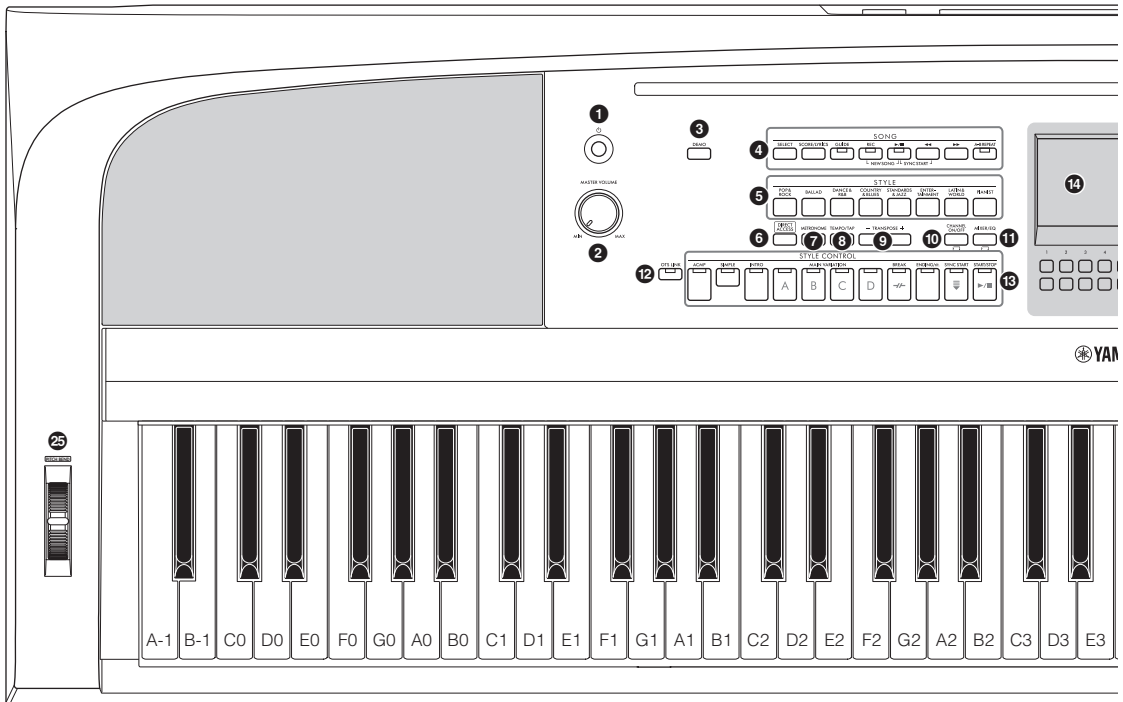
Möchten Sie mehr über die Funktionen des DGX-670 erfahren?

Drücken Sie die [DEMO]-Taste und starten Sie die Demo (Vorführung)!

Um die Vorführung anzuhalten und zur Hauptanzeige zurückzukehren, drücken Sie die Taste [EXIT] rechts neben dem Display.

Bedienelemente und Anschlussbuchsen

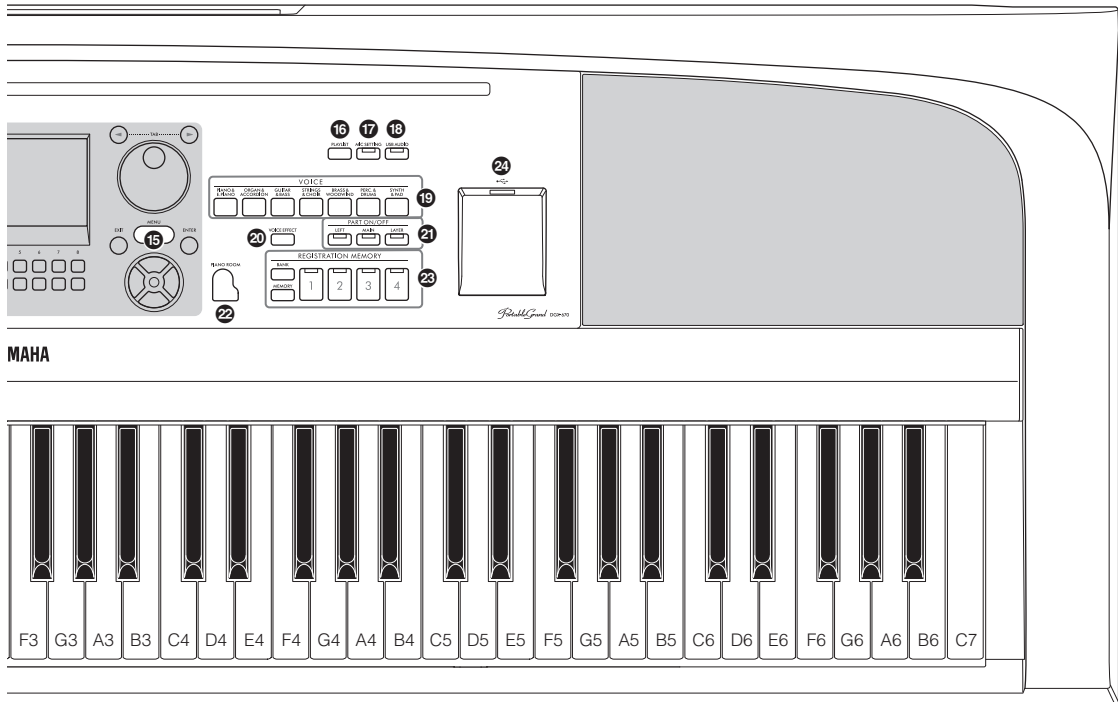
Oberseite



- 1** [⏻] (Standby/On)-Schalter Seite 16
Schaltet das Instrument ein oder versetzt es in den Standby-Modus.
- 2** [MASTER VOLUME]-Datenrad..... Seite 17
Stellen die Gesamtlautstärke ein.
- 3** [DEMO]-Taste..... Seite 11
Spielt die Demos ab.
- 4** SONG-Tasten Seite 60
Zum Auswählen von Songs und zur Steuerung der Song-Wiedergabe.
- 5** Auswahltasten für die STYLE-Kategorie Seite 48
Wählen eine Style-Kategorie aus.
- 6** [DIRECT ACCESS]-Taste..... Seite 22
Ruft die gewünschte Anzeige durch einen einzigen zusätzlichen Tastendruck sofort auf.
- 7** [METRONOME]-Taste Seite 44
Schaltet das Metronom ein oder aus.
- 8** [TEMPO/TAP]-Taste Seite 52
Steuert das Tempo für die Style-, Song- und Metronom-Wiedergabe.
- 9** TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] Seite 44
Verschiebt die gesamte Tonhöhe des Instruments in Halbtönen.
- 10** [CHANNEL ON/OFF]-Taste Seiten 53, 65
Ruft Einstellungen zum Ein- oder Ausschalten von Style-/Songkanälen ab.
- 11** [MIXER/EQ]-Taste Seite 88
Ruft verschiedene Einstellungen für die Tastatur, einen Style und Songparts ab.
- 12** [OTS LINK]-Taste..... Seite 52
Schaltet die OTS-Link-Funktion ein und aus.
- 13** STYLE CONTROL-Tasten..... Seite 48
Steuern die Style-Wiedergabe.
- 14** LC-Display und zugehörige Bedienelemente..... Seite 19
Zeigt die aktuellen Bedienfeldeinstellungen an und ermöglicht Ihnen, Einstellungen auszuwählen oder zu ändern.
- 15** [MENU]-Taste..... Seite 100
Hiermit können Sie erweiterte Einstellungen vornehmen und eigene Styles und Songs erstellen.

Wenn Ihr Instrument mit Bluetooth-Funktionalität ausgestattet ist (Seite 96), ist das Bluetooth-Logo auf der Bedienfeldtaste aufgedruckt. Je nach Land, in dem Sie das Gerät erworben haben, bietet das Instrument möglicherweise keine Bluetooth-Funktion.



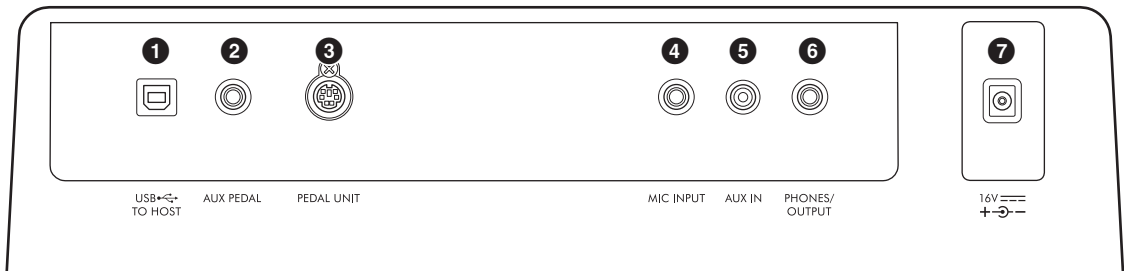


- 16 [PLAYLIST]-Taste..... Seite 80**
Ruft die Playlist-Anzeige auf, in der Sie Ihr Repertoire verwalten können.
- 17 [MIC SETTING]-Taste Seite 77**
Ruft die Anzeige auf, von der aus Sie Mikrofoneinstellungen vornehmen können.
- 18 [USB AUDIO]-Taste Seite 72**
Ruft die Anzeige für die Audiodateiwiedergabe vom angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk auf, und zeichnet Ihr Spiel auf dem USB-Flash-Laufwerk im Audioformat auf.
- 19 Auswahltasten für die VOICE-Kategorie..... Seite 38**
Wählen eine Voice-Kategorie aus.
- 20 [VOICE EFFECT]-Taste Seite 45**
Wendet verschiedene Effekte auf das Tastaturspiel an.
- 21 PART ON/OFF-Tasten Seite 38**
Schaltet die Tastatur-Parts ein oder aus.
- 22 [PIANO ROOM]-Taste Seite 35**
Ruft sofort die optimalen Einstellungen für das Klavierspiel auf, um das Instrument einfach als Klavier/Flügel zu spielen.

- 23 REGISTRATION MEMORY-Tasten Seite 80**
Speichern Bedienelementeinstellungen und rufen diese ab.
- 24 [USB TO DEVICE]-Buchse Seite 91**
Zum Anschließen eines USB-Flash-Laufwerks oder eines USB-Wireless-LAN-Adapters.
- 25 [PITCH BEND]-Rad..... Seite 45**
Verschiebt die Tonhöhe des auf der Tastatur gespielten Klangs nach oben oder unten.

Bedienelementeinstellungen (Panel Setup)
Mit den Bedienelementen auf dem Bedienfeld können Sie (wie hier beschrieben) verschiedene Einstellungen vornehmen. Diese Einstellungen des Instruments werden in dieser Anleitung gemeinsam als „Bedienelementeinstellungen“ bezeichnet.

Rückseite



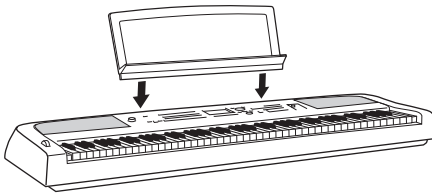
- 1 [USB TO HOST]-Anschluss Seite 92**
Zum Anschließen an einen Computer oder ein Smart-Gerät wie Smartphone oder Tablet.
- 2 [AUX PEDAL]-Buchse..... siehe unten**
Zum Anschließen des mitgelieferten Fußschalters oder der separat erhältlichen Pedale.
- 3 [PEDAL UNIT]-Buchse Seite 15**
Zum Anschließen einer separat erhältlichen Pedaleinheit.
- 4 [MIC INPUT]-Buchse..... Seite 77**
Zum Anschließen eines Mikrofons.
- 5 [AUX IN]-Buchse Seite 95**
Zum Anschließen eines externen Audiogeräts, wie z. B. eines tragbaren Audioplayers.
- 6 [PHONES/OUTPUT]-Buchse..... Seite 98**
Zum Anschließen eines Kopfhörers oder von externen Geräten wie Lautsprechern.
- 7 DC IN-Buchse..... Seite 16**
Zum Anschließen des Netzadapters.

⚠ VORSICHT

Bevor Sie das Instrument mit anderen elektronischen Geräten verbinden, schalten Sie bitte alle Geräte aus. Achten Sie auch darauf, alle Lautstärkereglern auf Minimum (0) einzustellen, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten. Andernfalls können Stromschläge, Beschädigung von Komponenten oder dauerhafte Gehörschädigungen die Folge sein.

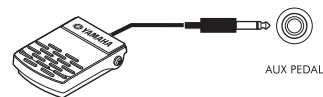
Anbringen der Notenablage

Schieben Sie die Notenablage wie gezeigt in die dafür vorgesehenen Schlitz.



Anschließen eines Fußschalters

Schließen Sie den mitgelieferten Fußschalter an der [AUX PEDAL]-Buchse an. Weitere separat erhältliche Pedale (FC3A, FC4A oder FC5) lassen sich ebenfalls an dieser Buchse anschließen. Per Voreinstellung ist die Sustain-Funktion (Haltepedal) zugewiesen.



HINWEIS

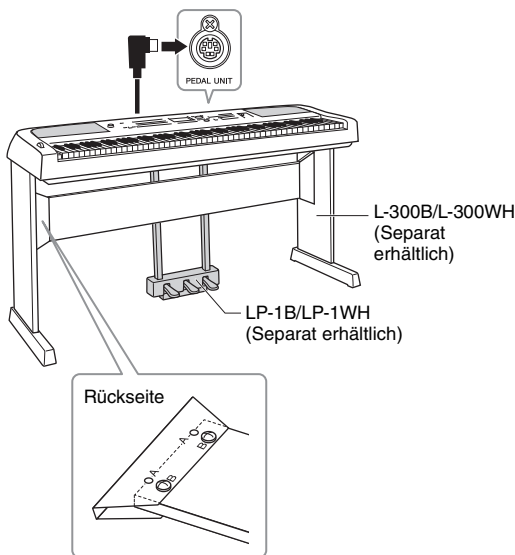
- Stellen Sie sicher, dass das Instrument ausgeschaltet ist, während Sie den Fußschalter anschließen oder entfernen.
- Vermeiden Sie eine Betätigung des Pedals beim Einschalten. Dadurch wird die Polarität des Fußschalters und damit seine Funktion umgekehrt.

Zuweisen einer Funktion für ein Pedal

Jedem Pedal, das an der [AUX PEDAL]-Buchse oder der [PEDAL UNIT]-Buchse angeschlossen ist, können verschiedene Funktionen zugewiesen werden – einschließlich Start/Stopp für die Song-Wiedergabe und Steuerung der Super-Articulation-Voices. Diese können auf der Registerkarte **Pedal** der **Controller**-Anzeige eingestellt werden, die mit der [MENU]-Taste aufgerufen wird (Seite 100).

Verwenden eines Keyboardständers und einer Pedaleinheit (separat erhältlich)

Eine separat erhältliche Pedaleinheit LP-1B/LP-1WH kann an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossen werden. Wenn Sie die Pedaleinheit anschließen, achten Sie darauf, die Einheit am gesondert erhältlichen Ständer L-300B/L-300WH zu montieren. Der Keyboardständer L-300B/L-300WH wurde für die Verwendung mit mehreren Modellen konzipiert. Achten Sie bei der Montage des Keyboardständers am DGX-670 darauf, dass Sie die Schraubenlöcher verwenden, die an den Metallwinkeln des Ständers mit „B“ bezeichnet sind. Einzelheiten entnehmen Sie der Montageanleitung des Ständers.



HINWEIS

- Stellen Sie sicher, dass das Instrument ausgeschaltet ist, während Sie die Pedaleinheit anschließen oder entfernen.
- Vermeiden Sie die Betätigung der Pedale beim Einschalten. Dadurch wird die Polarität der Pedale und damit deren jeweilige Funktion umgekehrt.

Halbpedal-Funktion (für FC3A und LP-1B/LP-1WH)

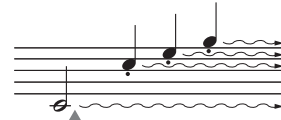
Das FC3A und das rechte Pedal des LP-1B/LP-1WH bieten eine Halbpedal-Funktion, mit der Sie Halbdämpfertechniken verwenden können, bei denen die Dämpfer in Zwischenstellungen gebracht werden können. Beim Halbdämpfer-Spiel (bei einem echten Flügel/Klavier) dämpfen die Filze die Saiten nur teilweise. Mit der Halbpedal-Funktion können Sie die Dämpfer-Stummschaltung feinfühlig und ausdrucksvoll steuern und subtile Nuancen in Ihrem Spiel erzeugen, indem Sie an dem Punkt, an dem die Dämpfer beginnen sich auf die Saiten zu legen, die Stärke der Dämpfung sehr fein steuern. Der Punkt wird als „Halbpedal-Punkt“ bezeichnet und kann auf der Registerkarte **Pedal** in der **Controller**-Anzeige eingestellt werden, die mit der [MENU]-Taste aufgerufen wird (Seite 100).

Funktionen der Pedaleinheit

Standardmäßig sind den einzelnen Pedalen die folgenden Funktionen zugewiesen.

■ Dämpferpedal (rechts)

Wenn dieses Pedal betätigt wird, werden die Töne länger gehalten. Durch Loslassen dieses Pedals werden gehaltene Töne sofort abgedämpft (ausgeschaltet).



Wenn Sie das Dämpferpedal hier drücken und halten, werden alle angezeigten Noten gehalten.

Wenn Sie eine VRM-Voice auswählen (Seite 41), aktiviert das Drücken dieses Pedals die VRM-Funktion des Instruments, mit der die einzigartige Resonanz des Resonanzbodens und der Saiten eines akustischen Klaviers oder Flügels genau nachgebildet werden.

■ Sostenuto-Pedal (Mitte)

Wenn Sie eine oder mehrere Tasten auf der Tastatur anschlagen, halten und dann das Sostenuto-Pedal betätigen, klingen die entsprechenden Saiten so lange nach, bis das Pedal losgelassen wird (wie bei Betätigung des Dämpferpedals). Alle später gespielten Töne werden jedoch nicht gehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise eine oder mehrere Noten halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen.



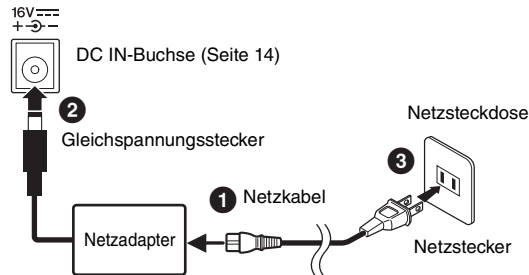
Wenn Sie das Sostenuto-Pedal hier drücken und halten, werden nur die Noten gehalten, die zu diesem Zeitpunkt gedrückt sind.

■ Leisepedal (links)

Das Leisepedal reduziert die Lautstärke und ändert geringfügig die Klangfarbe der Noten, die gespielt werden, wenn das Pedal gedrückt wird. Das Leisepedal hat keine Auswirkung auf Tasten, die vor dessen Betätigung angeschlagen wurden.

Stromversorgung

Schließen Sie die Steckverbinder des Netzadapters in der gezeigten Reihenfolge an (siehe Abbildung).



Die Formen von Stecker und Buchse unterscheiden sich je nach den örtlichen Normen.

! WARNUNG

Verwenden Sie ausschließlich den angegebenen Netzadapter (Seite 107). Die Verwendung eines unangemessenen Netzadapters kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Instruments führen.

! VORSICHT

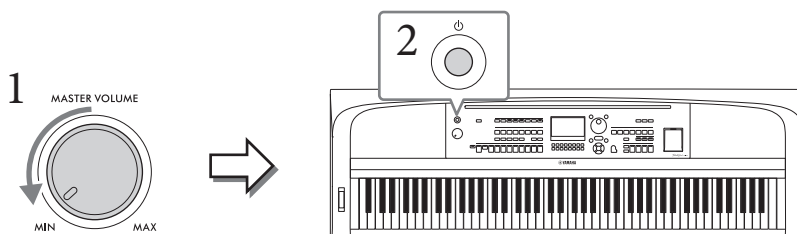
Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Produkt sofort aus und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose.

HINWEIS

Um das Netzkabel zu lösen, schalten Sie das Gerät erst aus, und führen Sie dann diese Schritte in umgekehrter Reihenfolge aus.

Ein- und Ausschalten des Instruments

- 1 Drehen Sie den [MASTER VOLUME]-Regler auf „MIN“.



- 2 Drücken Sie den Schalter [⏻] (Standby/On), um das Instrument einzuschalten. Stellen Sie, nachdem die Hauptanzeige erscheint, die Lautstärke auf den gewünschten Pegel ein, während Sie auf der Tastatur spielen.

ACHTUNG

Versuchen Sie nicht, andere Vorgänge auszuführen, z. B. Tasten zu drücken oder die Pedale zu betätigen. Dadurch kann es zu Fehlfunktionen des Instruments kommen.

- 3 Wenn Sie nicht mehr spielen möchten, schalten Sie das Instrument aus, indem Sie ungefähr eine Sekunde lang den [⏻]-Schalter (Standby/On) drücken.

⚠ VORSICHT

Auch dann, wenn sich der Schalter [⏻] (Standby/On) in Bereitschaftsposition befindet, verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose, wenn Sie das Instrument für längere Zeit nicht benutzen oder während eines Gewitters.

ACHTUNG

Während einer Aufnahme oder eines Bearbeitungsvorgangs, oder, während eine Meldung angezeigt wird, lässt sich das Instrument nicht ausschalten, auch nicht durch Drücken des [⏻]-Schalters (Standby/On). Um das Instrument auszuschalten, drücken Sie den [⏻]-Schalter (Standby/On), nachdem Sie die Aufnahme oder den Bedienvorgang beendet haben, bzw. nach dem Ausblenden der Meldung. Wenn Sie das Instrument sofort ausschalten müssen, halten Sie den [⏻]-Schalter (Standby/On) länger als drei Sekunden gedrückt. Beachten Sie, dass das sofortige Ausschalten Datenverlust und eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.

Einstellen der Funktion Auto Power Off (Automatische Abschaltung)

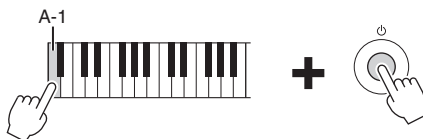
Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, besitzt dieses Instrument eine automatische Abschaltfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für eine gewisse Zeit nicht benutzt wird. Die Zeit bis zum automatischen Ausschalten beträgt per Voreinstellung etwa 30 Minuten, Sie können die Einstellung jedoch ändern. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 18.

ACHTUNG

Daten, die nicht auf dem USER- oder USB-Laufwerk gespeichert sind, gehen verloren, wenn sich das Instrument automatisch ausschaltet. Achten Sie darauf, Ihre Daten zu speichern, bevor dieser Fall auftritt.

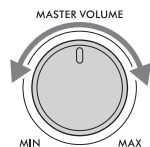
■ Auto Power Off deaktivieren (einfache Methode)

Schalten Sie das Instrument ein, während Sie die tiefste Taste auf der Tastatur gedrückt halten. Es wird kurz eine Meldung eingeblendet, dann wird das Instrument mit deaktivierter Auto-Power-Off-Funktion gestartet.



Einstellen der Gesamtlautstärke

Um die Lautstärke des Gesamtklangs einzustellen, verwenden Sie das [MASTER VOLUME]-Rad, während Sie auf der Tastatur spielen.



⚠ VORSICHT

Benutzen Sie das Instrument nicht über längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden entstehen.

Intelligent Acoustic Control (IAC)

IAC ist eine Funktion, bei der Klangeigenschaften je nach Lautstärke des Instruments automatisch eingestellt und geregelt werden. Auch dann, wenn die Lautstärke niedrig ist, sind Bässe und Höhen deutlich zu hören. IAC Control betrifft ausschließlich die Ausgabe über die Lautsprecher dieses Instruments. Sie können die IAC-Funktion ein- oder ausschalten sowie die Stärke einstellen; standardmäßig ist die Funktion eingeschaltet. Dies kann auf der Registerkarte **Config1** in der **Utility**-Anzeige eingestellt werden, die mit der [MENU]-Taste aufgerufen wird (Seite 100).

Grundlegende Einstellungen

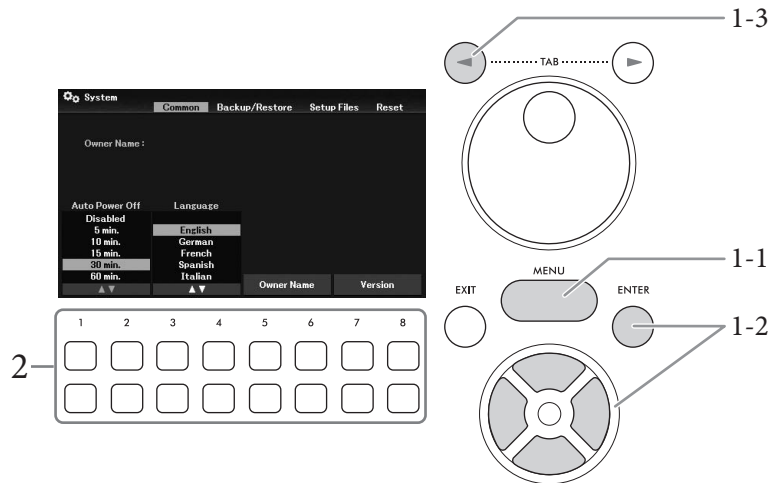
Nehmen Sie die Grundeinstellungen für das Instrument vor, z. B. die im Display angezeigte Sprache.

1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

1-1 Drücken Sie die Taste [MENU], um die *Menu*-Anzeige aufzurufen.

1-2 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼][◀][▶], um *System* auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

1-3 Drücken Sie die TAB-Taste [◀], um die Registerkarte *Common* auszuwählen.



2 Verwenden Sie die Tasten [1▲▼] – [8▲▼], um die erforderlichen Einstellungen vorzunehmen.

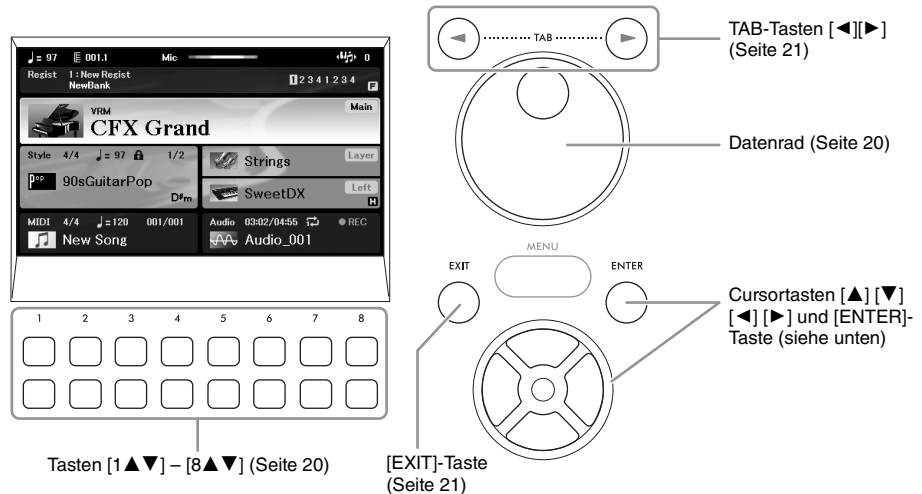
[1▲▼]/ [2▲▼]	Auto Power Off	Legt die Zeit bis zum automatischen Ausschalten durch die Auto-Power-Off-Funktion (Seite 17) fest. Zum Ausschalten der Auto-Power-Off-Funktion wählen Sie hier Disabled (Deaktiviert).
[3▲▼]/ [4▲▼]	Language	Legt die im Display für Meldungen und Informationen verwendete Sprache fest. Es stehen die Sprachen Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch zur Verfügung.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Owner Name	Sie können hier Ihren Namen eingeben, der auf dem Eröffnungsbildschirm angezeigt wird (der Anzeige, die beim Einschalten des Instruments erscheint). Eine Anleitung zum Eingeben von Zeichen finden Sie auf Seite 31.
[7▲▼]/ [8▲▼]	Version	Ruft die aktuelle Firmware-Version dieses Instruments ab.

Um zur vorhergehenden Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die Taste [EXIT].

Allgemeine Bedienung

Display-basierte Bedienelemente

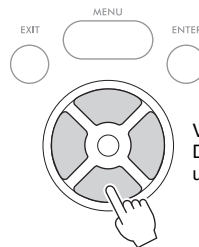
Das LCD bietet auf einen Blick umfangreiche Informationen zu allen Einstellungen. Das angezeigte Menü bzw. die Parameter können mit den Bedienelementen ausgewählt oder umgeschaltet werden, die um das LCD herum angeordnet sind.



Cursortasten [▲][▼][◀][▶] und [ENTER]-Taste

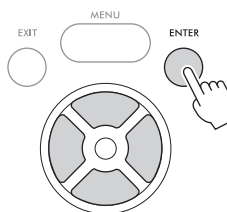
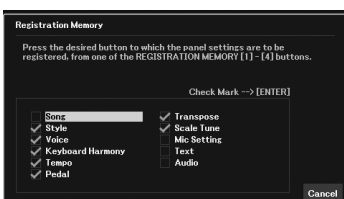
Diese Tasten werden verwendet, um den Bildschirmscursor zu bewegen. In dieser Anleitung werden die oberen und unteren Tasten als [▲] [▼] und die linken und rechten Tasten als [◀] [▶] angegeben. Es gibt zwei Arten von Anzeigen. Beim einen Anzeigetyp wird der Eintrag nur durch Bewegen des Cursors ausgewählt (und aufgerufen), beim anderen müssen Sie, nachdem Sie den Cursor bewegt haben, die [ENTER]-Taste drücken, um den Eintrag tatsächlich aufzurufen.

■ Beispiel 1



Verwenden Sie im Display für die Dateiauswahl (Seite 24) die Cursortasten, um die Datei auszuwählen und aufzurufen.

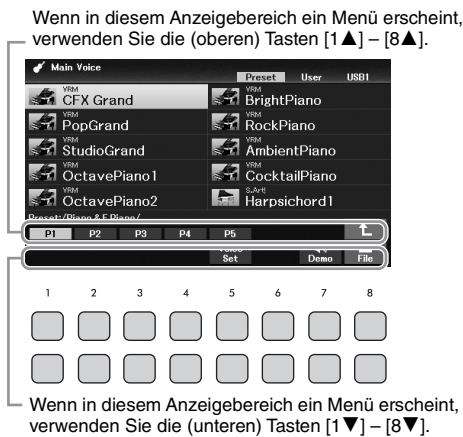
■ Beispiel 2



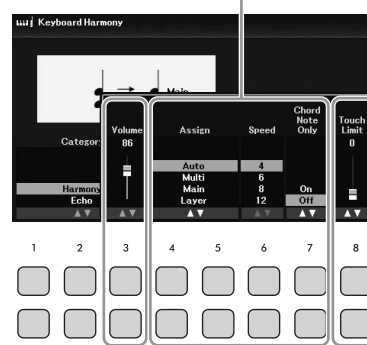
Im Menü-Display (Seite 100) und in anderen Einstellungsanzeigen bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten, und dann drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Eintrag tatsächlich auszuwählen.

Tasten [1▲▼] – [8▲▼]

Die Tasten [1▲▼] – [8▲▼] dienen zum Auswählen von Optionen oder zum Ändern der Einstellungen (entsprechend nach oben oder unten) für die Funktionen, die direkt über ihnen angezeigt werden. In dieser Anleitung werden die oberen Tasten als [▲] und die unteren Tasten als [▼] angegeben.



Wenn eine Menüliste angezeigt wird, wählen Sie den gewünschten Eintrag mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] aus.



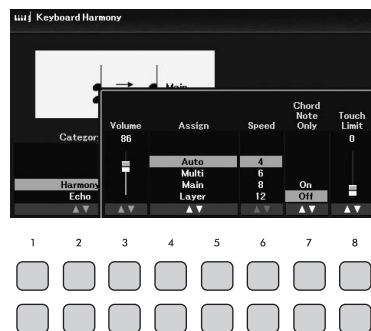
Bei der Einstellung von Parametern können Sie den Parameter auf den Standardwert zurücksetzen, indem Sie gleichzeitig die Tasten [▲] und [▼] derselben Nummer drücken.

Datenrad

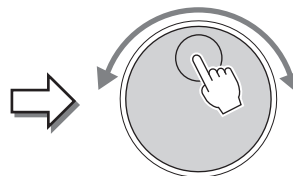
Je nach ausgewählter Anzeige kann das Datenrad auf eine der beiden folgenden Weisen bedient werden.

■ Parameterwerte ändern

Sie können das Datenrad in Kombination mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] verwenden, um auf bequeme Weise die im Display angezeigten Parameter einzustellen.



Drehen Sie das Datenrad, um den ausgewählten Parameter einzustellen.



Wählen Sie den gewünschten Parameter mit den entsprechenden Tasten [1▲▼] – [8▲▼] aus.

Diese bequeme Eingabetechnik ist auch hervorragend für Einblend-Parameter wie „Tempo“ und „Transpose“ (Transposition) geeignet. Drücken Sie einfach die entsprechende Taste (z. B. [TEMPO/TAP]), und drehen Sie dann das Datenrad, um den Wert einzustellen.

■ Dateien auswählen (Voice, Style, Song usw.)

Der Bedienvorgang bei Verwendung des Datenrads entspricht fast genau der Verwendung der Cursorstasten. Drehen Sie nach dem Aufrufen der Anzeige für die Dateiauswahl das Datenrad, um den Cursor zu bewegen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die Datei tatsächlich aufzurufen.

Für die meisten in diesem Benutzerhandbuch beschriebenen Vorgehensweisen werden zum Auswählen von Dateien oder Einträgen die Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] verwendet, obwohl auch andere Auswahlmethoden möglich sind.

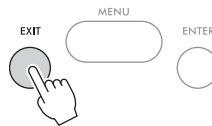
TAB-Tasten [◀][▶]

Diese Tasten dienen hauptsächlich zum Wechseln der Seiten von Displays, die im oberen Bereich „Registerkarten“ haben.



[EXIT]-Taste

Mit der [EXIT]-Taste kehren Sie zur vorherigen Anzeige zurück. Drücken Sie die Taste [EXIT], um zur Hauptanzeige zurückzukehren (Seite 23).



Konventionen für die Anweisungen in dieser Anleitung

In dieser Anleitung werden Anweisungen, die mehrere Schritte umfassen, in praktischer Kurzform dargestellt, wobei Pfeile die richtige Reihenfolge kennzeichnen.

Beispiel:

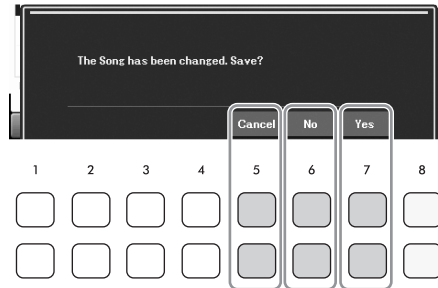
[MENU] → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → Cursorstaste [▲] **1 Touch Response**.

Das vorstehende Beispiel beschreibt einen Bedienvorgang mit vier Schritten:

- 1) Drücken Sie die [MENU]-Taste.
- 2) Verwenden Sie die Cursorstasten [▲][▼][◀][▶], um **Controller** auszuwählen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
- 3) Drücken Sie die TAB-Tasten [▶], um die Registerkarte **Setting** aufzurufen.
- 4) Drücken Sie die Cursorstaste [▲], um **1 Touch Response** auszuwählen.

Im Display angezeigte Meldungen

Manchmal erscheint zur Erleichterung der Bearbeitung im Display eine Meldung (Information oder Bestätigungsdialog). Drücken Sie, wenn die Meldung erscheint, eine der Tasten [1▲▼] – [8▲▼], die Ihrer Antwort entspricht.

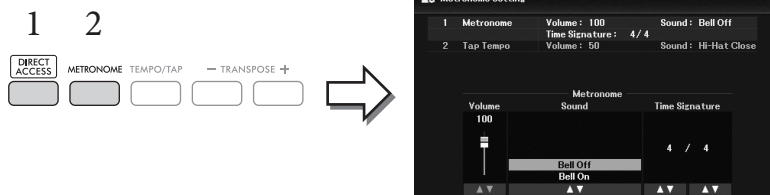


Sofortiger Aufruf des gewünschten Displays – Direct Access

Mit der praktischen Direktzugriffsfunktion (Direct Access) können Sie das gewünschte Display mit einem einzigen Tastendruck aufrufen. Die **Direct Access Chart** in der Datenliste auf der Website listet die Anzeigen auf, die mit der Direct-Access-Funktion aufgerufen werden können.

1 Drücken Sie die Taste [DIRECT ACCESS].

Es erscheint eine Meldung im Display, die Sie auffordert, die zugehörige Taste zu drücken.



2 Drücken Sie die Taste (oder betätigen Sie das [PITCH BEND]-Rad oder das angeschlossene Pedal), die der gewünschten Einstellanzeige entspricht, um diese Anzeige sofort aufzurufen.

Durch Drücken der [METRONOME]-Taste wird zum Beispiel die Anzeige aufgerufen, in der Taktart, Lautstärke und Klang des Metronoms eingestellt werden können.

Konfiguration der Hauptanzeige

Wenn das Instrument eingeschaltet wird, erscheint das Main-Display (Haupt-Display). Diese Anzeige zeigt die wichtigsten aktuellen Einstellungen wie aktuell ausgewählte(r) Voice und Style an, so dass Sie diese mit einem Blick erfassen können. Dieses Display sehen Sie gewöhnlich, wenn Sie auf dem Keyboard spielen. Das Display für die Dateiauswahl (Seite 24) von Style-, Song-, Voice- oder Registration-Memory-Bank kann auch von dieser Anzeige aus aufgerufen werden. Im Allgemeinen wird mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] der gewünschte Eintrag ausgewählt und anschließend durch Drücken der [ENTER]-Taste die Auswahl bestätigt.



1 Voice-Name

Zeigt die Namen der momentan für die Parts Main, Layer und Left ausgewählten Voices an (Seite 38).

HINWEIS

Wenn die Funktion Left Hold (Seite 46) eingeschaltet ist, erscheint in der rechten Ecke des linken Parts die Anzeige „H“.

2 Style-Name und ähnliche Informationen

Zeigt Namen, Taktmaß und Tempo des aktuellen Styles an (Seite 48).

Wenn die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist, wird der erkannte Akkord während Ihres Spiels auf der Tastatur angezeigt. Wenn der Song abgespielt wird, der die Akkorddaten enthält, wird der aktuelle Akkordname angezeigt.

3 Song-Name (Name der MIDI-Datei) und ähnliche Informationen

Zeigt Namen, Taktmaß und Tempo des momentan ausgewählten Songs an (Seite 60).

4 Audio-Datei-Name und ähnliche Informationen

Zeigt Informationen über die auf dem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk (Seite 72) ausgewählte Audiodatei an, darunter die verstrichene Wiedergabezeit, den Dateinamen sowie ein Symbol für den Repeat-Modus (Wiederholung). Während der Aufnahme wird „REC“ angezeigt.

5 Name und zugehörige Informationen zur Registration-Memory-Bank

Zeigt den Namen der aktuell ausgewählten Registrierungsspeicher-Bank und die aktuelle Registration-Memory-Nummer an (Seite 81).

Wenn Registration Sequence (Reihenfolge der Speicherplätze) eingeschaltet ist, werden die programmierten Nummern angezeigt. Mit dieser Funktion können Sie die vier Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die TAB-Tasten [◀][▶] oder die Pedale betätigen. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 7 des Referenzhandbuchs auf der Website.

HINWEIS

Wenn die Freeze-Funktion (Seite 83) eingeschaltet ist, erscheint in der oberen rechten Ecke die Anzeige „F“.

6 Tempo

Zeigt das aktuelle Tempo der Style- oder Song-Wiedergabe an.

7 Takt/Schlag

Zeigt die aktuelle Position (Takt/Schlag) in der Style- oder Song-Wiedergabe an.

8 Mikrofonanzeige

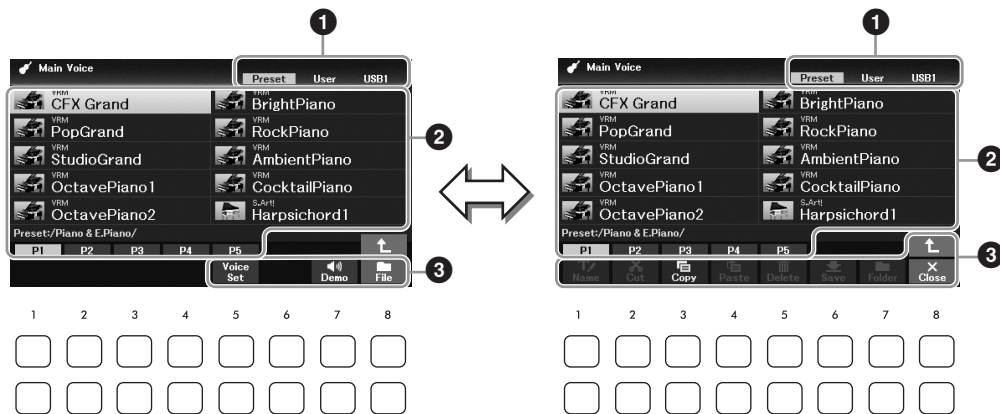
Zeigt den Eingangsspegel des angeschlossenen Mikrofons an (Seite 77).

9 Transpose

Zeigt den Betrag der Transposition in Halbtonschritten an (Seite 44).

Konfiguration der Displays für die Dateiauswahl

Im Dateiauswahl-Display können Sie Voices, Songs, Styles und andere Daten (Dateien) auswählen. Die Anzeige für die Dateiauswahl erscheint, wenn Sie eine der VOICE- oder STYLE-Kategorietasten drücken, die SONG-Taste [SELECT] usw.



1 Ort (Laufwerk) der Daten

- **Preset**.... Der Ort, an dem vorprogrammierte Daten (Presets) gespeichert sind.
- **User**..... Der Ort, an dem aufgezeichnete oder bearbeitete Daten gespeichert werden.
- **USB1**..... Der Speicherort, an dem die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden. Diese Registerkarte erscheint nur, wenn an der [USB TO DEVICE]-Buchse ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist.

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

2 Auswählbare Daten (Dateien)

Es werden die in diesem Display auswählbaren Dateien angezeigt. Wenn mehr als 10 Dateien vorhanden sind, erscheinen Seitennummern (P1, P2 ...) unterhalb der Dateien. Wenn Sie eine der Tasten [1▲] – [7▲] drücken, die den Seitennummern entspricht, schaltet die Anzeige um. Falls weitere Seiten vorhanden sind, erscheint „>“, falls vorherige vorhanden sind, erscheint „<“.

3 File/Close

Unten in der Anzeige für die Dateiauswahl können Sie zwischen **File** und **Close** umschalten, indem Sie die Taste [8▼] drücken. Wenn Sie die Taste [8▼] drücken, während **File** angezeigt wird, rufen Sie das File-Management-Menü auf (Seite 26), und wenn Sie die Taste [8▼] drücken, während **Close** angezeigt wird, wird das File-Management-Menü geschlossen und es erscheinen die Funktionsnamen, die sich auf die aktuelle Datei beziehen (Voice, Style, Song usw.).

Aufrufen eines übergeordneten Ordners

Wenn sich Dateien in einem Ordner befinden, wird unten rechts im Display ein Aufwärtspfeil angezeigt. Wenn Sie diesen Pfeil drücken, können Sie mit der Taste [8▲] den Ordner mit der höheren Ebene aufrufen.

Beispiel mit der Anzeige für die Preset-Voice-Auswahl

Die vorprogrammierten („Preset“) Voices sind nach Kategorien geordnet und in entsprechenden Ordnern gespeichert.

Die nächsthöhere Ebene (in diesem Fall der Ordner) wird angezeigt. Jeder hier gezeigte Ordner enthält die Voices der entsprechenden Kategorie.



Drücken Sie die Taste [8▲], um den nächsthöheren Ordner aufzurufen.

Dieses Display zeigt die Voices in einem Ordner an.

Dateiverwaltung

Sie können Dateien speichern, benennen, kopieren, verschieben und löschen, und Sie können Ordner anlegen, um die Dateien mit den Tasten im unteren Bereich der Anzeige für die Dateiauswahl zu verwalten. Informationen über die Anzeige für die Dateiauswahl finden Sie auf Seite 24.

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

Speichern einer Datei

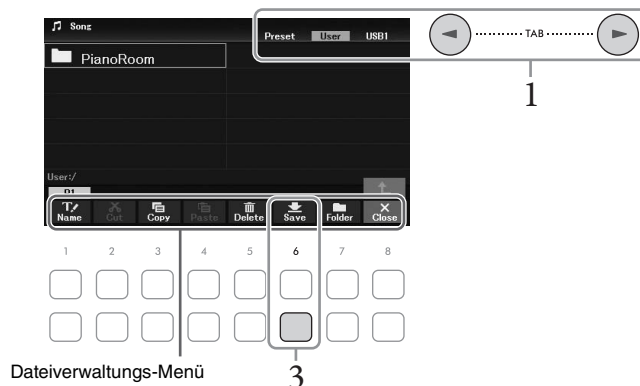
Sie können eigene Daten (zum Beispiel von Ihnen aufgezeichnete Songs) als Datei auf dem Instrument oder auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern.

- 1 Wählen Sie in der Anzeige für die Dateiauswahl mit den TAB-Tasten [◀][▶] die entsprechende Registerkarte (User oder USB1) aus, je nachdem, wo Sie die Daten speichern möchten.**

Wenn Sie die Daten innerhalb eines bestehenden Ordners speichern möchten, wählen Sie den Ordner ebenfalls hier aus.

HINWEIS

- Es können keine Dateien auf der Registerkarte *Preset* gespeichert werden.
- Die maximale Gesamtanzahl von Dateien/Ordnern, die auf der Registerkarte *User* gespeichert werden können, hängt von der Dateigröße und der Länge der Datei-/Ordnernamen ab.



- 2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays das Menü für die Dateiverwaltung angezeigt wird.**

Wenn das Menü nicht erscheint, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*File*).

- 3 Drücken Sie die Taste [6▼] (*Save*).**

Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen.



HINWEIS

Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie vor dem folgenden Schritt 5 die Taste [8▼] (*Cancel*).

- 4 Geben Sie den Dateinamen ein (Seite 31).**

Auch wenn Sie diesen Schritt auslassen, können Sie die Datei nach dem Speichern jederzeit umbenennen (Seite 28).

5 Drücken Sie die Taste [8▲] (OK), um die Datei tatsächlich zu speichern.

Falls der Dateiname bereits existiert, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob Sie die Daten überschreiben möchten oder nicht. Wenn nicht, drücken Sie eine der Tasten [6▲▼] (No) und geben Sie einen anderen Namen ein.

Die gespeicherte Datei wird automatisch an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge einsortiert.

Einen neuen Ordner anlegen

Sie können Ordner anlegen, um Ihnen das Auffinden Ihrer Daten zu erleichtern.

1 Wählen Sie in der Anzeige für die Dateiauswahl mit den TAB-Tasten [◀][▶] die entsprechende Registerkarte (User oder USB1) aus, je nachdem, wo Sie den neuen Ordner anlegen möchten.

Wenn Sie innerhalb eines bestehenden Ordners einen neuen Ordner anlegen möchten, wählen Sie den Ordner ebenfalls hier aus.

HINWEIS

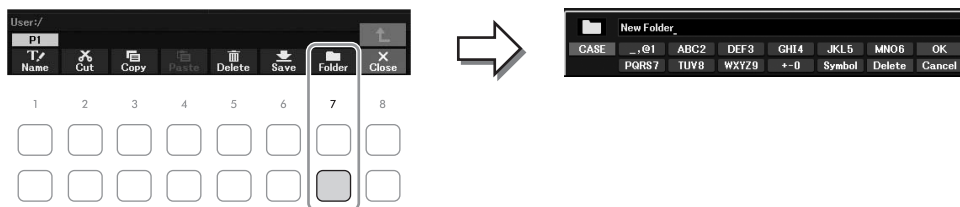
- Auf der Preset-Registerkarte oder im PianoRoom-Ordner kann kein neuer Ordner angelegt werden (Seite 37).
- Die maximale Anzahl von Dateien/Ordnern, die in einem Ordner gespeichert werden können, beträgt 500.
- Auf der User-Registerkarte können maximal drei Ordner Ebenen angelegt werden. Die maximale Gesamtanzahl von Dateien/Ordnern, die gespeichert werden können, hängt von der Dateigröße und der Länge der Datei-/Ordnernamen ab.

2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays das Menü für die Dateiverwaltung angezeigt wird.

Wenn das Menü nicht erscheint, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (File).

3 Drücken Sie die Taste [7▼] (Folder).

Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen.



HINWEIS

Um das Anlegen eines neuen Ordners abzubrechen, drücken Sie die Taste [8▼] (Cancel).

4 Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein (Seite 31).

Falls der Ordnername bereits existiert, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob Sie die Daten überschreiben möchten oder nicht. Wenn nicht, drücken Sie eine der Tasten [6▲▼] (No) und geben Sie einen anderen Namen ein.

Der angelegte Ordner wird automatisch an der richtigen Stelle in alphabetischer Reihenfolge einsortiert.

Umbenennen von Dateien/Ordern

Sie können Dateien/Ordner umbenennen.

HINWEIS

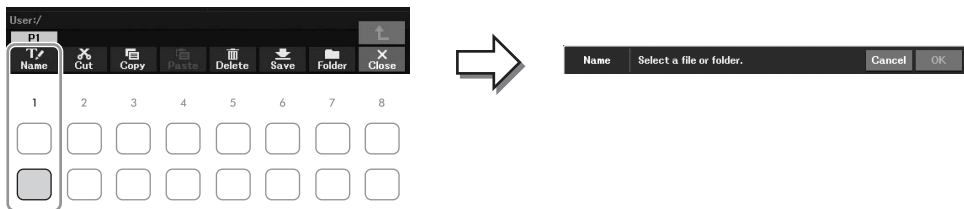
- Dateien und Ordner auf der Registerkarte *Preset* können nicht umbenannt werden.
- Der Ordner *PianoRoom* lässt sich nicht umbenennen (Seite 37).

- 1 Wählen Sie in der Anzeige für die Dateiauswahl mit den TAB-Tasten [◀][▶] die entsprechende Registerkarte (*User* oder *USB1*) aus, je nachdem, wo Sie Dateien/Ordner umbenennen möchten.**
- 2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays das Menü für die Dateiverwaltung angezeigt wird.**

Wenn das Menü nicht erscheint, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*File*).

- 3 Drücken Sie die [1▼]-Taste (*Name*).**

Das Fenster für den Umbenennungsvorgang erscheint unten im Display.



- 4 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] zu der gewünschten Datei/dem Ordner, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.**

HINWEIS

Zum Abbrechen des Umbenennungsvorgangs drücken Sie die Taste [7▼] (*Cancel*).

- 5 Drücken Sie die Taste [8▼] (*OK*), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen.**

Das Zeicheneingabefenster wird aufgerufen.

- 6 Geben Sie den neuen Namen der ausgewählten Datei bzw. des Ordners ein (Seite 31).**

Die umbenannte Datei bzw. der Ordner erscheint im Display an der entsprechenden Stelle in der alphabetischen Reihenfolge.

Dateien kopieren oder verschieben

Sie können Dateien kopieren oder ausschneiden und an einem anderen Speicherort (in einem anderen Ordner) einfügen. Mit dem gleichen Vorgang können Sie auch Ordner kopieren (nicht jedoch verschieben).

HINWEIS

- Dateien auf der Registerkarte *Preset* oder im Ordner *PianoRoom* (Seite 37) lassen sich nicht verschieben.
- Geschützte Songs wie *Preset-Songs*, die auf die *User*-Registerkarte kopiert wurden, werden in der Anzeige für die Song-Auswahl mit „Prot. 1“ oberhalb des Song-Namens angezeigt. Diese können nicht auf externe USB-Flash-Laufwerke verschoben oder kopiert werden.

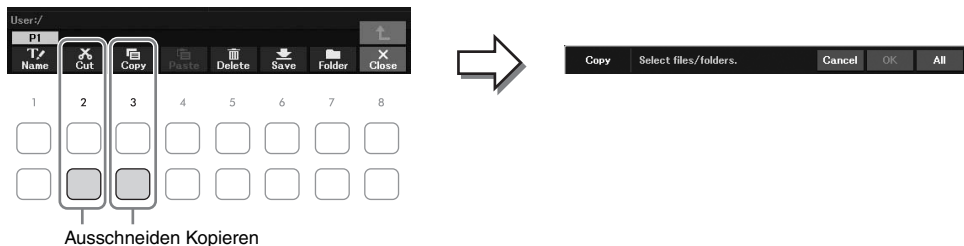
1 Wählen Sie in der Anzeige für die Dateiauswahl mit den TAB-Tasten [◀][▶] die entsprechende Registerkarte (*Preset*, *User* oder *USB1*) aus, die die zu kopierende Datei/den Ordner enthält.

2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays das Menü für die Dateiverwaltung angezeigt wird.

Wenn das Menü nicht erscheint, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*File*).

3 Drücken Sie die Taste [3▼] (*Copy*) zum Kopieren oder die Taste [2▼] (*Cut*) zum Verschieben.

Das Fenster für den Kopier-/Ausschneidevorgang erscheint unten im Display.



4 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] zu der gewünschten Datei/dem Ordner, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Durch Drücken der [ENTER]-Taste wird die Datei bzw. der Ordner ausgewählt (hervorgehoben). Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie nochmals die [ENTER]-Taste. Um alle Ordner und Dateien in der aktuellen Anzeige einschließlich aller anderen Seiten auszuwählen, drücken Sie die Taste [8▼] (*All*). Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie nochmals dieselbe Taste [8▼] (*All Off*).

HINWEIS

Um den Kopier-/Verschiebevorgang abubrechen, drücken Sie die Taste [6▼] (*Cancel*).

5 Drücken Sie die Taste [7▼] (*OK*), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen.

6 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Ziel-Registerkarte (*User* oder *USB1*) aus, unter der die Datei bzw. der Ordner eingefügt werden soll.

Wählen Sie, wenn nötig, mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den Zielordner aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

7 Drücken Sie die Taste [4▼] (*Paste*), um die in Schritt 4 ausgewählte Datei oder den Ordner einzufügen.

Falls der Datei-/Ordnername bereits existiert, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob Sie die Daten überschreiben möchten oder nicht. Wenn nicht, drücken Sie eine der Tasten [6▲▼] (*No*) und geben Sie einen anderen Namen ein.

Die eingefügte Datei bzw. der Ordner erscheint im Display zwischen den anderen Dateien an der richtigen Stelle der alphabetischen Reihenfolge.

Dateien/Ordner löschen

Sie können einzelne oder mehrere Dateien/Ordner löschen.

HINWEIS

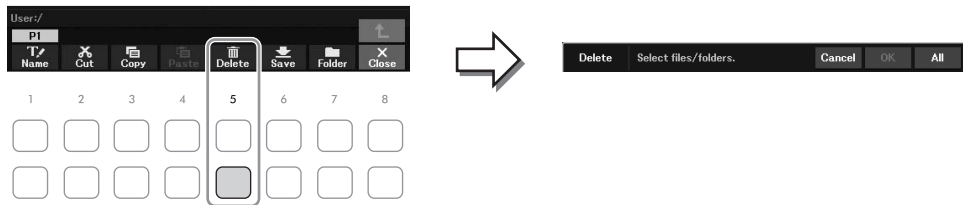
- Dateien auf der Registerkarte *Preset* können nicht gelöscht werden.
- Der Ordner *PianoRoom* lässt sich nicht löschen (Seite 37).

- 1 Wählen Sie in der Anzeige für die Dateiauswahl mit den TAB-Tasten [◀][▶] die entsprechende Registerkarte (*User* oder *USB1*) aus, die die zu löschende Datei/den Ordner enthält.
- 2 Achten Sie darauf, dass in der unteren rechten Ecke des Displays das Menü für die Dateiverwaltung angezeigt wird.

Wenn das Menü nicht erscheint, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*File*).

- 3 Drücken Sie die Taste [5▼] (*Delete*).

Das Fenster für den Löschvorgang erscheint unten im Display.



- 4 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] zu der gewünschten Datei/dem Ordner, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Durch Drücken der [ENTER]-Taste wird die Datei bzw. der Ordner ausgewählt (hervorgehoben). Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie nochmals die [ENTER]-Taste. Um alle Ordner und Dateien in der aktuellen Anzeige einschließlich aller anderen Seiten auszuwählen, drücken Sie die Taste [8▼] (*All*). Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie nochmals dieselbe Taste [8▼] (*All Off*).

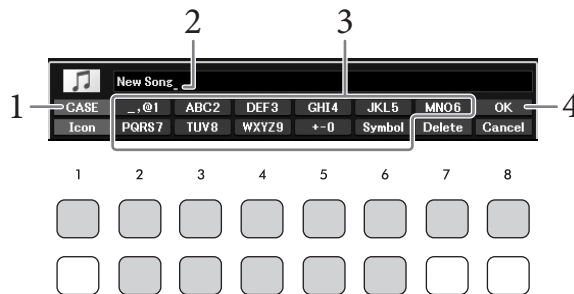
HINWEIS

Zum Abbrechen des Löschvorgangs drücken Sie die Taste [6▼] (*Cancel*).

- 5 Drücken Sie die Taste [7▼] (*OK*), um die Datei-/Ordnerauswahl zu bestätigen.
- 6 Folgen Sie den Anweisungen im Display.
 - **Yes:** Löscht die Datei oder den Ordner
 - **Yes All:** Löscht alle ausgewählten Dateien und Ordner
 - **No:** Lässt alle Dateien und/oder Ordner unverändert (es wird nichts gelöscht)
 - **Cancel:** Bricht den Löschvorgang ab

Eingeben von Zeichen

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie Zeichen eingeben, um Ihre Dateien/Ordner zu benennen. Die Zeicheneingabe erfolgt in der nachstehenden Anzeige.



HINWEIS

- Die folgenden Zeichen können nicht in einen Datei-/Ordnernamen eingegeben werden: \ / : * ? " < > |
- Datei- oder Ordnernamen können aus bis zu 50 Zeichen bestehen.

- 1 Mit der Taste [1▲] können Sie den Zeichentyp ändern.**
 - **CASE:** Großbuchstaben, Ziffern, Symbole
 - **case:** Kleinbuchstaben, Ziffern, Symbole
- 2 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad zur gewünschten Position.**
- 3 Verwenden Sie die jeweiligen Tasten [2▲▼] – [6▲▼] und [7▲], die dem einzugebenden Zeichen entsprechen.**

Jeder Taste sind mehrere Zeichen zugeordnet. Sie erreichen das jeweilige Zeichen, indem Sie die entsprechende Taste mehrmals drücken. Um das ausgewählte Zeichen zu übernehmen, bewegen Sie den Cursor weiter, oder drücken Sie eine andere Zeicheneingabetaste. Sie können auch einfach einen Moment warten, bis die Zeichen automatisch übernommen werden. Weitere Informationen zur Eingabe von Zeichen finden Sie im Abschnitt „Weitere Funktionen für die Zeicheneingabe“ auf Seite 32.

HINWEIS

Zum Abbrechen der Zeicheneingabe drücken Sie die Taste [8▼] (*Cancel*).

- 4 Um den neuen Namen zu übernehmen und zur vorigen Anzeige zurückzukehren, drücken Sie die Taste [8▲] (*OK*).**

Weitere Funktionen für die Zeicheneingabe

■ Zeichen löschen

Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf das zu löschende Zeichen, und drücken Sie die Taste [7▼] (*Delete*). Um alle Zeichen der Zeile auf einmal zu löschen, halten Sie die Taste [7▼] (*Delete*) gedrückt.

■ Satzzeichen oder Leerstellen eingeben

- 1 Drücken Sie die Taste [6▼] (*Symbol*), um die Zeichenliste aufzurufen.
- 2 Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad auf das gewünschte Symbol oder das Leerzeichen, und drücken Sie dann die Taste [8▲] (*OK*).

■ Auswahl benutzerdefinierter Symbole für Dateien (links vom Dateinamen angezeigt)

- 1 Drücken Sie die Taste [1▼] (*Icon*), um die Einblendanzeige zur Auswahl von Symbolen aufzurufen.
- 2 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] oder dem Datenrad das Symbol aus. Das Display enthält mehrere Seiten. Wählen Sie die gewünschten Seiten mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus.
- 3 Drücken Sie die Taste [8▲] (*OK*), um das ausgewählte Symbol zu übernehmen.

HINWEIS

Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die Taste [8▼] (*Cancel*).

Datensicherung

Sie können sämtliche auf dem User-Laufwerk gespeicherten Daten (ausgenommen geschützte Songs) und sämtliche Einstellungen dieses Instruments als eine einzige Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern (Erweiterung: *bup*). Die Sicherungsdatei kann zurück in das Instrument geladen werden, sodass Sie die vorher erzeugten Bedienfeldeinstellungen und Spieldaten abrufen können.

Informationen zu den speicherbaren Einstellungen finden Sie in der Spalte **Backup/Restore** der **Parameter Chart** in der Datenliste auf der Website.

ACHTUNG

Es dauert ein paar Minuten, bis der Sicherungs-/Wiederherstellungsvorgang abgeschlossen ist. Schalten Sie das Gerät während der Datensicherung oder Wiederherstellung nicht aus. Durch Ausschalten des Instruments während der Datensicherung oder Wiederherstellung können die Daten beschädigt werden oder verloren gehen.

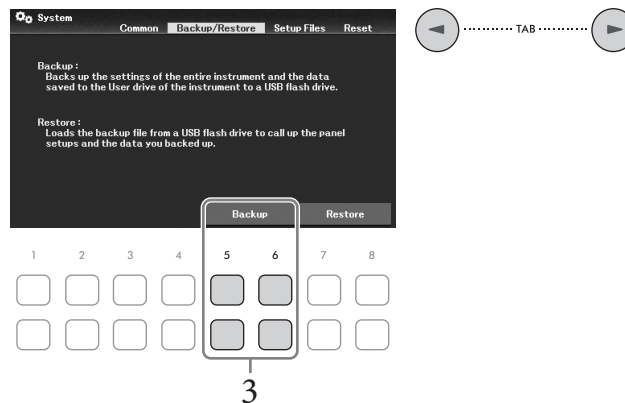
HINWEIS

- Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.
- Sie können auch auf dem User-Laufwerk befindliche Dateien, beispielsweise Voices, Songs und Registration-Memory-Speicherplätze sichern, indem Sie die gewünschten Dateien einzeln auf ein USB-Flash-Laufwerk kopieren. Anweisungen finden Sie auf Seite 29.
- Sie können Systemeinstellungen, MIDI-Einstellungen und User-Effect-Einstellungen auch einzeln auf der Registerkarte *Setup Files* in der *System*-Anzeige (siehe weiter unten) sichern. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 10 des Referenzhandbuchs auf der Website.

1 Schließen Sie an der [USB TO DEVICE]-Buchse als Backup-Ziel ein USB-Flash-Laufwerk an.

2 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **System**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Backup/Restore**



3 Verwenden Sie die Tasten [5▲▼]/[6▲▼] (**Backup**), um die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.

Wenn eine Bestätigungsmeldung erscheint, folgen Sie den Anweisungen im Display.

Wiederherstellen der Sicherungsdatei

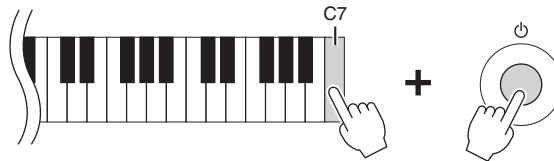
Drücken Sie hierzu die Tasten [7▲▼]/[8▲▼] (**Restore**) auf der Registerkarte **Backup/Restore** (siehe oben). Wenn eine Bestätigungsmeldung erscheint, folgen Sie den Anweisungen im Display. Wenn der Vorgang abgeschlossen ist, wird das Instrument automatisch neu gestartet.

ACHTUNG

Wenn eine der Dateien (z. B. Songs oder Styles) auf dem User-Laufwerk des Instruments denselben Namen hat wie die in der Sicherungsdatei enthaltenen Daten, werden die Daten durch Wiederherstellen der Sicherungsdatei überschrieben. Verschieben oder kopieren Sie vor dem Wiederherstellen alle wichtigen Daten des User-Laufwerks im Instrument auf ein USB-Flash-Laufwerk (Seite 29).

Wiederherstellen (Initialisieren) der Werksvoreinstellungen

Schalten Sie das Instrument ein, während Sie die Taste C7 ganz rechts auf der Tastatur gedrückt halten. Dadurch werden alle Einstellungen (die als System-Setup-Parameter bezeichnet werden) auf die Werksvorgaben zurückgesetzt (initialisiert), mit Ausnahme von **Language** (Seite 18), **Owner Name** (Seite 18) und der Bluetooth-Pairing-Informationen (Seite 96). Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der **Parameter Chart** (Parametertabelle) in der Datenliste auf der Website entnehmen.



Wenn Sie lediglich die Registration-Memory-Einstellungen (Seite 81) initialisieren möchten, schalten Sie das Instrument mit dem Netzschalter ein, während Sie die Tastaturtaste H6 gedrückt halten.

HINWEIS

Sie können auch bestimmte Einstellungen auf den werksseitigen Vorgabewert zurücksetzen oder alle Dateien/Ordner auf dem User-Laufwerk löschen. Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] System, [ENTER] → TAB [◀][▶] Reset. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 10 des Referenzhandbuchs auf der Website.

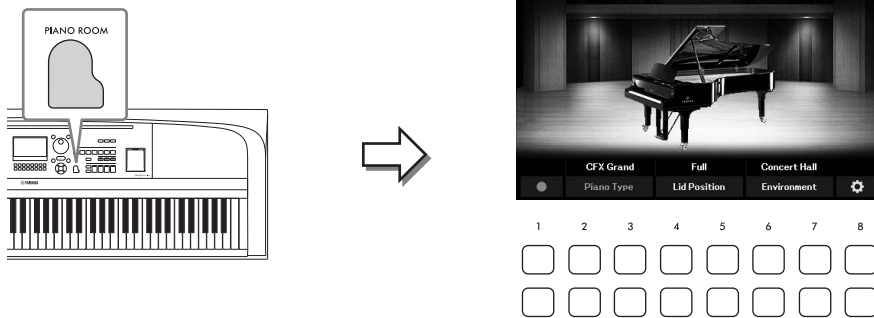
1 Piano Room

– Klavierspiel in perfekter Umgebung –

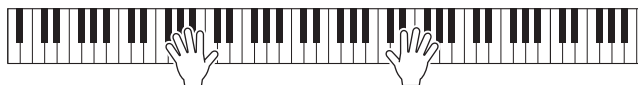
Die Piano-Room-Funktion („Klavierzimmer“) ist für diejenigen gedacht, die einfach und bequem das Klavierspiel auf diesem Instrument genießen möchten. Es spielt überhaupt keine Rolle, welche Einstellungen Sie am Bedienfeld vorgenommen haben, Sie können jederzeit die für das Klavierspiel optimalen Einstellungen mit einem Tastendruck abrufen. Sie können die Einstellungen für den Piano Room auch ändern.

Klavier spielen im „Piano Room“

- 1 Drücken Sie die [PIANO ROOM]-Taste, um die Piano-Room-Anzeige aufzurufen.** Dadurch werden die entsprechenden Bedienelementeinstellungen für das Klavierspiel aufgerufen. Alle Tasten auf dem Bedienfeld (mit Ausnahme der Tasten [PIANO ROOM], [EXIT] und [1▲▼] – [8▲▼]) sind deaktiviert.



- 2 Spielen Sie auf dem Instrument.**



Ändern Sie die Piano-Einstellungen entsprechend der Art der Musik, die Sie spielen möchten oder der Klänge, die Sie erzeugen möchten.

Piano Type	Verwenden Sie die Tasten [2▲▼]/[3▲▼], um den gewünschten Klavier/Flügeltyp auszuwählen.
Lid Position (Deckelposition)	Verwenden Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼], um festzulegen, wie weit der Deckel geöffnet ist. Diese Einstellung ist nur möglich, wenn einer der „Grand Piano“-Typen ausgewählt ist.
Environment (Halltyp)	Verwenden Sie die TAB-Tasten [6▲▼]/[7▲▼] zur Auswahl der gewünschten Umgebung (Environment) die automatisch den passenden Halltyp (Reverb Type) auswählt.

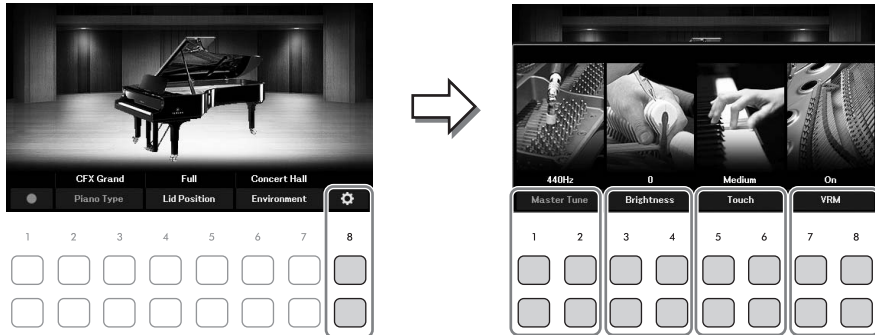
- 3 Drücken Sie die [PIANO ROOM]-Taste oder die [EXIT]-Taste, um das Piano-Room-Display zu verlassen.**

Alle Bedienelementeinstellungen werden auf diejenigen zurückgesetzt, die vor dem Aufrufen der Piano-Room-Anzeige eingestellt waren.

Detaileinstellungen im Piano Room

Sie können Einstellungen wie z. B. Anschlagsempfindlichkeit usw. für den Piano Room ändern.

- 1 Verwenden Sie in der Piano-Room-Anzeige die Tasten [8▲▼] zum Aufrufen der Einstellanzeige, und ändern Sie dann die Einstellungen mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼].



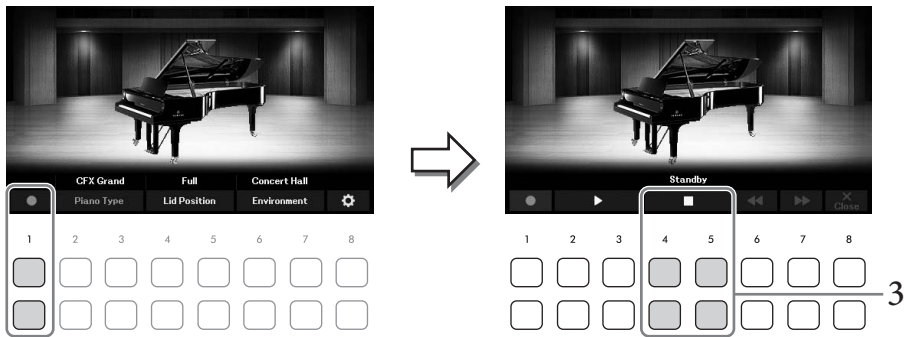
[1▲▼]/ [2▲▼]	Master Tune	Legt die Tonhöhe des Instruments in Schritten von 1 Hz fest.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Brightness	Bestimmt die Klanghelligkeit des Sounds. Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.
[5▲▼]/ [6▲▼]	Touch	Legt fest, wie der Klang auf Ihre Anschlagstärke reagiert. <ul style="list-style-type: none"> • Hard2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag. • Hard1: Erfordert einen mittelkräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. • Medium: Normale Anschlagstärke. • Soft1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. • Soft2: Erzeugt schon bei leichtem Anschlag eine relativ große Lautstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.
[7▲▼]/ [8▲▼]	VRM	Schaltet den VRM-Effekt ein/aus. Näheres zum VRM-Effekt erfahren Sie unter Seite 41.

Diese Einstellungen bleiben auch dann erhalten, wenn Sie diese Anzeige verlassen oder das Gerät ausschalten. Beim nächsten Drücken der [PIANO ROOM]-Taste werden die Piano-Einstellungen aufgerufen, die beim letzten Mal vorgenommen wurden.

- 2 Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Einstellanzeige zu verlassen.

Aufnehmen Ihres Spiels im Piano Room

- 1 Drücken Sie in der Piano-Room-Anzeige eine der Tasten [1▲▼](●), um die Aufnahme in den Standby-Modus zu versetzen.



- 2 Spielen Sie auf der Tastatur, um die Aufnahme zu starten.
Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die Tasten [2▲▼]/[3▲▼] (▶) drücken. Während der Aufnahme blinkt „Recording“.
- 3 Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie eine der Tasten [4▲▼]/[5▲▼] (■), um die Aufnahme zu stoppen.
- 4 Sobald eine Meldung erscheint, die Sie zum Speichern auffordert („Save“), drücken Sie die Taste [7▲▼] (Yes), um die Datei zu speichern.

ACHTUNG

Die aufgenommenen Daten gehen verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird, ohne dass Sie vorher gespeichert haben.

- 5 Um das aufgezeichnete Spiel anzuhören, drücken Sie eine der Tasten [2▲▼]/[3▲▼] (▶).

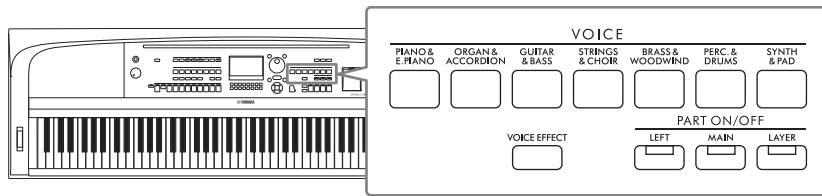
Um die Wiedergabe anzuhalten, verwenden Sie die Tasten [4▲▼]/[5▲▼] (■). Die Tasten [6▲▼] (◀◀) werden zum Zurückspulen verwendet, und die Tasten [7▲▼] (▶▶) werden zum schnellen Vorspulen der Wiedergabeposition verwendet.

Nur die jeweils letzte Aufnahme kann wiedergegeben werden. Sobald Sie eine der Tasten [8▲▼] (Close) drücken, können die Spieldaten nicht auf der Piano-Room-Anzeige wiedergegeben werden. Um das im Piano Room aufgezeichnete Spiel wiederzugeben, suchen Sie die Daten im **PianoRoom**-Ordner auf der Registerkarte **User** in der Anzeige für die Song-Auswahl (Seite 61), und geben Sie es als Song wieder.

2 Voices

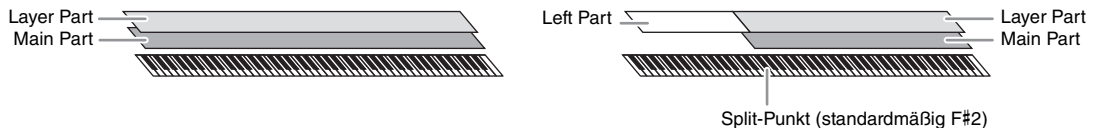
– Spielen auf der Tastatur mit verschiedenen Sounds –

Das Instrument bietet eine große Palette außerordentlich realistischer Instrumentenklänge (bezeichnet als Voices) wie Klavier, Gitarre, Streicher, Blech- und Holzbläser und mehr.



Spielen der Preset-Voices

Die Voices können mittels drei Tastatur-Parts gespielt werden: Main, Layer und Left. Diese Spielmodi gestatten Ihnen, einfach eine Voice (Main) zu spielen, zwei verschiedene Voices übereinander (Main und Layer), oder unterschiedliche Voices in den Bereichen für die linke und die rechte Hand der Tastatur (Main/Layer und Left). Durch Kombination dieser drei Parts können Sie üppige Instrumentaltexturen und praktische Kombinationen für Ihr Spiel schaffen.

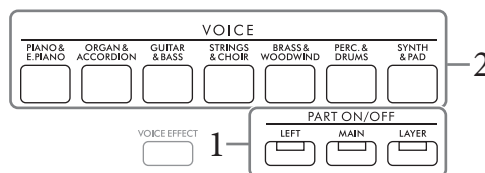


Wenn der Left-Part ausgeschaltet ist, wird die gesamte Tastatur für die Main- und Layer-Parts verwendet. Wenn der Left-Part eingeschaltet ist, werden die Taste F#2 und die darunter liegenden Tasten für den Left-Part verwendet, während die oberen Tasten (außer F#2) für die Parts Main und Layer verwendet werden. Die Taste, welche die Tastatur in Bereiche für die linke und rechte Hand unterteilt, wird als „Split-Punkt“ bezeichnet.

HINWEIS

Der Split-Punkt kann beliebig geändert werden (Seite 58).

- 1 Drücken Sie eine der PART ON/OFF-Tasten, um den gewünschten Tastatur-Part einzuschalten.



- 2 Drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um für den in Schritt 1 gewählten Part eine Voice-Kategorie auszuwählen und die Anzeige für die Voice-Auswahl aufzurufen.

Die vorprogrammierten („Preset“) Voices sind nach Kategorien geordnet und in entsprechenden Ordnern gespeichert. Die Auswahltasten für Voice-Kategorien entsprechen den Kategorien der Preset-Voices.

HINWEIS

Mit den Tasten für die Auswahl der Voice-Kategorie können Sie ganz einfach Voices für die Main- und Layer-Parts auswählen. Drücken Sie eine andere der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, während Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie gedrückt halten. Die Voice der zuerst gedrückten Taste wird dem Main-Part zugeordnet, die Voice der anschließend gedrückten Taste dem Layer-Part.

3 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die gewünschte Voice aus.



Die anderen Seiten können Sie aufrufen, indem Sie die Tasten ([1▲] – [7▲]) drücken, die den Seitennummern entsprechen (P1, P2, ...), oder mehrmals dieselbe VOICE-Kategorie-Auswahltaste drücken.

Mit der Taste [8▲] werden weitere Voice-Kategorien (Ordner) aufgerufen, darunter diejenigen, die keine Auswahltasten für VOICE-Kategorien haben.

HINWEIS

Die Voice-Eigenschaften werden über dem Namen der Preset-Voice angezeigt. Näheres siehe Seite 40.

Anhören der Demo-Phrasen für die einzelnen Voices

Drücken Sie die Taste [7▼] (*Demo*), um das Demo der ausgewählten Voice zu starten. Um das Demo anzuhalten, drücken Sie die Taste [7▼] noch einmal.

HINWEIS

Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*Close*).

4 Wiederholen Sie, wenn nötig, die Schritte 1–3, um die Voice für den anderen Part auszuwählen.

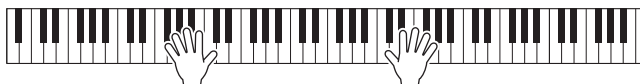
5 Vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Tastatur-Part eingeschaltet ist.

Durch Drücken der entsprechenden PART ON/OFF-Taste können Sie jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Die für die jeweiligen Parts gewählten Voices können Sie in der Hauptanzeige ablesen (Seite 23).



Leuchtet, wenn der Part eingeschaltet ist.

6 Spielen Sie auf dem Instrument.



Eigenschaften der Voices

Es gibt verschiedene Voice-Typen, und beim Spielen einiger der folgend beschriebenen Typen sind bestimmte Betrachtungen erforderlich. Bei diesen speziellen Typen erscheint eine Anzeige oberhalb (oder im Symbol links) des Voice-Namens in der Anzeige für die Voice-Auswahl oder in der Hauptanzeige. Für Beschreibungen der anderen Typen beachten Sie das Referenzhandbuch auf der Website.



- **VRM-Voices (Seite 41)**

Diese Voices reproduzieren die charakteristische Saitenresonanz eines echten Klaviers/Flügels.

- **Super Articulation (S.Art!) Voices (Seite 42)**

Der Begriff „Artikulation“ bezieht sich in der Musik normalerweise auf verschiedene Übergänge zwischen Noten. Dies zeigt sich häufig bei besonderen Spieltechniken wie Staccato, Legato und Notenbindungen.

- **Drums/SFX Voices**

Hiermit können Sie verschiedene Schlag- und Percussion-Instrumente oder SFX-Sounds (Sound-Effekte) spielen, die einzelnen Tasten zugewiesen sind. Einzelheiten zu den Tastenzuweisungen finden Sie in der **Drum/Key Assignment List** in der Datenliste auf der Website. Bei einigen Drum- und SFX-Voices können Sie die Drum-Kit-Tutor-Funktion verwenden, um die Tastenbelegung im Display zu sehen, wie unten beschrieben.

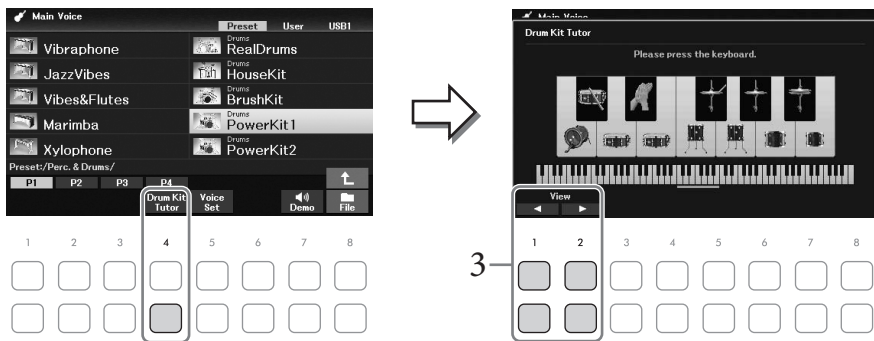
Anzeigen der den Tasten zugewiesenen Instrumente (Drum Kit Tutor)

Bei Drum-Kit-Voices, bei denen unten in der Anzeige für die Voice-Auswahl die Taste **Drum Kit Tutor** erscheint, können Sie die Tastenzuweisungen in der **Drum Kit Tutor**-Anzeige prüfen.

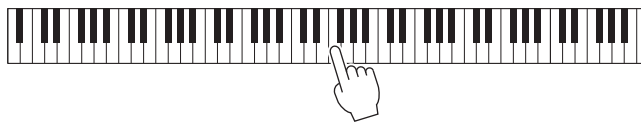
HINWEIS

Wenn das Menü für die Dateiverwaltung (Seite 26) angezeigt wird, drücken Sie die Taste [8▼] (Close), um zu prüfen, ob die *Drum Kit Tutor*-Schaltfläche vorhanden ist oder nicht.

- 1 Wählen Sie die kompatible Drum-Kit-Voice in der Anzeige für die Voice-Auswahl aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [4▼] (*Drum Kit Tutor*), um die *Drum Kit Tutor*-Anzeige aufzurufen.



- 3 Schlagen Sie die gewünschte Taste an, um deren Tastenzuordnung zu prüfen.



Die Abbildung und der Name des der Taste zugewiesenen Instruments erscheinen in der **Drum Kit Tutor**-Anzeige. Um die Abbildung und die Namen der Instrumente oktavenweise zu verschieben, verwenden Sie die Tasten [1▲▼] und [2▲▼] (oder drücken Sie die gewünschte Taste außerhalb des angezeigten Bereichs).

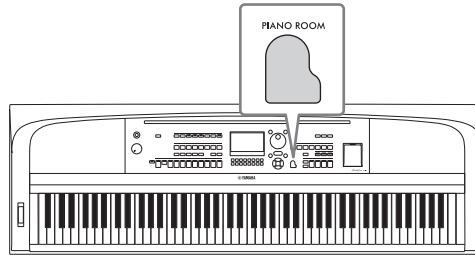
Aufrufen geeigneter Einstellungen für das Klavierspiel (Piano Reset)

Sie können das Instrument ganz einfach auf Einstellungen umschalten, mit denen Sie direkt Klavier bzw. Flügel spielen können, egal welche Einstellungen Sie am Bedienfeld vorgenommen haben. Mit dieser Funktion namens „Piano Reset“ können Sie die Voice **CFX Grand** (Yamaha CFX-Flügel) über die gesamte Tastatur spielen.

HINWEIS

Diese Funktion lässt sich nicht verwenden, während die Piano-Room-Anzeige (Seite 35) zu sehen ist.

- 1 Drücken und halten Sie die [PIANO ROOM]-Taste mindestens zwei Sekunden lang.



Im Display wird eine Meldung angezeigt.

- 2 Drücken Sie eine der Tasten [7▲▼] (Reset), um die geeigneten Einstellungen für das Klavierspiel aufzurufen.

Spielen realistischer, resonanzerweiterter Piano-Sounds (VRM-Voices)

Durch einfaches Auswählen einer VRM-Voice können Sie den VRM-Effekt hören (siehe unten). VRM-Voices können über die VOICE-Kategorietaste [PIANO & E. PIANO] ausgewählt werden. Eine VRM-Voice ist in der Anzeige für die Voice-Auswahl oder in der Hauptanzeige über dem Voice-Namen mit „**VRM**“ gekennzeichnet.

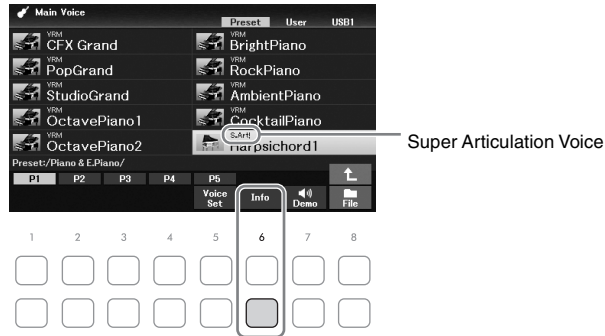
Standardmäßig ist der VRM-Effekt eingeschaltet. Sie können diese Funktion ein- oder ausschalten und die Intensität über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Piano** → Cursortaste [▲] **1 VRM** einstellen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

VRM-Technik (Virtual Resonance Modeling)

Bei einem echten akustischen Klavier/Flügel schwingen beim Anschlagen einer Taste bei gehaltenem Dämpferpedal nicht nur die Saite(n) der gespielten Taste, sondern auch andere Saiten sowie der Resonanzboden, und alle anregenden und angeregten Schwingungen beeinflussen sich gegenseitig, so dass eine volle und brillante Resonanz entsteht, die sich aufbaut und ausweitet. Die in diesem Instrument integrierte VRM-Technik (Virtual Resonance Modeling) reproduziert originalgetreu die komplizierte Interaktion zwischen Saitenschwingung und Resonanzboden und bildet den Klang eines echten akustischen Klaviers oder Flügels nach. Da die Resonanz sofort durch Anschlagen der Tasten oder Betätigen des Pedals erzeugt wird, können Sie den Klang ausdrucksvoll variieren, indem Sie das Timing Ihres Tastenanschlags und Zeitpunkt und Stärke Ihres Drucks auf das Pedal kontrollieren.

Super-Articulation-Voices spielen

Mit den Super-Articulation-Voices können Sie einfach durch die Art, wie Sie spielen, feine, sehr realistische musikalische Ausdrucksformen erzeugen. In der Anzeige für die Voice-Auswahl oder in der Hauptanzeige wird oberhalb des Voice-Namens von Super-Articulation-Voices „S.Art!“ angezeigt.



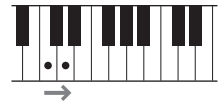
Für Spielanweisungen können Sie das Informationsfenster der ausgewählten Super-Articulation-Voice aufrufen, indem Sie in der Anzeige für die Voice-Auswahl die Taste [6▼] (*Info*) drücken.

HINWEIS

Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*Close*).

Beispiel: Saxophon-Voice

Wenn Sie beispielsweise mit der Voice „Saxophone“ die Note C gefolgt von D stark gebunden (*legato*) spielen, hören Sie einen nahtlosen Notenübergang, so als würde ein Saxofonist sie in einem Atemzug spielen.



Beispiel: Gitarren-Voice

Wenn Sie die Note C und dann das E direkt darüber stark gebunden (*legato*) und fest spielen, gleitet die Tonhöhe von C zum E.



Hinzufügen von Artikulationseffekten mit dem Pedal (gesondert erhältlich)

Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice für den Main-Part auswählen, werden die Funktionen des mittleren und/oder des linken Pedals so umgeschaltet, dass sie Articulation-Effekte steuern. Wenn Sie ein Pedal betätigen, werden unabhängig von Ihrem Spiel auf der Tastatur verschiedene Spieleffekte ausgelöst. Wenn Sie zum Beispiel bei einer Saxophon-Voice eines der Pedale betätigen, können dadurch Atem- oder Klappengeräusche ausgelöst werden, bei einer Gitarren-Voice hingegen Bund- oder Klopfgeräusche. Diese können Sie während Ihres Spiels wirkungsvoll zwischen den Noten einstreuen.

HINWEIS

Wenn Sie die Pedalfunktion unabhängig von der Voice sperren möchten, schalten Sie den Parameter *Switch with Main Voice* (mit Main-Voice umschalten) aus. Die Funktionsanzeige kann über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Cursortaste [▼] 3 *Switch with Main Voice* umgeschaltet werden.

HINWEIS

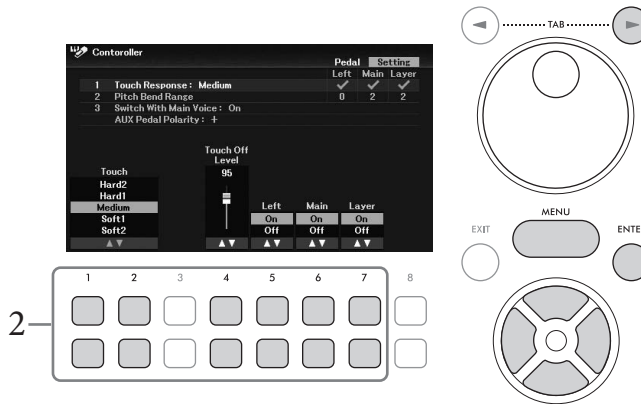
- Super-Articulation-Voices sind nur dann mit anderen Modellen kompatibel, wenn auf dem jeweiligen Modell beide Voice-Typen installiert sind. Song- oder Style-Daten, die Sie am Instrument mit Hilfe dieser Voice erstellt haben, klingen nicht richtig, wenn Sie diese auf anderen Instrumenten wiedergeben.
- Super-Articulation-Voices klingen je nach Tastaturbereich, Velocity, Anschlag usw. verschieden. Daher kann es, wenn Sie einen Keyboard-Harmony-Effekt einsetzen oder die Transpositionseinstellung oder die Voice-Set-Parameter ändern, zu unerwarteten oder unerwünschten Klängen kommen.

Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur

Sie können die Anschlagempfindlichkeit des Instruments festlegen, d. h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen. Diese Einstellung wirkt sich nicht auf den Widerstand der Tastatur aus.

1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → Cursortaste [▲] **1 Touch Response**.

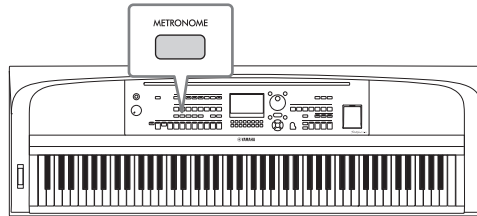


2 Verwenden Sie die Tasten [1▲▼] – [7▲▼], um die Anschlagdynamik festzulegen.

[1▲▼]/ [2▲▼]	Touch	<ul style="list-style-type: none"> • Hard2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag. • Hard1: Erfordert einen mittelkräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. • Medium: Normale Anschlagstärke. • Soft1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. • Soft2: Erzeugt schon bei leichtem Anschlag eine relativ große Lautstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.
[4▲▼]	Touch Off Level	Legt den Velocity-Pegel fest, wenn die Anschlagdynamik beliebiger Parts (der nachfolgende Parameter) ausgeschaltet ist (Off). Anders gesagt: Durch das Anschlagen der Tasten wird immer dieselbe Lautstärke erzielt.
[5▲▼] – [7▲▼]	Main, Layer, Left	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

Verwenden des Metronoms

Mit der Taste [METRONOME] können Sie das Metronom starten bzw. stoppen. Das Metronom erzeugt ein Klickgeräusch, das als genaue Tempovorgabe beim Üben dient oder es Ihnen ermöglicht, ein bestimmtes Tempo zu testen.



Das Metronom-Tempo lässt sich auf die gleiche Weise einstellen wie das Style-Tempo (Seite 52).

HINWEIS

Sie können die Taktart, Lautstärke und den Signalpegel des Metronoms in der Anzeige ändern, die über [MENU] → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] *Metronome Setting*, [ENTER] → Cursorstaste [▲] *1 Metronome* aufgerufen wird. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

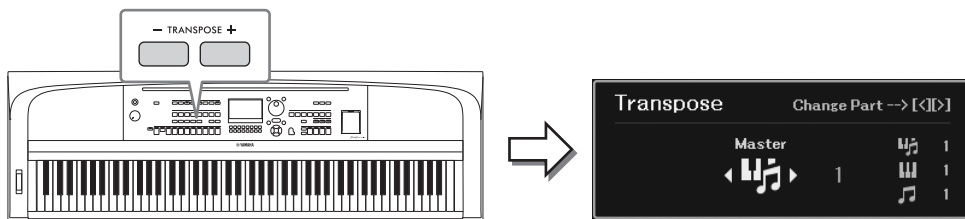
Ändern der Tonhöhe der Tastatur

Einstellen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

Die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] transponieren die Gesamtonhöhe des Instruments (Tastaturklang, Style-Wiedergabe, Song-Wiedergabe usw.) in Halbtonschritten (von -12 bis +12). Um den Transpositionswert direkt auf 0 zurückzusetzen, drücken Sie gleichzeitig die Tasten [+] und [-].

HINWEIS

Die Transponierfunktionen haben keine Auswirkung auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices.



Sie können den zu transponierenden Part unabhängig einstellen. Drücken Sie mehrfach die Cursorstasten [◀]/[▶], bis der gewünschte Part angezeigt wird, und transponieren Sie ihn dann mit den TRANSPOSE-Tasten [-]/[+].

Master	Transponiert die Tonhöhe des gesamten Klangs mit Ausnahme der Audiodatei-Wiedergabe, des Eingangssignals von der [MIC INPUT]-Buchse und des Audio-Eingangssignals (Seite 95) vom externen Gerät.
Keyboard	Transponiert die Tonhöhe der Tastatur einschließlich des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe.
Song	Transponiert die Tonhöhe des Songs.

Feinabstimmen der Tonhöhe

Per Voreinstellung ist die Referenztonhöhe des gesamten Instruments entsprechend der temperierten Stimmung auf 440,0 Hz eingestellt. Diese Grundstimmung lässt sich in der wie folgt aufzurufenden Anzeige ändern: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Master Tune/Scale Tune**, [ENTER]. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

HINWEIS

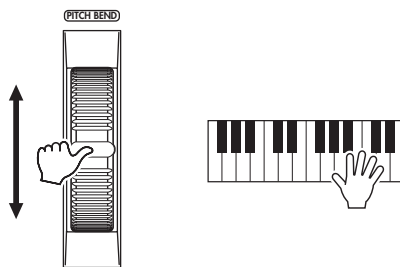
Sie können die Tonhöhe für jeden Tastatur-Part (Main/Layer/Left) auch in der Anzeige einstellen, die über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Voice Setting**, [ENTER] → TAB [◀][▶] **Tune** aufgerufen wird.

Einsatz des Pitch-Bend-Rads

Während Sie auf der Tastatur spielen, können Sie mit dem [PITCH BEND]-Rad die Tonhöhe einzelner Noten nach oben „ziehen“ (indem Sie das Rad von sich weg drehen) oder nach unten (indem Sie das Rad zu sich hin drehen). Das Pitch-Bend-Rad wirkt sich auf alle Tastatur-Parts aus (Main, Layer und Left). Das [PITCH BEND]-Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück.

HINWEIS

Die mit dem [PITCH BEND]-Rad erzeugten Effekte werden während der Style-Wiedergabe je nach Style-Einstellung möglicherweise nicht auf den Left-Part angewendet.

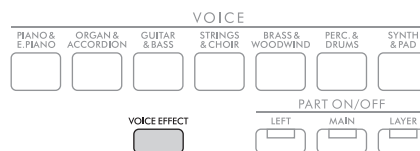


Der maximale Pitch-Bend-Tonumfang kann in der Anzeige geändert werden, die über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Controller**, [ENTER] → TAB [▶] **Setting** → Cursortasten [▲][▼] **2 Pitch Bend Range** aufgerufen wird.

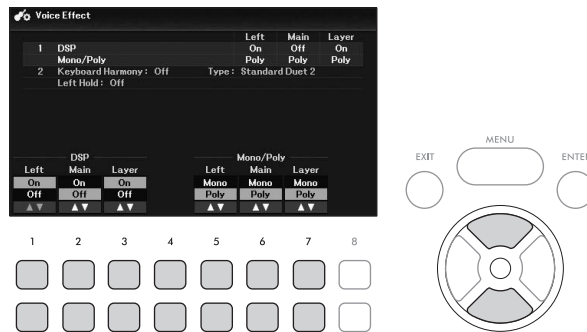
Anwenden von Voice-Effekten


Das Instrument bietet ein hochentwickeltes Multi-Prozessor-Effektsystem, das Ihrem Sound besondere Tiefe und mehr Ausdruck verleihen kann.

1 Drücken Sie die [VOICE EFFECT]-Taste, um die **Voice Effect-Anzeige** aufzurufen.



- 2 Verwenden Sie die Cursortasten [▲][▼], um die Seite auszuwählen, und verwenden Sie dann die Tasten [1▲▼] – [7▲▼], um die Effekte auf die Voices anzuwenden.



1	[1▲▼] – [3▲▼]	DSP	Schaltet den DSP-Effekt (Digital Signal Processor) für jeden Tastatur-Part ein oder aus. Mit den digitalen Effekten des Instruments können Sie Ihrem Spiel auf verschiedene Weise Atmosphäre und Tiefe verleihen. Beispielsweise können Sie Hall hinzufügen, so dass es klingt, als ob Sie in einem Konzertsaal spielen. HINWEIS Der Effektyp kann geändert werden. Wählen Sie in der Anzeige für die Voice-Auswahl [5▼] (Voice Set) → TAB [◀ ▶] Effect/EQ → Cursortasten [▲][▼] 2 DSP Type. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.
	[5▲▼] – [7▲▼]	Mono/Poly	Bestimmt, ob die Voice des ausgewählten Keyboard-Parts monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Wenn Mono gewählt ist, wird die Voice des Parts monophon gespielt (nur jeweils eine Note gleichzeitig), wobei die letzte Note Priorität besitzt. Auf diese Weise können Sie einzelne führende Klänge wie z. B. Blechblasinstrumente realistischer spielen. Je nach der ausgewählten Voice wird ein Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen den Noten) erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden. HINWEIS Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.
2	[2▲▼] / [3▲▼]	Keyboard Harmony	Wenn die Keyboard-Harmony-Funktion mit den Tasten [2▲▼] / [3▲▼] auf On gestellt ist, kann der Harmony-Typ (der in der Anzeige eingestellt wird, die Sie mit den Tasten [4▲▼] erreichen) auf den Tastaturbereich für die rechte Hand angewendet werden. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.
	[4▲▼]	Type	
	[6▲▼] / [7▲▼]	Left Hold	Wenn hier On eingestellt ist, wird die Voice für den Part der linken Hand auch dann gehalten, wenn die Tasten losgelassen werden. Nicht ausklingende Voices (wie Streicher) werden gleichmäßig gehalten, während ausklingende Voices (z. B. Klavier) langsamer ausklingen (wie bei Betätigung des Dämpferpedals). Wenn die Funktion Left Hold eingeschaltet ist (On), erscheint in der rechten Ecke des linken Parts in der Hauptanzeige die Anzeige „H“. 

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 2 des Referenzhandbuchs.

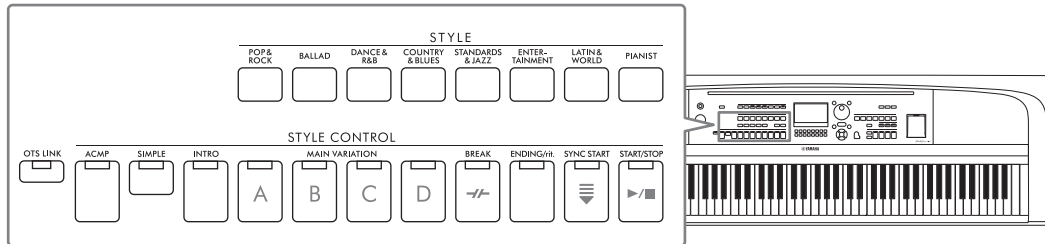


Metronomeinstellungen:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Metronome Setting</i> , [ENTER]
Einstellen der Effekttiefe von Reverb/Chorus und anderer Einstellungen für Piano-Voices:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Voice Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Piano</i>
Anwenden von Keyboard Harmony:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Keyboard Harmony</i> , [ENTER] oder [VOICE EFFECT] → Cursortaste [▼] 2 <i>Keyboard Harmony</i> → [4▲▼] (<i>Type</i>)
Tonhöhereinstellungen	
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Master Tune/Scale Tune</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Master Tune</i>
• Skalenstimmung:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Master Tune/Scale Tune</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Scale Tune</i>
• Tonhöhereinstellungen für einzelne Tastatur-Parts:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Voice Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀][▶] <i>Tune</i>
Bearbeiten von Voices (Voice Set):	Anzeige für die Voice-Auswahl → [5▼] (<i>Voice Set</i>)
Deaktivierung der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.):	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Voice Setting</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Voice Set Filter</i>

3 Styles

– Spielen von Rhythmus und Begleitung –

Das Instrument enthält verschiedene harmonische und rhythmische Begleitungs-Patterns (als „Styles“ bezeichnet) in einer Vielfalt unterschiedlicher Musikgattungen, darunter Pop, Jazz und viele weitere. Ein Style bietet eine Begleitautomatik, die Akkorde („Chords“) automatisch erkennt, auf deren Basis eine automatische Begleitung erzeugt wird, die Sie einfach durch das Spielen auf der Tastatur steuern können. Dadurch können Sie automatisch den Klang einer ganzen Band oder eines Orchesters erzeugen – selbst wenn Sie nur allein spielen.



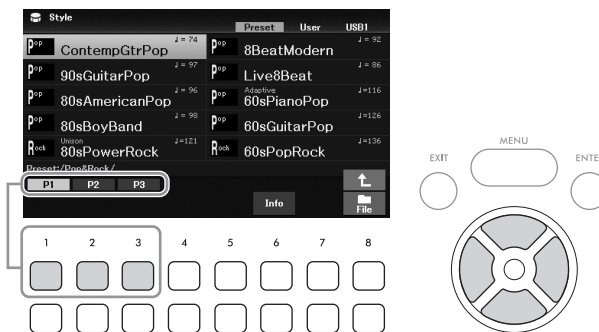
Spielen eines Styles mit Begleitautomatik (Auto Accompaniment)

- 1 Drücken Sie eine der Tasten für die Auswahl der STYLE-Kategorie, um das Auswahl-Display für Styles aufzurufen.



- 2 Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] oder dem Datenrad den gewünschten Style aus.

Die anderen Seiten können Sie aufrufen, indem Sie die den Seitennummern (P1, P2 ...) entsprechenden Tasten ([1▲] – [7▲]) oder mehrmals dieselbe STYLE-Kategorie-Auswahl-taste drücken.

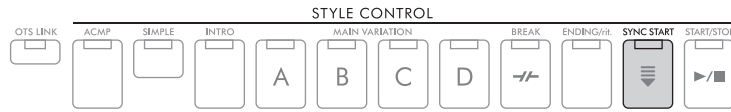


- 3 Achten Sie darauf, dass die STYLE-CONTROL-Taste [ACMP] eingeschaltet ist (das Lämpchen leuchtet).



Ein Style besteht im Allgemeinen aus acht Parts (Kanälen): Rhythmus, Bass und verschiedene Begleit-Parts. Wenn Sie die [ACMP]-Taste einschalten, können alle gewünschten Parts wiedergegeben werden, wenn Sie sie ausschalten, werden nur die Rhythmus-Parts gespielt.

4 Drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [SYNC START], um die Synchronstartfunktion zu aktivieren (Seite 50).



5 Der ausgewählte Style startet, sobald Sie beginnen, auf der Tastatur zu spielen.

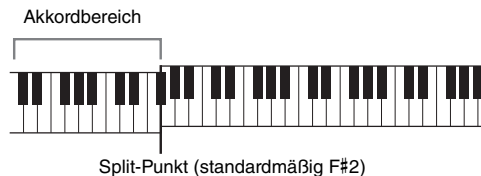


HINWEIS

- Wenn Sie die Begleitung einfacher gestalten möchten, schalten Sie die [SIMPLE]-Taste ein. Dadurch werden nur Rhythmus und Bass aktiviert und andere Parts ausgeschaltet (Seite 53).
- Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Feeling eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten oder andere Voices auswählen (Seite 53).

Standardmäßig ist das „Chord Fingering“ (die Akkordgrifftechnik, Seite 56) auf **AI Full Keyboard** eingestellt. Hierbei spielen Sie einfach mit beiden Händen auf der Tastatur, und das Instrument erkennt automatisch die Akkorde und spielt die Begleitung dazu.

Wenn andererseits Chord Fingering auf einen anderen Modus als **AI Full Keyboard** oder **Full Keyboard** eingestellt ist (und die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist), wird ein so genannter „Tastaturbereich für die Begleitung“ nur der linken Hand zugewiesen. Die in diesem Bereich gespielten Akkorde werden automatisch erkannt und als Grundlage für die vollautomatische Begleitung mit dem ausgewählten Style verwendet.



HINWEIS

- Der Split-Punkt kann nach Wunsch eingestellt werden (Seite 58).
- Standardmäßig ist der Tastaturbereich für die Begleitung auf den Bereich der linken Hand eingestellt, Sie können ihn jedoch auch dem Bereich für die rechte Hand zuweisen (Seite 57), falls gewünscht.

6 Um die Style-Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie die STYLE CONTROL-Taste [START/STOP].

Sie können den Song auch während der Wiedergabe mit der [ENDING/rit.]-Taste anhalten (Seite 50).

Eigenschaften der Styles

Die Style-Typen und ihre charakteristischen Eigenschaften werden in der Anzeige für die Style-Auswahl oder in der Hauptanzeige oberhalb des Style-Namens angezeigt. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 51 für **Adaptive** und auf Seite 54 für **Unison**. Weitere Typen finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.



Style-Dateikompatibilität

Dieses Instrument verwendet das SFF-GE-Dateiformat (Seite 108). Es kann bestehende SFF-Dateien wiedergeben; diese werden jedoch im SFF-GE-Format gespeichert, wenn sie in diesem Instrument gespeichert (oder geladen) werden. Bitte bedenken Sie, dass die gespeicherte Datei nur auf Instrumenten abgespielt werden kann, die mit dem Style-Dateiformat SFF GE kompatibel sind.

Steuern der Style-Wiedergabe

Starten/Stoppen der Wiedergabe

■ [START/STOP]-Taste

Startet die Wiedergabe des Rhythmus-Parts des aktuellen Styles. Um die Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie diese Taste erneut.



Wiedergabe von Rhythmus und automatischer Begleitung ([ACMP]-Taste)

Wenn Sie die [ACMP]-Taste einschalten, lassen sich sowohl der Rhythmus-Part als auch (passend zu den erkannten Akkorden während der Style-Wiedergabe) die automatische Begleitung wiedergeben.



HINWEIS

- Der Rhythmus erklingt bei einigen Styles nicht. Wenn Sie einen dieser Styles verwenden möchten, achten Sie darauf, dass die [ACMP]-Taste immer eingeschaltet ist.
- Per Voreinstellung ist die [ACMP]-Taste eingeschaltet, wenn Sie das Gerät einschalten. Mit [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Style Setting, [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting2 → Cursortaste [▲] 1 ACMP On/Off Default können Sie einstellen, ob die [ACMP]-Taste beim Einschalten aktiviert ist.

■ [SYNC START]-Taste

Diese Taste versetzt die Style-Wiedergabe in den Bereitschaftszustand. Die Style-Wiedergabe startet, sobald Sie auf der Tastatur spielen. Während der Style-Wiedergabe stoppt diese Taste den Style und versetzt das Instrument in Wiedergebepbereitschaft.



HINWEIS

Wenn der „Chord Fingering“-Typ (Seite 56) auf etwas anderes als *All Full Keyboard* oder *Full Keyboard* eingestellt ist, startet die Style-Wiedergabe, wenn Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen (wenn die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist), oder eine beliebige Tastaturtaste anschlagen (wenn [ACMP] ausgeschaltet ist).

■ [INTRO]-Taste

Diese fügt eine Einleitung vor dem Starten der Style-Wiedergabe hinzu. Nachdem Sie die [INTRO]-Taste gedrückt haben, starten Sie die Wiedergabe des Styles. Nach der Einleitung schwenkt die Style-Wiedergabe automatisch auf den Hauptteil (die Main-Section) um.



■ [ENDING/rit.]-Taste

Diese fügt einen Schlussteil vor dem Stoppen der Style-Wiedergabe hinzu. Wenn Sie während der Style-Wiedergabe die [ENDING/rit.]-Taste drücken, stoppt der Style automatisch nach Beendigung des Schlussteils. Sie können den Schluss allmählich langsamer werden lassen (ritardando), indem Sie während der Wiedergabe des Schlussteils erneut die [ENDING/rit.]-Taste drücken.



HINWEIS

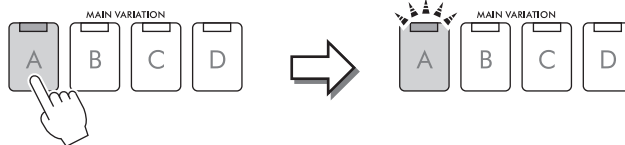
Die Sections Intro und Ending besitzen drei Typen (Sets) für jeden Style. Wenn Sie eine andere Gruppe von Intro- und Ending-Sections verwenden möchten, können Sie diese in der Anzeige auswählen, das über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Style Setting, [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting2 → Cursortaste [▲] 1 Intro/Ending Set aufgerufen wird. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

Umschalten der Variationen (Sections) während der Style-Wiedergabe

Jeder Style ist mit vier verschiedenen Main-Sections, vier Fill-in-Sections und einer Break-Section (Pausenteil) ausgestattet. Durch den effektiven Einsatz dieser Sections können Sie Ihr Spiel auf einfache Weise dynamischer und professioneller klingen lassen. Die Section kann während der Style-Wiedergabe beliebig umgeschaltet werden.

■ MAIN VARIATION-Tasten [A] – [D]

Drücken Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten [A] – [D], um die gewünschte Main-Section auszuwählen (die Taste leuchtet orange). Jede ist ein mehrtaktiges Begleit-Pattern, das unbegrenzt wiederholt wird. Durch erneutes Drücken der ausgewählten MAIN-VARIATION-Taste wird ein geeignetes Fill-in-Pattern (Füllmuster) gespielt, um den Rhythmus interessanter zu machen und Abwechslung von den Wiederholungen zu bieten. Wenn das Fill-In beendet ist, geht es nahtlos in die Main-Section über.



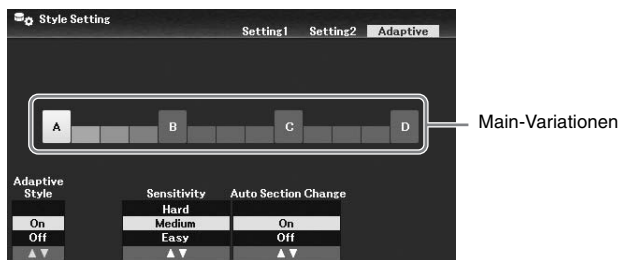
Drücken Sie erneut die ausgewählte (orange leuchtende) Main-Section.

Der Füllteil der ausgewählten Main-Section wird gespielt (blinkt orange).

Automatisches Verschieben der Main-Variationen (Adaptive Style)

Bei Styles, bei denen in der Anzeige für die Style-Auswahl „*Adaptive*“ oberhalb des Style-Namens angezeigt wird, kann die Adaptive-Style-Funktion verwendet werden. Wenn die Adaptive-Style-Funktion eingeschaltet ist, ändert sich die Main-Variation automatisch je nachdem, wie dynamisch Sie auf der Tastatur spielen (z. B. Spielstärke und Anzahl der gespielten Noten), ohne hierzu die MAIN VARIATION-Tasten verwenden zu müssen. Zwischen den Sections Main A, B, C und D stehen drei Variationen zur Verfügung, die den benachbarten Sections ähneln, und es gibt 13 verschiedene Variationen (wie unten gezeigt). Aus diesen Variationen wird die am besten geeignete Variation für Ihr aktuelles Spiel wiedergegeben. Wenn Sie beispielsweise dynamischer auf der Tastatur spielen, erhöht sich auch die dynamische Intensität der Style-Begleitung. Natürlich ist auch das Gegenteil der Fall; Sie können die Dynamik der Begleitung auch ruhiger werden lassen, indem Sie weniger und/oder weniger dynamisch spielen.

Um diese Funktion zu verwenden, schalten Sie die Funktion ein über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [▶] **Adaptive** → [1▲▼] (**Adaptive Style**), und spielen Sie dann einen Style mit Begleitautomatik (Seite 48).



Falls erforderlich, können Sie die Empfindlichkeit (d. h. wie die Variationen auf Ihr Spiel reagieren) mit den Tasten [3▲▼]/[4▲▼] (**Sensitivity**) einstellen.

- **Hard**: Erfordert ein starkes Spiel, um Änderungen zu bewirken. Geeignet für energetische Musik wie Rockmusik.
- **Medium**: Mittlere Empfindlichkeit.
- **Easy**: Auch eine leicht erhöhte Anschlagstärke bewirkt Veränderungen. Geeignet für sanftere Musik wie Balladen.

Standardmäßig wechselt die Main-Variation zwischen den Sections A, B, C und D. Sie können die Änderungen innerhalb der Variationen begrenzen, so dass Sie sich näher an der aktuellen Main-Variation befinden. Wenn beispielsweise Main B ausgewählt ist, ändert sich die Variation innerhalb der 7 Typen einschließlich B und wechselt niemals zu A, C oder D. Verwenden Sie dazu die Tasten [5▲▼]/[6▲▼] (**Auto Section Change**), um die Funktion auf **Off** zu stellen. Wenn Sie stärkere Änderungen der Variations wünschen, verwenden Sie die MAIN VARIATION-Tasten.

Automatisches Umschalten der One-Touch-Einstellungen bei Wechsel der Main-Sections (OTS Link)



One Touch Setting (OTS) ist eine praktische Funktion, die es Ihnen erlaubt, automatisch die für den aktuell ausgewählten Style passendsten Bedienelementeinstellungen (Voices, Effekte usw.) aufzurufen. Wenn die [OTS LINK]-Taste eingeschaltet ist, wird durch Drücken einer anderen MAIN VARIATION-Taste (A–D) automatisch eine One-Touch-Einstellung aufgerufen, die für die nun ausgewählte Main-Section geeignet ist.

HINWEIS

- Sie können das Informationsfenster aufrufen, um zu bestätigen, welche Voices für die einzelnen Main-Sections (A–D) des aktuellen Styles vorbereitet wurden, indem Sie die Taste [6▼] (Info) drücken. Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (Close). Grau dargestellte Voice-Namen zeigen an, dass der entsprechende Part aktuell ausgeschaltet ist.
- Bei Verwendung der Adaptive-Style-Funktion (Seite 51) wird OTS nicht aufgerufen, wenn die Main-Sections automatisch gewechselt werden, auch dann nicht, wenn die [OTS LINK]-Taste eingeschaltet wird.
- ? Wenn Sie die Voice umschalten, nachdem OTS aufgerufen wurde, oder wenn Sie die Main Section umschalten, ohne eine der MAIN VARIATION-Tasten zu drücken (z. B. wenn Sie die Adaptive-Style-Funktion verwenden), können Sie die zuletzt gültige OTS abrufen, indem Sie die [OTS LINK]-Taste aus- und wieder einschalten.

Hinzufügen eines Fill-ins beim Umschalten der Main-Section

Per Voreinstellung ist die Auto-Fill-in-Funktion eingeschaltet, und durch Drücken einer der MAIN VARIATION-Tasten [A] – [D] während der Wiedergabe wird automatisch eine Fill-in-Section abgespielt. Diese Funktion kann über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Setting1** → Cursortaste [▲] **1 Auto Fill-in On/Off** ein-/ausgeschaltet werden.

■ [BREAK]-Taste

Hiermit können Sie dynamische Unterbrechungen (Breaks) in den Begleitrhythmus einfügen. Drücken Sie während der Style-Wiedergabe die [BREAK]-Taste. Nach Beendigung des eintaktigen Break-Patterns geht die Style-Wiedergabe automatisch zum Hauptteil über.



Über den Leuchtzustand der Section-Tasten (INTRO/MAIN VARIATION/BREAK/ENDING)

- **Orange:** Die Section ist aktuell ausgewählt.
- **Orange blinkend:** Die Section wird nach der aktuell ausgewählten Section als nächste gespielt.
* Die Lämpchen der MAIN VARIATION-Tasten [A] – [D] blinken ebenfalls orange.
- **Grün:** Die Section enthält Daten, ist aber aktuell nicht ausgewählt.
- **Aus:** Die Section enthält keine Daten und kann nicht abgespielt werden.

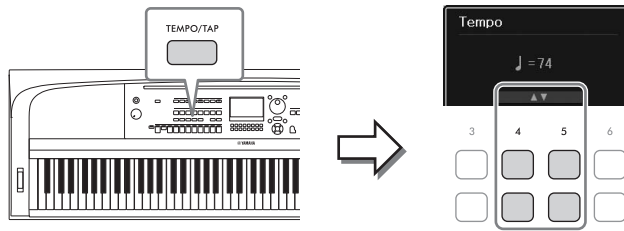
Anpassen der Lautstärkebalance (Volume Balance)

In der Balance-Anzeige können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Tastatur-Parts (Main, Layer, Left), dem Style, dem Song, dem USB-Audioplayer, dem Mikrofonklang und dem Audiosignal vom externen Gerät einstellen (Seite 95). Diese können auf der Registerkarte **Volume/Pan** in der **Mixer**-Anzeige eingestellt werden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 88.

Einstellen des Tempos

Mit der [TEMPO/TAP]-Taste können Sie das Wiedergabetempo von Metronom, Style und Song ändern. Drücken Sie die [TEMPO/TAP]-Taste, um das Tempo-Einblendfenster aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [4▲▼]/[5▲▼] oder das Datenrad, um das Tempo in einem Bereich von 5–500 Schlägen pro Minute einzustellen.

Um das Tempo auf den Standardwert zurückzusetzen, drücken Sie gleichzeitig die Tasten [4▲] und [4▼] (oder [5▲] und [5▼]).



Sie können während der Wiedergabe eines Styles oder Songs das Tempo ändern, indem Sie zweimal im gewünschten Tempo auf die [TEMPO/TAP]-Taste klopfen. Wenn die Style- und Song-Wiedergabe gestoppt ist, wird durch Tippen auf die [TEMPO/TAP]-Taste (viermal für ein 4/4-Taktmaß) die Wiedergabe des Rhythmus-Parts des Styles in dem von Ihnen geklopfen Tempo gestartet.

Wiedergabe von Rhythmus- und Bass-Parts des Styles



Ein Style besteht im Allgemeinen aus acht Parts (Kanälen): Rhythmus, Bass und verschiedene Begleit-Parts (siehe unten). Wenn die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist, werden normalerweise alle diese Parts wiedergegeben. Wenn Sie jedoch die [SIMPLE]-Taste einschalten, können Sie die Anordnung ganz einfach auf die Rhythmus- und Bass-Parts abstimmen und alle anderen Parts ausschalten – was sie besonders für das Klavierspiel ideal macht.

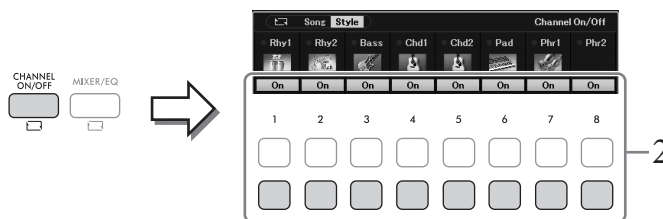
Ein- und Ausschalten einzelner Parts (Kanäle) eines Styles

Jeder Style enthält die nachstehend aufgelisteten Kanäle. Sie können während der Style-Wiedergabe Variationen hinzufügen und das Spielgefühl eines Styles verändern, indem Sie Kanäle ein- und ausschalten.

Style-Kanäle

- **Rhy1, 2** (Rhythmus 1, 2): Dies sind die Basis-Parts des Styles mit Rhythmus-Patterns für Schlagzeug- und Perkussionsinstrumente.
- **Bass**: Der Bass-Part verwendet die Sounds verschiedener Instrumente passend zum Style.
- **Chd1, 2** (Chord 1, 2): Dies sind die Parts für die rhythmische Akkordbegleitung, für gewöhnlich mit Piano- oder Gitarren-Voices.
- **Pad**: Dieser Part wird für Instrumente wie Streicher, Orgel, Chor usw. verwendet, die Töne unbegrenzt aushalten können.
- **Phr1, 2** (Phrase 1, 2): Diese Parts werden für druckvolle Blechbläusersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.

- 1 Drücken Sie ggf. mehrmals die [CHANNEL ON/OFF]-Taste, um die *Channel On/Off (Style)*-Anzeige aufzurufen, die den gewünschten Kanal enthält.



2 Verwenden Sie die Tasten [1▼] – [8▼], um die einzelnen Kanäle ein- oder auszuschalten.

Wenn Sie nur einen Kanal allein wiedergeben möchten, halten Sie die entsprechende Taste für den Kanal gedrückt, um den Kanal auf **Solo** zu stellen. Zum Aufheben der **Solo**-Funktion drücken Sie einfach erneut die entsprechende Kanaltaste.

Die Voice für jeden Kanal ändern

Rufen Sie mit derjenigen der Tasten [1▲] – [8▲], die dem gewünschten Kanal entspricht, die Anzeige für die Voice-Auswahl auf (Seite 39), und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus.

HINWEIS

Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen im Registration Memory speichern (Seite 81).

3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die *Channel On/Off (Style)*-Anzeige zu schließen.

Spielen im Unisono oder Hinzufügen von Akzenten für die Style-Wiedergabe (Unison & Accent)

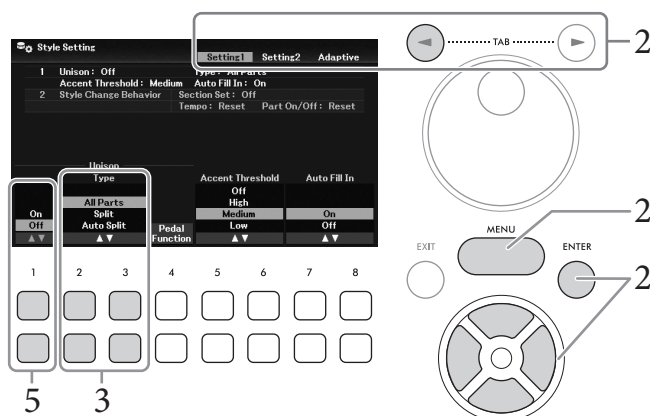
Mit der leistungsfähigen Funktion „Unison & Accent“ können Sie die Style-Wiedergabe ausdrucksvoll und differenziert steuern, so dass Sie verschiedene musikalische Variationen in der Begleitung erzeugen können. Wenn die Unisono-Funktion eingeschaltet ist, können Sie eine Melodie oder eine improvisierte Phrase spielen und diese unisono (d. h. die gleiche Melodie wird von mehreren Instrumenten gespielt) oder tutti wiedergeben lassen (d. h. alle Parts werden gleichzeitig gespielt). So wird Ihr Spiel ausdrucksvoller und Sie können dynamische Phrasen erzeugen. Wenn die Accent-Funktion eingeschaltet ist, werden Akzente automatisch erzeugt, indem Sie der Style-Wiedergabe je nach ihrer Spielstärke (oder ihren Akzenten) Noten hinzufügen. Hiermit können Sie die regulären Rhythmus-Patterns vorübergehend verändern oder unterbrechen. Für die Styles, die mit der Funktion Unison & Accent kompatibel sind, wird in der Anzeige für die Style-Auswahl oberhalb des Style-Namens „**Unison**“ angezeigt.

Verwenden der Unison-Funktion

1 Wählen Sie in der Anzeige für die Style-Auswahl einen kompatiblen Style aus, bei dem oberhalb des Style-Namens der Eintrag „**Unison**“ angezeigt wird.

2 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

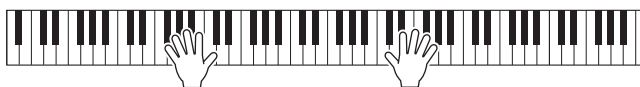
[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Style Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Setting1** → Cursortaste [▲] **1 Unison/Accent Threshold**



3 Verwenden Sie die Tasten [2▲▼]/[3▲▼] (*Unison Type*), um die Art der Unison-Funktion auszuwählen.

- **All Parts:** Geeignet für das einhändige Spiel. Bei diesem Typ werden alle Begleit-Parts unisono zu Ihrem Spiel gespielt. Dies kann auch von einem Anfänger relativ einfach eingesetzt werden.
- **Split:** Geeignet für das beidhändige Spiel. Bei diesem Typ, bei dem die Tastatur am linken Split-Punkt (Seite 58) unterteilt ist, werden die für die jeweilige Hand geeigneten Begleit-Parts unabhängig voneinander unisono zu Ihrem Spiel gespielt. So werden beispielsweise tief gestimmte Musikinstrumente (wie z. B. Bassgitarre, Baritonsaxophon und Kontrabass) unisono zur linken Hand gespielt, und Solo-Musikinstrumente (wie z. B. Flöte) werden unisono zur rechten Hand gespielt. Dies ist hilfreich für das Spiel mit unterschiedlichen Voices in der linken und in der rechten Hand.
- **Auto Split:** Geeignet für das beidhändige Spiel. Bei diesem Typ werden die Bereiche für die linke und die rechte Hand ihres Spiels erkannt, und die Begleit-Parts, die Unisono gespielt werden, automatisch jeder Hand zugewiesen. Dies wird empfohlen, wenn Sie mit Voices mit großem Tonumfang, z. B. Klavier oder Streicher, tutti spielen. Auf diese Weise können Sie ohne Einschränkungen durch einen festgelegten Split-Punkt frei spielen.

4 Spielen Sie zur Style-Wiedergabe auf der Tastatur.



5 Schalten Sie zum gewünschten Zeitpunkt (ab dem Sie unisono spielen möchten) die Unison-Funktion mit den Tasten [1▲▼] (*Unison On/Off*) ein.

Sie können zum Ein-/Ausschalten der Unisono-Funktion auch ein angeschlossenes Pedal verwenden. Verwenden Sie dazu die Tasten [4▲▼] (*Pedal Function*), um die Anzeige **Pedal Function** aufzurufen, und weisen Sie dann dem gewünschten Pedal „**Unison**“ zu. Diese Anzeige entspricht der **Pedal**-Registerkarte in der **Controller**-Anzeige. Anweisungen zu dieser Anzeige finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website, Kapitel 9.

6 Wenn Sie das Unisono-Spiel beenden wollen, schalten Sie die Unison-Funktion mit den Tasten [1▲▼] (*Unison On/Off*) aus, und spielen Sie dann auf der Tastatur, um zur normalen Wiedergabe zurückzukehren.

Verwenden der Accent-Funktion

1 Wählen Sie einen kompatiblen Style aus, und rufen Sie die Bedienungsanzeige auf (Schritte 1–2 auf Seite 54).

2 Falls erforderlich, wählen Sie mit den Tasten [5▲▼]/[6▲▼] (*Accent Threshold*) den Pegel aus, ab dem je nach ihrer Anschlagstärke Akzente hinzugefügt werden.

- **High:** Erfordert einen starken Anschlag (höhere Velocity), damit der Style Akzente erzeugt.
- **Medium:** Standardeinstellung.
- **Low:** Ermöglicht die Erzeugung von Akzenten auch bei relativ leichter Spielstärke (geringere Velocity).

Wenn Sie die Accent-Funktion ausschalten möchten, wählen Sie hier **Off**.

3 Spielen Sie zur Style-Wiedergabe auf der Tastatur.

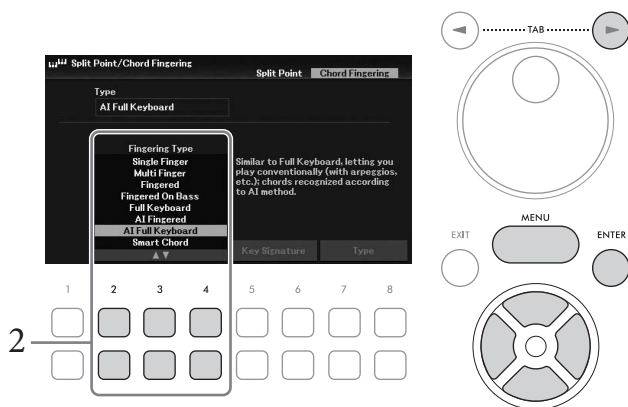
Ändern der Akkordgrifftechnik





Der Chord Fingering Type (die Akkordgrifftechnik) legt fest, wie die Akkorde erkannt werden, wenn Sie mit eingeschalteter [ACMP]-Taste zur Style-Wiedergabe spielen.

1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Split Point/Chord Fingering*, [ENTER] → TAB [▶] *Chord Fingering*

2 Verwenden Sie die Tasten [2▲▼] – [4▲▼], um den gewünschten Chord-Fingering-Typ auszuwählen.



<p>Single Finger</p>	<p>Damit können Sie auf einfache Weise im Tastaturbereich für die Begleitung Akkorde spielen, indem Sie nur einen, zwei oder drei Finger verwenden. Diese Akkordgrifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p>C  Durakkord Spielen Sie nur den Grundton.</p> <p>Cm  Moll-Akkord Schlagen Sie gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon an.</p> <p>C7  Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße Taste links davon an.</p> <p>Cm7  Moll-Septakkord Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon an.</p>
<p>Multi Finger</p>	<p>Erkennt automatisch die Akkordgrifftechniken <i>Single Finger</i> oder <i>Fingered</i>, so dass Sie beide verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>Fingered</p>	<p>Ermöglicht Ihnen, im Tastaturbereich für die Begleitung Ihre eigenen Akkorde zu greifen, während das Instrument entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt.</p> <p><i>Fingered</i> erkennt verschiedene Akkordtypen, wie sie im Referenzhandbuch auf der Website aufgeführt sind. Diese können Sie mit der Chord-Tutor-Funktion nachschlagen: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Chord Tutor</i>, [ENTER].</p>

<i>Fingered On Bass</i>	Es werden die gleichen Fingersätze wie im <i>Fingered</i> -Modus erkannt, allerdings wird die tiefste im Akkordbereich gespielte Note als Bassnote verwendet. Auf diese Weise können Sie die Bassnote des Akkords selbst bestimmen und so genannte „On-Bass“-Akkorde spielen. (Im <i>Fingered</i> -Modus entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)
<i>Full Keyboard</i>	Erkennt Akkorde im gesamten Tastenbereich. Akkorde werden auf ähnliche Weise wie im <i>Fingered</i> -Modus erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand spielen und einen Akkord mit der rechten Hand, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.
<i>AI Fingered</i>	Im Grunde mit <i>Fingered</i> identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).
<i>AI Full Keyboard</i>	Wenn diese hochentwickelte Akkordgrifftechnik eingesetzt wird, erzeugt das Instrument automatisch eine entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig auf der ganzen Tastatur frei spielen können. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Obwohl der <i>AI Full Keyboard</i> -Modus so konzipiert wurde, dass er mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Typ ist ähnlich wie <i>Full Keyboard</i> , nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden. Diese Akkordgrifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.
<i>Smart Chord</i>	Ermöglicht Ihnen, den Style einfach mit einem einzigen Finger zu steuern, so lange Sie die Tonart der gespielten Musik kennen, auch dann, wenn Sie keine Akkordgriffe kennen. Wenn Sie eine Taste anschlagen, erklingen immer die für die angegebene Musikrichtung geeigneten Akkorde, so als ob Sie die „richtigen“ Akkorde spielen würden. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

HINWEIS

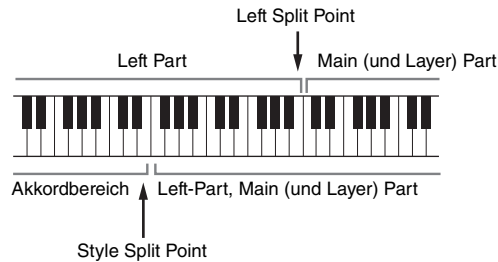
Wenn der Akkorderkennungsbereich auf *Upper* (siehe unten) eingestellt ist, kann nur *Fingered** gewählt werden. Dieser Typ ist im Wesentlichen identisch mit *Fingered*, nur dass „1+5“, „1+8“ und „Chord Cancel“ nicht verfügbar sind.

Angeben von Akkorden mit der rechten Hand für die Style-Wiedergabe (Ändern des Akkorderkennungsbereichs)

Indem Sie den Akkorderkennungsbereich vom Tastaturbereich der linken Hand (***Lower***) auf den der rechten umschalten (***Upper***), können Sie die Basslinie mit der linken Hand spielen und die rechte zum Steuern der Style-Wiedergabe verwenden. Diese Einstellung kann in der Anzeige vorgenommen werden, die über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] ***Split Point/Chord Fingering***, [ENTER] → TAB [◀] ***Split Point*** aufgerufen wird. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

Split-Punkte ändern

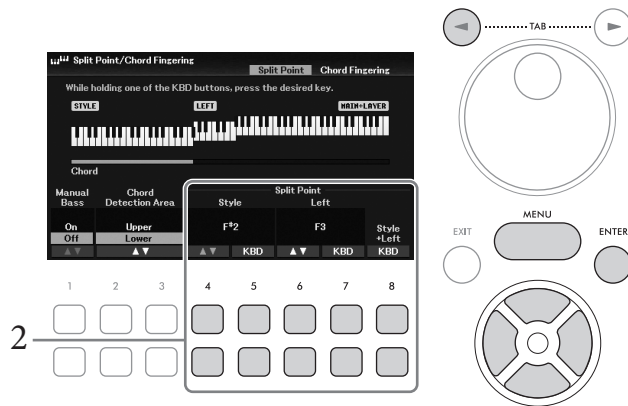
Die Taste, die die Tastatur in zwei oder drei Bereiche unterteilt, wird als „Split-Punkt“ bezeichnet. Es gibt zwei Arten von Split-Punkten: „Left Split Point“ und „Style Split Point“. Der „Left Split Point“ unterteilt die Tastatur in die Bereiche Left Voice und Main Voice, während der „Style Split Point“ die Tastatur in Akkord-Bereich für die Style-Wiedergabe (Seite 49) und Main Part oder Left Part unterteilt. Obwohl beide Split-Punkte standardmäßig auf dieselbe Taste eingestellt sind (F#2), können Sie sie auch unterschiedlich einstellen (wie gezeigt).



1 Rufen Sie die Split-Point-Anzeige auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Split Point/Chord Fingering**, [ENTER] → TAB [◀] **Split Point**

2 Stellen Sie den Split-Punkt ein.



[4▲▼]/ [5▲▼]	Style	Stellt den Style-Split-Punkt ein. Verwenden Sie die Tasten [4▲▼] oder schlagen Sie, während Sie eine der Tasten [5▲▼] (KBD) gedrückt halten, die gewünschte Tastaturtaste an, um den Split-Punkt einzustellen.
[6▲▼]/ [7▲▼]	Left	Stellt den Left-Split-Punkt ein. Verwenden Sie die Tasten [6▲▼] oder schlagen Sie, während Sie eine der Tasten [7▲▼] (KBD) gedrückt halten, die gewünschte Tastaturtaste an, um den Split-Punkt einzustellen. HINWEIS Der Left-Split-Punkt kann nicht tiefer als der Style-Split-Punkt eingestellt werden.
[8▲▼]	Style + Left	Stellt den Style-Split-Punkt und den Left-Split-Punkt auf dieselbe Note ein. Drehen Sie das Datenrad oder schlagen Sie, während Sie die Taste [8▲▼] (KBD) gedrückt halten, die gewünschte Tastaturtaste an, um den Split-Punkt einzustellen.

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 3 des Referenzhandbuchs.

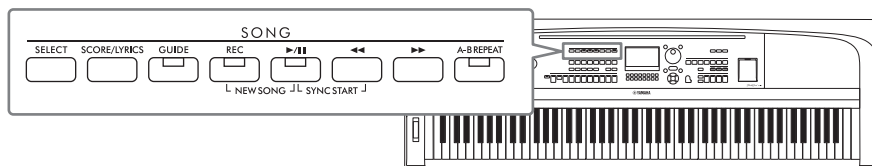


Style-Wiedergabe mit der Smart-Chord-Funktion:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Split Point/Chord Fingering</i> , [ENTER] → TAB [▶] <i>Chord Fingering</i> → [2▲▼] – [4▲▼] <i>Smart Chord</i>
Spiel bestimmter Akkorde lernen (Chord Tutor):	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Chord Tutor</i> , [ENTER]
Einstellungen für die Style-Wiedergabe:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Style Setting</i> , [ENTER]
Mit der rechten Hand Akkorde angeben und mit der linken Hand Bass spielen:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Split Point/Chord Fingering</i> , [ENTER] → TAB [◀] <i>Split Point</i>
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Style Creator</i> , [ENTER]
• Echtzeitaufnahme:	→ TAB [◀][▶] <i>Basic</i>
• Style-Arrangement:	→ TAB [◀][▶] <i>Assembly</i>
• Bearbeiten des Rhythmusgefühls:	→ TAB [◀][▶] <i>Groove</i>
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal:	→ TAB [◀][▶] <i>Channel</i>
• Einstellungen für das „Style File Format“ vornehmen:	→ TAB [◀][▶] <i>Parameter</i>
• Den Rhythmus-Part eines Styles bearbeiten (Drum Setup):	→ TAB [◀][▶] <i>Basic</i> → Cursortaste [▼] <i>3 Drum Setup</i>

4 Songs

– Abspielen, Üben und Aufnehmen von Songs –

Bei diesem Instrument bezieht sich „Song“ auf MIDI-Daten. Dazu gehören Preset-Songs, im Handel erhältliche Dateien im MIDI-Format usw. Sie können einen Song nicht nur abspielen und anhören, sondern auch zur Song-Wiedergabe auf der Tastatur spielen und Ihr eigenes Spiel als Song aufzeichnen.



MIDI und Audio

Es können zwei verschiedene Datenarten mit diesem Instrument aufgezeichnet und wiedergegeben werden: MIDI-Songs und Audiodateien.

Ein MIDI-Song besteht aus den Informationen über Ihr Spiel auf dem Keyboard und ist keine Aufzeichnung des eigentlichen Klangs. Die Informationen über Ihr Spiel beziehen sich darauf, welche Tasten zu welchem Zeitpunkt und mit welcher Anschlagstärke gedrückt wurden – genau wie bei einer Partitur. Der Klangerzeuger empfängt die aufgezeichneten Spieldaten und gibt den entsprechenden Klang aus. MIDI-Song-Daten enthalten Informationen wie beispielsweise den Keyboard-Part und Voice, deshalb können Sie effektiv üben, indem Sie sich die Noten ansehen, den betreffenden Part ein- oder ausschalten oder die Voices ändern.

Eine Audiodatei ist eine Aufzeichnung des tatsächlichen Klangs Ihres Spiels. Diese Daten werden auf die gleiche Weise aufgezeichnet wie bei Voice-Recordern usw. Audiodaten im WAV-Format können auf diesem Instrument wiedergegeben werden, so als ob Sie auf Ihrem Smartphone oder einem tragbaren Music Player usw. wiedergegeben werden.

HINWEIS

Anweisungen zur Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien finden Sie auf Seite 72.

Wiedergabe von Songs

Sie können folgende Arten von Songs abspielen.

- Preset-Songs (auf der **Preset**-Registerkarte in der Anzeige für die Song-Auswahl)
- Selbst aufgenommene Songs (Seite 68)
- Im Handel erhältliche Songs: SMF (Standard MIDI File)

HINWEIS

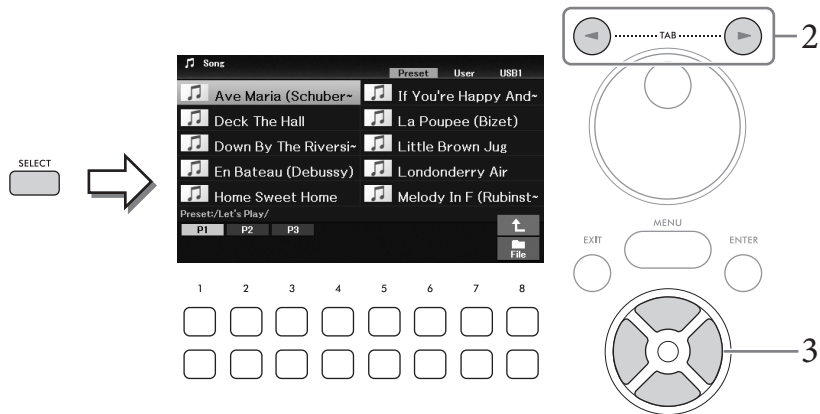
Weitere Informationen zu MIDI-Formaten finden Sie auf Seite 106.

Wenn Sie einen auf einem USB-Flash-Laufwerk befindlichen Song wiedergeben möchten, schließen Sie zuvor das USB-Flash-Laufwerk mit den betreffenden Song-Daten am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

1 Drücken Sie die SONG-Taste [SELECT], um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen.



2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort aus, an dem der gewünschte Song gespeichert ist (Preset, User oder USB1).

HINWEIS

- Die Registerkarte *USB1* erscheint nur, wenn am [USB TO DEVICE]-Anschluss ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen ist.
- Der Ordner *PianoRoom* auf der Registerkarte *User* enthält die im Piano Room aufgenommenen Songs (Seite 37).

3 Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] oder dem Datenrad den gewünschten Song aus.

4 Drücken Sie die SONG-Taste [▶/||] (Play/Pause), um die Wiedergabe zu starten.



Warteschlange für die nächste Song-Wiedergabe

Während ein Song abgespielt wird, können Sie den nächsten Song für die Wiedergabe auf Wartestellung setzen. Das ist eine praktische Funktion, wenn Sie z. B. für einen Live-Auftritt die Songs nahtlos miteinander verbinden möchten. Wählen Sie in der Anzeige für die Song-Auswahl, noch während der aktuelle Song wiedergegeben wird, den Song aus, der als Nächstes gespielt werden soll. Oben rechts vom entsprechenden Song-Namen erscheint der Hinweis *Next*. Um die Einstellung abbrechen, drücken Sie die Taste [7▼] (*Next Cancel*).

HINWEIS

Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*Close*).

Wenn das Song-Ende erreicht ist, stoppt die Wiedergabe automatisch.

HINWEIS

Wenn Sie Songs ohne anzuhalten nacheinander abspielen möchten, ändern Sie den Repeat-Modus wie gewünscht. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 67.

Bedienung der Wiedergabefunktionen



■ Pause

Drücken Sie während der Song-Wiedergabe die Taste [\blacktriangleright / II] (Play/Pause). Durch erneutes Drücken der Taste wird die Song-Wiedergabe von der aktuellen Position an fortgesetzt.

■ Synchronstart

Sie können die Wiedergabe automatisch starten lassen, sobald Sie auf der Tastatur zu spielen beginnen. Drücken Sie bei gestoppter Wiedergabe gleichzeitig die Tasten [\blacktriangleright / II] (Play/Pause) und [\ll] (Rücklauf). Die Taste [\blacktriangleright / II] (Play/Pause) blinkt und zeigt dadurch den Bereitschaftszustand an. Um die Synchronstartfunktion zu deaktivieren, wiederholen Sie diesen Vorgang.

■ Rücklauf/Schneller Vorlauf

Halten Sie während der Wiedergabe oder bei angehaltenem Song eine der Tasten [\ll] (Rücklauf) oder [\gg] (Schneller Vorlauf) gedrückt, um schnell zurück- bzw. vorzuspulen. Wenn Sie während der Wiedergabe oder bei angehaltenem Song die Taste [\ll] (Rücklauf) drücken, springt die Wiedergabe zurück zum Song-Anfang. Durch Halten (oder Drücken) der Tasten [\ll] (Rücklauf) oder [\gg] (Schneller Vorlauf) erscheint im Display ein Fenster mit der aktuellen Taktnummer (oder Phrasenmarkierungsnummer). Während das Song-Positionsfenster eingeblendet ist, können Sie den Wert auch mit dem Datenrad einstellen.

HINWEIS

Eine Phrasenmarkierung ist eine vorprogrammierte Marke in bestimmten Song-Daten, die eine spezielle Stelle im Song angibt.

Bei Songs ohne Phrasenmarkierungen



Bei Songs mit Phrasenmarkierungen



Um die zum Zurück-/Vorspulen im Song verwendeten Einheiten von *Bar* (Takt) auf *Phrase Mark* (Phrasenmarkierung) umzuschalten, drücken Sie eine der Tasten [$3\blacktriangle\blacktriangledown$]/[$4\blacktriangle\blacktriangledown$]. Um wieder auf die Einheit *Bar* umzuschalten, drücken Sie eine der Tasten [$1\blacktriangle\blacktriangledown$]/[$2\blacktriangle\blacktriangledown$].

■ Anpassen des Tempos

Der Vorgang entspricht dem für das Style-Tempo. Siehe Seite 52.

■ Lautstärkeverhältnis zwischen Song, Style und Tastatur einstellen

In der Balance-Anzeige können Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Tastatur-Parts (Main, Layer, Left), dem Style, dem Song, dem USB-Audioplayer, dem Audiosignal, dem Mikrofonklang und dem Audiosignal vom externen Gerät einstellen (Seite 95). Diese können auf der Registerkarte **Volume/Pan** in der **Mixer**-Anzeige eingestellt werden. Siehe Seite 88.

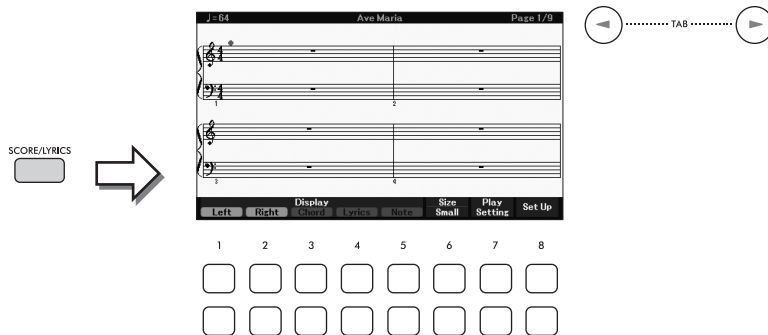
■ Song-Wiedergabe transponieren

Siehe Seite 44.

Darstellung von Musiknoten (Score)

Sie können die Notenschrift (englisch: „Score“) eines ausgewählten Songs anzeigen. Diese Funktion steht nicht nur für die Noten der Preset-Songs zur Verfügung, sondern auch für die von Ihnen aufgenommenen Songs sowie für im Handel erhältliche MIDI-Dateien (deren Noten auf Geräten angezeigt werden können).

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Schritte 1–3 auf Seite 61).
- 2 Drücken Sie die SONG-Taste [SCORE/LYRICS], um die Score-Anzeige aufzurufen.
Wenn die Score-Anzeige nicht erscheint, drücken Sie die [SCORE/LYRICS]-Taste noch einmal.
Durch Drücken der Taste schalten Sie zwischen Anzeigen Score und Lyrics um.



Mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] können Sie sich bei gestoppter Song-Wiedergabe alle Noten ansehen. Beim Starten der Song-Wiedergabe springt der „Ball“ durch die Noten und zeigt Ihnen immer die aktuelle Position.

HINWEIS

- Die angezeigten Noten werden vom Instrument anhand der Song-Daten erzeugt. Das hat zur Folge, dass diese nicht genau den Druckversionen von Songs in Notenheften entsprechen – besonders dann, wenn komplizierte Passagen oder viele kurze Noten dargestellt werden müssen.
- Sie können zur nächsten/vorherigen Notenseite blättern, indem Sie die Funktion dem Pedal zuweisen: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] Controller, [ENTER] → TAB [◀] Pedal. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 9 des Referenzhandbuchs auf der Website.

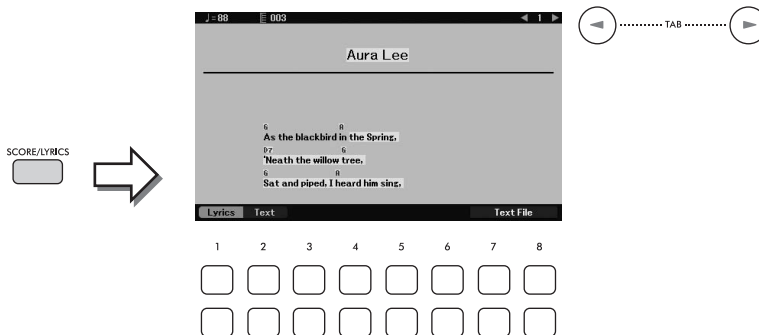
Mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] können Sie auch die Art der Notendarstellung (z. B. deren Größe) ändern. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

Darstellung von Liedtext

Wenn der ausgewählte Song Liedtextdaten enthält, können Sie diese auf dem Display des Instruments betrachten.

- 1 Wählen Sie einen Song aus (Schritte 1–3 auf Seite 61).
- 2 Drücken Sie die SONG-Taste [SCORE/LYRICS], um die LYRICS-Anzeige aufzurufen.

Wenn die Lyrics-Anzeige nicht erscheint, drücken Sie die [SCORE/LYRICS]-Taste noch einmal. Durch Drücken der Taste schalten Sie zwischen Anzeigen Score und Lyrics um.



Wenn die Song-Daten Liedtextdaten enthalten, werden diese im Display angezeigt. Mithilfe der TAB-Tasten [◀][▶] können Sie sich bei gestoppter Song-Wiedergabe alle Liedtexte ansehen. Nach dem Starten der Song-Wiedergabe ändert sich die Farbe des Liedtexts und gibt dadurch die aktuelle Position an.

HINWEIS

- Wenn der Liedtext verstümmelt oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Sprache (Language) ändern: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Cursortaste [▼] 2 *Lyrics Language*.
- Sie können zur nächsten/vorherigen Liedtext- oder Textseite blättern, indem Sie die Funktion dem Pedal zuweisen: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 9 des Referenzhandbuchs auf der Website.

Anzeigen von Text

Unabhängig davon, ob ein Song ausgewählt ist oder nicht, können Sie eine auf einem Computer erstellte Textdatei (.txt) im Display des Instruments betrachten. Die Textanzeige bietet eine Vielzahl nützlicher und praktischer Möglichkeiten wie z. B. die Anzeige von Liedtext, Akkordnamen und Vortragsangaben.

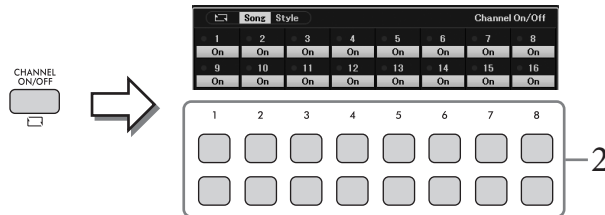
Mit den Tasten [1▲▼] (*Lyrics*)/[2▲▼] (*Text*) können Sie zwischen Liedtext- und Textanzeige hin- und herschalten. Um eine Textdatei in der Textanzeige darzustellen, drücken Sie eine der Tasten [7▲▼]/[8▲▼] (*Text File*), um die Anzeige für die Dateiauswahl aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Datei auf dem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk aus.

Weitere Informationen zur Lyrics/Text-Anzeige finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

Ein- und Ausschalten einzelner Kanäle eines Songs

Ein Song besteht aus 16 getrennten Kanälen. Normalerweise werden die Tastatur-Parts den Kanälen 1–3 zugewiesen und die Style-Parts den Kanälen 9–16. Sie können die einzelnen Kanäle für die Wiedergabe des ausgewählten Songs unabhängig voneinander ein- oder ausschalten.

- 1 Drücken Sie mehrmals die Taste [CHANNEL ON/OFF], um die *Channel On/Off* (Song)-Anzeige aufzurufen.



- 2 Schalten Sie die einzelnen Kanäle mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] ein bzw. aus.
Wenn Sie nur einen bestimmten Kanal wiedergeben möchten (Solo-Wiedergabe), halten Sie eine der Tasten [1▲▼] – [8▲▼] gedrückt, um den gewünschten Kanal auf *Solo* zu schalten. Nur der ausgewählte Kanal wird eingeschaltet, die anderen bleiben ausgeschaltet. Um die Solo-Wiedergabe aufzuheben, drücken Sie dieselbe Taste erneut.
- 3 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die *Channel On/Off* (Song)-Anzeige zu schließen.

4

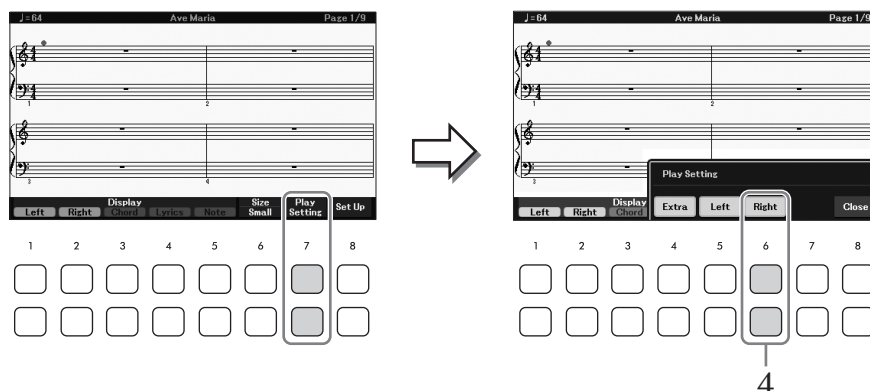
Einhändiges Üben mit der Guide-Funktion

Sie können den Part der rechten Hand stumm schalten, um den Part selbst zu üben, während Sie die Noten in der Score-Anzeige lesen. Diese Erläuterungen gelten, wenn Sie den Part der rechten Hand mit **Follow Lights** (Tastatur-LEDs) der Guide-Funktionen üben. Sie können dabei in Ihrem ganz eigenen Tempo üben – die Begleitung wartet, bis Sie die richtigen Noten gespielt haben.

- 1 Wählen Sie einen Song aus und rufen Sie die Score-Anzeige auf (Schritte 1–2 auf Seite 63).
- 2 Drücken Sie die SONG-Taste [GUIDE], um sie einzuschalten.



3 Verwenden Sie die Tasten [7▲▼] (*Play Setting*), um das *Play Setting*-Fenster aufzurufen.



4 Verwenden Sie die Tasten [6▲▼] (*Right*), um den Part für die rechte Hand auszuschalten, und verwenden Sie dann die Tasten [8▲▼], um das Fenster zu schließen.

Der Part der rechten Hand wird stummgeschaltet und der Guide für den Part der rechten Hand wird aktiviert. Jetzt können Sie den Part selbst spielen.

HINWEIS

- Falls erforderlich, verwenden Sie die Tasten [4▲▼] (*Extra*), um die zusätzlichen Parts stummzuschalten.
- Normalerweise wird Kanal 1 dem Part der rechten Hand und Kanal 2 dem Part für die linke Hand zugewiesen, aber Sie können mit [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Cursortaste [▲] *1 Part Channel* die Kanaluweisungen ändern.

■ Üben mit der linken Hand:

Schalten Sie den Part der linken Hand mit den Tasten [5▲▼] (*Left*) aus.

■ Üben mit beiden Händen:

Schalten Sie die Parts für die linke und die rechte Hand mit den Tasten [6▲▼] (*Right*) und [5▲▼] (*Left*) aus.

Achten Sie darauf, die Taste [ACMP] auszuschalten, wenn Sie den Part für die linke Hand üben, ansonsten funktioniert die Guide-Funktion für den Left Part nicht.

5 Drücken Sie die SONG-Taste [▶/||] (*Play/Pause*), um die Wiedergabe zu starten.



Üben Sie den Part der rechten Hand, während Sie dabei die Score-Anzeige betrachten. Die Wiedergabe des linken und zusätzlicher Parts wartet, bis Sie die richtigen Noten gespielt haben. Drücken Sie die Taste [▶/||] (*Wiedergabe/Pause*), um die Aufnahme wiederzugeben.

6 Schalten Sie nach dem Üben die [GUIDE]-Taste aus.

Weitere Guide-Funktionen

Zusätzlich zu der oben aufgeführten Funktion *Follow Lights* gibt es noch weitere Funktionen in den Guide-Features – zum Üben des Timings beim Spiel auf den Tasten (*Any Key*), für Karaoke oder zum Üben eines Songs in Ihrem eigenen Tempo (*Your Tempo*). Diese Einstellung kann in der Anzeige ausgewählt werden, die über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Song Setting*, [ENTER] → TAB [▶] *Setting* → Cursortaste [▲] *1 Guide Mode* aufgerufen wird. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

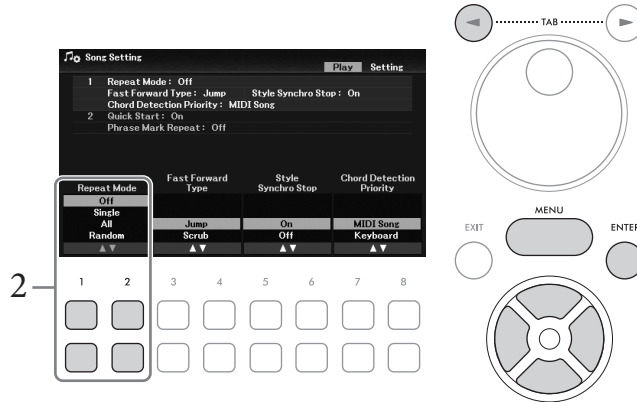
Wiederholte Wiedergabe (Repeat Playback)

Die Song-Repeat-Funktion (Wiederholung) kann dazu verwendet werden, die Wiedergabe eines Songs, mehrerer Songs oder eines bestimmten Taktbereichs innerhalb eines Songs mehrfach zu wiederholen.

Auswählen des Repeat Mode für die Song-Wiedergabe

1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Song Setting**, [ENTER] → TAB [◀] **Play** → Cursortaste [▲] **1 Repeat Mode**



2 Legen Sie mit den Tasten [1▲▼]/[2▲▼] (**Repeat Mode**) die Methode der Wiedergabewiederholung fest.

- **Off**: Spielt den ausgewählten Song ab, und stoppt dann.
- **Single**: Spielt den ausgewählten Song mehrmals ab.
- **All**: Spielt alle Songs im angegebenen Ordner wiederholt ab.
- **Random**: Spielt alle Songs im angegebenen Ordner in zufälliger Reihenfolge wiederholt ab.

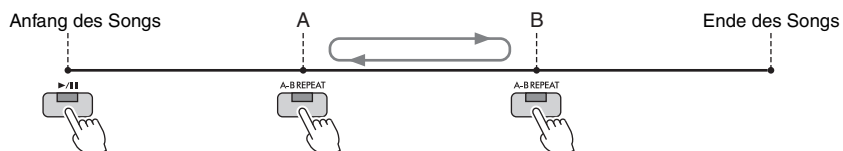
Angabe eines Taktbereichs und dessen wiederholte Wiedergabe (A-B Repeat)

1 Wählen Sie einen Song aus (Schritte 1–3 auf Seite 61).

2 Drücken Sie die SONG-Taste [▶/||] (Play/Pause), um die Wiedergabe zu starten.

3 Legen Sie den Wiederholungsbereich fest.

Drücken Sie die [A-B REPEAT]-Taste beim Startpunkt (A) des zu wiederholenden Bereichs. (Die Anzeigelampe blinkt um anzuzeigen, dass A angegeben wurde.) Drücken Sie beim Endpunkt (B) erneut die [A-B REPEAT]-Taste. (Die Anzeigelampe leuchtet stetig.) Nach einem automatischen Vorzähler (mit dem Sie sich in das Tempo der Phrase einfühlen können), wird der Bereich von Punkt A bis Punkt B wiederholt abgespielt.



HINWEIS

- Wenn Sie nur Punkt A angeben, wird der Bereich von Punkt A bis zum Ende des Songs wiederholt.
- Wenn Sie die Wiedergabe vom Song-Anfang bis zu einer bestimmten Stelle wiederholen möchten:
 1. Drücken Sie die [A-B REPEAT]-Taste, und starten Sie dann die Song-Wiedergabe.
 2. Drücken Sie beim Endpunkt (B) erneut die [A-B REPEAT]-Taste.

4 Üben Sie den angegebenen Bereich, indem Sie ihn zur Song-Wiedergabe mehrmals auf der Tastatur dazu spielen.

Drücken Sie nach dem üben die Taste [A-B REPEAT], um die Funktion auszuschalten.

Wiederholungsbereich bei gestoppter Song-Wiedergabe angeben

1. Spulen Sie den Song mit der Taste [▶▶] (Schneller Vorlauf) bis zum Punkt A zurück, und drücken Sie dann die Taste [A-B REPEAT].
2. Spulen Sie den Song schnell vor auf Punkt B und drücken Sie dann die [A-B REPEAT]-Taste noch einmal.

Aufzeichnen Ihres Spiels

Sie können Ihr Spiel aufzeichnen und als MIDI-Datei (SMF-Format 0) auf dem User-Laufwerk oder einem USB-Flash-Laufwerk speichern. Da es sich bei den aufgezeichneten Daten um MIDI handelt, können Sie die Parts für die linke und die rechte Hand unabhängig voneinander aufzeichnen, oder einen bestimmten Abschnitt neu aufzeichnen und andere Einstellungen (wie z. B. die Voice-Auswahl) auch nach dem Speichern der Daten ändern.

HINWEIS

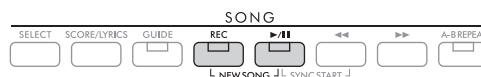
- Audiodaten, z. B. die von den Buchsen [MIC INPUT] und [AUX IN] usw. empfangen wurden, können nicht in MIDI-Songs aufgenommen werden. Wenn Sie solche Daten aufzeichnen möchten, verwenden Sie die USB Audio Recorder-Funktion (Seite 75).
- Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

Alle Parts gleichzeitig aufnehmen (Quick Recording)

Mit dieser einfachen Methode können Sie eine Aufnahme direkt starten, ohne vorher Parts oder Kanäle zuweisen zu müssen. Bei der Schnellaufzeichnung wird jeder Part auf den folgenden Kanälen aufgenommen.

- Tastatur-Parts: Kanäle 1–3 (Main: Kanal 1, Left: Kanal 2, Layer: Kanal 3)
- Style-Parts: Kanäle 9–16

- 1 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor, wie z. B. Einschalten der gewünschten PART ON/OFF-Taste, Auswählen der gewünschten Voice usw.
- 2 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Taste [REC] und die Taste [▶/||] (Play/Pause). Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingerichtet. Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme ausgewählt, und der Song-Name in der Hauptanzeige (Seite 23) wird auf *New Song* eingestellt.



- 3 Drücken Sie die [REC]-Taste.

Die Tasten [REC] und [▶/||] (Play/Pause) blinken und zeigen dadurch die Aufnahmebereitschaft an.

HINWEIS

Um die Aufnahme abzubrechen, drücken Sie, bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren, die [REC]-Taste.

4 Starten Sie die Aufnahme.

Sie können die Aufnahme starten, indem Sie auf der Tastatur spielen, einen Style starten oder die SONG-Taste [▶/||] (Play/Pause) drücken.



HINWEIS

Sie können während der Aufnahme das Metronom (Seite 44) verwenden, dessen Tonsignal wird jedoch nicht mit aufgenommen.

5 Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie die Taste [REC] nochmals, um die Aufnahme zu stoppen.

Es kann eine Meldung erscheinen, die Sie auffordert, die aufgezeichneten Daten zu speichern. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Meldung zu schließen.

6 Drücken Sie die Taste [▶/||] (Play/Pause), um die Aufnahme wiederzugeben.

7 Speichern Sie die Aufnahme als Song.

7-1 Drücken Sie die SONG-Taste [SELECT], um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen.

7-2 Speichern Sie die aufgenommenen Daten als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf Seite 26.

ACHTUNG

Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Einen bestimmten Song-Abschnitt neu aufzeichnen

Mit der Song-Creator-Funktion können Sie einen bestimmten Abschnitt eines bereits aufgezeichneten Songs erneut aufnehmen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

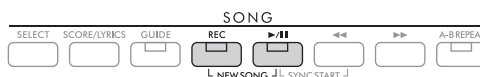
Einzelne Aufnahme bestimmte Parts oder Kanäle

Ein Song besteht aus 16 Kanälen, und im Allgemeinen werden die Tastatur-Parts und Style-Parts bei der Aufnahme den einzelnen Kanälen zugewiesen, wie unten beschrieben.

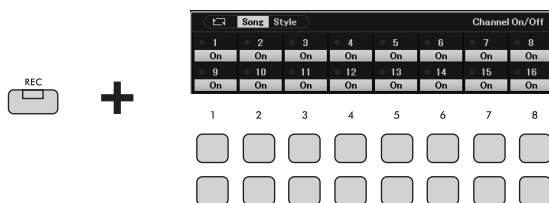
Part	Tastatur			Style							
	Main	Layer	Left	Rhythmus 1	Rhythmus 2	Bass	Akkorde 1	Akkorde 2	Pad	Phrase 1	Phrase 2
Kanal	1	2	3	9	10	11	12	13	14	15	16

Sie können einen Song erstellen, indem Sie die Parts (oder Kanäle) einzeln nacheinander aufzeichnen. So können Sie ein vollständiges Stück erstellen, das live schwierig oder unmöglich zu spielen wäre. Sie können beispielsweise den Part der rechten Hand auf Kanal 1 aufnehmen und dann den Part der linken Hand auf Kanal 2, während Sie sich den soeben aufgenommenen Part der rechten Hand anhören. Um beispielsweise Ihr Spiel mit Style-Wiedergabe aufzunehmen, nehmen Sie die Style-Wiedergabe auf den Kanälen 9–16 auf und zeichnen dann Melodien auf Kanälen 1–3 auf, während Sie die zuvor aufgezeichnete Style-Wiedergabe anhören.

- 1 Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor, wie z. B. Einschalten der gewünschten PART ON/OFF-Taste, Auswählen der gewünschten Voice usw.
- 2 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Taste [REC] und die Taste [▶/||] (Play/Pause). Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme eingerichtet. Es wird automatisch ein leerer Song für die Aufnahme ausgewählt, und der Song-Name in der Hauptanzeige (Seite 23) wird auf *New Song* eingestellt.



3 Halten Sie die [REC]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann die entsprechende Taste [1▲▼] – [8▲▼], um die gewünschten Kanäle auf *Rec* einzustellen.



Wenn der Kanal auf *Rec* gestellt ist, erscheint das folgende Fenster, in dem die Part-Zuordnung des ausgewählten Kanals angezeigt wird.



Verwenden Sie, falls erforderlich, das Datenrad, um die Part-Zuordnung des aufzuzeichnenden Kanals zu ändern.

Um den „*Rec*“-Status des Kanals aufzuheben, drücken Sie die Taste des gewünschten Kanals.

ACHTUNG

Zuvor aufgenommene Daten werden überschrieben (gelöscht), wenn Sie Kanäle mit bestehenden Daten auf *Rec* schalten.

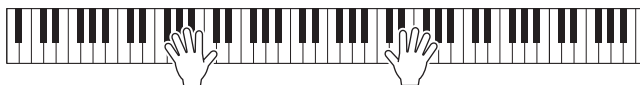
HINWEIS

Um die Aufnahme abubrechen, drücken Sie, bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren, die [REC]-Taste.

4 Starten Sie die Aufnahme.

Sie können die Aufnahme starten, indem Sie auf der Tastatur spielen, einen Style starten oder die SONG-Taste [▶/||] (Play/Pause) drücken.

Wenn Sie einen aufgezeichneten Song überspielen möchten, starten Sie die Aufnahme, indem Sie die SONG-Taste [▶/||] (Play/Pause) drücken, so dass Sie die bereits aufgenommenen Daten hören können.



5 Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, drücken Sie die Taste [REC] nochmals, um die Aufnahme zu stoppen.

Es kann eine Meldung erscheinen, die Sie auffordert, die aufgezeichneten Daten zu speichern. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Meldung zu schließen.

Drücken Sie die Taste [▶/||] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme wiederzugeben.

6 Nehmen Sie Ihr Spiel auf weiteren Kanälen auf, indem Sie die vorstehenden Schritte 3 bis 5 wiederholen.

Löschen eines bestimmten Kanals des Songs

Mit der Song-Creator-Funktion können Sie die Daten des angegebenen Kanals im Song löschen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

7 Speichern Sie die Aufnahme als Song.

7-1 Drücken Sie die SONG-Taste [SELECT], um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen.

7-2 Speichern Sie die aufgenommenen Daten als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf Seite 26.

HINWEIS

Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 4 des Referenzhandbuchs.

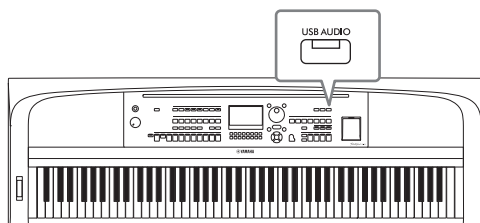


Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen (Score):	[SCORE/LYRICS] (Notenanzeige) → Tasten [1▲▼]-[8▲▼]
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige:	[SCORE/LYRICS] (Lyrics/Text-Anzeige) → Tasten [1▲▼]-[8▲▼]
Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe:	SONG [▶/] (Play/Pause) + [◀◀] (Rücklauf) → STYLE CONTROL [SYNC START] → STYLE CONTROL [START/STOP]
Parameter für die Song-Wiedergabe:	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Song Setting</i> , [ENTER] → TAB [◀][▶] <i>Play</i> oder <i>Setting</i>
Bearbeiten von Songs (Song Creator):	[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Song Creator</i> , [ENTER]
• Auswählen der am Song-Anfang aufzuzeichnenden Setup-Parameter:	→ TAB [◀][▶] <i>Setup</i>
• Neuaufzeichnung einer bestimmten Section – Punch In/Out:	→ TAB [◀] <i>Rec Mode</i>
• Kanal-Events bearbeiten:	→ TAB [▶] <i>Channel</i> → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Quantize/Delete/Mix/Transpose</i> , [ENTER]

5 USB Audio Player/Recorder

– Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –

Die praktische USB Audio Player/-Recorder-Funktion ermöglicht Ihnen die Wiedergabe von Audiodateien (.wav), die auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind – direkt vom Instrument aus. Da Sie darüber hinaus auch Ihr Spiel und Aufnahmen als Audiodateien (.wav) auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen können, können Sie die Dateien auf einem Computer abspielen, sie mit Freunden untereinander austauschen und sogar Ihre eigenen CDs daraus erzeugen.



HINWEIS

Anweisungen zur Wiedergabe und Aufnahme von MIDI-Dateien finden Sie auf Seite 60.

Wiedergabe von Audiodateien (USB Audio Player)

Sie können auf einem USB-Flash-Laufwerk Audiodateien im WAV-Format (Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16 Bit, Stereo) wiedergeben, die auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert wurden.

HINWEIS

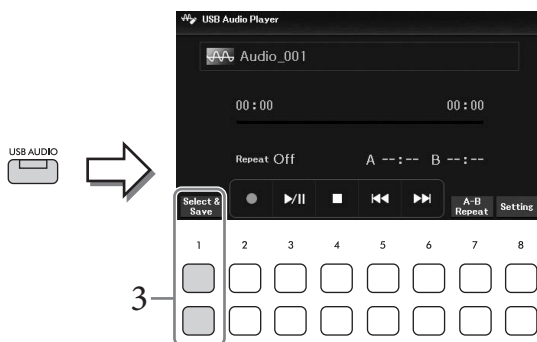
Mit DRM (Digital Rights Management) geschützte Dateien können nicht wiedergegeben werden.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk mit den Audiodateien an der [USB TO DEVICE]-Buchse an.

HINWEIS

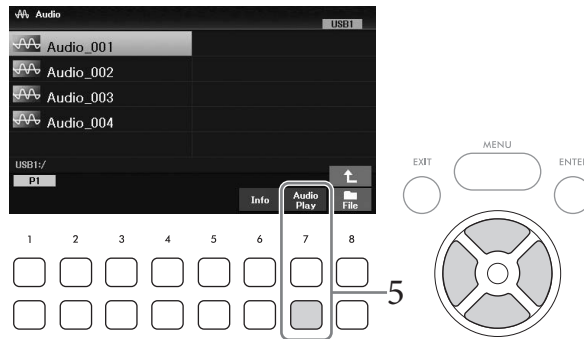
Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

- 2 Drücken Sie die [USB AUDIO]-Taste, um die *USB Audio Player*-Anzeige aufzurufen.



- 3 Drücken Sie eine der Tasten [1▲▼] (*Select & Save*), um die Anzeige für die Audiodatei-Auswahl aufzurufen.

4 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] oder dem Datenrad die gewünschte Datei aus.



HINWEIS

Audiodateien benötigen etwas mehr Zeit zum Laden als andere Dateien.

Audiodatei-Informationen betrachten

Durch Drücken der Taste [6▼] (*Info*) wird das Informationsfenster aufgerufen, in dem Sie sich die Eigenschaften der ausgewählten Datei ansehen können (Dateiname, Sampling-Frequenz usw.).

HINWEIS

Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*Close*).

5 Drücken Sie die Taste [7▼] (*Audio Play*), um die Wiedergabe zu starten.

Das Display wechselt automatisch zurück zur *USB Audio Player*-Anzeige.

HINWEIS

Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*Close*).

6 Um die Wiedergabe anzuhalten, verwenden Sie die Tasten [4▼▲] (■).

ACHTUNG

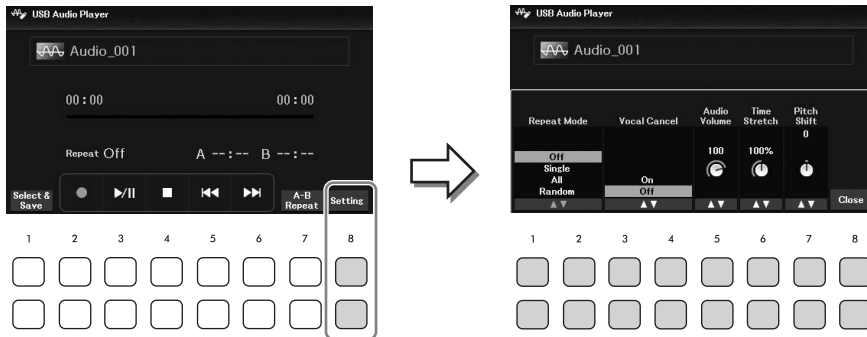
Versuchen Sie niemals, während eines Zugriffs auf das USB-Flash-Laufwerk diesen zu entfernen oder das Gerät auszuschalten. Dadurch könnten die Daten im USB-Flash-Laufwerk beschädigt werden.

Bedienung der Wiedergabefunktionen

[3▲▼]	▶/ (Play/Pause)-Taste	Startet oder pausiert die Wiedergabe ab der aktuellen Cursorposition.
[4▲▼]	■ (Stop)	Stoppt die Wiedergabe.
[5▲▼]	◀◀ (Prev.)	Mit dieser Taste wird zur vorherigen Audiodatei gewechselt; bei gedrückter Taste wird kontinuierlich durch die aktuelle Datei zurückgespult (in Sekunden).
[6▲▼]	▶▶ (Next)	Mit dieser Taste wird von der aktuellen zur nächsten Datei gewechselt; bei gedrückter Taste wird kontinuierlich durch die aktuelle Datei vorgespult (in Sekunden).
[7▲▼]	<i>A-B Repeat</i>	Genau wie bei Songs im MIDI-Format (Seite 67) können Audiodateien auch im angegebenen Bereich (zwischen den Punkten A und B) wiederholt wiedergegeben werden. Drücken Sie während der Wiedergabe diese Taste am Startpunkt (A), und drücken Sie dann nochmals diese Taste zum Festlegen des Endpunkts (B), um die aktuelle Wiedergabeposition zwischen den Punkten A und B zu starten. Um diese Einstellung abzubrechen, drücken Sie diese Taste erneut.
[8▲▼]	<i>Setting</i>	Ruft das Einstellungsfenster auf, in dem Sie die Parameter für die Audio-Wiedergabe einstellen können, z. B. Vocal Cancel, Time Stretch und Pitch Shift. Einzelheiten hierzu finden Sie auf der nächsten Seite.

■ Einstellungen für den USB Audio Player

In dem Fenster, das mit den Tasten [8▲▼] (*Setting*) in der *USB Audio Player*-Anzeige aufgerufen wird, können Sie detaillierte Einstellungen für die Audio-Wiedergabe vornehmen.



[1▲▼]/ [2▲▼]	Repeat Mode	Wählt den Repeat-Modus der Audio-Wiedergabe aus. <ul style="list-style-type: none"> • Off: Spielt die ausgewählte Datei ab und stoppt schließlich. • Single: Spielt die ausgewählte Datei wiederholt ab. • All: Alle Dateien im Ordner mit der aktuellen Datei werden wiederholt abgespielt. • Random: Alle Dateien im Ordner mit der aktuellen Datei werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[3▲▼]/ [4▲▼]	Vocal Cancel	Mit der Vocal-Cancel-Funktion können Sie die in der Mitte befindlichen Signale des Stereoklangs stummschalten oder absenken. Mit dieser Funktion können Sie „Karaoke“ nur mit instrumentaler Begleitung singen, oder den Melodieteil auf der Tastatur spielen, da die Stimme in den meisten Aufnahmen die Mitte des Stereobildes einnimmt. Wählen Sie zuerst eine Audio-Datei aus, und schalten Sie dann mit dieser Taste die Vocal-Cancel-Funktion ein oder aus. HINWEIS <ul style="list-style-type: none"> • Die Vocal-Cancel-Funktion ist bei den meisten Audioaufnahmen sehr effektiv, aber es kann sein, dass der Gesang bei einigen Songs nicht vollständig entfernt wird. • Vocal Cancel betrifft nicht das Audiosignal vom Audio-Eingang (Seite 95) von externen Geräten.
[5▲▼]	Audio Volume	Stellt die Wiedergabelautstärke einer Audiodatei ein.
[6▲▼]	Time Stretch	Passt die Wiedergabegeschwindigkeit einer Audiodatei an, indem Sie deren Dauer dehnen oder stauchen. Der Wert lässt sich von 75% bis 125% einstellen; der Standardwert ist 100%. Höhere Werte ergeben ein schnelleres Tempo. Wenn Sie eine andere Audio-Datei auswählen, wird diese Einstellung auf den Standardwert zurückgesetzt. HINWEIS Durch Ändern der Wiedergabegeschwindigkeit einer Audio-Datei kann sich deren Klangcharakter ändern.
[7▲▼]	Pitch Shift	Verschiebt die Tonhöhe einer Audio-Datei in Halbtonschritten (von -12 bis 12). Wenn Sie eine andere Audio-Datei auswählen, wird diese Einstellung auf den Standardwert zurückgesetzt.

Um das Fenster zu schließen, verwenden Sie die Tasten [8▲▼] (*Close*).

Aufzeichnen Ihres Spiels als Audiodaten (USB Audio Recorder)

Sie können Ihr Spiel direkt auf ein USB-Flash-Laufwerk als Audiodatei (WAV-Format – Sampling-Frequenz 44,1 kHz, Auflösung 16 Bit, Stereo) aufzeichnen. Die Aufnahmekapazität dieses Instruments beträgt ca. 80 Minuten pro Einzelaufnahme.

Klänge, die aufgezeichnet werden können:

- Alle von Ihrem Spiel erzeugten Sounds (Main, Layer, Left, Song, Style)
- Mikrofonsignal von der [MIC INPUT]-Buchse (Seite 77).
- Audio-Eingangssignal von angeschlossenen Geräten (Seite 95)

HINWEIS

- Wenn Sie jeden Part einzeln aufzeichnen oder die aufgezeichneten Daten nach dem Speichern bearbeiten möchten, nehmen Sie die Daten als MIDI-Song auf (Seite 68).
- Um Ihr Spiel auf der Tastatur und den Mikrofonklang gesondert aufzunehmen, nehmen Sie Ihr Tastaturspiel als MIDI-Song auf (Seite 68), und nehmen Sie dann im nächsten Durchgang das Mikrofonsignal mit der USB Audio Recorder-Funktion auf.

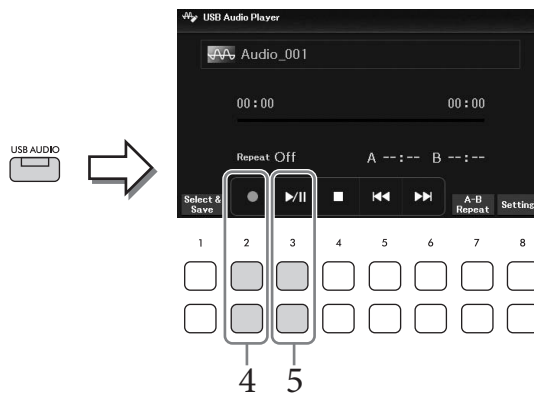
1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.

HINWEIS

Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

2 Nehmen Sie notwendigen Einstellungen wie z. B. Voice-/Style-Auswahl vor.

3 Drücken Sie die [USB AUDIO]-Taste, um die *USB Audio Player*-Anzeige aufzurufen.



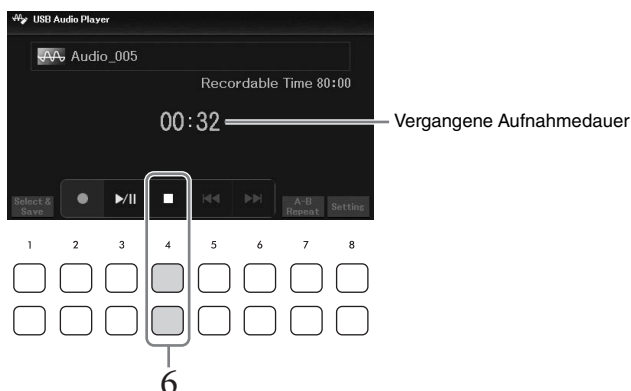
4 Aktivieren Sie mit den Tasten [2▲▼] (●) die Aufnahmebereitschaft.

HINWEIS

Sie können während der Aufnahme das Metronom (Seite 44) verwenden, dessen Tonsignal wird jedoch nicht mit aufgenommen.

5 Starten Sie mit den Tasten [3▲▼] (▶/||) die Aufnahme, und beginnen Sie dann zu spielen.

Die vergangene Aufnahmedauer wird während der Aufnahme im Display angezeigt.



ACHTUNG

Versuchen Sie niemals, während eines Aufnahmevorgangs das USB-Flash-Laufwerk zu entfernen oder das Gerät auszuschalten. Andernfalls können die Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk oder die Aufnahmedaten beschädigt werden.

6 Wenn Sie Ihr Spiel beendet haben, stoppen Sie die Aufnahme mit den Tasten [4▲▼] (■).

Aufgezeichnete Daten werden automatisch als Datei mit automatisch vorgegebenem Namen auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert.

HINWEIS

Der Aufnahmevorgang wird auch dann fortgesetzt, wenn Sie die *USB Audio Player*-Anzeige durch Drücken der [EXIT]-Taste schließen. Drücken Sie die [USB AUDIO]-Taste, um die *USB Audio Player*-Anzeige erneut aufzurufen, und beenden Sie die Aufnahme mit den Tasten [4▲▼] (■).

7 Verwenden Sie die Tasten [3▲▼] (▶/||), um das aufgezeichnete Spiel wiederzugeben.

Um sich die Datei des aufgezeichneten Spiels in der Anzeige für die Dateiauswahl anzusehen, verwenden Sie die Tasten [1▲▼] (*Select & Save*).

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie, wenn Sie sich verspielen, den Fehler nicht durch Überschreiben einer vorhandenen Datei korrigieren können. Löschen Sie die aufgenommene Datei in der Anzeige für die Dateiauswahl, und nehmen Sie Ihr Spiel erneut auf.

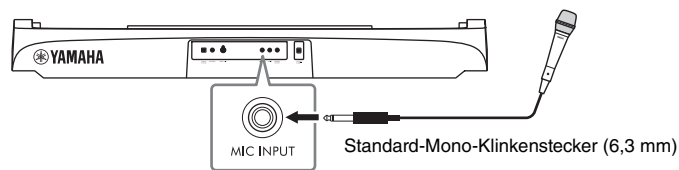
6 Mikrophon

– Mikrophon anschließen zum Singen zu Ihrer eigenen Begleitung –

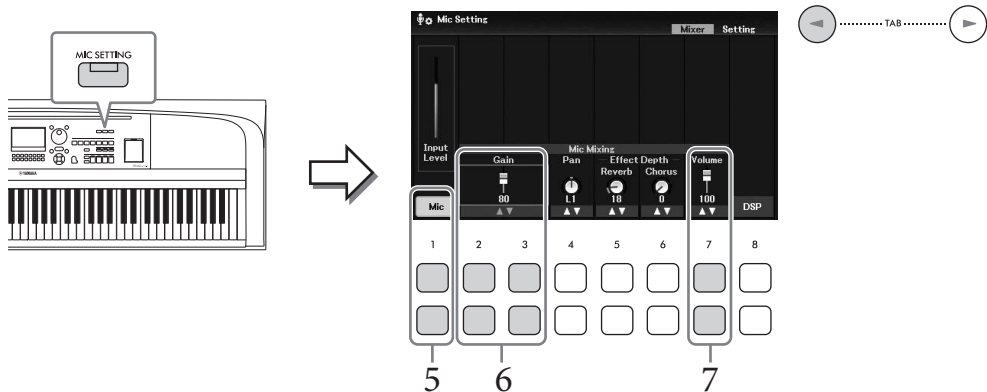
Wenn Sie ein Mikrophon an der Buchse [MIC INPUT] anschließen, können Sie zu Ihrem eigenen Tastaturspiel oder zur Song-/Audio-Wiedergabe singen. Das Instrument gibt dabei Ihre Stimme über die eingebauten Lautsprecher wieder.

Anschließen eines Mikrofons

- 1 Regeln Sie vor dem Einschalten des Instruments den [MASTER VOLUME]-Drehregler auf Minimalpegel herunter.
- 2 Schließen Sie das Mikrophon an der [MIC INPUT]-Buchse an.



- 3 Schalten Sie das Instrument ein, und stellen Sie dann die Lautstärke am [MASTER VOLUME]-Drehregler ein.
- 4 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.
[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer



- 5 Achten Sie darauf, dass *Mic* (die Taste [1▲▼]) eingeschaltet ist.
Falls erforderlich, schalten Sie auch das angeschlossene Mikrophon ein.
- 6 Stellen Sie den Eingangspegel mit den Tasten [2▲▼]/[3▲▼] (*Gain*) ein, während Sie in das Mikrophon singen.
Stellen Sie den Pegel ein, während Sie die Pegelanzeige *Input Level* auf der linken Seite ablesen. Achten Sie darauf, den Regler so einzustellen, dass die Pegelanzeige gelb oder grün leuchtet. Wenn der Eingangspegel zu hoch ist, leuchtet die Anzeige rot.

7 Verwenden Sie die Tasten [7▲▼] (*Volume*), um das Lautstärkeverhältnis zwischen Mikrofonklang und Instrumentenklang einstellen.

Falls erforderlich, stellen Sie auch die Stereopanorama-Position des Mikrofonsignals mit den Tasten [4▲▼] (*Pan*) ein.

Trennen des Mikrofons

1. Drehen Sie den [MASTER VOLUME]-Regler auf „MIN“.
2. Ziehen Sie das Mikrofon von der [MIC INPUT]-Buchse ab.

■ Nützliche Funktionen für Karaoke-Gesang

- Bei Verwendung der Songs: Liedtexte im Display (Seite 64), Transpose (Seite 44)
- Bei Verwendung von Audio-Dateien: Vocal Cancel (Seite 74), Pitch Shift (Seite 74)

Effekte auf Ihre Stimme anwenden

Sie können verschiedene Effekte (z. B. Reverb und Chorus) auf Ihre Gesangsstimme anwenden (zugeführt vom Mikrofoneingang).

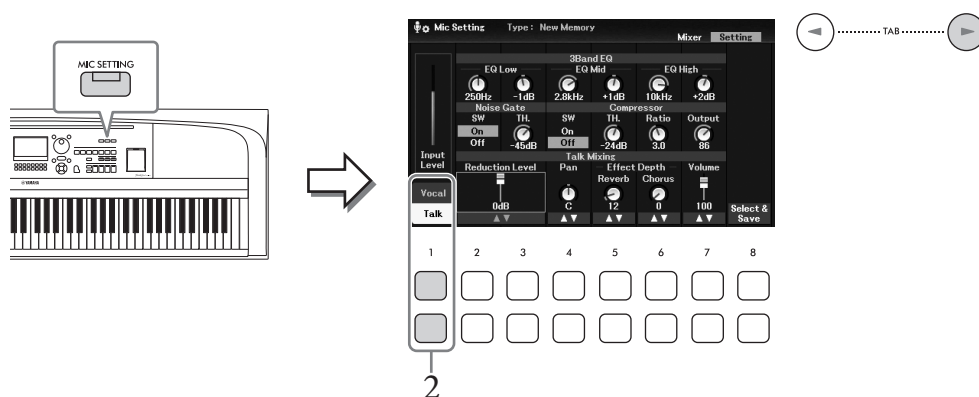
Verwenden Sie auf der Registerkarte *Mixer* der *Mic Setting*-Anzeige (Schritt 4 auf Seite 77), die Tasten [5▲▼] (*Reverb*) oder [6▲▼] (*Chorus*), um die Reverb-Intensität oder die Chorus-Intensität einzustellen, während Sie in das Mikrofon singen. Diese Effekte werden auf das gesamte Instrument (Tastatur-Parts, Songs und Styles) sowie auf das Mikrofon angewendet. Wenn Sie die Effekte nur auf den Mikrofonklang übertragen möchten, können Sie mit den Tasten [8▲▼] (*DSP*) den Part angeben und den Effekttyp auswählen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

Verwenden der Talk-Funktion

Mit dieser Funktion können Sie sofort die Mikrofoneinstellungen ändern, um zu sprechen oder Ansagen zwischen Songs zu machen.

1 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*



2 Drücken Sie die Taste [1▼] (*Talk*), um die Talk-Einstellungen aufzurufen.

Um die Talk-Funktion auszuschalten und wieder die Einstellungen für den Gesang aufzurufen, drücken Sie die Taste [1▲] (*Vocal*).

Von diesen Anzeigen aus können Sie die Mikrofoneinstellungen für Gesang (*Vocal*) und Sprache (*Talk*) unabhängig voneinander einstellen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 6 des Referenzhandbuchs.



Einstellen und Speichern der Mikrofoneinstellungen:

[MIC SETTING] → TAB [▶] *Setting*

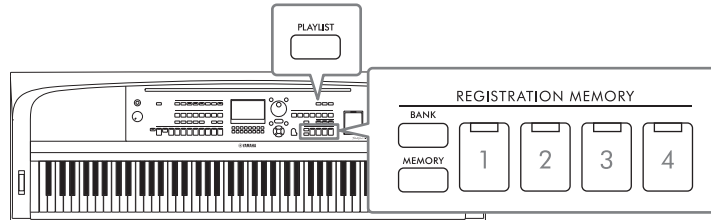
Anwenden des gewünschten Effekts auf das Mikrofonsignal:

[MIC SETTING] → TAB [◀] *Mixer* → [8▲▼] (*DSP*)

7 Registration Memory/Playlist

– Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –

Die Funktion „Registration Memory“ erlaubt das Speichern („Registrieren“) von Bedienfeldeinstellungen wie Voice- und Style-Einstellungen auf einer REGISTRATION MEMORY-Taste sowie das sofortige und einfache Abrufen dieser spezifischen Einstellungen mit einem Tastendruck. Wenn Sie viele Daten im Registration Memory gespeichert haben, verwenden Sie die Playlist, um Ihr Repertoire zu verwalten, so dass Sie schnell den gewünschten Registrierungsspeicher für jedes Musikstück abrufen können.



■ Registration Memory (Seite 81)

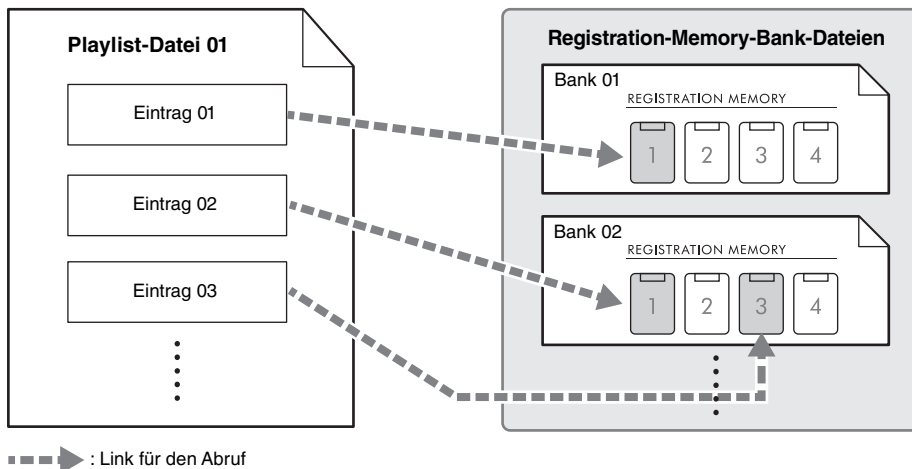
Sie können Ihre eigenen Bedienfeldeinstellungen unter den einzelnen REGISTRATION MEMORY-Tasten [1] – [4] speichern. Sie können außerdem alle vier gespeicherten Bedienfeldeinstellungen komplett in einer Bank-Datei im Registration Memory speichern. Wenn Sie vorher eine Registration-Memory-Bank-Datei auswählen, können Sie die registrierten Einstellungen einfach durch einen Tastendruck während Ihres Spiels abrufen.



Die Bedienfeldeinstellungen können unter einer einzelnen Taste gespeichert werden.

■ Playlist (Seite 84)

Mit der Playlist-Funktion (Wiedergabeliste) können Sie eine individuelle Set-Liste für Ihr Live-Spiel erstellen. Eine Playlist enthält Links zum Aufrufen der Registration-Memory-Bank-Dateien für jedes Stück, das Sie spielen. Jeder Link zum Registration Memory wird als „Record“ (Eintrag) bezeichnet, und Sie können die Playlist-Einträge als eine Playlist-Datei speichern. Jeder Playlist-Eintrag kann direkt eine Registration-Memory-Nummer aus der gewählten Registration-Memory-Bank-Datei abrufen. Mittels der Playlist wählen Sie nur die gewünschten Dateien aus der großen Zahl der Dateien in der Registration Memory Bank aus, ohne die Konfiguration der Bank-Datei zu ändern.



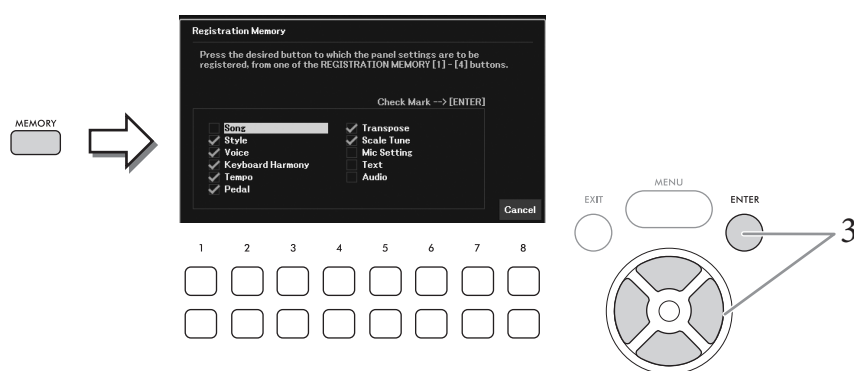
Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen mit Registration Memory

Speichern Ihrer Bedienfeldeinstellungen

- 1 Nehmen Sie die gewünschten Bedienfeldeinstellungen vor, beispielsweise für Voices, Styles und Effekte.

Eine *Parameter Chart* (Parameterliste) in der Datenliste auf der Website führt alle Parameter auf, die über die Registration-Memory-Funktion gespeichert werden können.

- 2 Drücken Sie die REGISTRATION MEMORY-Taste [MEMORY], um das Fenster *Registration Memory* aufzurufen.



- 3 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den zu registrierenden Eintrag aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die entsprechende Markierung einzugeben oder zu entfernen.

Zum Abbrechen des Vorgangs verwenden Sie die Tasten [8▲▼] (*Cancel*).

HINWEIS

Alternativ können Sie die Einträge auch über das Datenrad auswählen.

- 4 Drücken Sie die gewünschte REGISTRATION MEMORY-Taste [1] – [4], auf der Sie die Bedienfeldeinstellung speichern möchten.



Die gespeicherte Taste leuchtet nun orange und zeigt dadurch an, dass die Nummerntaste Daten enthält und diese Nummer ausgewählt ist.

ACHTUNG

Wenn Sie hier eine Taste auswählen, die orange oder grün leuchtet, wird die zuvor auf der Taste gespeicherte Bedienfeldeinstellung gelöscht und durch die neue Einstellung ersetzt. Sie sollten deshalb Bedienfeldeinstellungen nur auf Tasten speichern, die ausgeschaltet sind.

Über den Leuchtzustand

- **Orange:** Es sind Daten gespeichert und momentan ausgewählt
- **Grün:** Es sind Daten gespeichert, aber momentan nicht ausgewählt
- **Aus:** Es sind keine Daten gespeichert

5 Speichern Sie andere Bedienfeldeinstellungen unter weiteren Tasten, indem Sie die Schritte 1–4 wiederholen.

Die gespeicherten Bedienfeldeinstellungen können durch einfaches Drücken der gewünschten Nummerntaste aufgerufen werden.

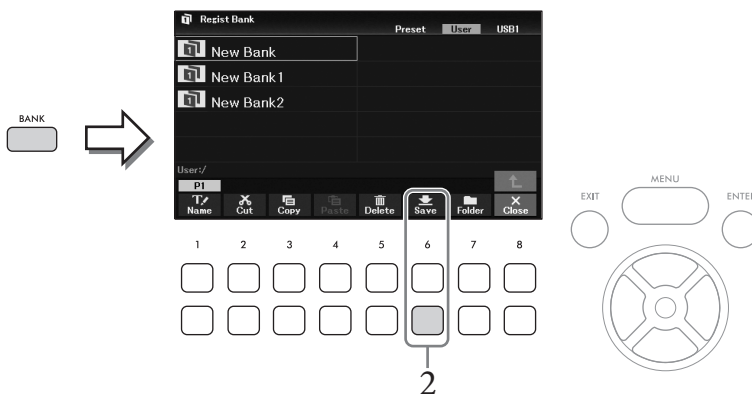
HINWEIS

Die auf den Nummerntasten gespeicherten Bedienfeldeinstellungen bleiben auch beim Ausschalten des Instruments erhalten. Wenn Sie alle vier aktuellen Bedienfeldeinstellungen zugleich löschen möchten, halten Sie bei ausgeschaltetem Instrument die Taste H6 (die letzte Taste H rechts auf der Tastatur) gedrückt, und schalten Sie dann das Instrument ein.

Speichern des Registration Memory als Bank-Datei

Die jeweils auf vier Tasten hinterlegten Einstellungen des Registration Memory (Registrierungsspeicher) werden als „Bank-Datei“ gespeichert.

1 Drücken Sie die REGISTRATION MEMORY-Taste [BANK], um die Anzeige für die Auswahl der Registration Bank aufzurufen.



2 Drücken Sie die Taste [6▼] (Save), um die Bank-Datei zu speichern, indem Sie den Anweisungen auf Seite 26 folgen.

HINWEIS

Wenn die Taste nicht erscheint, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8 ▼] (File).

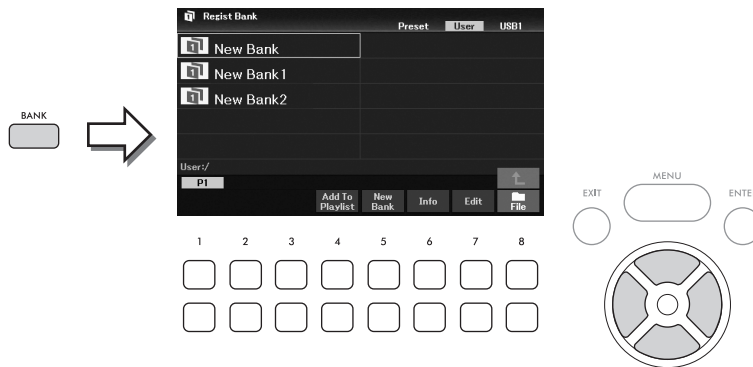
Aufrufen gespeicherter Bedienelementeinstellungen

Die gespeicherten Registration-Memory-Bank-Dateien können mit dem folgenden Verfahren aufgerufen werden.

HINWEIS

Beim Aufrufen von Setups mit Song-/Style-/Text-Dateiauswahl usw. von einem USB-Flash-Laufwerk sollten Sie darauf achten, dass das entsprechende USB-Flash-Laufwerk mit dem gespeicherten Song, Style oder Text an der [USB TO DEVICE]-Buchse angeschlossen ist. Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks den Abschnitt „Anschließen von USB-Geräten“ auf Seite 91 zu lesen.

- 1 Drücken Sie die REGISTRATION MEMORY-Taste [BANK], um die Anzeige für die Auswahl der Registration Bank aufzurufen.



- 2 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] oder dem Datenrad die gewünschte Bank aus.

Anzeigen der Registration-Bank-Informationen

Sie können das Informationsfenster aufrufen, um zu bestätigen, welche Voices und Styles auf den Tasten [1] – [4] einer Registration-Memory-Bank gespeichert werden, indem Sie die Taste [6▼] (*Info*) drücken.

HINWEIS

Wenn die Taste nicht angezeigt wird, drücken Sie zum Aufrufen die Taste [8▼] (*Close*).

HINWEIS

Sie können die ausgewählte Bank-Datei mit der Taste [4▼] (*Add To Playlist*) an die aktuelle Playlist (Seite 84) als Eintrag anhängen.

- 3 Drücken Sie eine der grün leuchtenden Tasten (REGISTRATION MEMORY-Tasten [1] – [4]).

HINWEIS

Wenn Sie den aktuellen Speicherinhalt löschen und eine neue Bank erstellen möchten (z. B. wenn alle Anzeigen der REGISTRATION MEMORY-Tasten ausgeschaltet sind), drücken Sie in der oben dargestellten Anzeige die Taste [5▼] (*New Bank*).

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 7 des Referenzhandbuchs.



Löschen oder Umbenennen eines Registrierungsspeichers

[BANK] (→ [8▼] (*Close*)) → [7▼] (*Edit*)

Aufrufen bestimmter Einträge deaktivieren (Freeze-Funktion):

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*,
[ENTER] → TAB [▶] *Freeze*

Die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen (Registration Sequence):

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Regist Sequence/Freeze*,
[ENTER] → TAB [◀] *Registration Sequence*

Einsatz von Playlists zur Bearbeitung eines großen Repertoires von Bedienfeldeinstellungen

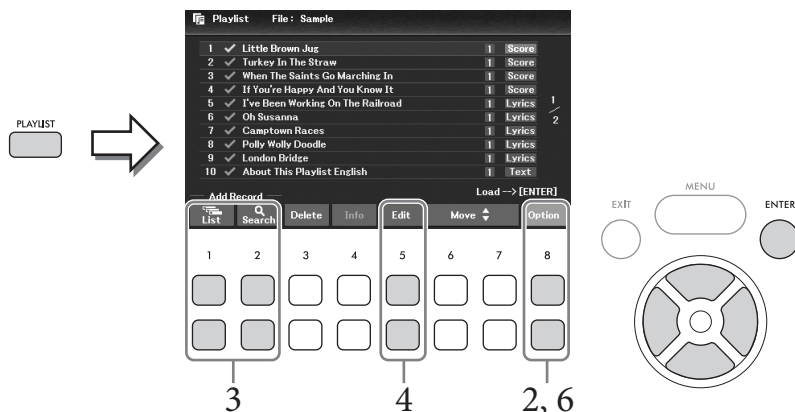
Die Playlist ist hilfreich für die Verwaltung mehrerer Set-Listen für Ihre Auftritte. Sie können nur die gewünschten Dateien aus dem großen Repertoire (der riesigen Zahl der Dateien in der Registrierung Memory Bank) auswählen, und eine neue Set-Liste für jeden Auftritt erstellen.

Hinzufügen eines Eintrags (Link-Eintrag zu einer Bank-Datei) zur Playlist

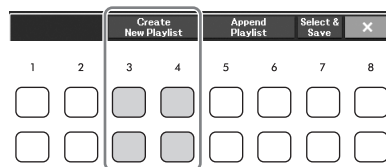
Durch Hinzufügen von Einträgen zu einer Playlist können Sie für jede Darbietung die gewünschten Registrierung-Memory-Bank-Dateien direkt aus der Playlist abrufen.

1 Drücken Sie die [PLAYLIST]-Taste, um die *Playlist-Anzeige* aufzurufen.

Es erscheint die Playlist-Datei, die beim letzten Mal gewählt wurde. (Beim ersten Mal erscheint eine Beispiel-Playlist mit Presets.)



- 2 Wenn Sie eine neue Playlist erstellen möchten, verwenden Sie die Taste [8▲▼] (*Option*), um das Fenster für die Bedienung aufzurufen, und verwenden Sie dann die Tasten [3▲▼]/[4▲▼] (*Create New Playlist*), um die Liste in der *Playlist-Anzeige* zu löschen.



3 Einträge zur Playlist hinzufügen.

- Zum Hinzufügen eines Eintrags über die Auswahl der Registrierungsbank:

3-1 Verwenden Sie die Tasten [1▲▼] (*List*), um die Anzeige für die Auswahl von Registrierungspeicherbänken aufzurufen.

Es erscheint automatisch das Fenster *Add To Playlist*.

3-2 Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] die gewünschte Bank-Datei aus, die als *Playlist-Eintrag* registriert werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Um alle Dateien im aktuell angezeigten Ordner einschließlich aller anderen Seiten auszuwählen, drücken Sie die Taste [8▼] (*All*).

Um eine Datei auszuwählen, die nicht auf der aktuellen Seite zu sehen ist, drücken Sie die Taste [6▼] (*Cancel*), um das Fenster *Add To Playlist* zu schließen, und wählen Sie dann die Seite aus, welche die gewünschte Datei enthält. Drücken Sie danach die Taste [4▼] (*Add To Playlist*), um das Fenster *Add To Playlist* erneut anzuzeigen.

3-3 Durch Drücken der Taste [7▼] (*OK*) schließen Sie die Anzeige, und der neue Eintrag wird am Ende der Playlist hinzugefügt.

■ **Hinzufügen eines Eintrags mit Hilfe der Suchfunktion:**

3-1 Verwenden Sie die Tasten [2▲▼] (*Search*), um *Registration Bank Search* (Anzeige zur Suche nach Registrierungspeicherbänken) aufzurufen.

3-2 Falls nötig, verwenden Sie die Tasten [1▲▼]/[2▲▼] (*Update*), um die für die Suche verwendeten Daten zu aktualisieren.

Dieser Vorgang ist erforderlich, wenn neue Registration-Bank-Dateien hinzugefügt werden, oder wenn ein USB-Flash-Laufwerk mit Bank-Dateien angeschlossen wird, damit diese Dateien als Suchziele erkannt werden.

3-3 Geben Sie den Namen unter *Bank Name* und/oder die Zusatzbezeichnung unter *Tag an*, um nach der gewünschten Registration-Bank-Datei zu suchen, und drücken Sie dann eine der Tasten [7▲▼]/[8▲▼] (*Search*).

Das Tag enthält Informationen wie die Bezeichnungen von Musikrichtungen. Registration-Bank-Dateien, die Tag-Daten enthalten, können anhand einer Tag-Suche gefunden werden.

3-4 Wählen Sie aus den Suchergebnissen mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] die gewünschte Bank-Datei aus, die als Playlist-Eintrag registriert werden soll, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Wenn Sie alle Dateien auswählen möchten, drücken Sie die Taste [8▼] (*All*).

3-5 Durch Drücken der Taste [7▼] (*OK*) schließen Sie die Anzeige, und der neue Eintrag wird am Ende der Playlist hinzugefügt.

4 Falls erforderlich, bearbeiten Sie den Eintrag.

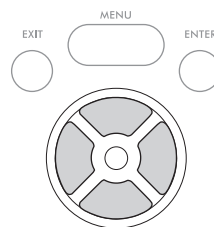
Der neu hinzugefügte Playlist-Eintrag ruft einfach die ausgewählte Registration-Bank-Datei auf. Wenn Sie bestimmte Einstellungen vornehmen möchten (z. B. direktes Abrufen einer bestimmten Registration-Memory-Nummer), können Sie den Eintrag bearbeiten.

4-1 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼] den zu bearbeitenden Eintrag aus.

4-2 Drücken Sie die Tasten [5▲▼] (*Edit*), um das *Playlist Record Edit*-Fenster aufzurufen.

4-3 Wählen Sie mit den Cursortasten [▲]/[▼] den zu bearbeitenden Eintrag aus.

Dateipfad der mit dem Eintrag verknüpften Registration-Bank-Datei. Diese Datei wird durch Auswählen des Eintrags abgerufen.



Record Name	Legt den Namen des Eintrags fest. Durch Drücken der [ENTER]-Taste wird das Zeicheneingabefenster aufgerufen, in dem Sie den Namen des Eintrags ändern können.
Action	Zusätzliche Aktionen nach Auswahl des Eintrags und Abrufen der Bank. Ändern Sie die Einstellungen mit den Datenrad. <ul style="list-style-type: none"> • Load Regist Memory: Ruft den Registrierungspeicher mit der hier ausgewählten Nummer ab. Wenn <i>Off</i> gewählt wird, wird kein Registration Memory abgerufen. • View: Zeigt die hier ausgewählte Ansicht (Notenbild, Liedtext oder Text) an. Wenn <i>Off</i> ausgewählt ist, wird keine Ansicht angezeigt. <p>HINWEIS Diese Einstellungen erscheinen rechts neben dem Namen des Eintrags in der Playlist-Anzeige.</p>

4-4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Fenster *Playlist Record Edit* zu schließen.

Wiederholen Sie gegebenenfalls Schritt 4, um weitere Einträge zu bearbeiten.

5 Speichern Sie alle Einträge gemeinsam in einer Playlist-Datei.

5-1 Verwenden Sie die Tasten [8▲▼] (*Option*), um das Fenster zur Bedienung aufzurufen.

5-2 Verwenden Sie die Tasten [7▲▼] (*Select & Save*), um die Anzeige für die Auswahl von Playlist-Dateien aufzurufen.

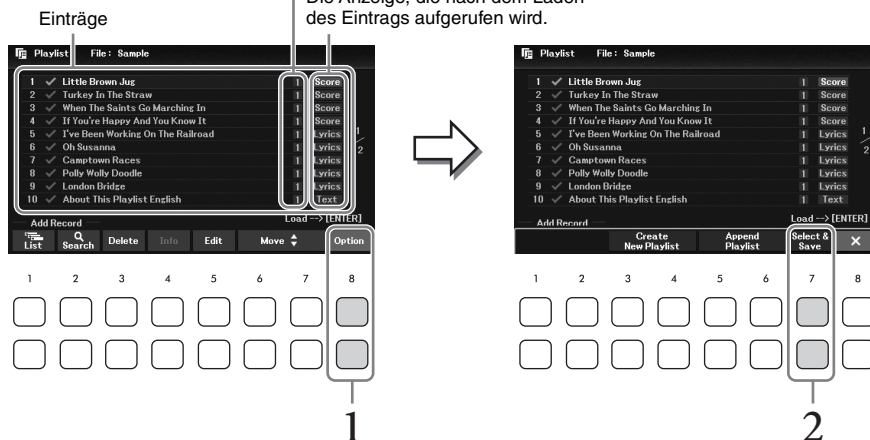
5-3 Speichern Sie die Einträge als Datei. Befolgen Sie dazu die Anweisungen auf Seite 26.

Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen über die Playlist

1 Verwenden Sie in der Playlist-Anzeige die Tasten [8▲▼] (*Option*), um das Fenster zur Bedienung aufzurufen.

Registrations-Memory-Nummer, die beim Laden des Eintrags aufgerufen wird.

Die Anzeige, die nach dem Laden des Eintrags aufgerufen wird.



2 Verwenden Sie die Tasten [7▲▼] (*Select & Save*), um die Anzeige für die Auswahl von Playlist-Dateien aufzurufen.

3 Wählen Sie die gewünschte Playlist-Datei aus.

4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum *Playlist-Display* zurückzukehren.

5 Wählen Sie in der *Playlist-Anzeige* mit den Cursortasten [▲][▼] den Namen des Eintrags aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Der als Playlist-Eintrag gespeicherte Registrierungsspeicher wird abgerufen, und die von Ihnen ausgewählte Maßnahme (Seite 85) wird ausgeführt.

HINWEIS

Mit den Tasten [4▲▼] (*Info*) können Sie das Registration-Bank-Informationsfenster aufrufen (Seite 83).

Reihenfolge der Playlist-Einträge ändern

- 1 Bewegen Sie den Cursor in der Playlist-Anzeige mit den Cursortasten [▲][▼] auf den gewünschten Eintrag, um ihn zu verschieben.
- 2 Drücken Sie die Taste [6▲]/[7▲] (*Move*), um den Eintrag in der Liste nach oben zu verschieben, oder die Taste [6▼]/[7▼] (*Move*), um den Eintrag nach unten zu verschieben.
- 3 Speichern Sie die bearbeitete Playlist (siehe Schritt 5 auf Seite 86).

Löschen eines Eintrags von der Playlist

- 1 Bewegen Sie den Cursor in der Playlist-Anzeige mit den Cursortasten [▲][▼] auf den gewünschten Eintrag, um ihn zu löschen.
- 2 Verwenden Sie die Tasten [3▲▼] (*Delete*), um den ausgewählten Eintrag zu löschen.
Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint. Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie hier eine der Tasten [6▲▼] (*No*).
- 3 Verwenden Sie schließlich die Tasten [7▲▼] (*Yes*), um den ausgewählten Eintrag zu löschen.
- 4 Speichern Sie die bearbeitete Playlist (siehe Schritt 5 auf Seite 86).

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 7 des Referenzhandbuchs.



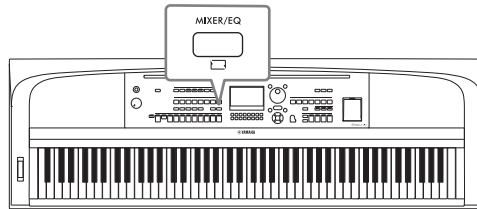
Playlist-Einträge aus anderen
Playlists kopieren (*Append Playlist*):

[PLAYLIST] → [8▲▼] (*Option*) → [5▲▼]/[6▲▼] (*Append Playlist*)

8 Mischpult

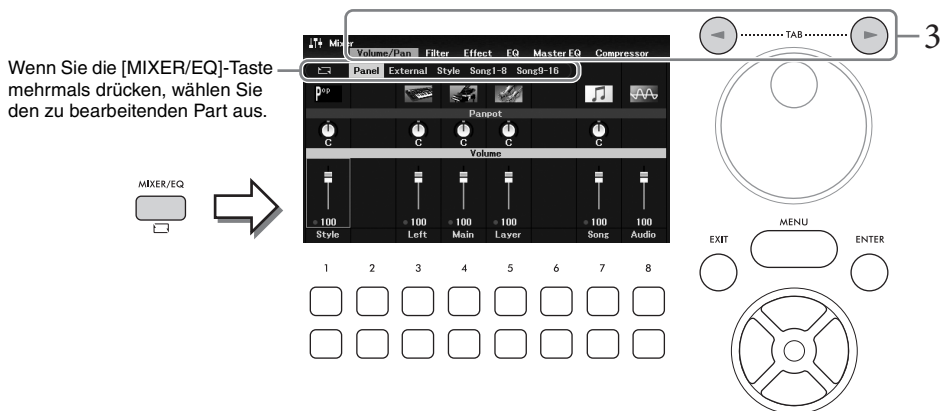
– Bearbeiten von Lautstärke und Klangbalance –

Mit dem Mixer (Mischer) können Sie bestimmte Aspekte der Tastatur-Parts und Song-/Style-Kanäle intuitiv steuern, u. a. das Lautstärkeverhältnis und die Klangfarbe der Sounds. Hier können Sie den Pegel und die Stereoposition (Pan) der einzelnen Voices einstellen, um ein optimales Verhältnis und Stereobild zu erreichen, und auch, wie die Effekte angewendet werden sollen.



Allgemeine Bedienung

- 1 Drücken Sie die [MIXER/EQ]-Taste, um die *Mixer*-Anzeige aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die [MIXER/EQ]-Taste mehrmals, um die zu bearbeitenden Parts auszuwählen.



Panel	Wählen Sie dies, wenn Sie die Balance zwischen den Parts Main, Layer, Left, Song (gesamt) und Style (gesamt) sowie der Audio-Wiedergabe über die USB Audio Player-Funktion einstellen möchten.
External	Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Balance zwischen dem Mikrofon- und dem Audioeingangs-Signal einstellen möchten (Seite 95).
Style	Wählen Sie dies aus, wenn Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen den Parts eines Styles einstellen möchten. <ul style="list-style-type: none"> • Rhy1, Rhy2: Dies sind die Basis-Parts des Styles mit Rhythmus-Patterns für Schlagzeug- und Perkussionsinstrumente. • Bass: Der Bass-Part verwendet die Sounds verschiedener Instrumente passend zum Style. • Chd1, Chd2: Diese Parts bestehen aus der rhythmischen Akkordbegleitung, gewöhnlich mit Piano- oder Gitarren-Voices. • Pad: Dieser Part wird für Instrumente wie Streicher, Orgel, Chor usw. verwendet, die Töne unbegrenzt aushalten können. • Phr1, Phr2: Diese Parts werden für druckvolle Blechbläsersätze, für Arpeggio-Akkorde und andere Extras verwendet, die eine Begleitung interessanter machen.

<i>Song1–8, Song9–16</i>	Wählen Sie dies aus, wenn Sie das Lautstärkeverhältnis zwischen allen Parts (Kanälen) eines Songs einstellen möchten.
------------------------------	---

3 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Seite für die zu bearbeitenden Parameter aus.

<i>Volume/Pan</i>	Zum Einstellen von Lautstärke und Panorama für jeden Part und zum Umschalten der Voice.
<i>Filter</i>	Zum Einstellen des Obertongehalts (Resonanz) und der Klanghelligkeit jedes Parts.
<i>Effect</i>	Zum Auswählen eines Effekttyps und zum Einstellen des Effektanteils für jeden Part.
<i>EQ</i>	Zum Einstellen von Parametern für die Frequenzregelung (Equalizer), die den Klang und die Klangfarbe der einzelnen Parts beeinflussen.

Die folgenden Seiten sollten Sie anstelle der anderen Seiten auswählen, wenn Sie den Klangcharakter des gesamten Klangs dieses Instruments einstellen möchten (mit Ausnahme von Audiosignalen, die über die USB Audio Player-Funktion und vom Audio-Eingang empfangen werden).

<i>Master EQ</i>	Zum Auswählen des Master-EQ-Typs, der auf den gesamten Klang angewendet wird. Die zugehörigen Parameter können bearbeitet und als eigener Master-EQ-Typ gespeichert werden.
<i>Compressor</i>	Zum Ein-/Ausschalten des Master Compressor und zur Auswahl der Art der Kompression. Die zugehörigen Parameter können bearbeitet und als eigener Master-Compressor-Typ gespeichert werden.

Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch auf der Website.

4 Wählen Sie mit den Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] einen Parameter aus, und stellen Sie dann mit den Tasten [1▲▼] – [8▲▼] den Wert für jeden Part ein.

5 Speichern Sie Ihre Mixer-Einstellungen.

■ Speichern der *Panel*-Einstellungen:

Speichern Sie diese im Registration Memory (Seite 81).

■ Speichern der *External*-Einstellungen:

Die Mikrofoneinstellungen sollten Sie im Registration Memory speichern (Seite 81).

Für die Audio-Eingangssignale ist der Speichervorgang nicht erforderlich. Diese Einstellungen werden auch dann beibehalten, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

■ Speichern der *Style*-Einstellungen:

Speichern Sie diese als Style-Datei auf dem User-Laufwerk oder auf dem USB-Flash-Laufwerk. Wenn Sie die Einstellungen später wieder aufrufen möchten, wählen Sie die hier gespeicherte Style-Datei aus.

1. Rufen Sie die Anzeige für die Bedienung auf.

[MENU] → Cursorstasten [▲][▼][◀][▶] *Style Creator*, [ENTER]

2. Drücken Sie nach dem Erscheinen der Meldung, in der Sie gefragt werden, ob Sie den vorhandenen Style bearbeiten oder einen neuen Style erstellen wollen, eine der Tasten [5▲▼]/[6▲▼] (*Current Style*).

3. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das *Rec Channel*-Fenster zu schließen.

4. Drücken Sie eine der Tasten [8▲▼] (*Save*), um die Anzeige für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie dann die Einstellungen als Style-Datei (Seite 26).

■ Speichern der *Song*-Einstellungen:

Speichern Sie zuerst die bearbeiteten Einstellungen als Teil der Song-Daten (Setup-Daten), und speichern Sie dann den Song auf dem User-Laufwerk oder auf dem USB-Flash-Laufwerk. Wenn Sie die Einstellungen später wieder aufrufen möchten, wählen Sie die hier gespeicherte Song-Datei aus.

1. Rufen Sie die Anzeige für die Bedienung auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Song Creator*, [ENTER]

2. Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um die *Setup*-Registerkarte aufzurufen.

3. Wählen Sie mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] den zu speichernden Eintrag aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die entsprechende Markierung einzugeben (oder zu entfernen).

4. Verwenden Sie die Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (*Apply*), um die Einstellungen anzuwenden.

5. Drücken Sie eine der Tasten [8▲▼] (*Save*), um die Anzeige für die Song-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie dann die Einstellungen als Song-Datei (Seite 26).

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 8 des Referenzhandbuchs.



9 Anschlüsse & Verbindungen

– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –

! VORSICHT

Bevor Sie das Instrument mit anderen elektronischen Geräten verbinden, schalten Sie bitte alle Geräte aus. Achten Sie auch darauf, alle Lautstärkeregler auf Minimum (0) einzustellen, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten. Andernfalls können Stromschläge, Beschädigung von Komponenten oder dauerhafte Gehörschädigungen die Folge sein.

ACHTUNG

Stellen Sie keine externen Geräte in einer unsicheren Position auf. Dadurch kann das Gerät zu Boden fallen und beschädigt werden.

Anschließen von USB-Geräten ([USB TO DEVICE]-Buchse)

An der [USB TO DEVICE]-Buchse können Sie ein USB-Flash-Laufwerk oder einen USB-Wireless-LAN-Adapter anschließen. Sie können die auf dem Instrument erstellten Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern (Seite 26), oder Sie können das Instrument über einen USB-Wireless-LAN-Adapter (Seite 94) mit einem Smart-Gerät verbinden.

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse [USB TO DEVICE]

Dieses Instrument ist mit einer integrierten Buchse [USB TO DEVICE] (USB zum Gerät) ausgestattet. Behandeln Sie das USB-Gerät mit Vorsicht, wenn Sie es an dieser Buchse anschließen. Beachten Sie die nachfolgend aufgeführten Maßnahmen.

HINWEIS

Weitere Informationen zur Bedienung von USB-Geräten finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen USB-Geräts.

■ Kompatible USB-Geräte

- USB-Flash-Laufwerk
- USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; separat erhältlich)

Andere Geräte wie beispielsweise ein USB-Hub, eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden.

Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Geräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Geräte. Bevor Sie ein USB-Gerät für die Verwendung mit diesem Instrument kaufen, besuchen Sie bitte die folgende Internetseite, um die „Compatible USB Device List“ (Liste kompatibler USB-Geräte) zu sehen: <https://download.yamaha.com/>

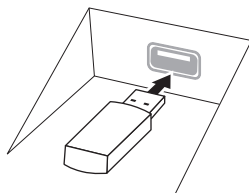
Obwohl USB-Geräte der Standards 2.0 bis 3.0 auf diesem Instrument verwendet werden können, ist die Zeit zum Speichern auf bzw. Laden von einem USB-Gerät abhängig von der Art der Daten oder dem Status des Instruments. USB-Geräte der Version 1.1 können nicht mit diesem Instrument verwendet werden.

ACHTUNG

Die [USB TO DEVICE]-Buchse ist für maximal 5 V / 500 mA ausgelegt. Schließen Sie keine USB-Geräte mit höherer Spannung/Stromstärke an, da dies eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.

■ Anschließen eines USB-Geräts

Stellen Sie beim Anschließen eines USB-Speichergeräts an der [USB TO DEVICE]-Buchse sicher, dass der Gerätestecker geeignet und richtig herum angeschlossen ist.



ACHTUNG

- Vermeiden Sie es während der Wiedergabe, Aufnahme und Dateiverwaltung (zum Beispiel beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren) oder während des Zugriffs auf das USB-Gerät ein USB-Gerät anzuschließen oder vom Instrument zu trennen. Nichtbeachtung kann zum „Einfrieren“ des Vorgangs am Instrument oder Beschädigung des USB-Geräts und der darauf befindlichen Daten führen.
- Wenn Sie das USB-Gerät anschließen und wieder abziehen (oder umgekehrt), achten Sie darauf, zwischen den beiden Vorgängen einige Sekunden zu warten.
- Verwenden Sie keine Verlängerungskabel beim Anschließen von USB-Geräten.

Verwenden von USB-Flash-Laufwerken

Wenn Sie am Instrument ein USB-Flash-Laufwerk anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie die Daten vom angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk lesen oder wiedergeben.

■ Maximale Anzahl anschließbarer USB-Flash-Laufwerke

Es kann nur ein USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse angeschlossen werden.

■ Formatieren von USB-Flash-Laufwerken

Sie sollten das USB-Flash-Laufwerk nur mit diesem Instrument formatieren (Seite 92). Ein USB-Flash-Laufwerk, das auf einem anderen Gerät formatiert wurde, funktioniert eventuell nicht richtig.

ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

■ So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den Schreibschutz des USB-Flash-Laufwerks aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz auszuschalten.

■ Ausschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich vor dem Ausschalten des Instruments, dass es aktuell NICHT mittels Wiedergabe/Aufnahme oder Dateiverwaltungsvorgängen auf Daten des USB-Flash-Laufwerks zugreift (wie beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren). Durch Nichtbeachtung können das USB-Flash-Laufwerk oder die darauf befindlichen Daten beschädigt werden.

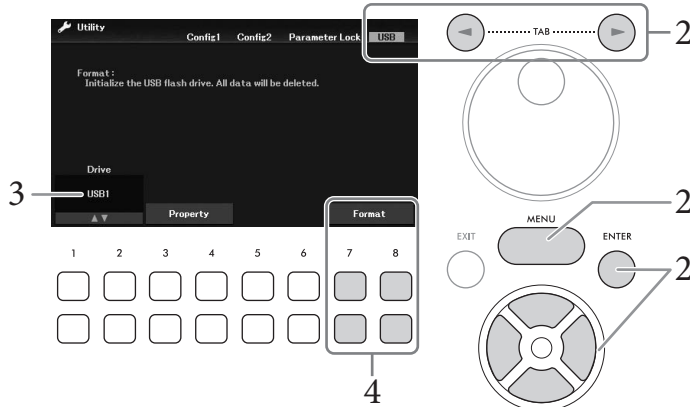
Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Wenn ein USB-Flash-Laufwerk angeschlossen oder ein Medium eingelegt wird, kann eine Meldung erscheinen, die anzeigt, dass das angeschlossene USB-Flash-Laufwerk nicht formatiert ist. Führen Sie in diesem Fall den Formatierungsvorgang aus.

ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

- 1 Schließen Sie am Anschluss [USB TO DEVICE] das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk an.
- 2 Rufen Sie die Bedienungsanzeige auf.
[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀][▶] *USB*



- 3 Achten Sie darauf, dass *USB1* als verfügbares Laufwerk angezeigt wird.
- 4 Verwenden Sie die Tasten [7▼▲]/[8▼▲] (*Format*), um das USB-Flash-Laufwerk zu formatieren.
Drücken Sie eine der Tasten [7▼▲] (*Yes*), um den Formatierungsvorgang tatsächlich auszuführen.

Prüfen des verbleibenden freien Speicherplatzes

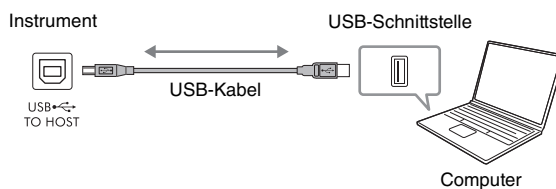
Durch Drücken der Tasten [3▼▲]/[4▼▲] (*Property*) in Schritt 3 weiter oben können Sie den verfügbaren Speicherplatz des angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks prüfen.

Anschließen an einen Computer (Buchse [USB TO HOST])

Indem Sie einen Computer an der [USB TO HOST]-Buchse anschließen, können Sie MIDI- oder Audiodaten zwischen dem Instrument und dem Computer austauschen. Anweisungen zur Verwendung eines Computers mit diesem Instrument erhalten Sie unter „Computer-related Operations“ (Funktionen und Bedienungsgänge bei Anschluss eines Computers) auf der Website.

ACHTUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.
- Wenn Sie eine DAW-Anwendung (Digital Audio Workstation) zusammen mit diesem Instrument verwenden, schalten Sie die Audio-Rückführung (Loopback; Seite 93) aus. Anderenfalls kann es je nach den Einstellungen am Computer oder der Anwendungs-Software zu einem extrem lauten Signal (Rückkopplung) kommen.



HINWEIS

- Wenn Sie Ihren Computer über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbinden, dann stellen Sie die Verbindung direkt her, und verwenden Sie keinen USB-Hub.
- Das Instrument beginnt die Übertragung mit einer kleinen Verzögerung, nachdem die USB-Verbindung aufgebaut wurde.

Senden und Empfangen von Audiodaten (USB-Audio-Schnittstellenfunktion)

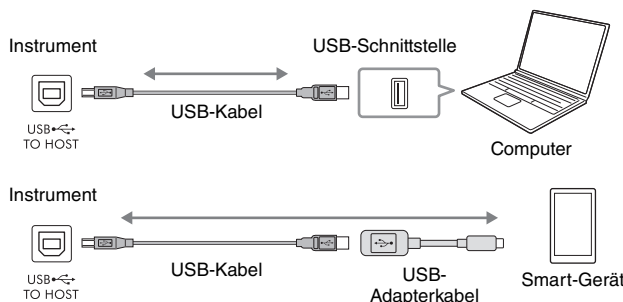
Indem Sie einen Computer oder ein Smart-Gerät am Anschluss [USB TO HOST] über ein USB-Kabel mit dem Computer verbinden, können digitale Audiodaten übertragen/empfangen werden. Diese USB-Audioschnittstellenfunktion bietet die folgenden Vorteile:

■ Wiedergabe von Audiodaten mit hoher Klangqualität

Dies verleiht Ihnen einen direkten, klaren Klang mit weniger Rauschen und geringerer Signalbeeinträchtigung als über die [AUX IN]-Buchse

■ Sie können Ihr Spiel auf diesem Instrument mit Recording-Software oder Musikproduktionssoftware als Audiodaten aufnehmen

Die aufgenommenen Audiodaten können auf einem Computer oder Smart-Gerät wiedergegeben werden.



HINWEIS

- Wenn Sie Audiosignale mithilfe eines Computers unter Windows senden oder empfangen, sollte der Yamaha Steinberg USB Driver auf dem Computer installiert sein. Näheres hierzu finden Sie im Handbuch „Computer-related Operations“ (Funktionen und Bedienvorgänge bei Anschluss eines Computers) auf der Website.
- Weitere Anweisungen zum Anschließen eines Smart-Geräts finden Sie im „Smart Device Connection Manual“ (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten) auf der Website.

Ein-/Ausschalten der Audio-Loopback-Funktion

Hier können Sie einstellen, ob das Audio-Eingangssignal (Seite 95) vom externen Gerät zusammen mit dem Spieldaten vom Instrument zum Computer/Smart-Gerät zurückgeführt wird oder nicht. Für die Ausgabe des Audio-Eingangssignals schalten Sie Audio Loopback ein.

Wenn Sie beispielsweise das Audio-Eingangssignal sowie den auf dem Instrument gespielten Sound mit dem angeschlossenen Computer oder Smart-Gerät aufnehmen möchten, schalten Sie dies ein. Wenn Sie lediglich die auf diesem Instrument gespielten Audiosignale auf dem Computer oder dem Smart-Gerät aufnehmen möchten, schalten Sie dies aus.

Die Einstellung kann über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] **Utility**, [ENTER] → TAB [◀] **Config1** → Cursortasten [▲][▼] **2 Audio Loopback**.

HINWEIS

- Bei der Aufnahme mit der USB Audio Recorder-Funktion (Seite 75) wird das Audio-Eingangssignal vom externen Gerät aufgenommen, wenn hier *On* eingestellt ist, und es wird nicht aufgezeichnet, wenn *Off* eingestellt ist.
- Das Audiosignal kann nicht an ein Gerät ausgegeben werden, das über die [AUX IN]-Buchse oder über Bluetooth verbunden ist.

Verbinden mit einem Smart-Gerät ([AUX IN]-Buchse/Bluetooth/[USB TO HOST]-Anschluss, Wireless LAN)

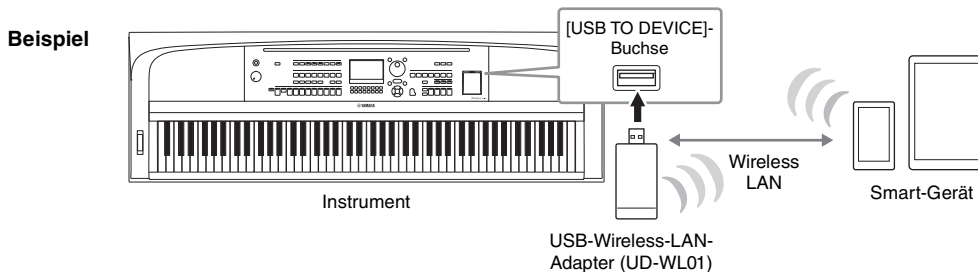
Die Verbindung mit einem Smart-Gerät wie einem Smartphone oder Tablet bietet folgende Vorteile:

- Durch Anschluss über die [AUX IN]-Buchse (Seite 95) oder Bluetooth (Seite 96) können Sie den vom Smart-Gerät erzeugten Klang über die eingebauten Lautsprecher des Instruments hören.
- Durch Anschließen an der [USB TO HOST]-Buchse können Sie Audiodaten senden/empfangen (USB-Audioschnittstellenfunktion; Seite 93).
- Um sich über einen USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; separat erhältlich) oder per USB-Kabel mit einem Smart-Gerät zu verbinden, können Sie kompatible Apps auf diesen Geräten verwenden.

Anweisungen zur Verbindung mit einer anderen Methode als über die [AUX IN]-Buchse oder über Bluetooth finden Sie im „Smart Device Connection Manual“ (Handbuch für den Anschluss von Smart-Geräten) auf der Website.

ACHTUNG

- Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB mit einer Länge von weniger als 3 Metern. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.
- Verbinden Sie dieses Produkt nicht direkt mit einem öffentlichem WLAN und/oder dem Internet. Verbinden Sie dieses Produkt nur über einen Router (Zugangsknoten) mit starkem Passwortschutz. Wenden Sie sich an den Hersteller Ihres Routers für Informationen zur besten Vorgehensweise für Ihre Sicherheit.



HINWEIS

- Der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01) ist je nach Region eventuell nicht bei Ihnen erhältlich.
- Lesen Sie vor Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse unbedingt den Abschnitt „Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO DEVICE]-Buchse“ auf Seite 91.
- Wenn Sie Ihr Smart-Gerät über ein USB-Kabel mit dem Instrument verbinden, dann stellen Sie die Verbindung direkt her und verwenden Sie keinen USB-Hub.
- Das Instrument beginnt die Übertragung mit einer kleinen Verzögerung, nachdem die Verbindung zum Smart-Gerät aufgebaut wurde.
- Wenn Sie das Instrument zusammen mit Ihrem Smart-Gerät verwenden, empfehlen wir Ihnen, bei jenem Gerät in den WLAN- oder Bluetooth-Einstellungen den „Flugzeugmodus“ einzuschalten, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken.
- Sie können einstellen, ob das Audio-Eingangssignal vom externen Gerät zusammen mit dem Spieldaten vom Instrument zum Smart-Gerät zurückgeführt wird oder nicht. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 93.

Verwenden einer App auf einem Smart-Gerät

Durch Verbinden mit einem Smart-Gerät und Nutzung kompatibler Apps erhalten Sie zusätzliche praktische Funktionen, und Sie können die Möglichkeiten dieses Instruments noch besser ausschöpfen. Für Informationen über die kompatiblen Apps und Smart-Geräte rufen Sie die Internetseite der jeweiligen Apps auf der folgenden Seite auf:

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Anhören der Audio-Wiedergabe von einem externen Gerät über die Lautsprecher des Instruments ([AUX IN]-Buchse/Bluetooth/[USB TO HOST]-Buchse)

Die Audio-Wiedergabe des angeschlossenen Geräts kann über die Lautsprecher des Instruments erfolgen. Um das Audiosignal zuzuführen, schließen Sie mit einer der folgenden Methoden ein externes Gerät an.

- Anschließen an der [AUX IN]-Buchse mit einem Audiokabel
- Anschluss über Bluetooth (Bluetooth-Audiofunktion; Seite 96)
- Schließen Sie die [USB TO HOST]-Buchse über ein USB-Kabel an (USB-Audioschnittstellenfunktion; Seite 93).

Um sich mit einem Smart-Gerät zu verbinden, können Sie dies auch über einen USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; separat erhältlich) tun. Informationen über die Verbindung mit Smart-Geräten erhalten Sie auf Seite 94.

Audio-Eingangssignal:

In diesem Handbuch bezieht sich der Begriff „Audio-Eingangssignal“ auf die Audiosignale, die diesem Instrument von verbundenen externen Geräten aus zugeführt werden.

HINWEIS

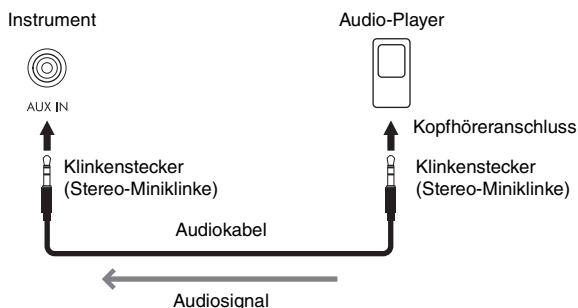
- Die Lautstärke des Audio-Eingangssignals lässt sich am externen Gerät regeln.
- Sie können das Lautstärkeverhältnis zwischen den Sounds des Instruments und dem Audio-Eingangssignal in der *Mixer*-Anzeige einstellen (Seite 88).
- Sie können einstellen, ob das Audio-Eingangssignal vom externen Gerät zusammen mit dem Spieldaten vom Instrument zum Computer/Smart-Gerät zurückgeführt wird oder nicht. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 93.

Anschließen eines Audioplayers an der [AUX IN]-Buchse über ein Audiokabel

Sie können die Kopfhörerbuchse eines Audio-Players wie z. B. eines Smartphones oder eines mobilen Audio-Players an die [AUX IN]-Buchse des Instruments anschließen. Die Audio-Wiedergabe des angeschlossenen Geräts kann über die eingebauten Lautsprecher dieses Instruments erfolgen.

ACHTUNG

Um mögliche Schäden an den Geräten zu vermeiden, schalten Sie zuerst das externe Gerät und danach das Instrument ein. Wenn Sie das System ausschalten, schalten Sie zuerst das Instrument und dann das externe Gerät aus.



HINWEIS

Verwenden Sie Audiokabel und Adapterstecker mit einem Widerstand von annähernd Null Ohm.

Rauschminimierung für das Eingangssignal per Noise Gate

Standardmäßig entfernt dieses Instrument unerwünschtes Rauschen vom Audiosignal am Eingang. Dies kann jedoch dazu führen, dass auch erwünschte Signalanteile abgeschnitten werden, z. B. das leise Ausklingen eines Klaviers oder einer akustischen Gitarre. Um dies zu vermeiden, stellen Sie das Noise Gate über [MENU] →

Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀] *Config1* → Cursortasten [▲][▼] 2 *AUX In Noise Gate*.

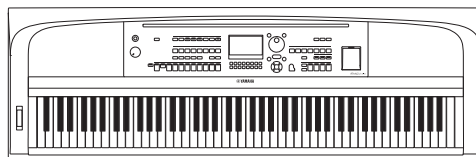
Hören von Audiodaten eines Bluetooth-Geräts über dieses Instrument (Bluetooth-Audiofunktion)

Achten Sie darauf, vor Verwendung der Bluetooth-Funktion den Abschnitt „Informationen zu Bluetooth“ (Seite 97) zu lesen.

Sie können das Audiosignal von Audiodaten, die in einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät gespeichert sind, über dieses Instrument wiedergeben und über die integrierten Lautsprecher dieses Instruments hören.

Mit Bluetooth ausgestattetes Gerät:

In dieser Anleitung bedeutet der Begriff „ein mit Bluetooth ausgestattetes Gerät“, dass dieses mittels der Bluetooth-Funktion (drahtlose Kommunikation) Audiodaten an das Instrument übertragen kann. Für den ordnungsgemäßen Betrieb muss das Gerät mit A2DP (Advanced Audio Distribution Profile) kompatibel sein. Die Bluetooth-Audio-Funktion wird hier anhand eines Smart-Geräts mit Bluetooth beispielhaft erläutert.



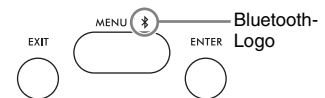
Instrument



Mit Bluetooth
ausgestattetes Gerät

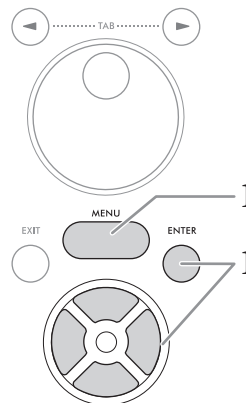
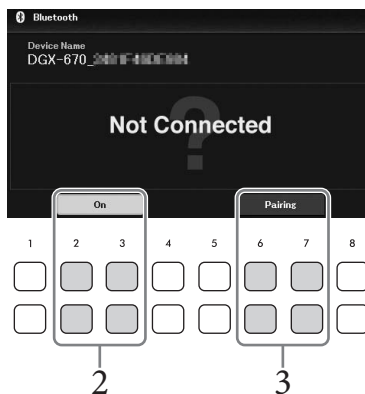
Bluetooth-Funktionalität

Je nach Land, in dem Sie das Gerät erworben haben, bietet das Instrument möglicherweise keine Bluetooth-Funktion. Wenn das Bluetooth-Logo auf der [MENU]-Taste aufgedruckt ist, bedeutet dies, dass das Produkt mit Bluetooth-Funktionalität ausgestattet ist.



1 Rufen Sie die Anzeige mit den *Bluetooth*-Funktionen auf.

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Bluetooth*, [ENTER]



2 Stellen Sie sicher, dass die Bluetooth-Funktion eingeschaltet ist (*On*).

Mit den Tasten [2▲▼]/[3▲▼] können Sie die Bluetooth-Funktion ein- oder ausschalten.

3 Verwenden Sie die Tasten [6▲▼]/[7▲▼] (*Pairing*), um mit einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät eine Kopplung durchzuführen.

Wenn Sie Ihr mit Bluetooth ausgestattetes Gerät mit dem Instrument verbinden möchten, muss das Gerät zunächst mit dem Instrument verbunden werden. Dieser Vorgang wird „Pairing“ genannt. Sobald das Gerät mit diesem Instrument verbunden wurde, ist es nicht erforderlich, jedes Mal ein erneutes Pairing auszuführen.

Sie können das Pairing auch starten, indem Sie die [MENU]-Taste 3 Sekunden lang gedrückt halten (ohne das Bluetooth-Display aufzurufen).

HINWEIS

- „Pairing“ bedeutet, dass mit Bluetooth ausgestattete Geräte bei diesem Instrument registriert werden und eine gegenseitige Erkennung der drahtlosen Kommunikation zwischen den beiden Geräten eingerichtet wird.
- Es kann nur ein Smart-Gerät zur Zeit mit diesem Instrument verbunden werden (jedoch können bis zu 8 Smart-Geräte durch Pairing mit diesem Instrument verbunden werden). Wenn mit dem neunten Smart-Gerät ein Pairing ausgeführt wird, werden die Pairing-Daten für das Gerät mit der ältesten Verbindung gelöscht.
- Bluetooth-Kopfhörer oder -Lautsprecher können nicht gepaart werden.

4 Schalten Sie bei Ihrem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät die Bluetooth-Funktion ein und wählen Sie in der Liste der Verbindungen den Gerätenamen aus, der die Bezeichnung „DGX-670“ enthält.

Nachdem das Pairing abgeschlossen ist, wird der Name des mit Bluetooth ausgestatteten Geräts angezeigt, und „*Connected*“ erscheint im Display.

HINWEIS

Wenn Sie gebeten werden, ein Kennwort einzugeben, geben Sie die Ziffern „0000“ ein.

5 Spielen Sie Audiodaten auf Ihrem Smart-Gerät ab, um zu prüfen, ob die eingebauten Lautsprecher dieses Instruments das Audiosignal ausgeben können.

Wenn Sie dieses Instrument beim nächsten Mal einschalten, wird automatisch das zuletzt verwendete mit Bluetooth ausgestattete Gerät mit diesem Instrument verbunden, wenn die Bluetooth-Funktion sowohl an dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät als auch am Instrument eingeschaltet ist. Wenn keine automatische Verbindung erfolgt, wählen Sie an dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät den Modellnamen des Instruments aus der Liste der Verbindungen aus.

Informationen zu Bluetooth

Bluetooth ist eine Technologie für die drahtlose Kommunikation zwischen Geräten im 2,4-GHz-Frequenzband im Umkreis von 10 Metern.

■ Kommunikation über Bluetooth

Das 2,4-GHz-Band, das von Bluetooth-kompatiblen Geräten verwendet wird, ist ein Funkfrequenzband, das von vielen Geräten genutzt wird. Obwohl Bluetooth-kompatible Geräte eine Technologie verwenden, die den Einfluss anderer Komponenten auf dasselbe Funkfrequenzband gering halten soll, können solche Einflüsse durch andere Komponenten die Geschwindigkeit bzw. die mögliche Distanz der Kommunikation verringern und in einigen Fällen eine Kommunikation sogar unmöglich machen.

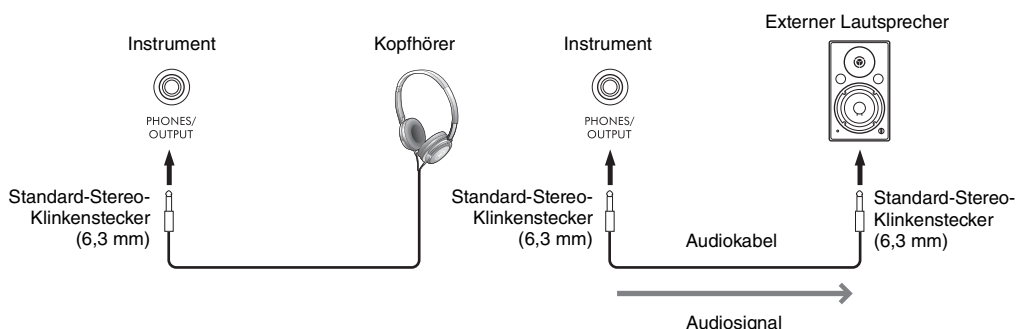
- Die Geschwindigkeit der Signalübertragung und die Distanz, über die eine Kommunikation möglich ist, hängt von der Entfernung zwischen den kommunizierenden Geräten, dem Vorhandensein von Hindernissen, der Qualität der Funkwellen und der Art des verwendeten Geräts ab.
- Yamaha kann nicht garantieren, dass alle drahtlosen Verbindungen zwischen diesem und anderen Bluetooth-kompatiblen Geräten funktionieren.

Anschließen von Kopfhörern oder externen Lautsprechern (Buchse [PHONES/OUTPUT])

Die Buchse [PHONES/OUTPUT] kann zum Anschließen eines Kopfhörers sowie zur Ausgabe des Ausgangssignals an das angeschlossene Gerät wie z. B. Lautsprecher, Aufnahmegerät oder Computer verwendet werden. Die Lautsprecher dieses Instruments werden automatisch ausgeschaltet, sobald ein Stecker in diese Buchse gesteckt wird.

⚠ VORSICHT

Benutzen Sie das Instrument/Gerät oder die Kopfhörer nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten.



ACHTUNG

- Um mögliche Schäden an den Geräten zu vermeiden, schalten Sie zuerst das Instrument und dann das externe Gerät ein. Wenn Sie das System ausschalten, schalten Sie zuerst das externe Gerät und dann das Instrument aus. Da das Instrument möglicherweise aufgrund der automatischen Abschaltfunktion (Auto Power Off) automatisch ausgeschaltet wird (Seite 17), schalten Sie das externe Gerät aus, oder deaktivieren Sie die Auto-Power-Off-Funktion, wenn Sie das Instrument nicht benötigen.
- Führen Sie das Ausgangssignal der Buchse [PHONES/OUTPUT] nicht zur Buchse [AUX IN]. Falls Sie diese Verbindung herstellen, wird das Eingangssignal der Buchse [AUX IN] an der Buchse [PHONES/OUTPUT] ausgegeben. Eine derartige Verbindung kann zu einer Rückkopplungsschleife führen, die einen extrem hochpegeligen Pfeifton erzeugt und die angeschlossenen Komponenten beschädigen kann.

HINWEIS

Verwenden Sie Audiokabel und Adapterstecker mit einem Widerstand von annähernd Null Ohm.

Wiedergabe eines natürlichen Entfernungseindrucks (auch über Kopfhörer) – Stereophonic Optimizer

Die Funktion „Stereophonic Optimizer“ erzeugt über Kopfhörer den Raumeindruck, den Sie beim Spielen eines akustischen Klaviers/Flügels erhalten. Der Klang im Kopfhörer ist häufig viel zu nah an Ihren Ohren, um den natürlichen Klangeindruck wiederzugeben. Durch Einschalten dieser Funktion können Sie über die Kopfhörer den natürlichen Abstand hören, so als ob der Klang aus der Richtung des Klaviers käme. Diese Funktion ist nur für bei den VRM-Voices (Seite 41) wirksam und betrifft auch nicht die Tonausgabe über die Lautsprecher dieses Instruments. Standardmäßig ist diese Funktion eingeschaltet. Sie können die Funktion über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Utility*, [ENTER] → TAB [◀] *Config1* → Cursortaste [▼] **3 Stereophonic Optimizer** ein- oder ausschalten. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 10 des Referenzhandbuchs auf der Website.

Anschließen eines Mikrofons ([MIC INPUT]-Buchse)

An die [MIC INPUT]-Buchse (Standard-Klinkenbuchse) können Sie ein Mikrofon anschließen, um zu Ihrem Spiel oder zur Song-/Audio-Wiedergabe zu singen. Anweisungen finden Sie auf Seite 77.

Anschließen einer Pedaleinheit ([AUX PEDAL]-Buchse)

Das mitgelieferte Pedal oder andere, separat erhältliche Pedale (FC3A, FC4A oder FC5) können an der [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossen werden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 14.

HINWEIS

- Stellen Sie sicher, dass das Instrument ausgeschaltet ist, während Sie das Pedal anschließen oder entfernen.
- Vermeiden Sie eine Betätigung des Pedals beim Einschalten. Dadurch wird die Polarität des Pedals und damit seine Funktion umgekehrt.

Anschließen einer Pedaleinheit ([PEDAL UNIT]-Buchse)

Die separat erhältliche Pedaleinheit LP-1B oder LP-1WH kann an der Buchse [PEDAL UNIT] angeschlossen werden. Genauere Informationen finden Sie auf Seite 15.

HINWEIS

- Stellen Sie sicher, dass das Instrument ausgeschaltet ist, während Sie das Pedal anschließen oder entfernen.
- Vermeiden Sie die Betätigung der Pedale beim Einschalten. Dadurch wird die Polarität der Pedale und damit deren jeweilige Funktion umgekehrt.

Erweiterte Funktionen

Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 9 des Referenzhandbuchs.



Jedem Pedal bestimmte Funktionen zuweisen:

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Controller*, [ENTER] → TAB [◀] *Pedal*

Vornehmen von MIDI-Einstellungen:

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *MIDI*, [ENTER]

Vornehmen von Wireless-LAN-Einstellungen:

[MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] *Wireless LAN*, [ENTER]

10 Menü

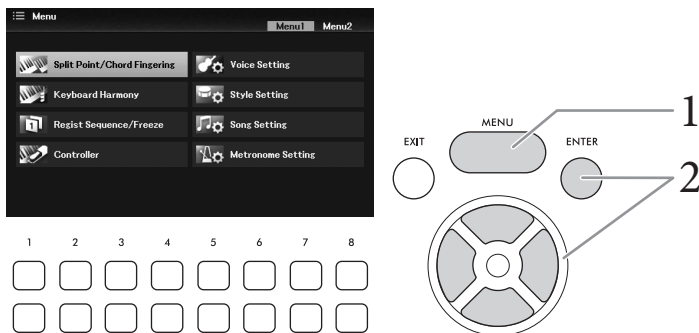
– Globale Einstellungen vornehmen und erweiterte Funktionen verwenden –

Das Menü bietet viele verschiedene praktische Einstellungen und Tools für das Instrument. Dazu gehören generelle Einstellungen, die das gesamte Instrument betreffen, sowie detaillierte Einstellungen bestimmter Funktionen. Darüber hinaus enthält es erweiterte Creator-Funktionen z. B. zum Erstellen eigener Styles und Songs.

Allgemeine Bedienung

Dieser Abschnitt beschreibt nur, wie die Anzeige zum Bedienen der einzelnen Funktionen aufgerufen wird. Informationen darüber, was Sie mit den jeweiligen Funktionen erreichen können, oder wo Sie genauere Anweisungen dazu finden, erhalten Sie in der Funktionsliste auf Seite 101.

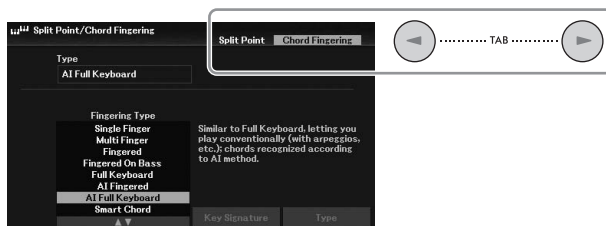
- 1 Drücken Sie die Taste [MENU], um die Menüanzeige aufzurufen.



- 2 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursortasten [▲][▼][◀][▶] auf die gewünschte Funktion, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um die zugehörige Anzeige aufzurufen.

Die *Menu*-Anzeige besteht aus zwei Seiten (*Menu1/Menu2*). Mit den Tab-Tasten [◀][▶] können Sie zwischen diesen Seiten hin- und herschalten. Alternativ können Sie hierzu die Cursortasten [▲][▼][◀][▶] verwenden.

- 3 Wenn die Anzeige aus mehreren Seiten (Registerkarten) besteht, wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die gewünschte Seite aus.



- 4 Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen oder Bedienvorgänge auf der entsprechenden Seite vor.

Funktionsliste

Diese Liste erklärt in knapper Form, welche Möglichkeiten die Anzeigen bieten, die über die [MENU]-Taste aufgerufen werden. Weitere Informationen finden Sie auf den nachstehend mit Seitenzahl genannten Kapiteln.

<i>Menu1</i>	Beschreibung		Benutzerhandbuch	Referenzhandbuch
Split Point/ Chord Fingering	Split Point	Bestimmt den Split-Punkt und den Bereich für die Akkorderkennung.	Seite 58	Kapitel 3
	Chord Fingering	Legt die Akkordgrifftechnik fest.	Seite 56	Kapitel 3
Keyboard Harmony	Zur Auswahl des Harmony-Typs für die Tastatur und zum Vornehmen der zugehörigen Einstellungen. Diese Anzeige kann auch über [VOICE EFFECT] → Cursortaste [▼] 2 <i>Keyboard Harmony</i> → [4▲▼] (<i>Type</i>) aufgerufen werden.		Seite 46	Kapitel 2
Regist Sequence/ Freeze	Registration Sequence	Legt die Reihenfolge für den Aufruf der Registration-Memory-Einstellungen bei Verwendung der TAB-Tasten [◀][▶] oder des Pedals bzw. Fußschalters fest.	–	Kapitel 7
	Freeze	Legt fest, welche Einstellungsgruppen (Voice, Style usw.) nicht geändert werden sollen, wenn Sie Bedienfeldeinstellungen per Registration Memory abrufen.	–	Kapitel 7
Controller	Pedal	Legt die Funktionen fest, die den Pedalen zugewiesen werden sollen.	–	Kapitel 9
	Setting	Zum Einstellen der Anschlagdynamik der Tastatur, des Pitch-Bend-Bereichs usw.	Seiten 43, 45	Kapitel 9
Voice Setting	Piano	Zum Ein-/Ausschalten des VRM-Effekts oder zum Einstellen der Reverb/Chorus-Tiefe und anderer Einstellungen für Piano-Voices.	Seite 41	Kapitel 2
	Tune	Zum Einstellen der Tonhöhe für jeden Tastatur-Part (Main/Layer/Left).	–	Kapitel 2
	Voice Set Filter	Bestimmt, welche der mit den Voices zusammenhängenden Einstellungen (Effekte usw.) bei der Auswahl einer Voice nicht aufgerufen werden sollen.	–	Kapitel 2
Style Setting	Setting1, 2	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Style-Wiedergabe wie Unison & Accent, Auto Fill-in, Intro/Ending-Typ, Synchronstopp, Stop ACMP usw.	Seite 54	Kapitel 3
	Adaptive Style	Dient zum Ein-/Ausschalten der Adaptive-Style-Funktion und zum Vornehmen der entsprechenden Einstellungen.	Seite 51	–
Song Setting	Play	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Song-Wiedergabe wie Repeat-Modus, Schnellvorlauf, Schnellstart usw.	Seite 67	Kapitel 4
	Setting	Zum Vornehmen allgemeiner Einstellungen für Songs wie Guide-Modus und Kanalzuweisungen für den rechten und den linken Part.	Seite 66	Kapitel 4
Metronome Setting	Legt die Metronomlautstärke, den Klang und die Taktart fest. Der Sound, der beim Tippen auf die Taste [TEMPO/TAP] entsteht, sowie dessen Lautstärke, können ebenfalls eingestellt werden.		–	Kapitel 2

<i>Menu2</i>	Beschreibung	Benutzerhandbuch	Referenzhandbuch
Style Creator	Zum Erstellen eines Styles durch Bearbeiten eines Preset-Styles oder durch Aufnehmen mehrerer Style-Kanäle nacheinander.	–	Kapitel 3
Song Creator	Zum Erstellen eines Songs durch Bearbeiten eines aufgezeichneten Songs oder Neuaufnahme einer bestimmte Section.	–	Kapitel 4
Chord Tutor	Zeigt ein Beispiel an, wie ein Akkord gespielt wird, der dem angegebenen Akkordnamen entspricht.	–	Kapitel 3

<i>Menu2</i>	Beschreibung		Benutzerhandbuch	Referenzhandbuch
Master Tune/ Scale Tune	Master Tune	Zur Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments in Schritten von etwa 0,2 Hz.	Seite 45	Kapitel 2
	Scale Tune	Zum Auswählen des Skalentyps und der Stimmung der Tonhöhe der gewünschten Note (Taste) in Cents.	Seite 45	Kapitel 2
Bluetooth *1	Zum Verbinden mit einem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät.		Seite 96	–
MIDI	Zum Vornehmen von MIDI-Einstellungen.		–	Kapitel 9
Utility	Config 1, 2	Zum Vornehmen allgemeiner Einstellungen wie Lautsprecherabgabe, AUX In Noise Gate, Audio Loopback, Stereophonic Optimizer, IAC usw.	Seiten 17, 93, 95, 98	Kapitel 10
	Parameter Lock	Legt fest, welche Parameter (Effekte, Split-Punkt usw.) unverändert bleiben sollen, wenn die Bedienelementeinstellungen per Registration Memory, One-Touch-Einstellung usw. geändert werden.	–	Kapitel 10
	USB	Zeigt die Kapazität des angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks an und bietet eine Formatierungsmöglichkeit.	Seite 92	–
System	Common	Zeigt die Firmware-Version dieses Instruments an. Außerdem können Sie Grundeinstellungen vornehmen, z. B. die bevorzugte Anzeigesprache und die automatische Abschaltung.	Seite 18	–
	Backup/Restore	Zum Sichern und Wiederherstellen der im User-Laufwerk des Instruments gespeicherten Einstellungen und Daten.	Seite 33	–
	Setup Files	Zum Speichern und Abrufen der angegebenen Einstellungen auf/vom Instrument.	–	Kapitel 10
	Reset	Zum Zurücksetzen der Einstellungen des Instruments auf die Werksvorgaben.	–	Kapitel 10
Wireless LAN *2	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Verbindung des Instruments mit einem Smart-Gerät wie Smartphone oder Tablet über einen USB-Wireless-LAN-Adapter.		–	Kapitel 9

* 1 Diese Funktion erscheint in der Menüanzeige nur dann, wenn das Instrument mit Bluetooth-Funktionalität ausgestattet ist. Je nach dem Land, in dem Sie es gekauft haben, ist Bluetooth ggf. nicht verfügbar.

*2 Diese Funktion erscheint in der Menüanzeige nur dann, wenn der USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01; separat erhältlich) einmal angeschlossen wurde.

Fehlerbehebung

Allgemein	
Beim Ein- oder Ausschalten der Stromzufuhr ist ein Klicken oder ein Knacken zu hören.	Dies ist normal. Das Instrument wird mit Strom versorgt.
Das Instrument wird automatisch ausgeschaltet.	Dies ist normal und liegt möglicherweise an der automatischen Abschaltung (Auto Power Off). Stellen Sie, falls erforderlich, den Parameter der Auto-Power-Off-Funktion ein (Seite 18).
Aus den Lautsprechern des Instruments sind Rauschen oder Geräusche zu hören.	Wenn in der Nähe des Instruments ein Mobiltelefon verwendet wird oder klingelt, können Störgeräusche auftreten. Schalten Sie das Mobiltelefon aus oder nutzen Sie es in einem größeren Abstand zum Instrument.
Es sind Geräusche aus den Lautsprechern des Instruments oder den Kopfhörern zu hören, wenn Sie das Instrument mit der App auf Ihrem Smartphone oder Tablet nutzen.	Wenn Sie das Instrument zusammen mit der App auf Ihrem Smart-Gerät verwenden, empfehlen wir Ihnen, bei jenem Gerät in den WLAN- oder Bluetooth-Einstellungen den „Flugzeugmodus“ einzuschalten, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken.
Im LCD gibt es bestimmte Punkte, die immer leuchten oder immer unbeleuchtet sind.	Dies sind defekte Pixel, die in TFT-LCDs gelegentlich auftreten; sie stellen keine Behinderung des Betriebs dar.
Während des Spiels ist ein mechanisches Geräusch zu hören.	Die Tastaturmechanik dieses Instruments simuliert die Tastaturmechanik eines echten Klaviers/Flügels. Dieses mechanische Geräusch ist auch bei einem Piano zu hören.
Zwischen den auf der Klaviatur gespielten Noten gibt es leichte Klangunterschiede.	Dies sind normale Artefakte des Sampling-Systems des Instruments.
Einige Voices enthalten eine Tonschleife (Loop).	
Je nach Voice sind in hohen Tonlagen Nebengeräusche oder ein Vibrato wahrnehmbar.	
Die Grundlautstärke ist zu gering, oder es ist gar kein Signal zu hören.	<ul style="list-style-type: none"> Die Gesamtlautstärke wurde möglicherweise zu niedrig eingestellt. Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [MASTER VOLUME] die gewünschte Lautstärke ein. Alle Tastatur-Parts sind ausgeschaltet. Verwenden Sie die PART ON/OFF-Taste [MAIN]/[LAYER]/[LEFT], um den gewünschten Part einzuschalten. Die Lautstärke für die einzelnen Parts wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie die Lautstärke in der <i>Mixer</i>-Anzeige (Seite 88). Vergewissern Sie sich, dass der gewünschte Kanal eingeschaltet ist (Seiten 53, 65). Achten Sie darauf, dass kein Kopfhörer oder Adapterstecker an der Buchse [PHONES/OUTPUT] angeschlossen ist. Vergewissern Sie sich, dass die Lautsprechereinstellung eingeschaltet ist (On): [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Utility</i>, [ENTER] → TAB [◀] <i>Config 1</i> → Cursortaste [▲] <i>1 Speaker</i>. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 10 des Referenzhandbuchs auf der Website.
Der Klang ist verzerrt oder verrauscht.	<ul style="list-style-type: none"> Möglicherweise ist die Lautstärke zu hoch eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass sämtliche zugehörigen Lautstärken richtig eingestellt sind. Dies kann durch bestimmte Effekte oder Filtereinstellungen verursacht werden. Prüfen Sie die Effekt- bzw. Filtereinstellungen und ändern Sie sie in der <i>Mixer</i>-Anzeige entsprechend ab; lesen Sie dabei im Kapitel 8 Referenzhandbuch auf der Website nach.
Nicht alle gleichzeitig gespielten Noten erklingen.	Möglicherweise haben Sie das Maximum der Polyphonie des Instruments (Seite 106) überschritten. Wird die maximale Polyphonie überschritten, wird die Wiedergabe der zuerst gespielten Note zugunsten der zuletzt gespielten Note abgebrochen.
Die Lautstärke der Tastatur ist niedriger als die Lautstärke der Song-/Style-Wiedergabe.	Die Lautstärke für den Tastatur-Part wurde möglicherweise zu gering eingestellt. Erhöhen Sie die Keyboard-Lautstärke (Main/Layer/Left) oder verringern Sie die Song-/Style-Lautstärke in der <i>Mixer</i> -Anzeige (Seite 88).
Das Main-Display erscheint nicht beim Einschalten.	Dies kann passieren, wenn ein USB-Flash-Laufwerk am Instrument installiert wurde. Die Installation bestimmter USB-Flash-Laufwerke kann eine längere Wartezeit zwischen dem Einschalten des Instruments und dem Erscheinen der Hauptanzeige zur Folge haben. Um dies zu vermeiden, schalten Sie das Gerät ein, nachdem Sie das Speichergerät abgezogen haben.
Es sind merkwürdige Zeichen in Datei-/Ordnernamen enthalten.	Die Spracheinstellungen wurden geändert. Stellen Sie die für den Datei-/Ordnernamen passende Sprache ein (Seite 18).

Allgemein	
Eine bestehende Datei wird nicht angezeigt.	<ul style="list-style-type: none"> Die Dateinamenerweiterung (.MID, usw.) wurde verändert oder gelöscht. Benennen Sie auf einem Computer die Datei von Hand um und fügen Sie die richtige Erweiterung an. Dateien mit Namen von mehr als 50 Zeichen können vom Instrument nicht verarbeitet werden. Benennen Sie die Datei um, und verringern Sie die Zeichenanzahl des Namens auf 50 oder weniger Zeichen.

Voice	
Es erklingt nicht die Voice, die im Display für die Auswahl von Voices ausgewählt wurde.	Schalten Sie die PART ON/OFF-Taste des gewünschten Parts ein (Seite 38).
Ein merkwürdig „gepresster“ oder „verdoppelter“ Sound tritt auf. Der Klang unterscheidet sich jedes Mal leicht, wenn die Tasten gespielt werden.	Sowohl die Parts Main und Layer wurden eingeschaltet, und beide Parts werden mit der gleichen Voice gespielt. Schalten Sie den Layer-Part aus, oder ändern Sie die Voice eines der Parts.
Bei einigen Voices springt die Tonlage um eine Oktave beim Spielen in den oberen oder unteren Lagen.	Dies ist normal. Manche Voices haben eine Tonlagenbegrenzung. Beim Überschreiten der Grenze wird die Tonlage um eine Oktave verschoben.
Im Bereich für die linke Hand ist kein Ton zu hören, oder der Ton klingt seltsam.	Wenn der Parameter <i>Stop ACMP</i> über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Style Setting</i> , [ENTER] → TAB-Taste [◀][▶] <i>Setting2</i> auf etwas anderes als <i>Disabled</i> eingestellt ist, ertönt die Voice im Akkordbereich nicht normal, wenn die [ACMP]-Taste eingeschaltet ist. Stellen Sie den Parameter <i>Stop ACMP</i> auf <i>Disabled</i> , oder schalten Sie die [ACMP]-Taste aus. Einzelheiten zur <i>Stop-ACMP</i> -Funktion finden Sie in Kapitel 3 des Referenzhandbuchs auf der Website.

Style	
Der Style startet nicht, obwohl die Taste [START/STOP] gedrückt wird.	Der Rhythmus-Kanal des ausgewählten Styles enthält evtl. keine Daten. Schalten Sie die [ACMP]-Taste ein und spielen Sie im Tastaturbereich für die linke Hand, so dass der Begleit-Part des Styles erklingt.
Nur der Rhythmus ist hörbar.	<ul style="list-style-type: none"> Vergewissern Sie sich, dass die Funktion „Auto Accompaniment“ (Begleitautomatik) eingeschaltet ist, und drücken Sie die [ACMP]-Taste. Achten Sie darauf, die Tasten im Tastaturbereich für die Begleitung zu spielen (Seite 49).
Die auf einem USB-Flash-Laufwerk befindlichen Styles lassen sich nicht auswählen.	Wenn die Style-Daten sehr groß sind (etwa 120 KB oder mehr), kann der Style nicht ausgewählt werden, da die Datenmenge die Kapazität des Instruments übersteigt.

Songs	
Es können keine Songs ausgewählt werden.	<ul style="list-style-type: none"> Dies könnte daran liegen, dass die Spracheinstellungen geändert wurden. Stellen Sie die für den Song-Dateinamen passende Sprache ein (Seite 18). Wenn die Song-Daten sehr groß sind (etwa 300 KB oder mehr), kann der Song nicht ausgewählt werden, da die Datenmenge die Kapazität des Instruments übersteigt.
Die Song-Wiedergabe stoppt, bevor das Song-Ende erreicht wurde.	Die Guide-Funktion ist eingeschaltet. (In diesem Fall „wartet“ die Wiedergabe darauf, dass Sie die richtige Taste spielen.) Schalten Sie die Guide-Funktion aus (Seite 65).
Die Taktnummer an der Song-Positionsanzeige, angezeigt beim Drücken der Tasten [◀◀] (Rücklauf)/[▶▶] (Schneller Vorlauf), unterscheidet sich von der Taktnummer in der Notendarstellung.	Dies passiert, wenn Sie Musikdaten abspielen, für die ein bestimmtes, festgelegtes Tempo eingestellt wurde.
Bei der Song-Wiedergabe werden einige Kanäle nicht abgespielt.	Die Wiedergabe dieser Kanäle könnte ausgeschaltet sein. Schalten Sie die Wiedergabe für ausgeschaltete Kanäle ein (Seite 65).
Tempo, Schlag, Takt und Notenschrift werden nicht richtig dargestellt.	Einige Song-Daten des Instruments wurden mit speziellen Einstellungen für freies Tempo („free tempo“) aufgenommen. Bei Song-Daten dieser Art werden Tempo, Schlag, Takt und die Notation nicht korrekt angezeigt.

USB Audio Player/Recorder	
Es erscheint eine Meldung darüber, dass dieses Laufwerk aktuell belegt ist, und die Aufnahme wird abgebrochen.	<ul style="list-style-type: none"> • Vergewissern Sie sich, dass Sie ein kompatibles USB-Flash-Laufwerk verwenden (Seite 91). • Vergewissern Sie sich, dass genügend freier Speicherplatz auf dem USB-Flash-Laufwerk vorhanden ist (Seite 92). • Wenn Sie ein USB-Flash-Laufwerk verwenden, auf dem bereits Daten aufgezeichnet sind, stellen Sie zunächst sicher, dass keine wichtigen Daten auf dem Gerät verbleiben, formatieren Sie es (Seite 92), und starten Sie dann einen neuen Aufnahmeversuch.
Es können keine Audiodateien ausgewählt werden.	Das Dateiformat ist evtl. nicht mit dem Instrument kompatibel. Das einzige kompatible Format ist WAV. DRM-geschützte Dateien können nicht abgespielt werden.
Die aufgenommene Datei wird mit einer anderen Lautstärke abgespielt als die, mit der sie aufgenommen wurde.	Die Lautstärke der Audio-Wiedergabe wurde geändert (Seite 74). Wenn Sie den Lautstärkewert wieder auf 100 einstellen, wird die Datei mit derselben Lautstärke abgespielt, mit der sie auch aufgenommen wurde.

Mikrofon	
Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht aufgezeichnet werden.	Das Mikrofon-Eingangssignal kann nicht als Song (im MIDI-Format) aufgezeichnet werden. Machen Sie eine Audio-Aufnahme (Seite 75).

Mixer	
Der Klang erscheint merkwürdig oder anders als erwartet, wenn eine Rhythmus-Voice (Schlagzeug-Set usw.) des Styles oder Songs vom Mixer aus umgeschaltet wird.	Wenn Sie die Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum Kits usw.) des Styles und Songs umschalten, werden die Detailsinstellungen der Drum-Voice zurückgesetzt, und in einigen Fällen können Sie den ursprünglichen Klang nicht wiederherstellen. Sie können den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie denselben Song oder Style nochmals auswählen.

Anschlüsse und Verbindungen	
Die Lautsprecher werden nicht abgeschaltet, wenn an der Buchse [PHONES/OUTPUT] ein Kopfhörer angeschlossen wird.	Die Einstellung für den Lautsprecher ist <i>On</i> . Stellen Sie die Lautsprechereinstellung über [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Utility</i> , [ENTER] → TAB-Taste [◀] <i>Config 1</i> → Cursortaste [▼] <i>1 Speaker</i> auf <i>Headphone Switch</i> ein. Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 10 des Referenzhandbuchs auf der Website.
Das an die [AUX PEDAL]-Buchse angeschlossene Pedal funktioniert genau verkehrt herum.	Ändern Sie die Polaritätseinstellungen: [MENU] → Cursortasten [▲][▼][◀][▶] <i>Controller</i> , [ENTER] → TAB-Taste [▶] <i>Setting</i> → Cursortaste [▼] <i>3 AUX Pedal Polarity</i> . Einzelheiten hierzu finden Sie in Kapitel 9 des Referenzhandbuchs auf der Website.
Das Symbol für Wireless LAN erscheint nicht in der Menu-Anzeige, obwohl der USB-Wireless-LAN-Adapter angeschlossen ist.	Trennen Sie den USB-Wireless-LAN-Adapter und schließen Sie ihn erneut an.
Das Pairing bzw. die Verbindung zwischen dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät und dem Instrument ist nicht möglich.	Prüfen Sie, ob die Bluetooth-Funktion des mit Bluetooth ausgestatteten Geräts eingeschaltet ist. Um das mit Bluetooth ausgestattete Gerät mit dem Instrument zu verbinden, müssen die Bluetooth-Funktionen beider Geräte eingeschaltet sein. <ul style="list-style-type: none"> • Es muss zunächst ein Bluetooth Pairing (Seite 96) zwischen dem mit Bluetooth ausgestatteten Gerät und dem Instrument durchgeführt werden. • Falls es ein Gerät gibt wie einen Mikrowellenherd, ein Wireless-LAN-Gerät usw., das Signale im Frequenzband von 2,4 GHz in der Nähe ausgibt, stellen Sie dieses Instrument weiter von dem Gerät entfernt auf, das Funkfrequenzsignale ausgibt.
Das an der [AUX IN]-Buchse zugeführte Tonsignal wird unterbrochen.	Die Ausgangslautstärke des externen Geräts, das an der [AUX IN]-Buchse dieses Instruments angeschlossen wurde, ist zu niedrig. Erhöhen Sie die Ausgangslautstärke des externen Geräts. Die Lautstärke der Lautsprecher dieses Instruments lässt sich mit dem [MASTER VOLUME]-Rad einstellen. Möglicherweise filtert die Noise-Gate-Funktion die leisen Töne aus. Ist dies der Fall, schalten Sie den Parameter <i>AUX In Noise Gate</i> aus (Seite 95).

Technische Daten

Produktbezeichnung		Digital Piano		
Größe/ Gewicht	Abmessungen (B x T x H)	1397 mm x 445 mm x 151 mm		
	Gewicht	21,4 kg		
Controller- Interface	Tastatur	Anzahl der Tasten	88	
		Typ	GHS-Tastatur (Graded Hammer Standard) mit mattierten Oberflächen der schwarzen Tasten	
		Anschlagdynamik (Touch Response)	Hard2/Hard1/Medium/Soft1/Soft2	
	Weitere Bedienelemente	Pitch-Bend-Rad	Ja	
	Display	Typ	TFT-Farb-LC-Display (WQVGA)	
		Größe	4,3 Zoll (480 x 272 Pixel)	
		Anzeige von Noten/Liedtexten/Text	Ja	
		Language (Sprache)	Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch	
Bedienfeld	Language (Sprache)	Englisch		
Voices	Klangerzeugung	Piano-Sound	Yamaha CFX	
		Piano-Effekt	VRM	
		Loslass-Samples	Ja	
		Weiches Ausklingen	Ja	
		Polyphonie (max.)	256	
	Vorinstallierte Styles	Anzahl der Voices	601 Voices + 29 Schlagzeug-/SFX-Sets	
		Voices mit Sonderfunktionen	9 VRM-Voices, 49 Super-Articulation-Voices, 23 Mega-Voices, 11 Natural!-Voices, 26 Sweet!-Voices, 53 Cool!-Voices, 68 Live!-Voices	
		Kompatibilität (für die Song-Wiedergabe)	XG, GS, GM, GM2	
Weitere Funktionen	Mono/Poly	Ja		
Effekte	Typen	Halleffekt	58 Presets + 30 User	
		Choreffekt	106 Presets + 30 User	
		DSP	295 Presets + 30 User	
		Master Compressor	5 Presets + 30 User	
		Master EQ	5 Presets + 30 User	
		Part EQ	27 Parts	
		Intelligent Acoustic Control (IAC)	Ja	
		Stereophonic Optimizer	Ja	
	Funktionen	Dual (Layer)	Ja	
		Split	Ja	
Styles	Vorinstallierte Styles	Anzahl Styles	263	
		Styles mit Sonderfunktionen	215 Pro Styles, 19 Session Styles, 29 Pianist Styles	
		Grifftechnik	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard, Smart Chord	
		Style-Steuerung	INTRO, MAIN VARIATION x 4, BREAK, ENDING, SIMPLE	
	Custom	Style Creator	Ja	
	Weitere Funktionen	One-Touch-Einstellung (OTS)	4 für jeden Style	
		Adaptive Style	Ja (50 Styles)	
Unison & Accent		Ja (50 Styles)		
	Kompatibilität	Style-Dateiformat (SFF), Style-Dateiformat GE (SFF GE)		
Songs (MIDI)	Vorinstallierte Styles	Anzahl der Preset-Songs	100	
		Aufnahme	Spurenanzahl	16
		Datenkapazität	Etwa 1 MB/Song	
		Song Creator	Ja	
Songs (MIDI)	Formate	Wiedergabe	SMF (Format 0, Format 1), XF	
		Aufnahme	SMF (Format 0)	

USB Audio Player/Recorder	Aufnahmedauer (max.)		80 Minuten pro Song	
	Format	Wiedergabe	WAV (44,1 kHz, 16-Bit, stereo)	
		Aufnahme	WAV (44,1 kHz, 16-Bit, stereo)	
	Time Stretch		Ja	
	Pitch Shift		Ja	
	Vocal Cancel		Ja	
Funktionen	Piano Room		Ja	
	Registration Memory	Anzahl der Tasten	4	
		Steuerung	Registration Sequence, Freeze	
	Playlist	Anzahl der Einträge (max.)	500	
	Lesson/Guide		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Your Tempo	
	USB-Audio-Interface		44,1 kHz, 16-Bit, stereo	
	Allgemeine Bedienelemente	Metronom		Ja
		Tempobereich		5–500, Tap-Tempo
		TRANPOSE		-12 – 0 – +12
		Stimmung		414,8–440,0–466,8 Hz (in Schritten von etwa 0,2 Hz)
		Tonleitertyp		9 Typen
	Bluetooth (Diese Funktionalität ist je nach dem Gebiet, in welchem Sie das Produkt erworben haben, eventuell nicht enthalten.)	Bluetooth-Version		4.1
		Unterstütztes Profil		A2DP
		Kompatibler Codec		SBC
		Drahtlose Audioausgabe		Bluetooth-Klasse 2
		Maximale Kommunikationsdistanz		Etwa 10 m
		Funkfrequenzen (Betriebsfrequenz)		2402–2480 MHz
Maximale Ausgangsleistung (EIRP)		4 dBm		
Modulationsart		GFSK, $\pi/4$ DQPSK, 8DPSK		
Speicherung und Anschlussmöglichkeiten	Speicherung	Interner Speicher	Etwa 20 MB	
		Externe Laufwerke	USB-Flash-Laufwerk	
	Anschlussmöglichkeiten	DC IN		16 V
		Kopfhörer/Ausgang		Standard-Stereo-Klinkenbuchse
		Mikrofon		Standard-Mono-Klinkenbuchse
		AUX IN		Stereo-Miniklinkenbuchse
		AUX PEDAL		Ja
		PEDAL UNIT		Ja
		USB TO DEVICE		Ja
USB TO HOST		Ja		
Klangsystem	Verstärker		6 W × 2	
	Lautsprecher		(12 cm + 5 cm) × 2	
Stromversorgung	Netzteil		PA-300C	
	Leistungsaufnahme		14,5 W (bei Verwendung des Netzadapters PA-300C)	
	Auto Power Off (Automatische Abschaltung)		Ja	
Mitgeliefertes Zubehör		Benutzerhandbuch, Online Member Product Registration (Online-Produktregistrierung), Netzadapter* (PA-300C), Netzkabel*, Notenablage, Fußschalter * Wird u. U. in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.		
Separat erhältliches Zubehör (Ist unter Umständen in Ihrer Region nicht lieferbar.)		Keyboardständer (L-300B/L-300WH), Pedaleinheit (LP-1B/LP-1WH), Netzadapter (PA-300C), Kopfhörer (HPH-150/HPH-100/HPH-50), Pedal (FC3A), Fußschalter (FC4A/FC5), USB-Wireless-LAN-Adapter (UD-WL01), Wireless-MIDI-Adapter (UD-BT01)		

Der Inhalt dieser Bedienungsanleitung gilt für die neuesten technischen Daten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Um die neueste Version der Anleitung zu erhalten, rufen Sie die Website von Yamaha auf und laden Sie dann die Datei mit der Bedienungsanleitung herunter. Da die Technischen Daten, das Gerät selbst oder gesondert erhältliches Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Kompatible Formate

■ GM2

„GM (General MIDI)“ ist eines der am häufigsten verwendeten Voice-Zuordnungsformate. „GM System Level 2“ ist die Spezifikation eines Standards, der den ursprünglichen Standard „GM“ erweitert und die Kompatibilität von Song-Daten verbessert. Dieser Standard sorgt für eine bessere Polyphonie, eine größere Auswahl von Voices, erweiterte Voice-Parameter und integrierte Effektverarbeitung.

■ XG

XG ist eine wichtige Erweiterung des Formats GM System Level 1. Es wurde von Yamaha entwickelt, um mehr Voices und Variationen zur Verfügung zu stellen sowie mehr Ausdrucksmöglichkeiten für Voices und Effekte zu erhalten und Datenkompatibilität für zukünftige Entwicklungen zu garantieren.

■ GS

GS wurde von der Roland Corporation entwickelt. Genau wie Yamaha XG stellt GS eine wichtige Erweiterung von GM dar, um insbesondere mehr Voices und Drum Kits mit ihren Variationen sowie eine größere Ausdruckskontrolle über Voices und Effekte zu ermöglichen.

■ XF

Das Yamaha-XF-Format erweitert den SMF-Standard (Standard MIDI File) durch mehr Funktionalität und unbeschränkte Erweiterungsmöglichkeiten für die Zukunft. Bei der Wiedergabe einer XF-Datei mit Gesangstexten können Sie die Texte auf diesem Instrument anzeigen.

■ SFF GE (Guitar Edition)

Das Style-Dateiformat (SFF, Style File Format) ist das Originalformat der Style-Dateien von Yamaha. Es verwendet ein einzigartiges Konvertierungssystem, um hochwertige automatische Styles auf der Basis eines breiten Spektrums von Akkordarten zur Verfügung zu stellen. „SFF GE (Guitar Edition)“ ist eine Formaterweiterung zu SFF, die eine verbesserte Notentransposition für Gitarrenspuren erlaubt.

Index

Ziffern und Zahlen

[1▲▼] – [8▲▼], Tasten20

A

A-B Repeat 67, 73
Accent55
Adaptive Style51
AI Fingered (Akkordgriffe mit künstlicher Intelligenz) ..57
AI Full Keyboard (Gesamte Tastatur mit künstlicher Intelligenz)57
Akkorderkennungsbereich57
Akkordgrifftechnik56
Anschlagdynamik (Touch Response)43
Anschlüsse und Verbindungen91
Anzeige für die Dateiauswahl24
Audio72
Audio Loopback93
Audio-Eingangssignal95
Aufnahme (Audio)75
Aufnahme (Piano Room)37
Aufnahme (Song)68
Auto Accompaniment48
Auto Power Off (Automatische Abschaltung) 17, 18
AUX IN95

B

Balance 52, 89
Bedienfeldeinstellungen (Panel Setup)13
Begleitung48
Bluetooth Audio96
Break52

C

Chord Fingering Type56
Chord Tutor59
Computer92
COPY29
Cursortasten19

D

Datei26
Datenrad20
Datensicherung (Backup)33
Delete (Löschen)30
Demo11
Direktzugriff22
Drum Kit Tutor40
DSP46

E

Effect (Mic)78
Effect (Mixer)89
Effekt (Voice)45

Ein- und Ausschalten 16
Eintrags84
Ending-Section50
EQ89

F

Factory Reset 34
Fill-in52
Filter89
Fingered (Normale Akkordgriffe)56
Fingered On Bass (Normale Akkordgriffe auf Bass)57
Footswitch (Fußschalter)14
Formate92
Freeze83
Full Keyboard (Gesamte Tastatur)57

G

Guide65

H

Halbpedal15
Hauptanzeige23

I

IAC (Intelligent Acoustic Control)17
Initialisieren (Werkseinstellungen wiederherstellen)34
Intro-Section50

K

Kanal (Part)53, 65
Keyboard Harmony46
Keyboardständer15
Kopfhörer98

L

Language (Sprache)18
Lautsprecher98
Lautstärke (Audio)74
Lautstärke (Mic)78
Lautstärkeverhältnis52, 89
Layer Part38
Left Hold46
Left Part38
Left Split Point58
Liedtext64

M

Main Part38
Main-Variation51
Master Compressor89
Master EQ89
Menü100
Metronom44

MIDI	60
Mikrofon	77
Mixer	88
MOVE	29
Multi Finger	56
N	
Name	28
Noise Gate	95
Notenablage	14
O	
One-Touch-Einstellung (OTS)	52
Ordner	27
OTS Link	52
Owner Name (Name des Eigentümers)	18
P	
Pause	62
Pedal	14
Pedaleinheit	15
Piano Room	35
Pitch (Tonhöhe)	44
Pitch Shift (Tonhöhenverschiebung)	74
Pitch-Bend-Rad	45
Playlist	80, 84
R	
Registration Memory	80, 81
Registration Sequence	83
Repeat	67, 74
Reset	34
Rücklauf	62, 73
Rücksetzen des Klaviers	41
S	
Schneller Vorlauf	62, 73
Score	63
Single Finger (Ein-Finger-Methode)	56
Smart Chord	57
Smart-Gerät	94
Song (MIDI)	60
Song Creator	71
Speichern	26
Split Point (Split-Punkt)	58
Ständer	15
Stereophonic Optimizer	98
Stopp (Audio)	73
Stopp (Style)	50
Style	48
Style Creator	59
Style Split Point	58
Super Articulation Voice	42
Synchronstart (Song)	62
Synchronstart (Style)	50

T	
Talk	78
TEMPO	52
Text	64
Time Stretch	74
Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)	43
Transpose	44
Tuning	45
U	
Umbenennen	28
Unison & Accent	54
USB Audio Player	72
USB Audio Recorder (USB-Audioaufnahme)	75
USB TO DEVICE	91
USB TO HOST	92
USB-Audio-Interface	93
USB-Flash-Laufwerk	91
USB-Wireless-LAN-Adapter	94
V	
Version	18
Vocal Cancel (Gesang auslöschen)	74
Voice	38
Voice Effect	45
Volume	17
VRM-Technik (Virtual Resonance Modeling)	41
W	
Wiedergabe (Audio)	72
Wiedergabe (Song)	61
Wiedergabe (Style)	50
Wiederherstellen	33
Z	
Zeicheneingabe	31
Zubehör	7

Apache License 2.0

Copyright (c) 2009-2018 Arm Limited. All rights reserved.

SPDX-License-Identifier: Apache-2.0

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the License); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an AS IS BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

Modified BSD license

COPYRIGHT(c) 2016 STMicroelectronics

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

COPYRIGHT AND PERMISSION NOTICE (ICU 58 and later)

Copyright © 1991-2016 Unicode, Inc. All rights reserved.
Distributed under the Terms of Use in <http://www.unicode.org/copyright.html>

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the Unicode data files and any associated documentation (the "Data Files") or Unicode software and any associated documentation (the "Software") to deal in the Data Files or Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Data Files or Software, and to permit persons to whom the Data Files or Software are furnished to do so, provided that either (a) this copyright and permission notice appear with all copies of the Data Files or Software, or (b) this copyright and permission notice appear in associated Documentation.

THE DATA FILES AND SOFTWARE ARE PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR HOLDERS INCLUDED IN THIS NOTICE BE LIABLE FOR ANY CLAIM, OR ANY SPECIAL INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THE DATA FILES OR SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of a copyright holder shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in these Data Files or Software without prior written authorization of the copyright holder.

For U.S.A.

This transmitter must not be co-located or operated in conjunction with any other antenna or transmitter.

For CANADA

This device complies with Industry Canada licence-exempt RSS standard(s). Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Le présent appareil est conforme aux CNR d'Industrie Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes : (1) l'appareil ne doit pas produire de brouillage, et (2) l'utilisateur de l'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

For U.S.A. and CANADA

This equipment complies with FCC/IC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment and meets the FCC radio frequency (RF) Exposure Guidelines and RSS-102 of the IC radio frequency (RF) Exposure rules. This equipment has very low levels of RF energy that are deemed to comply without testing of specific absorption rate (SAR).

Cet équipement est conforme aux limites d'exposition aux rayonnements énoncées pour un environnement non contrôlé et respecte les règles radioélectriques (RF) de la FCC lignes directrices d'exposition et d'exposition aux fréquences radioélectriques (RF) CNR-102 de l'IC. Cet équipement émet une énergie RF très faible qui est considérée conforme sans évaluation du débit d'absorption spécifique (DAS).

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το προϊόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontorene i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA) ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	Suomi
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomattható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzam apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai zvanieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Démesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	Limba română
Važna obavijest: Informacije o jamstvu za države EGP-a i Švicarske Za detaljne informacije o jamstvu za ovaj Yamahin proizvod te jamstvenom servisu za cijeli EGP i Švicarsku, molimo Vas da posjetite web-stranicu navedenu u nastavku ili kontaktirate ovlaštenog Yamahinog dobavljača u svojoj zemlji. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Hrvatski

<https://europe.yamaha.com/warranty/>

Yamaha Global Site
<https://www.yamaha.com/>

Yamaha Downloads
<https://download.yamaha.com/>

© 2020 Yamaha Corporation

Published 04/2022 LBMA-C0

VDD7360