

Tyros4

DIGITAL WORKSTATION

Referenzhandbuch

Dieses Referenzhandbuch erläutert anspruchsvolle Funktionen des Tyros4,
auf die in der Bedienungsanleitung nicht näher eingegangen wird.
Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie dieses Referenzhandbuch lesen.

Inhalt

* Jedes Kapitel in dieser Referenzhandbuch entspricht dem jeweiligen Kapitel in der Bedienungsanleitung.

1	Voices des Instruments – Spielen auf der Tastatur –	4
	Eigenschaften der Voices	4
	Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld	5
	Effektbezogene Einstellungen	6
	Tonhöhereinstellungen.....	9
	Bearbeiten von Voices (Voice Set)	11
	Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern.....	16
	Eigene Voices erstellen (Voice Creator)	17
2	Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –	34
	Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering.....	34
	Einstellungen für die Style-Wiedergabe	36
	Split-Punkt-Einstellungen.....	38
	Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	39
	Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	40
3	Songs – Aufnehmen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –	53
	Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	53
	Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	55
	Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe	56
	Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion).....	57
	Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	61
4	Multi-Pad-Tasten – Hinzufügen von Musikphrasen zu Ihrem Spiel –	77
	Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator).....	77
	Multi-Pad-Bearbeitung	79
5	Music Finder	
	– Abrufen idealer Bedienerfeld-Einstellungen (Voice, Style usw.) für jeden Song –	80
	Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)	80
	Bearbeiten von Datensätzen.....	81
	Speichern eines Datensatzes als einzelne Datei.....	82
	Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet (MUSIC FINDER Plus)	83
6	Registrierungsspeicher	
	– Speichern und Abrufen eigener Bedienerfeld-Einstellungen –	84
	Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	84
	Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence).....	85
7	Audio-Recorder/Player – Aufnehmen und Wiedergeben von Audiodateien –	87
	Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)	87
	Neuaufnahme der Multi-Track-Aufnahmedatei	89
	Festlegen der Start-/Endpunkte der Audio-Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)	92
	Playlist-Modus.....	93
8	Vocal Harmony – Ihrem Gesang Harmoniestimmen und Synth-Vocoder hinzufügen –	96
	Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter	96
	Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen	98
	Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen	103

9	Mischpult (Mixing Console)	
	– Bearbeiten von Lautstärke und Klangeigenschaften –	107
	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	107
	Bearbeiten von FILTER-Parametern	108
	Bearbeiten von TUNE-Parametern	108
	Bearbeiten von EFFECT-Parametern	109
	Bearbeiten der EQ-Parameter	112
	Line-Out-Einstellungen	114
10	Internet-Direktverbindung – Direktes Anschließen des Tyros4 an das Internet –	115
	Bearbeiten der Browser-Einstellungen	115
	Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen	116
11	Anschlüsse – Einsetzen Ihres Tyros4 zusammen mit anderen Geräten –	118
	Mikrofoneinstellungen	118
	Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler	121
	MIDI-Einstellungen	124
12	Utility – Vornehmen globaler Systemeinstellungen –	132
	CONFIG1	132
	CONFIG2	134
	MEDIA	135
	OWNER	136
	SYSTEM RESET	137
	Index	139

Verwenden des PDF-Handbuchs

- Um sofort auf die entsprechende Seite mit den gewünschten Einträgen und Themen zu springen, klicken Sie auf die entsprechenden Einträge im Index „Bookmarks“ (Lesezeichen) links im Hauptanzeigefenster. (Klicken Sie auf das Register „Lesezeichen“, um den Index zu öffnen, falls dieser nicht angezeigt wird.)
- Klicken Sie auf die Seitennummern in dieser Anleitung, um direkt zur entsprechenden Seite zu springen.
- Wählen Sie „Finden“ oder „Suchen“ im Bearbeiten-Menü von Adobe Reader, und geben Sie einen Schlüsselbegriff ein, um nach Informationen zu suchen, die sich irgendwo im Dokument befinden.



Die Namen und Positionen von Menüelementen können sich je nach Version von Adobe Reader unterscheiden.

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Inhalt

Eigenschaften der Voices	4
Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld	5
Effektbezogene Einstellungen	6
• Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur.....	6
• Auswählen des Harmony-/Echo-Typs.....	7
Tonhöhereinstellungen	9
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments.....	9
• Scale Tuning (Skalierung).....	9
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten.....	10
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	11
• Veränderbare Parameter in den VOICE-SET-Displays.....	12
• Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.).....	15
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern	16
Eigene Voices erstellen (Voice Creator)	17
• Importieren der Wave-Daten in das optionale Erweiterungsmodul.....	17
• Erstellen von Normal-Voices (Custom Voice).....	20
• Erstellen von Drum-Voices (Custom Drum Voice).....	24
• Nachbearbeiten einer Custom-Voice.....	27
• Bearbeiten einer Expansion Voice Bank – Library Edit.....	28
• Speichern von Custom-Voices in einer Library – Library Save.....	30
• Eine einzelne zusätzliche Voice in den Tyros4 laden – Individual Load ...	31
• Laden einer Library (Erweiterungs-Voice-Bank) in den Tyros4 – Library Load.....	32
• Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Computer – Voice Editor.....	33

Eigenschaften der Voices

Der Voice-Typ und seine definierende Merkmale werden über dem Voice-Namen im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.

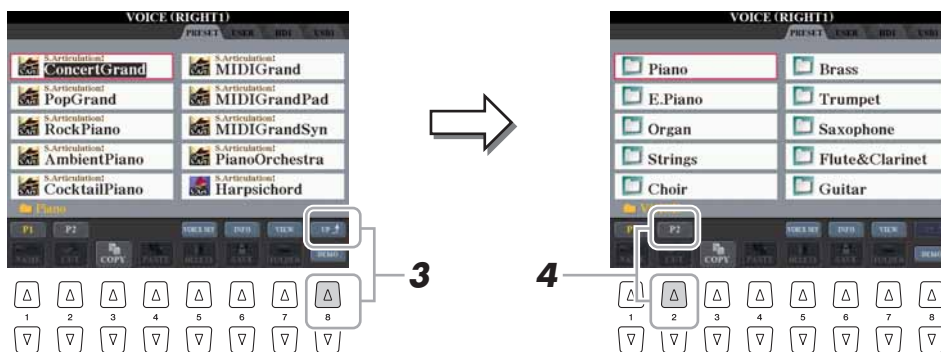
S.Articulation2! S.Articulation! MegaVoice	Siehe Bedienungsanleitung.
Live!	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in Stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool!	Diese Voices reproduzieren – dank hoher Speichermenge und ausgefeilter Programmierung – die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet!	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von den ständig weiterentwickelten Technologien von Yamaha – und besitzen einen derart feinen und natürlichen Klang, dass Sie das Gefühl haben werden, Sie spielten das Originalinstrument!
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt- und Percussion-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.

Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie mit Hilfe des Voice-Set-Features die verschiedenen Fußmaße (Footages, Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 16 .
Live!Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live!SFX	Dies sind verschiedene hochwertige Spezialeffekt- und Percussion-Klänge, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Custom!	Custom-Voices (einschließlich der Custom-Drum-Voices), die Sie mit Hilfe der Custom-Voice-Funktion selbst erstellt haben.
CustomWA!	Custom-Voices (einschließlich der Custom-Drum-Voices), die Wave-Daten enthalten.

Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld

Die GM/XG-Voices können nicht direkt mit den Auswahltasten für die VOICE-Kategorie aufgerufen werden. Sie können jedoch am Bedienfeld durch folgende Bedienungsvorgänge aufgerufen werden.

- 1** Drücken Sie diejenige der PART-SELECT-Tasten, für welche Sie die gewünschte Voice aufrufen möchten.
- 2** Drücken Sie eine der Auswahltasten für die VOICE-Kategorie, um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.
- 3** Drücken Sie die [8 ▲]-Taste (UP), um die Voice-Kategorien aufzurufen.



- 4** Drücken Sie die Taste [2 ▲] (P2), um Seite 2 aufzurufen.
- 5** Drücken Sie die gewünschte der Tasten [A]–[J], um das Display für die Auswahl von GM-/XG-/GM2-Voices usw. aufzurufen.
- 6** Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

HINWEIS

In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie Tyros, Tyros2, Tyros3 usw.) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.

Effektbezogene Einstellungen

Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur

Sie können das Anschlagverhalten des Instruments festlegen, d. h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen. Dieser eingestellte Typ der Anschlagempfindlichkeit gilt dann für alle Voices.

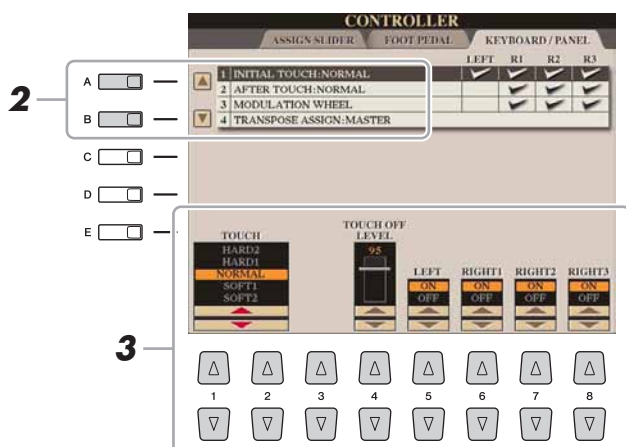
HINWEIS

Einige Voices sind absichtlich nicht mit Anschlagempfindlichkeit versehen, um die wirklichen Eigenschaften des tatsächlichen Instruments besser nachzubilden (z.B. Kirchenorgeln, die keine Anschlagdynamik haben).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um den gewünschten Parameter auszuwählen: „1 INITIAL TOUCH“ oder „2 AFTER TOUCH“.



3 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[8 ▲▼], um die Anschlagdynamik festzulegen.

1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Legt die Anschlagempfindlichkeit fest. HARD 2: Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag. HARD 1: Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen. NORMAL: Standardanschlag. SOFT 1: Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. SOFT 2: Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch deaktiviert ist (OFF).
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

2 AFTER TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Legt die Aftertouch-Empfindlichkeit fest. HARD: Um Änderungen zu erzeugen, ist ein relativ starker nachträglicher Druck auf die Tastatur erforderlich. NORMAL: Erzeugt eine relativ normale Aftertouch-Reaktion. SOFT: Ermöglicht relativ große Änderungen mit sehr geringem Aftertouch-Druck.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

Auswählen des Harmony-/Echo-Typs

Den Harmony-/Echo-Typ können Sie aus einer Vielzahl von Typen auswählen.

HINWEIS

Wenn die Taste [MONO] eingeschaltet ist, oder wenn Sie die SA/SA2-Voices verwenden, arbeitet der Harmony/Echo-Effekt eventuell nicht richtig.

1 Schalten Sie die [HARMONY/ECHO]-Taste ein.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

3 Benutzen Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen.

Die Harmony-/Echo-Typen lassen sich je nach angewendetem Effekt in die folgenden Gruppen einteilen.



Harmony-Typen

Diese Typen wenden den Harmony-Effekt auf die Noten an, die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielt werden, und zwar je nach dem Akkord, der im Tastaturbereich für die linke Hand gegriffen wird. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)

Typ „Multi Assign“

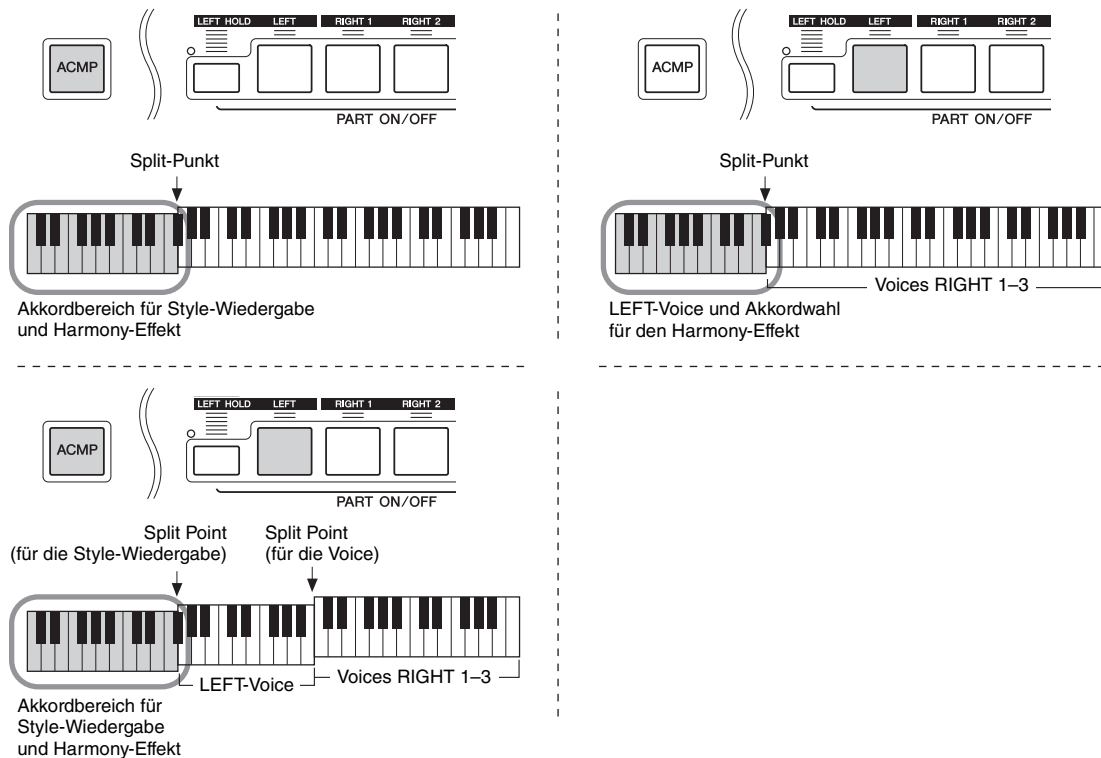
Dieser Typ wendet den Special Effect auf im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Akkorde an.

Echo-Typen

Diese Typen wenden Echo-Effekte synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielten Noten an.

Harmony-Typen

Wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist, wird der Harmony-Effekt entsprechend dem oben ausgewählten Typ und dem im Tastaturbereich für die Begleitung angegebenen Akkord auf die Note angewendet, die im Tastaturbereich für die rechte Hand (siehe unten) gespielt wird.



■ Typ „Multi Assign“

Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Ein Beispiel: Wenn Sie drei aufeinander folgende Noten spielen, wird die erste von der Voice RIGHT 1, die zweite von der Voice RIGHT 2 und die dritte von der Voice RIGHT 3 gespielt. Der „Multi Assign“-Effekt wird nicht vom On/Off-Status von [ACMP] und des Parts LEFT beeinflusst.

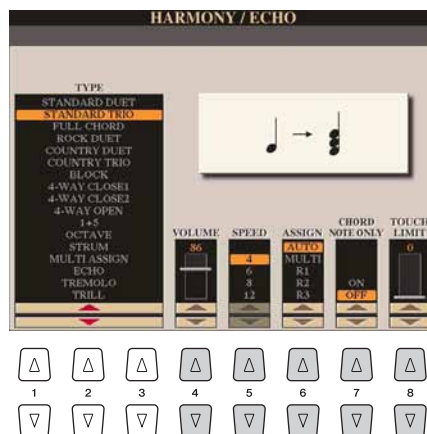


■ Echo-Typen

Wenn einer der Echo-Typen ausgewählt ist, wird der entsprechende Effekt (Echo, Tremolo, Triller) synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Note angewendet, und zwar unabhängig vom On/Off-Status von [ACMP] und dem Part LEFT. Denken Sie daran, dass Trill angewendet wird, wenn Sie auf der Tastatur zwei Tasten gleichzeitig gedrückt halten (die letzten beiden Noten, falls Sie mehr als zwei Noten gedrückt halten). Diese beiden Noten werden dann abwechselnd gespielt.

4 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die verschiedenen Harmony-/Echo-Einstellungen vorzunehmen.

Welche Einstellungen verfügbar sind, hängt vom Harmony-/Echo-Typ ab.



[4 ▲▼]	VOLUME	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt die Lautstärke der vom Harmony-/Echo-Effekt erzeugten Harmony-/Echo-Noten fest.
[5 ▲▼]	SPEED	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Typ Echo, Tremolo oder Trill ausgewählt ist. Er bestimmt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Trill.
[6 ▲▼]	ASSIGN	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Mit ihm können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony-/Echo-Noten wiedergegeben werden.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn einer der Harmony-Typen ausgewählt ist. Bei Aktivierung (ON) wird der Harmony-Effekt nur auf die (im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte) Note angewendet, die zu einem im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Akkord gehört.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar. Er legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, für den die Harmony-Note wiedergegeben werden soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt durch Ihre Spielstärke getrennt anwenden, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark genug anschlagen (stärker als der eingestellte Wert).

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des gesamten Instruments feineinstellen – dies ist nützlich für das Zusammenspiel des Tyros4 mit anderen Instrumenten oder zu Musik von CD. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audiodateien auswirkt.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] MASTER TUNE

2 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um die Stimmung zwischen 414,8–466,8 Hz einzustellen.

Drücken Sie gleichzeitig die 4er- oder 5er-Tasten [▲] und [▼], um den Wert auf die Werksvorgabe von 440,0 Hz zurückzusetzen.

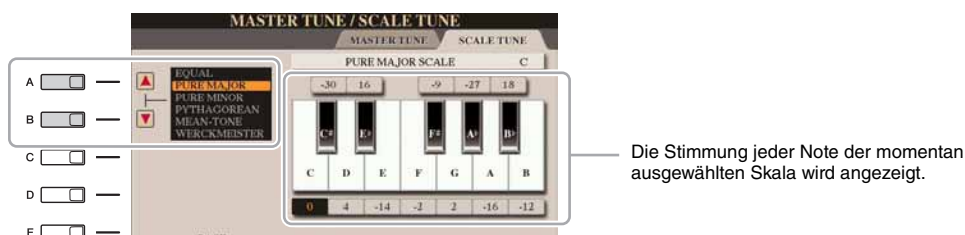
Scale Tuning (Skalierung)

Sie können verschiedene Skalen auswählen – für benutzerspezifische Stimmungen, bestimmte historische Epochen oder Musikgenres.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀][▶] SCALE TUNE

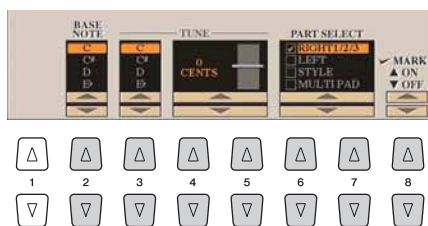
2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um die gewünschte Skala auszuwählen.



■ Voreingestellte Skalentypen


EQUAL	Der Frequenzbereich jeder Oktave wird gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtönen immer gleich ist. Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
PYTHAGOREAN	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Serien perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quarten und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte führende Stimmen.
MEAN-TONE	Diese Tonleiter stellt eine Weiterentwicklung auf Grundlage der pythagoreischen Tonskala dar, bei der die Durterz „besser gestimmt“ wurde. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, welche selbst Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleitern waren. Das Hauptmerkmal dieser Tonleiter ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Skala wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC1, ARABIC2	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.



HINWEIS

Um die Scale-Tune-Einstellungen im Registration Memory abzulegen, denken Sie daran, den Eintrag SCALE im Display REGISTRATION MEMORY CONTENTS zu markieren.

[2 ▲▼]	BASE NOTE	Legt den Grundton für jede Tonleiter fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	TUNE	Wählen Sie die zu stimmende Note, indem Sie die Taste [3 ▲▼] drücken, und stimmen Sie sie in Cents mit Hilfe der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼].  HINWEIS In der Musik ist ein „Cent“ ein 1/100stel eines Halbtons. (100 Cents entsprechen einem Halbton.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT	Wählen Sie mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] den Part aus, dessen Tonkala eingestellt werden soll. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲], um eine Markierung zu platzieren, oder drücken Sie die Taste [8 ▼], um die Markierung zu entfernen.
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF	

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

Sie können festlegen, auf welche Parts die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] angewendet werden.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] KEYBOARD/PANEL

2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um „4. TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.

3 Drücken Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um den gewünschten Transpositionstyp auszuwählen.

KEYBOARD	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] die Tonhöhe der auf der Tastatur gespielten Voices, die (durch das Spiel im Akkordbereich der Tastatur gesteuerte) Style-Wiedergabe und die Multi-Pad-Wiedergabe (wenn „Chord Match“ aktiviert ist und Akkorde mit der linken Hand angegeben werden) – sie beeinflussen jedoch nicht die Song-Wiedergabe.
SONG	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] nur die Tonhöhe von Songs.
MASTER	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflussen die TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] die Gesamtonhöhe des Instruments, mit Ausnahme der Audio-Wiedergabe.

Sie können diese Einstellung überprüfen, indem Sie eine der TRANSPOSE-Tasten [-]/[+] drücken, um ein Einblendfenster anzuzeigen.

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

Der Tyros4 verfügt über das Voice-Set-Feature, mit dem Sie durch die Bearbeitung der Parameter von bestehenden Voices eigene Voices erzeugen können. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese als User-Voice auf dem User-Laufwerk oder einem externen Gerät speichern, um sie später wieder abzurufen.

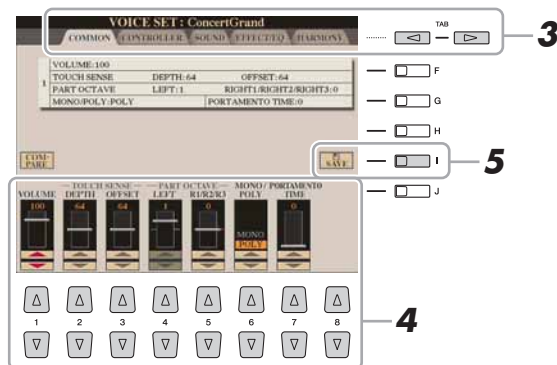
1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Die Bearbeitungsmethode für ORGAN-FLUTES-Voices unterscheidet sich von der für andere Voices. Anweisungen zur Bearbeitung der ORGAN-FLUTES-Voices finden Sie auf [Seite 16](#).

2 Drücken Sie die Taste [5 ▲] (VOICE SET), um das Display „VOICE SET“ aufzurufen.

3 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.

Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 12](#).



4 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Eintrag oder Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die Voice mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Wenn Sie die Taste [D] (COMPARE) drücken, können Sie den Klang der bearbeiteten Voice mit der ursprünglichen, unbearbeiteten Voice vergleichen.

5 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um Ihre bearbeitete Voice als User-Voice zu speichern.

HINWEIS

Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Veränderbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

Die Voice-Set-Parameter sind in fünf verschiedenen Displays angeordnet.
Die Parameter der einzelnen Displays werden nachstehend separat erläutert.



Welche Parameter verfügbar sind, hängt von der Voice ab.

COMMON-Seite

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagsstärke ändert.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>Tatsächlicher Anschlagswert für Klangerzeuger</p> <p>DEPTH: Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlages (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET: Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT 1–3 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2/R3 verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Part LEFT verwendet, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [MONO] am Bedienfeld vornehmen.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt wird (siehe oben).</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

CONTROLLER-Seite

1 MODULATION

Das Modulationsrad kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier können Sie den Anteil einstellen, mit dem das MODULATION-Rad jeden der folgenden Parameter moduliert.

[2 ▲▼]	FILTER	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad den Parameter Filter Cutoff Frequency moduliert. Einzelheiten zum Filter finden Sie auf Seite 13 .
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Tonhöhe bzw. den Vibratoeffekt moduliert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Filterfrequenz bzw. den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt den Anteil, mit dem das MODULATION-Rad die Amplitude bzw. den Tremolo-Effekt moduliert.

2 AFTER TOUCH

Mit Hilfe von Aftertouch (nachträglichem Druck auf die Tasten) können die folgenden Parameter moduliert werden. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der Aftertouch jeden der folgenden Parameter beeinflusst.

[2 ▲▼]	FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert. Einzelheiten zu Filtern finden Sie weiter unten.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

■ SOUND-Seite

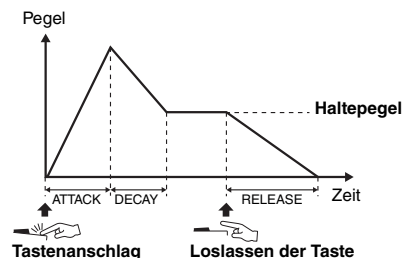
FILTER

Ein Filter ist ein Prozessor, der die Klangfarbe eines Sounds ändert, indem bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen oder blockiert werden. Die folgenden Parameter stellen den Grundklang ein, indem Sie einen bestimmten Frequenzbereich anheben oder absenken. Mit dem Filter können Sie den Klang weicher oder heller einstellen, aber auch elektronische, synthesizer-artige Effekte erzeugen.

[1 ▲▼]	BRIGHT (Brightness)	Bestimmt die Cutoff-Frequenz bzw. den wirksamen Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen höhenreicheren Klang.	
[2 ▲▼]	HARMO. (Harmonic Content)	Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff-Frequenz (Resonanz), die oben bei BRIGHT eingestellt wurde (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.	

EG

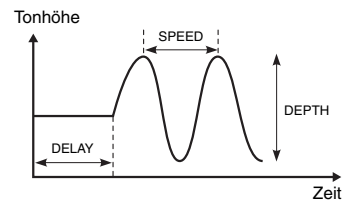
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne.



[3 ▲▼]	ATTACK	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste angeschlagen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.
[4 ▲▼]	DECAY	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (unterhalb des Maximalpegels). Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.
[5 ▲▼]	RELES. (Release)	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je niedriger der Wert, desto kürzer ist die Ausklingphase.

VIBRATO

Das Vibrato ist ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klangeffekt, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.



[6 ▲▼]	DEPTH	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Einstellungen ergeben ein stärkeres Vibrato.
[7 ▲▼]	SPEED	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.
[8 ▲▼]	DELAY	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Werte erhöhen die Verzögerung des Vibrato-Einsatzes.

■ EFFECT/EQ-Seite

1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob DSP ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Informationen zur Auswahl eines anderen DSP-Typs finden Sie im nachfolgend erläuterten Menü „2 DSP“.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die VOICE-EFFECT-Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.

2 DSP

[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	DSP TYPE	Wählt Kategorie und Typ des DSP-Effekts aus. Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	VARIATION	Für jeden DSP-Typ stehen zwei Variationen zur Verfügung. Hier können Sie den Ein-/Aus-Zustand für den VARIATION-Parameter bearbeiten sowie dessen Wert einstellen.
[5 ▲▼]	ON/OFF	Schaltet DSP Variation für die ausgewählte Voice ein oder aus. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [VARIATION] am Bedienfeld vornehmen. (Diese Taste ist nur wirksam, wenn die [DSP]-Taste eingeschaltet ist.)
	PARAMETER	Zeigt den Variation-Parameter an. (Dieser hängt vom Effekttyp ab und lässt sich nicht einstellen.)
[6 ▲▼]- [8 ▲▼]	VALUE	Stellt den Anteil des DSP-Variation-Parameters ein.

3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 112](#).

■ HARMONY-Seite

Entspricht dem Display [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Siehe „Auswählen des Harmony-/Echo-Typs“ auf [Seite 7](#).

Deaktivieren der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)

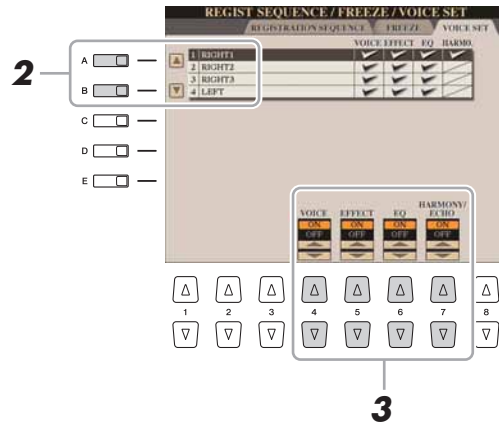
Jede Voice ist mit deren VOICE-SET-Standardparametern verknüpft. Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in dem betreffenden Display aktivieren.

Wenn Sie z. B. die Voice ändern, aber den Harmony-Effekt beibehalten möchten, setzen Sie den Parameter HARMONY/ECHO auf OFF (im nachstehend erläuterten Display).

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET →
TAB [◀][▶] VOICE SET

2 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] einen Tastatur-Part aus.



3 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼]–[7 ▲▼], um den automatischen Aufruf der Einstellungen unabhängig für jede Parametergruppe zu aktivieren/deaktivieren (ON/OFF).

Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern

Die Organ-Flutes-Voices, die mit der Taste [ORGAN FLUTES] ausgewählt werden, können durch Einstellen der Zugriegel, durch Hinzufügen des Attack-Sounds, durch Hinzufügen von Effekten und Klangregelung usw. bearbeitet werden.

■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu Kapitel 1 der Bedienungsanleitung.

■ VOLUME/ATTACK-Seite



Entspricht der FOOTAGE-Seite

HINWEIS

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [I]-Taste (PRESETS) zurück in das Display für die Voice-Auswahl, und speichern Sie die Einstellung. Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

[1 ▲▼]	VOL (Volume)	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
[2 ▲▼]	RESP (Response)	Mit der bei Response eingestellten Zeit kann die Dauer des Ein- und Ausschwingens des Orgeltons (Seite 13) relativ zum Fußmaß (FOOTAGE) eingestellt werden. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über „Vibrato On/Off“ (Tasten [F]/[G]) und „Vibrato Depth“ (Taste [H]) gesteuert wird.
[4 ▲▼]	MODE	Der MODE-Parameter wählt aus zwei Modi aus: FIRST (Erste Note) und EACH (Jede Note). Im FIRST-Modus wird der Attack-Effekt (ein perkussiver Klang) nur auf die zuerst gespielten Noten angewendet und gehalten; während die ersten Noten gehalten werden, wird Attack auf die nachfolgenden Noten nicht angewendet. Im Modus EACH wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Einschwing-Klangs der ORGAN-FLUTES-Voice. Die Elemente 4', 2 2/3' und 2' erhöhen oder vermindern die Lautstärke des Einschwingklangs für die zugehörigen Fußmaße. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Attack-Lautstärke.
[8 ▲▼]	LENG (Length)	Wirkt sich auf den Einschwinganteil des Klangs aus und erzeugt ein längeres oder kürzeres Abklingen (Decay) unmittelbar nach dem Einschwingen (Attack). Je länger der angezeigte Balken, desto länger dauert der Abklingvorgang.

■ EFFECT/EQ-Seite

Dieselben Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, die auf Seite 14 erklärt werden.

Eigene Voices erstellen (Voice Creator)

Mit der leistungsstarken Voice-Creator-Funktion können Sie auf der Grundlage Ihrer bevorzugten Wave-Dateien (Audio-Samples im WAV- oder AIFF-Format) eigene Voices – Normal-Voices (Seite 20) und Drum-Voices (Seite 24) – erstellen.

Beim Erstellen von Drum-Voices können Sie auch den Instrumentenklang (Schlagzeug/Percussion) verwenden, der der jeweiligen Taste der Preset-Drum-Voices zugeordnet ist.

Importieren Sie zunächst Wave-Dateien von einem USB-Speichergerät oder einer Festplatte in das optionale Flash-Speicher-Erweiterungsmodul.

Ordnen Sie dann die Wave dem Element (Normal-Voice) bzw. Key (Drum-Voice) zu. Speichern Sie schließlich die Voice als Custom-Voice.

Wenn Sie Drum-Voices auf der Grundlage der Instrumente von Preset-Drum-Voices erstellen möchten, können Sie den nächsten Abschnitt „Importieren der Wave-Daten in das optionale Erweiterungsmodul“ überspringen und mit „Erstellen von Drum-Voices (Custom Drum Voice)“ auf Seite 24 fortfahren.

Importieren der Wave-Daten in das optionale Erweiterungsmodul

1 Installieren Sie das Erweiterungsmodul am Tyros4.

Informationen zur Installation finden Sie im Anhang der Bedienungsanleitung.

2 Bereiten Sie die Wave-Daten vor, die Sie für die neue Voice verwenden möchten.

In Voice Creator können nur WAV- oder AIFF-Dateien verwendet werden. Wir empfehlen Ihnen, die Dateien in einem einzigen Ordner eines USB-Speichergeräts oder Festplattenlaufwerks zu speichern.

Hinweise zu verwendbaren Wave-Dateien

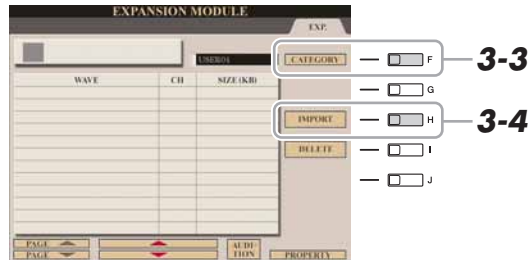
- Das Instrument erkennt die Erweiterung .aiff nicht. Wenn Sie eine AIFF-Datei verwenden, müssen Sie die Namensendung in .aif ändern.
- Verwenden Sie nur unkomprimierte Dateien.
- Für Voice Creator können Wave-Daten mit einer beliebigen Sampling-Frequenz oder Bit-Auflösung verwendet werden. Allerdings werden Wave-Daten mit einer anderen Auflösung als 16 Bit nach dem Laden automatisch in die 16-Bit-Auflösung konvertiert.
- Verwenden Sie nur Wave-Daten mit einer Frequenz von 44.100 Hz. Andernfalls werden die Daten möglicherweise nicht mit der richtigen Tonhöhe wiedergegeben.
- Voice Creator unterstützt und erkennt Loops in Wave-Daten. In jeder Wave-Datei können Sie bis zu einen Loop verwenden. (In einigen Sample-Libraries sind bereits Loops in den Daten programmiert, und mit einer Wave- (Audio-) Bearbeitungssoftware können Sie Loops auch selbst programmieren. Beachten Sie aber, dass die Verwendung von mehreren Loops nicht unterstützt wird.)
- Über die Mehrspuraufnahme (Multi Track) der Audio-Recorder/Player-Funktion aufgezeichnete Audiodateien (.aud) können nicht im vorliegenden Format mit Voice Creator verwendet werden. Um eine .aud-Datei zu verwenden, müssen Sie sie per Mixdown in das .wav-Datenformat konvertieren. Informationen zum Mixdown-Vorgang finden Sie in Kapitel 7 der Bedienungsanleitung.

3 Wählen Sie die Wave-Datei(en) auf dem USB-Gerät bzw. der Festplatte aus.

- 3-1** Drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], um das Voice-Creator-Menü aufzurufen.
- 3-2** Drücken Sie die Taste [E], um das Expansion-Module-Display (Seite 19) aufzurufen.
- 3-3** Drücken Sie die Taste [F], um das Category-Einblendfenster (Seite 19) aufzurufen, und wählen Sie dann die gewünschte Kategorie als Importziel aus. Das Einblendfenster verschwindet nach einer Weile automatisch.

HINWEIS

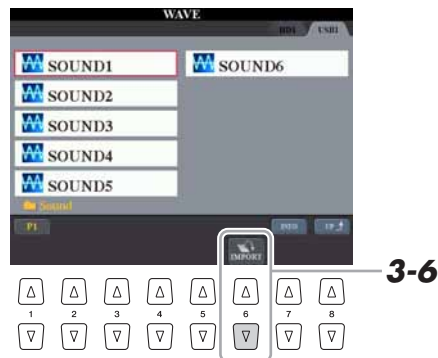
Wenn das Erweiterungsmodul nicht ordnungsgemäß installiert ist, ist die Schaltfläche [E] (EXPANSION MODULE) grau dargestellt und nicht verfügbar.



- 3-4** Drücken Sie die Taste [H] (IMPORT), um das Wave-Display aufzurufen.
- 3-5** Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Speicherort (USB oder HD) aus, und wählen Sie dann mit den Tasten [A]–[J] den Ordner aus, an dem die WAV-/AIFF-Dateien gespeichert sind.

HINWEIS

Mit der [7 ▲]-Taste (INFO) können Sie Informationen über die ausgewählte Voice aufrufen.



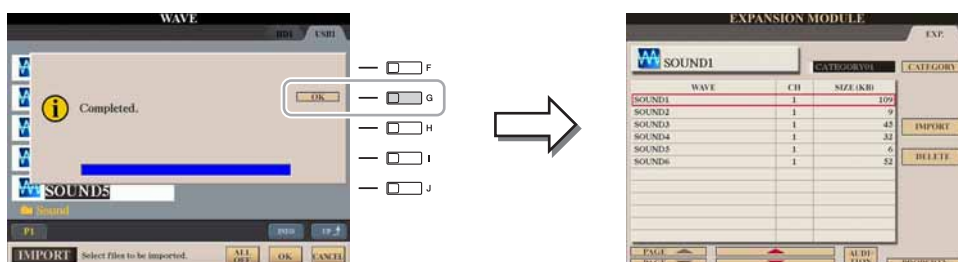
- 3-6** Drücken Sie die Taste [6 ▼] (IMPORT), um das Einblendfenster für den Importvorgang aufzurufen.
- 3-7** Wählen Sie mit den Tasten [A]–[J] die gewünschten Dateien aus. Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um die Auswahl aufzuheben. Drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL), um alle Dateien des aktuellen Ordners auszuwählen. Drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL OFF), um die Auswahl aufzuheben.
- 3-8** Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK), um die Auswahl zu bestätigen.

4 Drücken Sie die Taste [F] (OK), um den Import der ausgewählten Wave-Dateien zu starten.

Wenn der Importvorgang abgeschlossen ist, erscheint die Meldung „Completed“.

5 Drücken Sie die Taste [G] (OK), um zum Expansion-Module-Display zurückzukehren.

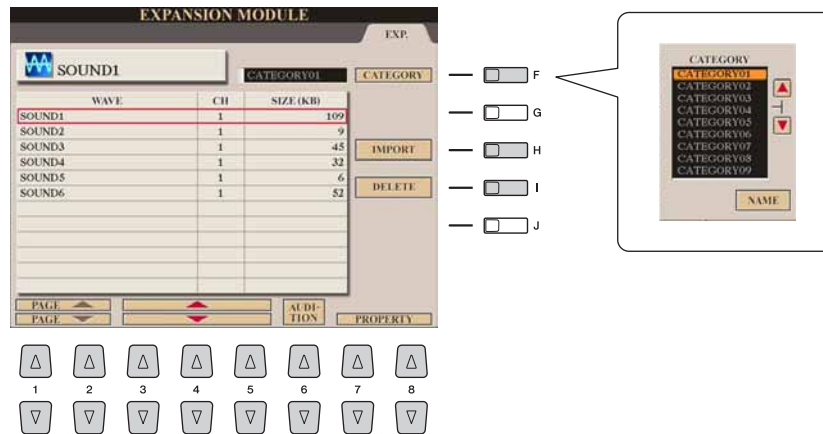
Die vom USB-Gerät bzw. von der Festplatte importierten Wave-Dateien werden angezeigt.




6 Drücken Sie mehrmals die Taste [EXIT], um das Main-Display aufzurufen.

Jetzt können Sie mit der Erstellung eigener Voices – Normal-Voices (Seite 20) und Drum-Voices (Seite 24) – auf der Grundlage Ihrer eigenen Waves beginnen.

Expansion-Module-Display

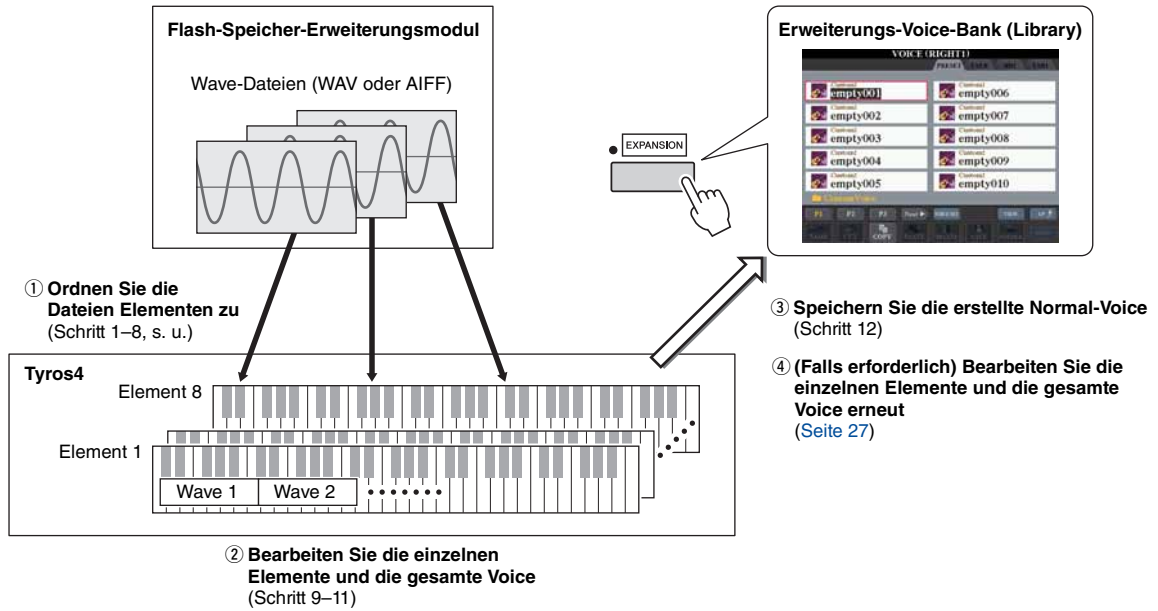


[F]	CATEGORY	<p>Ruft ein Einblendfenster zum Kategorisieren der Wave-Dateien auf.</p> <p>[G]/[H] Wählen die gewünschte Kategorie aus, CATEGORY01–20, NO CATEGORY oder PREMIUM PACK.</p> <p>[J] Ändert den Namen der ausgewählten Kategorie. Mit dieser Taste rufen Sie das Display zur Zeicheneingabe auf.</p> <p> HINWEIS Sie können den Namen auch noch nach dem Import der Wave-Dateien ändern.</p>
[H]	IMPORT	<p>Importiert die Wave-Dateien vom USB-Gerät oder der Festplatte in das Erweiterungsmodul, wie in Schritt 3–4 (Seite 18). Sie können Dateien auch importieren, nachdem Sie begonnen haben, Dateien den Tasten zuzuweisen.</p>
[I]	DELETE	<p>Ruft ein Einblendfenster für den Löschvorgang (Delete) auf.</p> <p>[5 ▲▼] Wählt die zu löschenden Wave-Dateien aus.</p> <p>[6 ▲▼] Bestätigt die Auswahl. Um die Auswahl aufzuheben, drücken Sie die Taste erneut.</p> <p>[7 ▲▼] Wählt alle Dateien der aktuellen Kategorie aus. Um die Auswahl aufzuheben, drücken Sie die Taste erneut.</p> <p>[8 ▲] Führt den Löschvorgang aus.</p> <p>[8 ▼] Bricht den Löschvorgang ab.</p>
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Wählen die nächste bzw. vorherige Seite in der Liste aus.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Up/Down	Wählt die nächste bzw. vorige Datei aus.
[6 ▲▼]	AUDITION	Hiermit können Sie sich die momentan ausgewählte Datei anhören.
[7 ▼]/ [8 ▼]	PROPERTY	Zeigt das Property-Display an (Eigenschaften: Seite 29).

Erstellen von Normal-Voices (Custom Voice)

Indem Sie Wave-Dateien zuordnen, können Sie Ihre eigenen Voices erzeugen. Das gilt nicht nur für völlig neue Voices, sondern Sie können auch bestehenden Voices neue Wellenformen zugrundelegen. Eine Voice besteht aus acht „Elementen“, und jedem dieser Elements ordnen Sie eine Wave-Datei zu (einem Element können mehr als zwei Waves zugeordnet werden).

Eine auf diese Weise erstellte Voice wird „Custom Voice“ genannt; diese kann genau wie alle anderen Tyros4-Voices ausgewählt und gespielt werden.



1 Schalten Sie die PART-SELECT-Taste [RIGHT 1] ein, und wählen Sie dann eine Voice aus.

Wenn Sie eine Custom Voice von Grund auf neu erstellen möchten, wählen Sie mit der [EXPANSION]-Taste eine „leere“ Voice („empty***“) aus. Wenn Sie eine Voice erstellen möchten, indem Sie einer bestehenden Voice eine Wave-Datei hinzufügen, drücken Sie die VOICE-Taste und wählen Sie die gewünschte Voice aus.

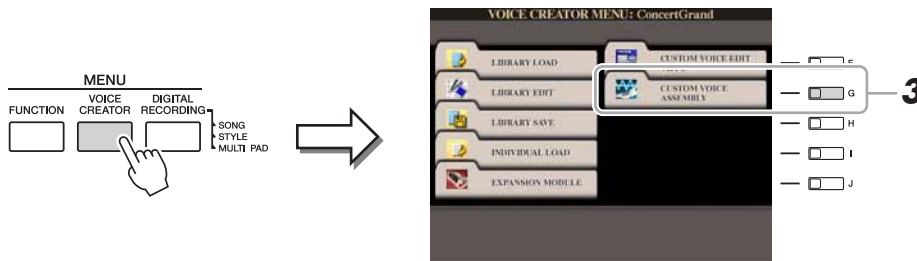
HINWEIS

S.Articulation2!-, S.Articulation!-, MegaVoice- und Organ Flutes!-Voices können nicht zur Erstellung von Custom-Voices ausgewählt werden.

HINWEIS

Wenn Sie die Kategorie [PERC./SFX KIT] gewählt haben, achten Sie darauf, NICHT Drum-Voices auszuwählen („Drums/SFX/Live!Drums/Live!SFX“ wird oberhalb des Voice-Namen angezeigt).

2 Drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], um das Voice-Creator-Menü aufzurufen.



3 Drücken Sie die Taste [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY), um das Assembly-Display aufzurufen.

4 Benutzen Sie die Tasten [A]–[D] und [F]–[I], um das gewünschte Element auszuwählen, dem Sie eine oder mehrere Wave-Dateien zuordnen möchten.

Es erscheint das Key-Mapping-Display (Tastenzuweisung) des ausgewählten Elements.

HINWEIS

Sie können Waves nicht Preset-Elementen zuordnen (es wird das Instrumenten-Symbol angezeigt).



5 Ordnen Sie die gewünschte Wave dem ausgewählten Element zu.

5-1 Drücken Sie die Taste [F], um das Add-Wave-Display aufzurufen.

5-2 Drücken Sie die Taste [F], um das Select-Wave-Display aufzurufen.

5-3 Wählen Sie mit der Taste [F] die Kategorie aus, die die gewünschte Wave-Datei enthält.

Informationen zu den Kategorien finden Sie auf [Seite 19](#).

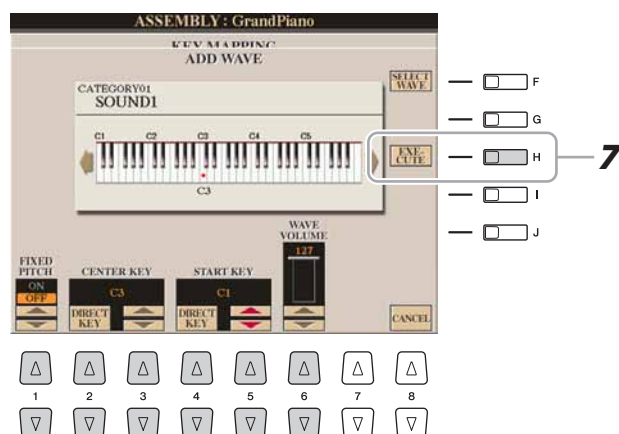
5-4 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼] die gewünschte Wave-Datei aus, und drücken Sie dann die Taste [ENTER], um Ihre Auswahl zu bestätigen.



NÄCHSTE SEITE

6 Stellen Sie die Parameter für die zugeordnete Wave im Add-Wave-Display ein.

In diesem Display können Sie eine Reihe von Parametern einstellen, die die Zuordnung des Klangs zur Tastatur betreffen.



[1 ▲▼]	FIXED PITCH	Wenn dies eingeschaltet ist (ON), geben alle Tasten den Klang der Wave mit gleicher Tonhöhe wieder. Wenn ausgeschaltet (OFF), ändert sich die Tonhöhe des Klangs der Wave je nach gespielter Taste – auf Basis der bei „Center Key“ (siehe unten) eingestellten ursprünglichen Tonhöhe.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CENTER KEY	Legt die Taste fest, der die ursprüngliche Tonhöhe des Klangs zugewiesen wird. Wenn „Fixed Pitch“ (siehe oben) auf OFF festgelegt ist, wird der Klang auf Tasten unterhalb der Center-Key-Taste mit einer schrittweise niedrigeren Tonhöhe und oberhalb mit einer schrittweise höheren Tonhöhe wiedergegeben. Normalerweise ist es günstiger, wenn diese Tonhöhe dem ursprünglichen Klang entspricht. Wenn die ursprüngliche Tonhöhe beispielsweise C3 ist, wird empfohlen, „Center Key“ ebenfalls auf C3 einzustellen. Wenn „Fixed Pitch“ (siehe oben) auf „ON“ gesetzt ist, hat dieser Parameter keine Auswirkung. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [2 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Legt die tiefste Taste fest, auf der die Wave wiedergegeben wird. Zusammen mit „End Key“ (siehe Seite 23 unter Schritt 9) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [4 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.
[6 ▲▼]	WAVE VOLUME	Legt die Wiedergabelautstärke für diese spezielle Wave fest. Normalerweise sollte hier der Maximalwert (127) eingestellt werden. Sie können hiermit allerdings auch die Lautstärkebalance zwischen mehreren Sounds im Element regulieren.

7 Drücken Sie die Taste [H] (EXECUTE), um die Wave tatsächlich zuzuweisen.

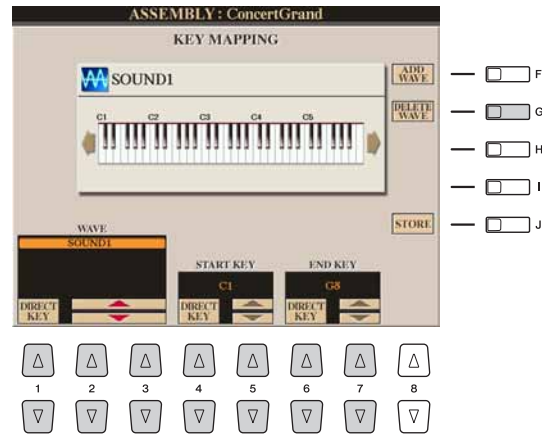
Wenn der Zuordnungsvorgang abgeschlossen ist, kehrt das Instrument zum Key-Mapping-Display zurück.

8 Wenn Sie diesem Element eine weitere Wave zuordnen möchten, wiederholen Sie Schritt 5–7.

HINWEIS

Wenn Sie die Voice in diesem Status speichern möchten, drücken Sie die Taste [J] (STORE). Das Custom-Voice-Display erscheint. Näheres zum Custom-Voice-Display finden Sie in Schritt 12 auf Seite 23. Sie sollten die Voice jedes Mal speichern, wenn Sie irgendwelche Änderungen vornehmen (z. B. dem Element eine Wave oder der Voice ein Element hinzufügen).

9 Stellen Sie die Parameter für das momentan bearbeitete Element im Key-Mapping-Display ein.



[G]	DELETE WAVE	Löscht die Wave, die mit den Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (WAVE) darunter ausgewählt wird.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	WAVE	Wenn mehr als eine Wave zugewiesen wurde, wählen Sie die gewünschte Wave zur Bearbeitung aus. Um die Wave auszuwählen, die der Taste zugewiesen ist, schlagen Sie bei gehaltener Taste [1 ▲▼] (DIRECT KEY) die entsprechende Tastaturtaste an.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Legt die tiefste Taste fest, auf der die Wave wiedergegeben wird. Zusammen mit „End Key“ (siehe unten) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [4 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur anschlagen.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	END KEY	Legt die höchste Taste fest, auf der die Wave erklingt. Zusammen mit „Start Key“ (siehe oben) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [6 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur anschlagen.

10 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Assembly-Display zurückzukehren.

Wenn Sie ein weiteres Element bearbeiten möchten, wiederholen Sie Schritte 4–9.

11 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (VOICE SET), und bearbeiten Sie die Voice-Set-Parameter (Seite 12).

Nachdem Sie die Voice-Set-Parameter fertig eingestellt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Assembly-Display erneut anzuzeigen.

12 Speichern Sie die erstellte Normal-Voice.

Drücken Sie die Taste [J] (STORE), um das Custom-Voice-Display aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (STORE), um die Voice zu speichern.

13 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Falls gewünscht, können Sie mit dem Hinzufügen von Waves fortfahren. Wiederholen Sie die Schritte 4–12.

(Falls erforderlich) Sie können das Element und die gesamte Voice nachbearbeiten. Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt „Nachbearbeiten einer Custom-Voice“ (Seite 27).

HINWEIS

Die erstellte Voice geht verloren, wenn Sie auf eine andere Voice umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne sie zuvor zu speichern. Führen Sie daher unbedingt den Store-Vorgang aus.

HINWEIS

Verwenden Sie im Voice-Namen keine Sonderzeichen (Umlaute, Akzente usw.).

Erstellen von Drum-Voices (Custom Drum Voice)

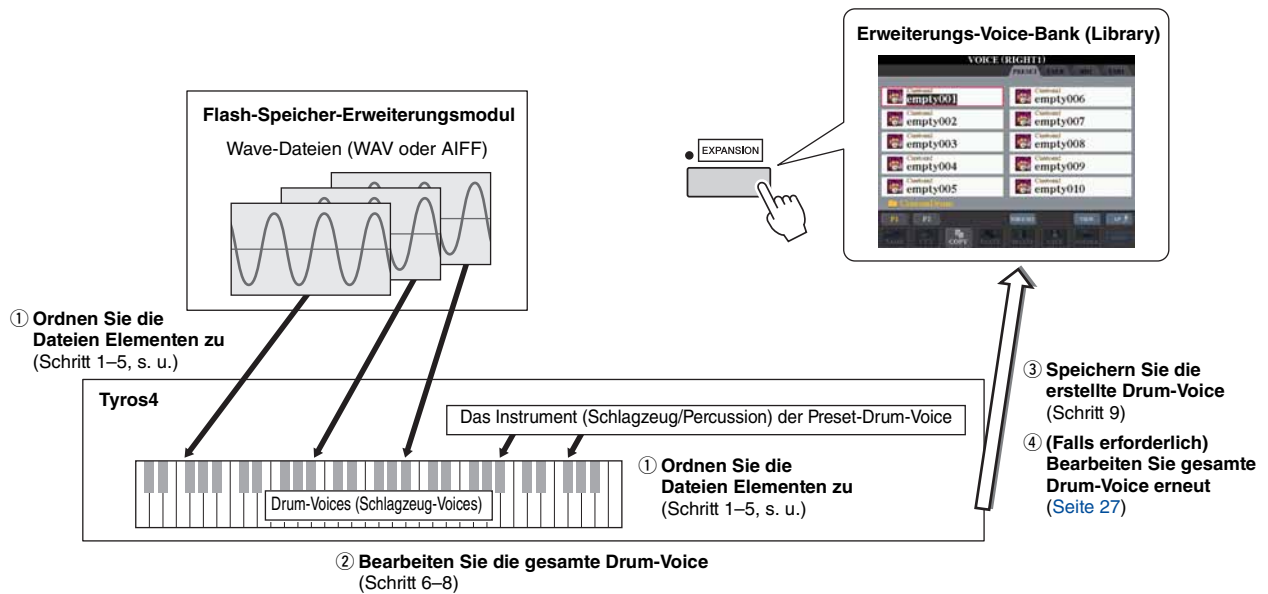
Indem Sie den einzelnen Tasten die Instrumente (Schlagzeug/Percussion) von Preset-Drum-Voices zuordnen, können Sie eigene Drum-Voices erstellen – nicht nur bei der Neuerstellung von Voices, sondern auch durch Hinzufügen/Ersetzen der Instrumente in vorhandenen Drum-Voices durch andere Instrumente von Preset-Drum-Voices und von Ihren eigenen Wave-Dateien, sowie durch Bearbeitung ausgewählter Parameter der einzelnen Tasten. Eine auf diese Weise erstellte Voice wird „Custom Drum Voice“ genannt; diese kann genau wie alle anderen Tyros4-Voices ausgewählt und gespielt werden.

Drum-Voice (Custom-Drum-Voice)

Erstellung	von Grund auf neu	←	Instrument aus Preset-Drum-Voice hinzufügen
		←	Eigene Waves vom Flash-Speicher-Erweiterungsmodul hinzufügen
	aus vorhandener Voice	←	Durch Instrument aus Preset-Drum-Voice ersetzen
		←	Durch eigene Waves vom Flash-Speicher-Erweiterungsmodul ersetzen

HINWEIS

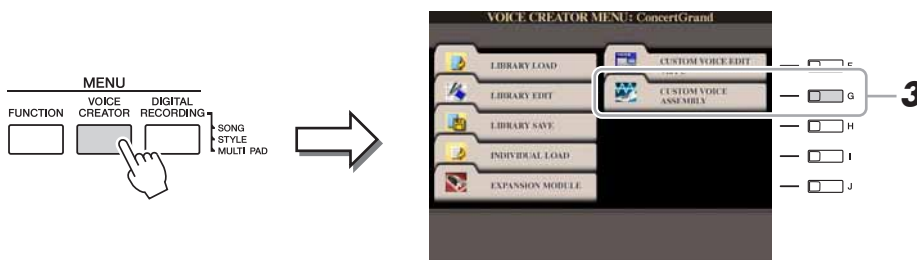
Um eigene Drum-Voices aus dem Kit Edit der Mixing-Console-Funktion (Bedienungsanleitung, Kapitel 9) heraus zu erstellen, fahren Sie mit Schritt 3 fort.



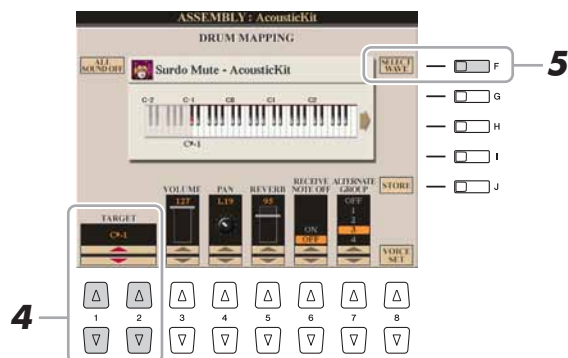
1 Schalten Sie die PART-SELECT-Taste [RIGHT 1] ein, und wählen Sie dann eine Drum Voice aus.

Wenn Sie eine Custom-Drum-Voice von Grund auf neu erstellen möchten, wählen Sie mit der [EXPANSION]-Taste eine „leere“ Voice („empty***“) aus, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (UP) und wählen Sie die Kategorie „CustomDrum“. Wenn Sie eine Drum Voice erstellen möchten, indem Sie einer bestehenden Drum Voice eine Wave-Datei hinzufügen, drücken Sie die Taste [PERC./DRUM KIT] und wählen Sie die gewünschte Drum Voice aus.

2 Drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], um das Voice-Creator-Menü aufzurufen.



3 Drücken Sie die Taste [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY), um das Drum-Mapping-Display aufzurufen.



4 Wählen Sie die zu bearbeitende Taste aus.

Spielen Sie die gewünschte Taste auf der Tastatur, oder verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (TARGET).

5 Wählen Sie das gewünschte zuzuweisende Instrument (Schlagzeug/Percussion) der Preset-Drum-Voice oder Wave aus, indem Sie dem nachstehenden Verfahren folgen.

5-1 Drücken Sie die Taste [F] (SELECT WAVE).

5-2 Wählen Sie die gewünschte Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus: PRESET oder EXP.

- **PRESET:** enthält die Instrumente der Preset-Drum-Voice
- **EXP.:** enthält die Wave-Dateien im Erweiterungsmodul

5-3 Wenn Sie in Schritt 5-2 die Preset-Registerkarte ausgewählt haben, wählen Sie mit den Tasten [F] und [G] die Kategorie mit dem gewünschten Instrument aus.

5-4 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]-[5 ▲▼] die gewünschten Audio- (Instrumenten-/Wave-) Dateien aus, und bestätigen Sie dann Ihre Auswahl mit der [ENTER]-Taste.



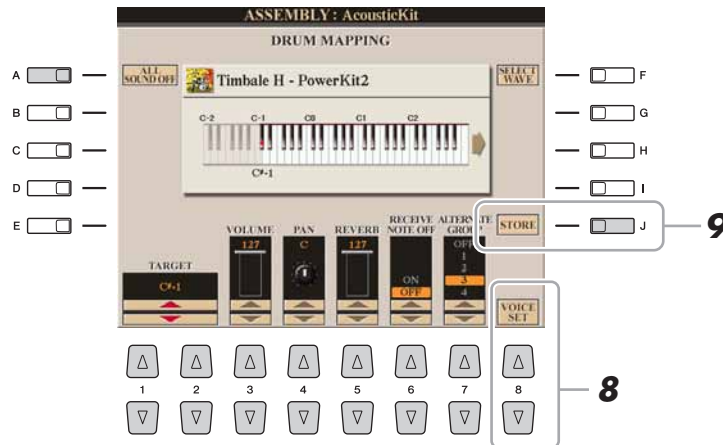
PRESET

[F]	CATEGORY	Ruft ein Einblendfenster auf, in dem Sie die gewünschte Instrumentenkategorie (Schlagzeug/Percussion) auswählen können, wenn unten bei KIT ↔ INST. die Option INST. ausgewählt ist, bzw. die Drum-Kit-Voice, wenn KIT ausgewählt ist. Treffen Sie, während das Einblendfenster erscheint, mit den Tasten [G]/[H] Ihre Auswahl.
[G]	KIT ↔ INST.	KIT: Sortiert die Sounds nach den Drum-Kit-Voices, in denen sie enthalten sind. INST.: Sortiert die Sounds nach dem Instrumententyp (Schlagzeug/Percussion).
[J]	EMPTY	Hebt die Auswahl auf.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Siehe Seite 19.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Up/Down	
[6 ▲▼]	AUDITION	

EXP.

[F]	CATEGORY	Siehe Seite 19.
[J]	EMPTY	Hebt die Auswahl auf.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PAGE Up/Down	Siehe Seite 19.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	Up/Down	
[6 ▲▼]	AUDITION	

6 Stellen Sie die Parameter für die ausgewählte Taste (Key) im Drum-Mapping-Display ein.



[A]	ALL SOUND OFF	Schaltet alle Sounds aus.
[C]	VIEW NOTE	Wenn diese Taste gedrückt gehalten wird, werden die Noten angezeigt, die momentan von der Style-Funktion gespielt werden. HINWEIS Diese Taste erscheint nur bei Verwendung des Kit Edit der Mixing-Console-Funktion.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TARGET	Wählt eine Taste (Key) zur Bearbeitung aus.
[3 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke ein.
[4 ▲▼]	PAN	Stellt die Stereoposition ein: 0 (Zufällig), 1 (Links)–64 (Mitte)–127 (Rechts). HINWEIS Wenn die [DSP]-Taste eingeschaltet ist, bewirkt eine Einstellung von „0“ hier keine Änderung der Stereoposition.
[5 ▲▼]	REVERB	Stellt den angewendeten Reverb-Effekt ein.
[6 ▲▼]	RECEIVE NOTE OFF	Bestimmt, ob die ausgewählte Taste (Key) Note-Off-Events empfängt oder ignoriert. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist (ON), werden Note-Off-Events empfangen. Falls hier „OFF“ eingestellt ist, werden Note-Off-Events nicht empfangen.
[7 ▲▼]	ALTERNATE GROUP	Weist die Taste (TARGET) einer bestimmten Gruppe zu. So können Sie gewisse Sounds trennen, beispielsweise offene und geschlossene Hi-Hat-Klänge, so dass der eine den anderen aufhebt.

7 Wiederholen Sie Schritte 4–6 für jede Taste (Key).

8 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (VOICE SET), und bearbeiten Sie die Voice-Set-Parameter (Seite 12).

Nachdem Sie die Voice-Set-Parameter fertig eingestellt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Drum-Mapping-Display erneut anzuzeigen.

9 Speichern Sie die erstellte Drum-Voice.

Drücken Sie die Taste [J] (STORE), um das Custom-Voice-Display aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (STORE), um die Voice zu speichern.

10 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Falls gewünscht, können Sie mit dem Hinzufügen von Waves fortfahren. Wiederholen Sie die Schritte 3–8.

(Falls erforderlich) Sie können die gesamte Voice nachbearbeiten. Näheres hierzu erfahren Sie im folgenden Abschnitt „Nachbearbeiten einer Custom-Voice“.

 **HINWEIS**

Wenn Sie mit der Erstellung einer Drum-Voice im Kit Edit der Mixing-Console-Funktion beginnen, wird die Voice-Set-Taste nicht angezeigt.

HINWEIS

Die erstellte Voice geht verloren, wenn Sie auf eine andere Voice umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne sie zuvor zu speichern. Führen Sie daher unbedingt den Store-Vorgang aus.

 **HINWEIS**

Verwenden Sie im Voice-Namen keine Sonderzeichen (Umlaute, Akzente usw.).

Nachbearbeiten einer Custom-Voice

1 Schalten Sie die PART-SELECT-Taste [RIGHT 1] ein, und drücken Sie dann die [EXPANSION]-Taste.

2 Wählen Sie mit den Tasten [A]–[J] die nachzubearbeitende Custom-Voice aus.

Um eine Custom-Drum-Voice auszuwählen, drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP) und wählen Sie die Kategorie „CustomDrum“ aus.

3 Drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], um das Voice-Creator-Menü aufzurufen.

4 Drücken Sie die Taste [G] (CUSTOM VOICE ASSEMBLY), um das Funktions-Display aufzurufen.

Die nachfolgenden Schritte sind dieselben wie bei der Erstellung einer Custom-Voice (Normal-Voice: Seite 20, Drum-Voice: Seite 24).

Bearbeiten einer Expansion Voice Bank – Library Edit

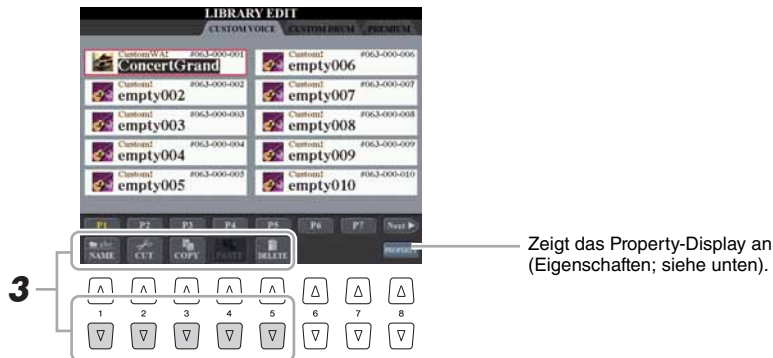
Mit dieser Funktion können Sie die Voices in der Expansion-Voice-Bank organisieren, umbenennen, ihre Speicherposition in der Bank ändern oder löschen.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [B] LIBRARY EDIT

2 Wählen Sie die gewünschte Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus: Custom Voice, Custom Drum oder Premium.

3 Wählen Sie die gewünschte Voice im Display aus und verwenden Sie die Tasten [1 ▼]–[5 ▼], um diese Voice zu bearbeiten.



4 Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, drücken Sie die Taste [EXIT].

HINWEIS

Die Premium-Seite ist Voices vorbehalten, die von der Internet-Website bezogen werden. Die Voices auf der Premium-Seite können nicht bearbeitet, sondern nur gelöscht werden.

HINWEIS

Wenn Sie Voices in diesem Display neu organisieren, organisieren Sie eigentlich nur die Pfade zu den Voices und kopieren oder verschieben nicht die Voices selbst.

 NÄCHSTE SEITE

Property-Display

Wenn der verfügbare Speicherplatz mit großen Mengen von Audio-Daten belegt ist, möchten Sie möglicherweise große Custom-Voices löschen, um Platz zu schaffen, wissen aber nicht, welche Voices mehr Speicherplatz in Anspruch nehmen. Im Property-Display können Sie den Speicherstatus sowie die Voice-/Wave-Eigenschaften der momentan ausgewählten Erweiterungs-Voice/Wave-Datei überprüfen.



● Memory Status (Speicherstatus)

- **EXP. MODULE:** Die Speichergröße des optional installierten Flash-Speicher-Erweiterungsmoduls. Durch Optimieren des Erweiterungsmoduls können Sie eventuell die Speicherkapazität erhöhen (je nachdem, wie fragmentiert die Wave-Dateien sind). Drücken Sie die Taste [A] (DEFrag), um das Erweiterungsmodul zu optimieren. Durch Formatieren des Erweiterungsmoduls können Sie den gesamten Speicherplatz nutzbar machen. Drücken Sie die Taste [A] (FORMat), um das Erweiterungsmodul zu formatieren.

HINWEIS

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

HINWEIS

Wenn kein Erweiterungsmodul installiert ist, erscheinen die Tasten Defrag und Format nicht.

- **VOICE RAM:** Größe des internen Speichers für die Expansion-Voices. Dieser Speicher lässt sich nicht erweitern. Maximal stehen 6.144 KB zur Verfügung.
- **WAVE COUNT:** Die Gesamtzahl der Wave-Dateien. Maximal stehen 8.192 Mono- bzw. 4.096 Stereo-Dateien zur Verfügung.
- **WAVEFORM COUNT:** Die Gesamtzahl der Waveforms. Der Begriff Waveform bezieht sich auf eine Reihe von Wave-Zuweisungsinformationen. Maximal stehen 1.280 Waveforms zur Verfügung.

● VOICE PROPERTY (Voice-Eigenschaften)

- **NAME:** Der Name der betreffenden Custom-Voice
- **PATH:** Der Pfad der betreffenden Custom-Voice
- **VOICE SIZE (KB):** Die Größe der betreffenden Custom-Voice
- **WAVE SIZE (MB):** Die Wave-Größe der betreffenden Custom-Voice
- **WAVE COUNT:** Die Anzahl der in der betreffenden Custom-Voice verwendeten Waves
- **WAVEFORM COUNT:** Die Anzahl der Waveforms in der betreffenden Wave

● WAVE PROPERTY (Wave-Eigenschaften)

- **NAME:** Der Name der betreffenden Wave
Mit der Taste [I] (NAME) rufen Sie das Display zur Zeicheneingabe auf.
- **CATEGORY:** Der Name der Kategorie, zu der die betreffende Wave gehört.
Durch Drücken der Taste [J] (CATEGORY) gefolgt von [ENTER] können Sie die Kategorie ändern.
- **USING:** Wenn die betreffende Voice in der Custom-Voice verwendet wird, wird „USE“ angezeigt.
Andernfalls wird nichts angezeigt.
- **WAVE SIZE (MB):** Die Größe der betreffenden Wave
- **WAVE COUNT:** Für die betreffende Wave die Anzahl der Waves, die Speicherplatz auf dem Erweiterungsmodul belegen.
- **FREQUENCY (kHz):** Die Sampling-Frequenz der betreffenden Wave
- **CHANNEL:** Die Anzahl der Kanäle der betreffenden Wave, MONO oder STEREO
- **TIME:** Die Wiedergabedauer der betreffenden Wave

Um das Property-Display zu schließen, drücken Sie die Taste [F] (OK).

Speichern von Custom-Voices in einer Library – Library Save

Nachdem Sie einige Custom-Voices (einschließlich der Custom-Drum-Voices) erstellt haben, möchten Sie sie möglicherweise in einer Library-Datei zusammenfassen. Mit der Library-Save-Funktion können Sie eine Library-Datei erstellen, um Ihre Custom-Voices zu speichern und zur zukünftigen Nutzung zu organisieren.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [C] LIBRARY SAVE

2 Wählen Sie die gewünschte Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus: CUSTOM VOICE oder CUSTOM DRUM.

3 Mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲]–[8 ▼] wählen Sie die gewünschten Voices aus.

Sie können beliebig viele weitere Voices auswählen, auch eine Mischung aus Normal- und Drum-Voices. Um alle Voices auf allen Registerkarten aufzurufen, drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL).

4 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK).

5 Wählen Sie das Ziel für die Speicherung der Daten mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus.

Falls erforderlich, erzeugen Sie einen neuen Ordner mit Taste [7 ▼] (FOLDER).

6 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE).

7 Geben Sie den gewünschten Namen für die Library-Datei ein und drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK).

Eine Meldung wird angezeigt und fordert Sie auf, die Speichermethode anzugeben.

8 Drücken Sie die Taste [G] (OK), um die Library-Datei zu speichern.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [H] (CANCEL).

HINWEIS

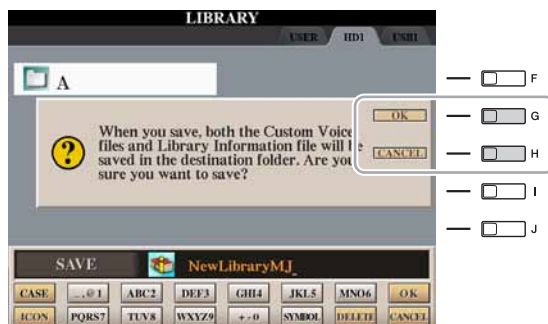
Die Library-Datei enthält den Pfad der Custom-Voices. Wenn Sie also die Voices nach dem Erstellen der Library-Datei verschieben oder löschen, können sie nicht mehr aus der Library-Datei aufgerufen werden.

HINWEIS

Das User-Laufwerk steht hier zwar zur Auswahl, es verfügt jedoch nicht über ausreichend Speicherplatz für Voice-Creator-Daten. Wählen Sie daher ein anderes Speicherziel aus.

HINWEIS

Hier können Sie den verfügbaren Speicherplatz des ausgewählten Speicherorts/Gerätes durch Drücken der Taste [8 ▼] (PROPERTY) prüfen.



Eine einzelne zusätzliche Voice in den Tyros4 laden – Individual Load

Mit diesem Vorgang können Sie eine einzelne Voice (einschließlich Custom-Voices, Custom-Drum-Voices und heruntergeladenen Premium-Voices) in die Expansion-Voice-Bank im Instrument laden, um sie zu spielen oder zu bearbeiten.

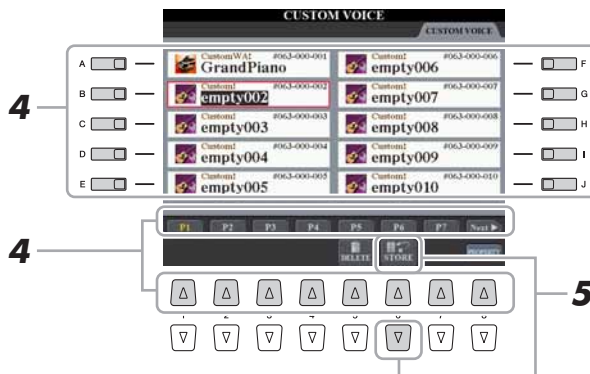
1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [D] INDIVIDUAL LOAD

2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort oder das Gerät aus, an/auf dem die gewünschte Voice gespeichert ist.

3 Wählen Sie die gewünschte Voice im Display aus.

Wenn Sie eine Custom Voice/Custom Drum Voice auswählen, erscheint die Expansion-Voice-Bank.



Wenn Sie eine Voice auswählen, die von der Website heruntergeladen wurde, startet das Laden automatisch, und Schritte 4–7 werden ausgelassen.

4 Mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲]–[8 ▲] wählen Sie das Ziel für die Voice aus.

5 Drücken Sie die Taste [6 ▼] (STORE).

6 Falls gewünscht, geben Sie hier einen Namen für die Voice ein.

Wenn bereits eine Voice mit demselben Namen in der Bank vorhanden ist, müssen Sie einen neuen Namen für die Voice eingeben.

7 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um den Ladevorgang zu starten.

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die Taste [8 ▼] (CANCEL).

Nachdem das Laden beendet ist, können Sie die Voice mit der [EXPANSION]-Taste laden.

HINWEIS

Je nach der in der Voice enthaltenen Datenmenge kann der Dateiladevorgang zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten in Anspruch nehmen.

Laden einer Library (Erweiterungs-Voice-Bank) in den Tyros4 – Library Load

Mit diesem Vorgang können Sie die zuvor (mit Library Save auf Seite 30) als Library-Datei gespeicherten Custom-Voices aufrufen und in den Tyros4 laden.

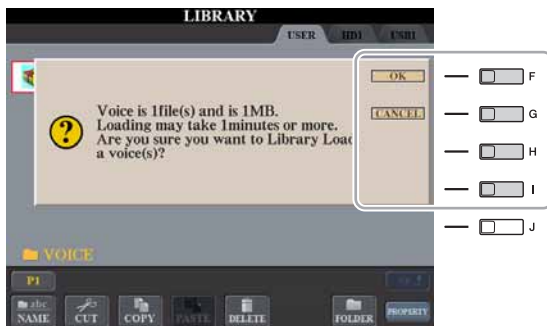
1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD

2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort oder das Gerät aus, an/in dem die gewünschte Library gespeichert ist.

3 Wählen Sie die gewünschte Library-Datei mit den Tasten [A]–[J] aus.

Wenn das Instrument keine Library-Dateien enthält, wird die ausgewählte Datei automatisch geladen. Falls sich Library-Dateien auf dem Instrument befinden, erscheint eine Meldung, ob bestehende Voices überschrieben werden sollen.



HINWEIS

Je nach Anzahl der Voices in der Library und der Datenmenge in den Voices kann der Dateiladevorgang mehrere Minuten in Anspruch nehmen. Schalten Sie während dieses Vorgangs niemals das Instrument aus, und ziehen Sie niemals Verbindungskabel zwischen den Geräten ab.

JA	Die aktuell bei der Eingabemarkierung angezeigte Custom-Voice wird durch diejenige in der Library-Datei ersetzt.
YES ALL	Die aktuellen Custom-Voices werden durch alle Voices in der Library-Datei ersetzt. Sie können zunächst mit „YES“ einzelne ausgewählte Voices nacheinander und dann mit dieser Option alle übrigen Voices ersetzen.
NO	Die in der Meldung angezeigte Voice wird nicht ersetzt.
CANCEL	Der Ladevorgang der Library-Datei wird abgebrochen.

Nachdem das Laden beendet ist, können Sie die neu geladene Voice mit der [EXPANSION]-Taste laden.

Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Computer – Voice Editor

Nachdem Sie mit Hilfe der Voice-Creator-Funktion eine Custom-Voice (oder auch eine Custom-Drum-Voice) erstellt haben, können Sie diese Voice auf einen Computer übertragen und ihre Parameter mit der (auf der CD-ROM enthaltenen) leistungsstarken Software Voice Editor bearbeiten. Die von Ihnen erstellten Voices können auf der PRESET-Registerkarte des Tyros4 als Custom-Voices gespeichert und jederzeit durch Drücken der Taste [EXPANSION] aufgerufen werden. Bearbeiten Sie die Voice nach der Installation der Software wie folgt.

1 Vergewissern Sie sich, dass der Tyros4 korrekt per USB-Kabel am Computer angeschlossen ist.

2 Schalten Sie den Computer und danach den Tyros4 ein.

3 Starten Sie den Voice Editor auf dem Computer.

Auf dem Instrument wird das Display „Custom Voice Edit Mode“ (Modus zum Bearbeiten von Custom-Voices) angezeigt. Der Voice Editor kann nur verwendet werden, wenn dieses Display angezeigt wird.



Wenn dieses Display nicht erscheint, rufen Sie es auf mit [VOICE CREATOR] → [F] CUSTOM VOICE EDIT via PC.

4 Bearbeiten Sie die Voice-Parameter am Computer, um eine eigene Voice zu erstellen.

Näheres finden Sie in der Bedienungsanleitung von Voice Editor auf der mitgelieferten CD-ROM.

5 Wenn Sie mit dem Bearbeiten fertig sind, wählen Sie den Befehl „Store“ aus dem Edit-Menü, um die bearbeitete Voice auf dem Tyros4 zu speichern.

6 Schließen Sie den Voice Editor.

7 Wählen Sie die bearbeitete Voice mit der [EXPANSION]-Taste aus und spielen Sie sie.

Inhalt

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering	34
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	36
Split-Punkt-Einstellungen	38
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	39
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	40
• Echtzeitaufnahme	41
• Step Recording (Schrittweise Aufnahme)	44
• Style-Montage	44
• Ändern des rhythmischen Feelings	46
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal	48
• Einstellungen für das Style File Format	49

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering

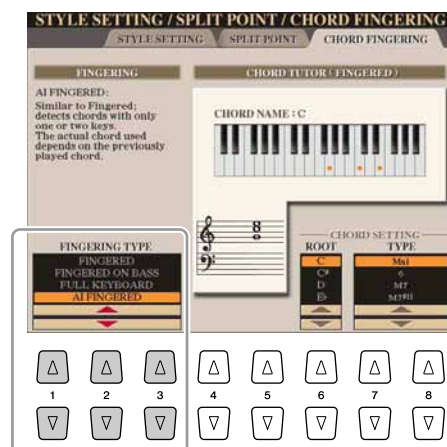
Die Style-Wiedergabe kann durch Akkorde gesteuert werden, die Sie im Tastaturbereich für die Begleitung spielen. Es gibt hierfür sieben Grifftechniken.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING →
TAB [◀][▶] CHORD FINGERING

2 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼], um eine Grifftechnik auszuwählen.

Informationen über die einzelnen Grifftechniken finden Sie unter [Seite 35](#).







**Chord Tutor**

Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, können Sie vom Instrument erfahren, welche Noten gespielt werden müssen. Dies ist die Chord-Tutor-Funktion. Geben Sie im CHORD-FINGERING-Display den Akkordgrundton (Chord Root) und den Akkordtyp (Chord Type) mit den Tasten [6 ▲▼]–[8 ▲▼] an. Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

HINWEIS

Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

Chord-Fingering-Typen

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu muss nur eine minimale Anzahl von Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden. Diese Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p>Es werden die folgenden verkürzten Akkordgriffe verwendet:</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;">  <p>C Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="width: 50%;">  <p>C7 Für einen Septim-Akkord werden die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> <div style="width: 50%;">  <p>Cm Für einen Moll-Akkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="width: 50%;">  <p>Cm7 Für ein Moll-Septimakkord werden gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze Single Finger oder Fingered, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>In diesem Modus greifen Sie im Akkord-Bereich der Tastatur Ihre eigenen Akkorde, während das Instrument entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Beim Fingered-Typ werden alle Akkordtypen erkannt, die in der auf der Yamaha-Website verfügbaren Datenliste aufgeführt sind und die mit der Chord-Tutor-Funktion (Seite 34) nachgeschaut werden können.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Es werden die gleichen Fingersätze wie im Fingered-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 Fingered-Modus entspricht die Bassnote stets dem Grundton des Akkords.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Hier werden im gesamten Tastenbereich Akkorde erkannt. Akkorde werden ähnlich wie bei Fingered erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Im Grunde mit Fingered identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p> <p> HINWEIS</p> <p>„AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Wenn diese hochentwickelte Grifftechnik 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 AI-Full-Keyboard-Modus so konzipiert wurde, dass es mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Typ ist ähnlich wie Full Keyboard, 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 Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p> HINWEIS</p> <p>„AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.</p>

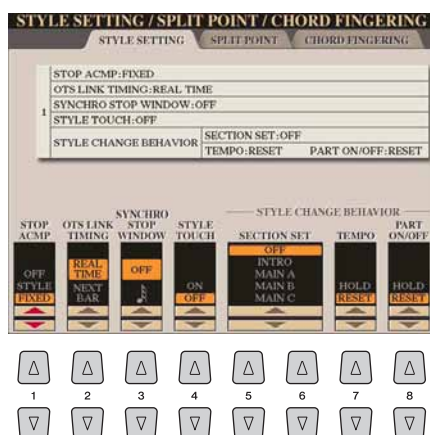
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Der Tyros4 bietet mehrere Funktionen für die Style-Wiedergabe, die im unten dargestellten Display aktiviert werden können.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀|▶] STYLE SETTING

2 Verwenden Sie für die Einstellungen die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

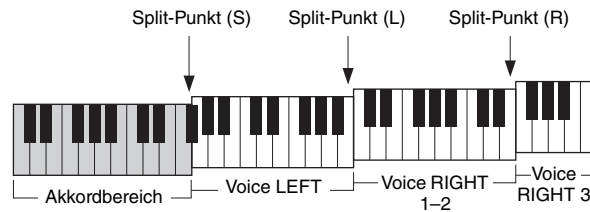


[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>OFF: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht. STYLE: Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben. FIXED: Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p>
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p>Real Time (Echtzeit): Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken. Next Bar (Nächster Takt): Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben, aufgerufen.</p>

[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf praktische Weise die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, erfolgt ein Synchronstopp.
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	Schaltet die Anschlagempfindlichkeit (Touch Response) für die Style-Wiedergabe ein oder aus. Wenn sie eingeschaltet („ON“) ist, ändert sich die Style-Lautstärke je nach der Stärke, mit der die Tasten im Akkordbereich der Tastatur angeschlagen werden.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung OFF und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.
[7 ▲▼]	TEMPO	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles während der Style-Wiedergabe das Tempo ändert oder nicht. HOLD: Die Tempo-Einstellung des vorherigen Styles wird beibehalten. RESET: Das Tempo wechselt zum ursprünglichen Standardtempo des Styles.
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht. HOLD: Der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle vom vorherigen Style wird beibehalten. RESET: Alle Style-Kanäle werden auf „On“ geschaltet.

Split-Punkt-Einstellungen

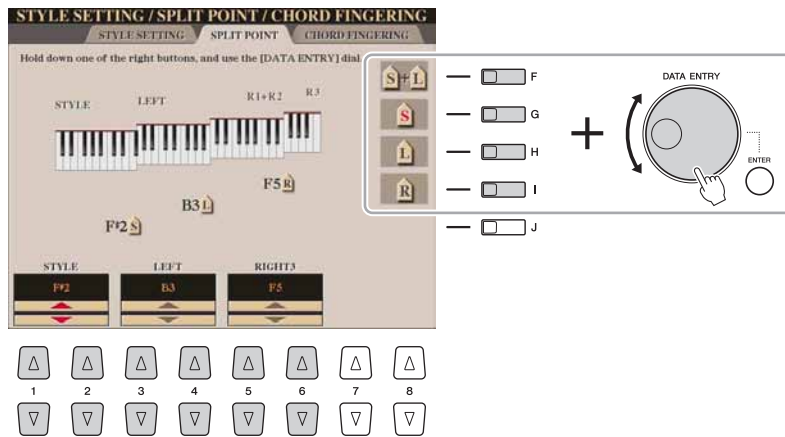
Mit diesen Einstellungen (es gibt drei Split-Punkte) können Sie die Tastatur in verschiedene Bereiche einteilen: den Akkordbereich, den Bereich für den LEFT-Part, den Bereich für RIGHT 1–2 und den Bereich für RIGHT 3. Die drei Split-Point-Einstellungen (siehe unten) werden als Notennamen angegeben.



1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [◀][▶] SPLIT POINT

2 Stellen Sie den Split-Punkt ein.

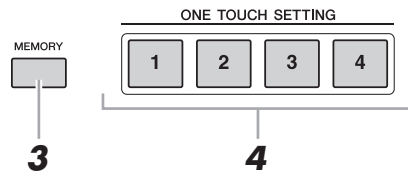


[F]	Split-Punkt (S+L)	Stellt den Split-Punkt (S) und den Split-Punkt (L) auf dieselbe Note ein. Drücken Sie die Taste [F] und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den gewünschten Split-Punkt eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [F] gedrückt halten.
[G]	Split-Punkt (S)	Stellt beide Split-Punkte ein. Drücken Sie eine der gewünschten Tasten, und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den Split-Punkt auch direkt von der Tastatur aus eingeben, indem Sie die gewünschte Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie eine der Tasten [G]–[I] gedrückt halten.
[H]	Split-Punkt (L)	
[I]	Split-Punkt (R)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	<p>HINWEIS</p> <p>Split-Punkt (L) kann nicht tiefer als Split-Punkt (S) eingestellt werden, und Split-Punkt (R) kann nicht tiefer als Split-Punkt (L) eingestellt werden.</p> <p>Sie können jeden Split-Punkt durch Angabe des Notennamens festlegen. „STYLE“ zeigt Split-Punkt (S) an, „LEFT“ zeigt Split-Punkt (L) an, und „RIGHT3“ zeigt Split-Punkt (R) an.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	RIGHT3	

Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung

Sie können Ihre eigenen One-Touch-Einstellungen erstellen.

- 1** Wählen Sie den gewünschten Style, in dem Sie Ihre One-Touch-Einstellung speichern möchten.
- 2** Stellen Sie die Steuerelemente auf dem Bedienfeld (wie z. B. Voice, Effekte usw.) wie gewünscht ein.
- 3** Drücken Sie die [MEMORY]-Taste.



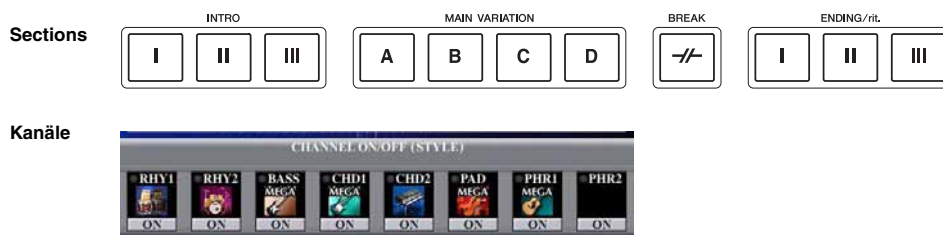
- 4** Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4].
Im Display wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die Bedienfeldeinstellungen zu speichern.
- 5** Drücken Sie die [F]-Taste (YES), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie die Bedienfeldeinstellungen als Style-Datei.

HINWEIS

Die unter einer OTS-Taste gespeicherten Bedienfeldeinstellungen gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)

Styles bestehen aus den verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.), und jede Section hat acht einzelne Kanäle. Mit dem Style Creator können Sie einen Style erstellen, indem Sie die einzelnen Kanäle separat aufnehmen oder Pattern-Daten von anderen Styles importieren.

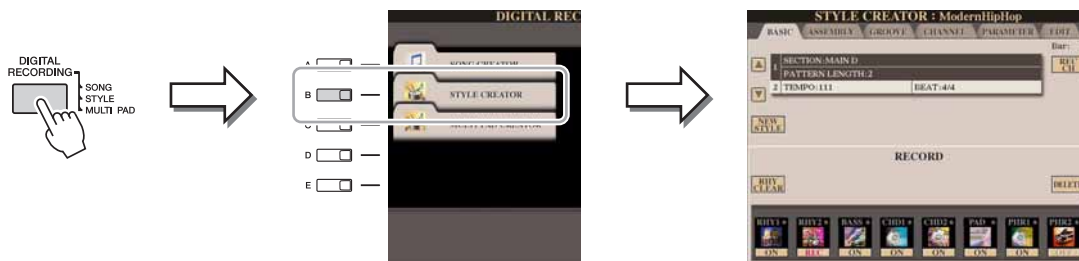


Ein Style kann mit einer der drei nachfolgend beschriebenen Methoden erstellt werden. Der erstellte Style kann auch bearbeitet werden.

- **Echtzeitaufnahme:** Mit dieser Methode können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen. Siehe [Seite 41](#).
- **Einzelschrittaufnahme:** Mit dieser Methode können Sie jede Note einzeln eingeben. Siehe [Seite 44](#).
- **Style-Arrangement:** Mit dieser Methode können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns aus den internen, vorprogrammierten oder auch aus selbst erstellten Styles zu einem neuen Style kombinieren. Siehe [Seite 44](#).

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR



Es gibt sechs „Seiten“ („Registerkarten“) im Style-Creator-Display.

- **BASIC**..... Erzeugt die Grundeinstellungen eines Styles. Sie können auch Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen und so einen eigenen Style erzeugen (Realtime Recording). Siehe [Seite 41](#).
- **ASSEMBLY** Mischt verschiedene Parts (Kanäle) von Preset-Styles oder selbst erstellten Styles, um einen neuen Style zu erzeugen (Style Assembly). Siehe [Seite 44](#).
- **GROOVE** Ändert das rhythmische Feeling Ihres selbst erstellten Styles. Siehe [Seite 46](#).
- **CHANNEL** Die Daten jedes Kanals lassen sich bearbeiten bzw. verändern – Quantisierung, Velocity, usw. Siehe [Seite 48](#).
- **PARAMETER** Ändert die Einstellungen in Bezug auf das Style-File-Format. Siehe [Seite 49](#).
- **EDIT** Hier können Sie Noten nacheinander eingeben und so Ihren eigenen Style erzeugen (Step Recording). Siehe [Seite 44](#).

HINWEIS

Die Style-Dateien, die auf dem Tyros4 erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

Echtzeitaufnahme

Auf der Registerkarte BASIC erstellen Sie einen einzelnen Style, indem Sie die einzelnen Kanäle nacheinander in Echtzeit aufzeichnen.

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme – Loop- und Overdub-Aufnahme

● Loop-Aufnahme (Aufnahmeschleife)

Bei der Style-Wiedergabe werden mehrere Takte eines Rhythmus-Patterns in einer „Schleife“ wiederholt; auch die Style-Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung von Schleifen. Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme mit einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte wiederholt aufgezeichnet. Aufgenommene Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufnehmen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

● Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 43) und „Delete“ (Seite 42). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

Wenn Sie einen Style auf der Basis eines bestehenden, internen Styles erstellen, dann wird die Overdub-Aufnahme nur auf die Rhythmus-Kanäle angewendet. Bei allen anderen Kanälen (außer Rhythmus) müssen die ursprünglichen Daten vor der Aufzeichnung gelöscht werden.

1 Wenn Sie einen Style auf Basis eines bestehenden Styles erstellen möchten, wählen Sie den gewünschten Basis-Style für Aufnahme/Bearbeitung usw. aus, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR

Die BASIC-Registerkarte wird angezeigt.

3 Wenn Sie völlig neue Style-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste (NEW STYLE), um alle Kanaldaten zu löschen.

4 Wählen Sie mit der Taste [B] das TEMPO/BEAT-Menü aus, und bearbeiten Sie dann die Daten mit den Tasten [3 ▲▼]–[6 ▲▼].

5 Wählen Sie mit der Taste [A] das SECTION/PATTERN-Menü aus, und wählen Sie dann die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für Ihren neuen Style aus.

Schließen Sie zunächst das RECORD-Display durch Drücken der [EXIT]-Taste. Verwenden Sie dann die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼], um die aufzunehmende Section auszuwählen.

HINWEIS

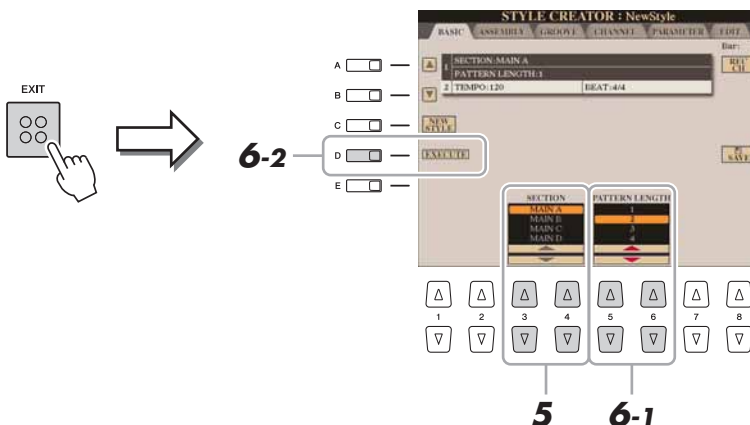
Um das RECORD-Display erneut aufzurufen, drücken Sie die Taste [F] (REC CH).

HINWEIS

Sie können mit den Section-Tasten auf dem Bedienfeld die Sections festlegen, die aufgezeichnet werden sollen. Siehe Schritt 3 auf Seite 44.

HINWEIS

Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.



6 Wählen Sie mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die Länge (Anzahl der Takte) der ausgewählten Section aus und drücken Sie dann die Taste [D] (EXECUTE), um die Länge festzulegen.

7 Geben Sie den aufzunehmenden Kanal an, indem Sie die Taste [F] (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▼]–[8 ▼] drücken.

Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie erneut die entsprechende Taste [1 ▼]–[8 ▼].



8 Rufen Sie mit den Tasten [1 ▲]–[8 ▲] das Display für die Voice-Auswahl auf, und wählen Sie die gewünschte Voice für die jeweiligen Aufnahmekanäle aus.

Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display für die Voice-Auswahl zu schließen.

Aufnehmbare Voices

- **Kanal RHY1:** Alle Voices außer Organ-Flutes-Voices lassen sich aufzeichnen.
- **Kanal RHY2:** Nur Drum-Kits und SFX-Kits können aufgenommen werden.
- **Kanäle BASS bis PHR2:** Alle Voices außer Organ-Flutes-Voices und Drum/SFX-Kits-Voices lassen sich aufzeichnen.

HINWEIS

Voreingestellte Organ-Flutes-Voices können auf den Kanälen RHY1 und BASS–PHR2 aufgezeichnet werden.

9 Falls notwendig, löschen Sie einen Kanal, indem Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▲]–[8 ▲] drücken.

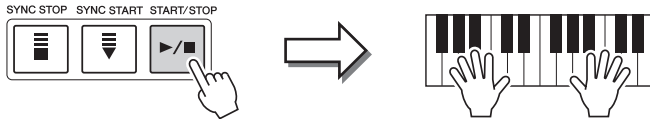
Sie können die Löschung wieder aufheben, indem Sie die dieselbe Nummerntaste noch einmal drücken, bevor Sie die Taste [J] loslassen.

HINWEIS

Bei Aufnahme der Kanäle BASS–PHR2 basierend auf einem internen Style müssen Sie die Originaldaten vor der Aufzeichnung löschen.

 NÄCHSTE SEITE

10 Beginnen Sie die Aufnahme durch Drücken der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].



Die Wiedergabe der festgelegten Section beginnt. Da das Begleit-Pattern wiederholt in einer Schleife abgespielt wird, können Sie einzelne Sounds nacheinander aufnehmen und die jeweils vorher aufgenommenen Sounds in der Wiedergabe hören. Informationen über die Aufzeichnung auf anderen als den Rhythmus-Kanälen (RHY 1, 2) finden Sie im Abschnitt „Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind“ weiter unten.

HINWEIS

Sie können beliebige Kanäle ausschalten, indem Sie die entsprechenden Tasten [1 ▼]–[8 ▼] drücken.

Löschen aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal

Wenn Sie einen Rhythmuskanal aufnehmen (RHY1 oder RHY2), können Sie bestimmte Instrumentenklänge löschen, indem Sie die Taste [E] (RHY CLEAR) gedrückt halten und die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.

11 Um mit der Aufnahme auf einem anderen Kanal fortzufahren, wiederholen Sie die Schritte 7–10.

12 Beenden Sie die Aufnahme durch Drücken der STYLE CONTROL-Taste [START/STOP].

13 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das RECORD-Display zu schließen.

14 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für BASS und PHRASE nur die Töne der CM7-Tonleiter (d.h. C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Spuren für CHORD und PAD nur Akkordtöne (d. h. C, E, G und H).



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

Die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) wird unter Verwendung der hier aufgezeichneten Daten entsprechend den auf der Tastatur gespielten Akkordwechseln umgewandelt. Der Akkord, der die Grundlage dieser Notenumwandlung bildet und als Quellakkord bezeichnet wird, ist standardmäßig auf CM7 eingestellt (wie im Beispiel oben).

Sie können den Quellakkord (Grundton und Typ) im PARAMETER-Display auf Seite 49 ändern. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Weitere Informationen zu Akkordnoten und empfohlenen Noten finden Sie auf Seite 50.

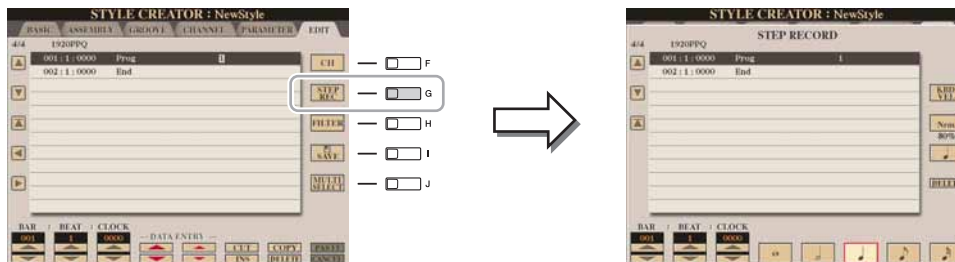
HINWEIS

Für die Sections INTRO und ENDING kann jeder geeignete Akkord/jede geeignete Akkordfolge verwendet werden.

Step Recording (Schrittweise Aufnahme)

In der EDIT-Anzeige können Noten mit absolut präzisiertem Timing aufgenommen werden. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seite 61), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

- Beim Song Creator lässt sich die Position der End-Marke beliebig verschieben, im Style Creator kann sie nicht geändert werden. Das liegt daran, dass die Länge des Styles automatisch nach der ausgewählten Sequenz festgelegt wird. Wenn Sie beispielsweise einen Style basierend auf einer vier Takte langen Sequenz erzeugen, wird die End-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im Step-Recording-Display nicht verschoben werden.
- Beim Song Creator können die Aufnahmekanäle im Display der Registerkarten 1–16 geändert werden, beim Style Creator ist dies nicht möglich. Wählen Sie den Aufnahmekanal in der Registerkarte BASIC aus.
- Beim Style Creator können die Kanaldaten eingegeben und systemexklusive Meldungen bearbeitet (gelöscht, kopiert oder verschoben) werden. Sie können zwischen diesen beiden Displays hin- und herschalten, indem Sie die Taste [F] drücken. Es können jedoch keine Akkorde, Liedtexte und systemexklusive Daten eingegeben werden.



Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf den [Seiten 61–64](#). Information zum EDIT-Display (Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 73](#).

Style-Montage

Mit der Style-Montage können Sie einen neuen Style durch Mischen verschiedener Patterns (Kanäle) vorhandener interner Styles erstellen.

1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für die Aufzeichnung/Bearbeitung dienen soll, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

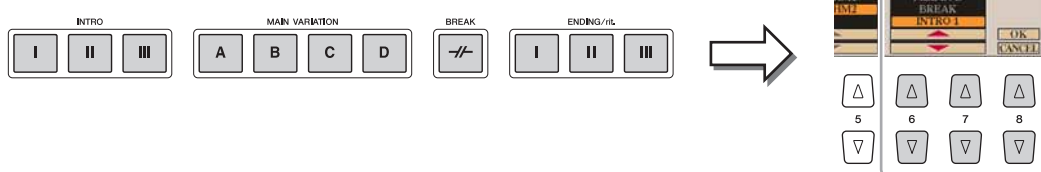
[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

3 Wählen Sie die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus.

Rufen Sie das SECTION-Display auf, indem Sie auf dem Bedienfeld eine der Section-Tasten (INTRO, MAIN, ENDING usw.) drücken. Ändern Sie dann die Section wie gewünscht mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼], und führen Sie den Vorgang aus, indem Sie die Taste [8 ▲] (OK) drücken.

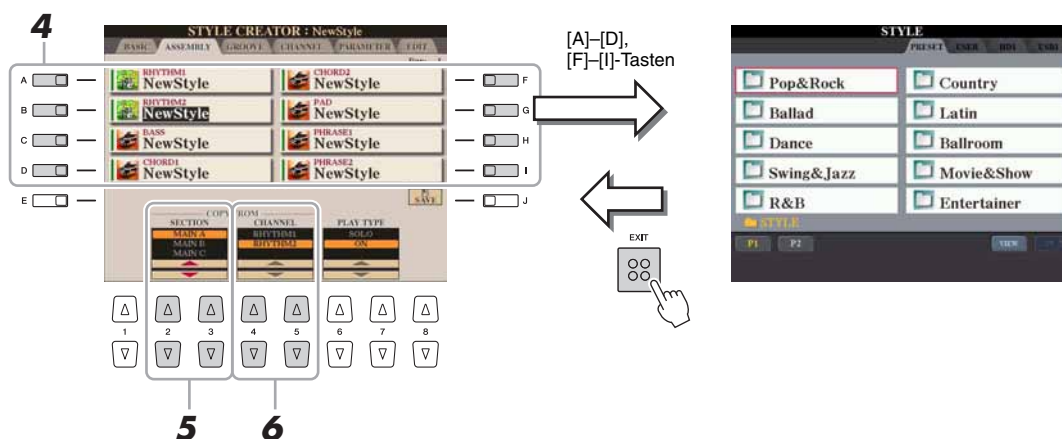
HINWEIS

Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.



- 4** Wählen Sie mit den Tasten [A]–[D] und [F]–[I] den Kanal aus, bei dem Sie das Pattern ersetzen möchten. Rufen Sie das Display für die Style-Auswahl auf, indem Sie dieselbe Taste noch einmal drücken. Wählen Sie den Style aus, der das Pattern enthält, welches Sie im Display für die Style-Auswahl ersetzen möchten.

Um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie nach der Style-Auswahl die [EXIT]-Taste.



- 5** Wählen Sie die gewünschte Section des neu importierten Styles (Auswahl in Schritt 4 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SECTION) drücken.
- 6** Wählen Sie den gewünschten Kanal für die Section (Auswahl in Schritt 5 weiter oben) aus, indem Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL) drücken.

Wiederholen Sie die Schritte 4–6, wenn Sie Patterns anderer Kanäle ersetzen möchten.

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

Während Sie einen Style zusammensetzen, können Sie ihn abspielen und hierfür eine Methode auswählen. Wählen Sie im Display für die Style-Montage (Assembly) mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) eine Wiedergabemethode aus.

- **SOLO:** Schaltet alles bis auf den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **ON:** Spielt den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf einen anderen Wert gesetzt sind als OFF, werden gleichzeitig abgespielt.
- **OFF:** Schaltet den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm.

- 7** Drücken Sie die [J]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Ändern des rhythmischen Feelings



1 Verwenden Sie auf der Registerkarte GROOVE die Tasten [A]/[B], um das Edit-Menü auszuwählen, und bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

1 GROOVE

Hiermit können Sie durch subtile Änderungen des Style-Timings der Musik ein Swing-Feeling verleihen oder andere Rhythmen erzeugen. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Kanäle des ausgewählten Styles angewendet.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Anders gesagt: Wenn „8 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf die Achtelnoten angewendet, wenn „12 Beat“ ausgewählt ist, wird das Timing von „Groove“ auf Achteltriolen angewendet.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER	Führt eine tatsächliche Änderung des Timings der (oben im Parameter ORIGINAL BEAT angegebenen) Schläge auf den ausgewählten Wert durch. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf „8 Beat“ eingestellt ist und BEAT CONVERTER auf „12“, dann werden sämtliche Achtelnoten in der Section auf das Timing Achteltriolen umgestellt. Die Beat-Converter-Einstellungen „16A“ und „16B“, die angezeigt werden, wenn ORIGINAL BEAT auf „12 Beat“ eingestellt ist, sind Varianten einer Sechzehntelnoten-Basiseinstellung.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SWING	Erzeugt ein „Swing“-Feeling durch Verschieben des Timings der „Back Beats“ entsprechend der Einstellung des obenstehenden Parameters ORIGINAL BEAT. Wenn beispielsweise ORIGINAL BEAT auf „8 Beat“ eingestellt ist, verzögert der Parameter „Swing“ in jedem Takt den zweiten, vierten, sechsten und achten Taktschlag und erzeugt so ein Swing-Feeling. Die Einstellungen von „A“ bis „E“ entsprechen verschiedenen Graden des „Swings“, wobei „A“ den sanftesten und „E“ den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FINE	Wählt eine Reihe von Groove-„Vorlagen“ aus, die auf die ausgewählte Section anzuwenden sind. Die Einstellungen „PUSH“ bewirken, dass bestimmte Beats früher gespielt werden, wohingegen Einstellungen „HEAVY“ das Timing bestimmter Beats verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Schläge betroffen sind. Alle Schläge bis zum angegebenen Schlag – nicht jedoch der erste Schlag – werden vorzeitig bzw. verzögert gespielt (wenn z.B. 3 ausgewählt ist, der zweite und der dritte Schlag). In jedem Falle erzeugt Typ „A“ den geringsten, Typ „B“ einen mittelstarken und Typ „C“ den maximalen Effekt.

2 DYNAMICS

Ändert die Velocity/Lautstärke (oder Betonung) bestimmter Noten in der Style-Wiedergabe. Die Dynamics-Einstellungen werden auf jeden ausgewählten oder alle Style-Kanäle angewendet.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL	Wählt den gewünschten Kanal (Part) aus, auf den Dynamics angewendet werden soll.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE	Legt den Typ des angewendeten Akzents fest, d. h. welche Noten des oder der Parts durch die Dynamics-Einstellungen betont werden.
[6 ▲▼]	STRENGTH	Legt fest, wie stark der ausgewählte Akzenttyp (s.o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
[7 ▲▼]	EXPAND/COMP.	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren ihn.
[8 ▲▼]	BOOST/CUT	Erhöht alle Anschlagswerte der ausgewählten Section/des ausgewählten Kanals oder verringert sie. Werte über 100% heben die gesamte Velocity an und Werte unter 100% verringern sie.

2 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

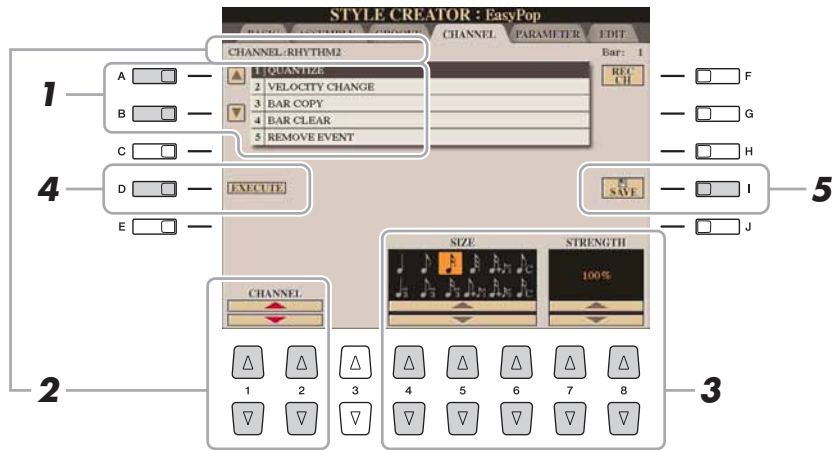
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion Undo hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

3 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.



Bearbeiten von Daten für jeden Kanal



1 Wählen Sie auf der Registerkarte CHANNEL mit den Tasten [A]/[B] das Edit-Menü.

1 QUANTIZE

Dasselbe wie beim Song Creator (Seite 71), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter:

-  Achtelnoten mit Swing
-  Sechzehntelnoten mit Swing

2 VELOCITY CHANGE

(Änderung der Anschlagsstärke) Erhöht oder verringert alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals um den hier angegebenen Prozentsatz.

3 BAR COPY

(Takt kopieren) Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Taktgruppe an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren.

[4 ▲▼]	TOP	Gibt den ersten (TOP) und letzten (LAST) Takt des zu kopierenden Bereichs an.
[5 ▲▼]	LAST	
[6 ▲▼]	DEST	Gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.

4 BAR CLEAR

(Takt löschen) Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.

5 REMOVE EVENT

(Event entfernen) Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.

2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼].

4 Drücken Sie für jedes Display die Taste [D] (EXECUTE), um die Änderungen tatsächlich auszuführen.

Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen der Bearbeitung nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

5 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

Einstellungen für das Style File Format

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-how von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Unter Verwendung des Style Creators können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen. Das Schaubild unten stellt den Vorgang der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.) Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion auf der Registerkarte PARAMETER eingestellt werden.

Einstellungen des Quell-Patterns – SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Seite 50)

Die Style-Daten werden entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Sie können das „Source Pattern“, das bestimmt, wie der gespielte Akkord konvertiert wird, in Style Creator anlegen. Hier lässt sich der „Source Chord“ (Seite 50) einstellen, mit dem Sie Begleit-Kanäle aufnehmen können.



Akkordwechsel über den Akkordbereich auf der Tastatur

Einstellungen der Notentransposition – NTR und NTT (Seite 51)

Diese Parametergruppe besteht aus zwei Parametern, die festlegen, wie die Noten des Quell-Patterns bei Akkordwechseln umgewandelt werden.



Weitere Einstellungen – HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR (Seite 52)

Die Parameter dieser Gruppe dienen der Feineinstellung dafür, wie die Style-Wiedergabe auf die gespielten Akkorde reagiert. Mit dem Parameter „Note Limit“ (Notengrenze) können Sie die Voices des Style-Klangs so realistisch wie möglich gestalten, indem Sie die Tonhöhe auf den authentischen Tonhöhenbereich begrenzen, so dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs des wirklichen Instruments erklingen (z. B. zu hohe Noten eines Basses oder zu tiefe Noten einer Piccoloflöte).



Ausgabe

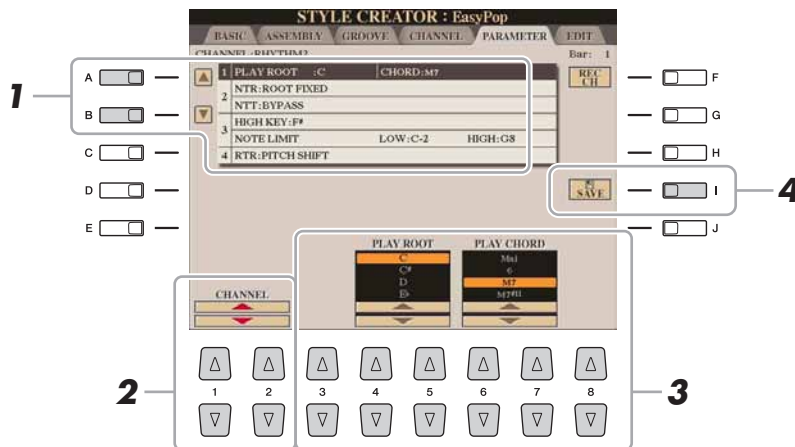
Die Styles des Tyros4 sind kompatibel mit SFF GE – einem erweiterten Format des ursprünglichen SFF mit besonders vollen und ausdrucksstarken Gitarren-Parts.

1 Wählen Sie auf der Registerkarte PARAMETER mit den Tasten [A]/[B] das Edit-Menü aus.

Näheres zum Edit-Menü finden Sie unter Seite 50.

HINWEIS

Die Style-Dateien, die auf dem Tyros4 erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.



2 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Näheres zu den bearbeitbaren Parametern finden Sie nachstehend bis [Seite 52](#).

4 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

(Quell-Grundton/Akkord) Diese Einstellungen bestimmen die ursprüngliche Tonart des Quell-Patterns (d. h. die bei der Aufnahme des Patterns verwendete Tonart). Wenn die programmierten Daten vor der Aufnahme eines neuen Styles gelöscht werden, wird unabhängig vom Quellgrundton und Quellakkord der programmierten Daten automatisch der Standard CM7 (mit Grundton C und Akkordart M7) ausgewählt. Wenn Sie die Voreinstellung für „Source Root/Chord“ (CM7) in einen anderen Akkord ändern, ändern sich auch die Akkord- und Tonleiternoten entsprechend der neu ausgewählten Akkordart.

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten
C, R = Empfohlene Noten

HINWEIS

Wenn Sie zu einem anderen Style wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne zu speichern, geht der bearbeitete Style verloren.

HINWEIS

Wenn NTR auf „Root Fixed“ und NTT auf „Bypass“ und NTT BASS auf „OFF“ eingestellt sind, werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.

HINWEIS

Dies gilt nicht, wenn NTR auf GUITAR eingestellt ist.

2 NTR/NTT

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (Note Transposition Rule)	Legt die relative Position der Quellnote im Akkord bei der Umwandlung aus dem Quell-Pattern in Folge von Akkordwechseln fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	NTT (Notentransponierungstabelle)	Legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest. Beachten Sie die nachstehende Liste.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF	Der Kanal, für den dieser Wert auf ON gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn NTR auf GUITAR gestellt und dieser Parameter eingeschaltet (ON) ist, wird nur die dem Bass zugewiesene Note vom Bassgrundton gespielt.

NTR (Notentranspositionsregel)

ROOT TRANS	(Grundtontransponierung) Wenn der Grundton transponiert wird, bleibt das Tonhöhenverhältnis zwischen den Noten erhalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu F3, A3 und C4, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Melodielinien.	<p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>
ROOT FIXED	(Fester Grundton) Die Noten werden möglichst nahe am ursprünglichen Notenbereich gehalten. Beispiel: die Noten C3, E3 und G3 in der Tonart C werden zu C3, F3 und A3, wenn die Tonart zu F transponiert wird. Verwenden Sie diese Einstellung für Kanäle mit Akkord-Parts.	<p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird</p>
GUITAR	Dies dient ausschließlich der Transponierung von Gitarrenbegleitungen. Noten werden ungefähr auf die Akkorde transponiert, wie sie mit einem echten Gitarrenfingersatz erklingen würden.	

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

BYPASS	Wenn NTR auf den Wert ROOT FIXED gesetzt wird, bewirkt die verwendete Transpositionstabelle überhaupt keine Notenumwandlung. Wenn NTR auf ROOT TRANS gesetzt ist, wandelt die verwendete Tabelle die Noten derart um, dass das Tonhöhenverhältnis zwischen ihnen gleich bleibt.
MELODY	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
CHORD	Geeignet für die Transponierung von Akkord-Parts. Verwenden Sie diese Option für die Kanäle Chord 1 und Chord 2, besonders wenn diese Klavier-Parts und gitarrenähnliche Akkord-Parts enthalten.
MELODIC MINOR	(Melodisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, können Sie mithilfe dieser Tabelle das dritte Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, wird die Terz des Moll-Akkords um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
MELODIC MINOR 5th	(Melodisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Melodic-Minor-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
HARMONIC MINOR	(Harmonisch Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord in einen Moll-Akkord wechselt, können Sie mithilfe dieser Tabelle das dritte und das sechste Intervall der Tonleiter um einen Halbton vermindern. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sexte um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
HARMONIC MINOR 5th	(Harmonisch Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Harmonic-Minor-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
NATURAL MINOR	(Natürlich Moll) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz, Sexte und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sexte und Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.

NATURAL MINOR 5th	(Natürlich Moll, Quintenvariante) Zusätzlich zur Natural-Minor-Transponierung (s.o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.
DORIAN	(Dorisch) Wenn der gespielte Akkord von einem Dur-Akkord zu einem Moll-Akkord wechselt, verkleinert diese Tabelle die Terz und Septime der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Septime um einen Halbton vergrößert. Alle anderen Noten bleiben unverändert. Verwenden Sie diese Option für Akkordkanäle von Sections, die nur auf Dur-/Moll-Akkorde reagieren, wie Intros und Endings.
DORIAN 5th	Zusätzlich zur dorischen Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

ALL-PURPOSE	Diese Tabelle deckt sowohl Strumming- als auch Arpeggio-Spielweisen ab.
STROKE	Geeignet für Schlaggitarre (Stroke). Einige Noten könnten wie gedämpft gespielt klingen – dies ist normal, wenn der Gitarrenakkord als Stroke gespielt wird.
ARPEGGIO	Geeignet für Arpeggiospiel auf der Gitarre. Mit dieser Tabelle klingen Arpeggios mit vier Noten am schönsten.

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 51) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: Wenn die höchste Note F ist.</p> <p>Grundtonänderung ➔ CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Gespielte Noten ➔ C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z.B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	<p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung ➔ CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten ➔ E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>

4 RTR (Retrigger-Regel)

Diese Einstellung legt fest, ob Noten bei einem Akkordwechsel aufhören zu klingen oder nicht, und wie sich die Tonhöhe der Noten gegebenenfalls ändert.

STOP	Die Notenwiedergabe wird unterbrochen.
PITCH SHIFT	(Tonhöhenverschiebung) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an die neue Akkordart angepasst.
PITCH SHIFT TO ROOT	(Tonhöhenverschiebung auf Grundton) Die Tonhöhe der Note wird ohne Unterbrechung der Wiedergabe an den Grundton des neuen Akkords angepasst.
RETRIGGER	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer neuen, dem nächsten Akkord entsprechenden Tonhöhe neu ausgelöst.
RETRIGGER TO ROOT	(Neuauslösung auf Grundton) Die Note wird mit dem Grundton des nächsten Akkords neu ausgelöst. Die Oktave der neuen Note ändert sich jedoch nicht.

Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	53
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	55
Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe	56
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion).....	57
• Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	58
• Wiedergabe von Begleit-Parts mit dem Spiellistenten	60
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	61
• Aufnehmen von Melodien (Step Recording)	61
• Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)	65
• Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out	68
• Bearbeiten von Kanal-Events	70
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext.....	73
• Song-Positionsmarken bearbeiten	76

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

Um die Notenschrift des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [SCORE] (Noten). Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht. Die hier vorgenommenen Einstellungen bleiben auch beim Ausschalten erhalten.

HINWEIS

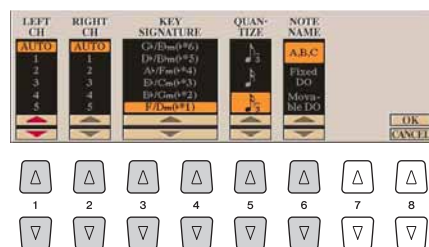
Sie können die Einstellung hier als Teil eines Songs speichern mit [DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Siehe Seite 72.



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter möglicherweise nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall wechseln Sie in das Display mit Detailinstellungen (auf Seite 54), und stellen Sie den Parameter LEFT CH. (Linker Kanal) auf einen anderen Wert als „AUTO“ ein. Oder rufen Sie das Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING auf und stellen Sie den LEFT-CH-Parameter auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 57). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.

[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF	Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingering-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingering-Events anzeigen.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF	Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON), werden die Noten im Display farbig angezeigt (C: rot, D: gelb, E: grün, F: orange, G: blau, A: violett und B: grau).
[7 ▲▼]	SIZE	Bestimmt die Display-Auflösung (bzw. die Zoom-Ebene) der Notation.
[8 ▲▼]	SET UP	Siehe weiter unten.

Durch Drücken der [8 ▲▼]-Taste (SET UP) wird das Display für die Detailsinstellungen aufgerufen. Sie können die Darstellungsart mit Hilfe der Tasten [1 ▲▼]–[6 ▲▼] und dann Taste [8 ▲] (OK) auswählen.



[1 ▲▼]	LEFT CH	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	AUTO: Die MIDI-Kanäle in den Song-Daten für den rechten und den linken Part werden automatisch zugeordnet, indem die Parts auf die in [FUNCTION] → [B] SONG SETTING (Seite 57) angegebenen Kanäle eingestellt werden. 1–16: Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu. OFF (nur LEFT CH): Keine Kanalzuweisung. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde. A, B, C: Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Hinweis: „B“ entspricht in der deutschen Notenschrift der Note „H“). FIXED DO: Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. MOVABLE DO: Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend der Intervalle auf der Tonleiter angezeigt und sind somit den der Tonart abhängig. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.

Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

Um die Liedtexte des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [LYRICS/TEXT]. Wenn der ausgewählte Song auch Liedtexte enthält, können Sie veranlassen, dass diese im Display angezeigt werden. Auch dann, wenn der Song keine Liedtextdaten enthält, können Sie eine Textdatei (eine .txt-Datei mit weniger als 60 KB, erstellt auf einem Computer) auf dem Display anzeigen.

HINWEIS

Wenn der Liedtext durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache/(Lyrics Language) im Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING ändern.

Liedtext-Display



Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]





Text-Display



Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

HINWEIS

Der Zeilenumbruch erfolgt auf dem Instrument nicht automatisch. Wenn ein Satz aufgrund der begrenzten Größe des Displays unvollständig angezeigt wird, fügen Sie auf dem Computer einen Zeilenvorschub ein.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Schaltet um zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und Text-Darstellung (eine auf einem Computer erstellte Textdatei wird angezeigt).
[2 ▲▼]	(Nur Textdarstellung) CLEAR	Löscht den Text aus dem Display. (Die Textdaten selbst werden jedoch nicht gelöscht.)
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	(Nur Textdarstellung) FIXED 16– PROPORTIONAL 28	Bestimmt den Texttyp (nicht proportional oder proportional) und die Schriftgröße. Nicht proportionale Schriftarten sind geeignet für die Anzeige von Song-Texten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen im Verhältnis zum entsprechenden Song-Text „fixiert“ sind. Die proportionale Anzeige eignet sich für die Anzeige von Song-Texten ohne Akkordnamen oder beschreibende Hinweise. Die Zahlen von 16–28 geben die Schriftgröße an. Dieses Menü erscheint nur, wenn eine Textdatei ausgewählt ist.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	Ermöglicht die Änderung des Hintergrundbildes für die Liedtext-/Textdarstellung. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.  HINWEIS Wenn das Hintergrundbild in den Song-Daten festgelegt ist, kann die Einstellung BACKGROUND nicht geändert werden.  HINWEIS Informationen zu verwendbaren Bilddateien erhalten Sie im Parameter MAIN PICTURE auf Seite 136.

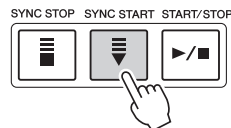
Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe

Bei der gleichzeitigen Wiedergabe eines Songs und eines Styles werden die Kanäle 9–16 den Song-Daten durch die Style-Kanäle ersetzt, wodurch Sie die Begleit-Parts für den Song selbst spielen können. Probieren Sie das Akkordspiel zur Song-Wiedergabe, wie in den nachfolgenden Anweisungen angegeben.

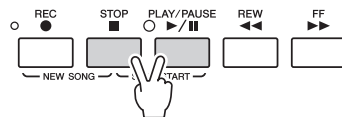
- 1 Wählen Sie einen Song aus.**
- 2 Wählen Sie einen Style aus.**
- 3 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [ACMP], um die Begleitautomatik einzuschalten.**



- 4 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [SYNC START], um die Synchronstartfunktion auf Standby zu schalten. Auf diese Weise setzt die Begleitung in dem Augenblick ein, in dem Sie zu spielen beginnen.**



- 5 Um die Synchronstartfunktion zu aktivieren, halten Sie die Taste SONG [STOP] gedrückt und drücken gleichzeitig die Taste [PLAY/PAUSE].**



- 6 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], oder spielen Sie Akkorde in der linken Hand.**

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie die [SCORE]-Taste drücken und CHORD aktivieren ([Seite 53](#)), um Akkordinformationen anzuzeigen.

Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

HINWEIS

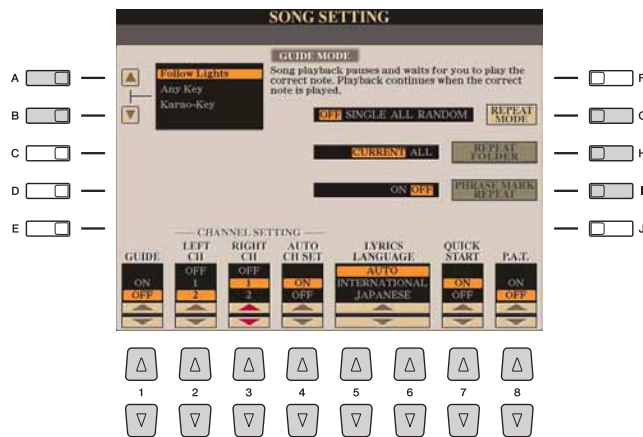
Wenn Sie einen Song und einen Style gleichzeitig wiedergeben, wird automatisch der für den Song festgelegte Tempowert verwendet.

Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)

Der Tyros4 hat eine Vielfalt von Song-Wiedergabefunktionen – wiederholte Wiedergabe, verschiedene Guide-Einstellungen usw. –, die im nachfolgend dargestellten Display aktiviert werden können.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe Seite 58 .
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF	
[G]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF: Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. SINGLE: Spielt den ausgewählten Song mehrmals. ALL: Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM: Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[H]	REPEAT FOLDER	Bestimmt das Verzeichnis, aus dem die Songs nacheinander abgerufen werden, wenn REPEAT MODE auf „ALL“ oder „RANDOM“ gesetzt ist. Ein „Verzeichnis“ ist in diesem Fall der Pfad, der für jede der SONG-Tasten [I] bis [IV] gespeichert ist. CURRENT: Spielt nacheinander alle Songs des Ordners oder Verzeichnisses ab, das den aktuellen Song enthält, beginnend mit dem aktuell ausgewählten Song. ALL: Spielt alle Songs aus allen Verzeichnissen ab (die unter den SONG-Tasten [I] bis [IV] gespeichert sind). Die Wiedergabe startet mit dem momentan ausgewählten Song, wird mit den anderen Songs des aktuellen Verzeichnisses fortgesetzt, und danach werden die Songs der anderen Verzeichnisse abgespielt.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet, wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt.
[2 ▲▼]	LEFT CH	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist.
[3 ▲▼]	RIGHT CH	
[4 ▲▼]	AUTO CH SET	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte. AUTO: Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung INTERNATIONAL (siehe unten). INTERNATIONAL: Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. JAPANESE: Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.

[7 ▲▼]	QUICK START	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn Quick Start aktiviert ist (ON), werden vom Tyros4 alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen, woraufhin der Song mit dem Tempo wiedergegeben wird, das für die erste Note im Song gilt. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant)	Siehe Seite 60 .

Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

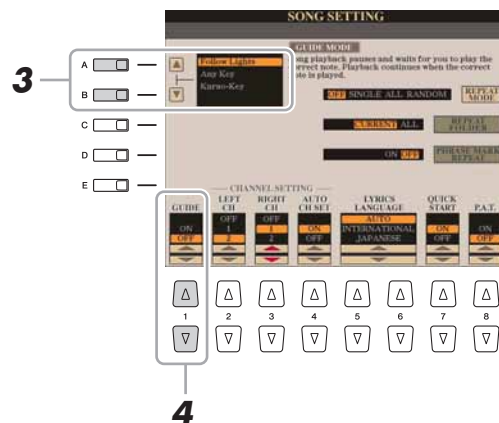
Die Guide-Funktionen bieten praktische Lern- und Übungshilfen, mit denen Sie das Instrument beherrschen lernen können. Durch Drücken der [SCORE]-Taste können Sie eine Notendarstellung für den Song aufrufen. Sie zeigt Ihnen die zu spielenden Noten und gibt auch an, wann sie zu spielen sind, was das Lernen vereinfacht. Der Tyros4 bietet außerdem eine praktische Hilfe, die das Tempo der Song-Wiedergabe steuert, während Sie mitsingen (wenn Sie in ein angeschlossenes Mikrofon singen).

1 Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.

2 Rufen Sie das Einstellungs-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

3 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] den gewünschten Funktionstyp für den Guide aus.



Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

- **Follow Lights:** Wenn diese Funktion („Den Lichtern folgen“) ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der Tyros4 ist zwar nicht mit diesen Anzeigen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.
- **Any Key:** Mit dieser Funktion („Jede Taste“) können Sie die Melodie eines Songs durch Drücken einer einzigen Taste im Rhythmus spielen (jede Taste kann dafür benutzt werden). Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf dem Keyboard an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

Guide-Menü für Gesangsübungen

- **Karao-Key:** Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Schlagen Sie einfach eine beliebige Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

4 Schalten Sie die Guide-Funktion mit der Taste [1 ▲▼] ein.

5 Rufen Sie durch Drücken der Taste [SCORE] die Notendarstellung auf.

6 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.

Üben Sie Ihr Tastaturspiel oder Ihren Gesang, je nach dem in Schritt 3 ausgewählten Guide-Typ.

7 Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die [STOP]-Taste.

HINWEIS

Wenn die Guide-Funktion eingeschaltet ist (ON), erscheint die Anzeige „G“ im Haupt-Display.

HINWEIS

Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 72). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, wird bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen werden aufgerufen.

Wiedergabe von Begleit-Parts mit dem Spielassistenten

Diese Funktion macht es besonders einfach, eine Begleitung zusammen mit dem Song abzuspielen.



HINWEIS

Um den Spielassistenten zu verwenden, muss der Song Akkorddaten enthalten. Wenn dies der Fall ist, wird während der Song-Wiedergabe im Main-Display der jeweils aktuelle Akkordname angezeigt. Daran können Sie sofort erkennen, ob im Song Akkorddaten gespeichert sind.

- 1 Wählen Sie einen Song aus.**
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲], um die Funktion [P.A.T.] (Spielassistenten-Technik) einzuschalten.**

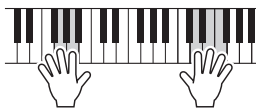


- 4 Drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE] (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten.**

- 5 Spielen Sie auf der Tastatur.**

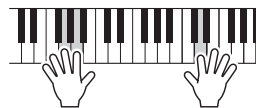
Das Instrument passt Ihr Spiel auf der Tastatur automatisch an die Song-Wiedergabe und dessen Akkorde an, egal welche Tasten Sie anschlagen. Es ändert sogar den Sound je nach Art Ihres Spiels. Spielen Sie auf die drei verschiedenen Arten, die unten aufgeführt sind.

Spiel mit der linken und der rechten Hand zusammen (Methode 1).



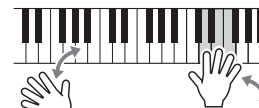
Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

Spiel mit der linken und der rechten Hand zusammen (Methode 2).



Spielen Sie mehrere Noten nacheinander mit verschiedenen Fingern Ihrer rechten Hand.

Abwechselndes Spiel einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand.



Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

- 6 Drücken Sie die [STOP]-Taste, um die Wiedergabe zu stoppen.**

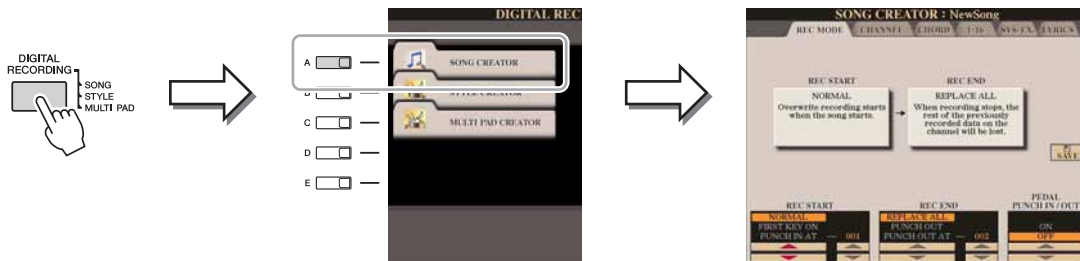
- 7 Drücken Sie die Taste [8 ▼], um die Funktion [P.A.T.] auszuschalten.**

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

Um einen Song zu komponieren, können Sie Ihre Komposition durch Eingabe aufeinander folgender Events erstellen (genannt „Step Recording“), oder Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen (wie in der Bedienungsanleitung beschrieben). Dieser Abschnitt beschreibt die schrittweise Aufnahme und die Neuaufnahme oder Bearbeitung vorhandener Song-Daten.

Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR



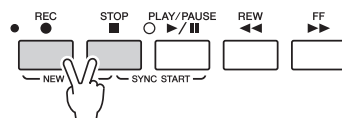
Es gibt sechs „Seiten“ („Registerkarten“) im Song-Creator-Display.

- **REC MODE** Nimmt einen neuen Song auf. Siehe [Seite 68](#).
- **CHANNEL** Bearbeitet Kanal-Events. Siehe [Seite 70](#).
- **CHORD** Nimmt die Akkorde und Sections im Timing auf ([Seite 65](#)) oder bearbeitet sie ([Seite 74](#)).
- **1-16** Nimmt die Melodien auf (Step Recording; siehe unten), oder bearbeitet aufgenommene Melodien ([Seite 74](#)).
- **SYS/EX.** Bearbeitet systemexklusive Events (Tempo, Taktmaß usw.). Siehe [Seite 74](#).
- **LYRICS** Eingabe/Bearbeitung von Song-Namen und Liedtexten. Siehe [Seite 74](#).

Aufnahmen von Melodien (Step Recording)

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [STOP].

Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



HINWEIS

Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeldeinstellungen initialisiert.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] 1-16

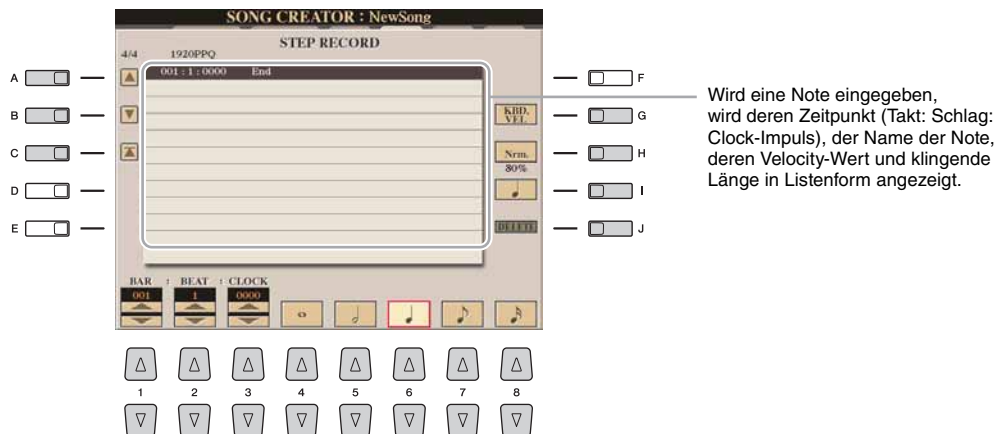


3 Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.

4 Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.

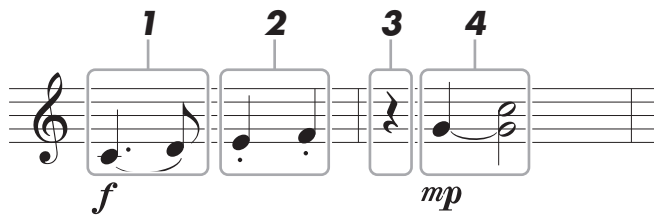
5 Starten Sie die schrittweise Aufnahme mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf Seite 63.



[A]/[B]/[C]		Verschiebt die Cursor-Position in der Liste.
[G]		Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Die Werte für die Anschlagsstärke können im Bereich von 1 bis 127 liegen. Je höher der Wert ist, desto lauter wird der Klang. KBD.VEL: Tatsächliche Velocity fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		Legt die klingende Länge (Gate Time) der einzugebenden Note fest. Normal: 80%
		Tenuto: 99%
		Staccato: 40%
		Staccatissimo: 20%
		Manuell: Die Gate Time („Torzeit“; klingende Notenlänge) kann mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.
[I]		Legt den einzugebenden Event-Typ fest: normal, punktiert oder triolisch.
[J]	DELETE	Löscht die ausgewählten Daten.
[1 ▲▼]	BAR	Stellt die Position der einzugebenden Note ein.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]– [8 ▲▼]		Legt die musikalische Länge (den Notenwert) der einzugebenden Note fest: Ganze, Halbe, Viertel, Achtel oder Sechzehntel.

Beispiel für Step Recording – Melodien



* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

Bedenken Sie bei diesem Beispiel, dass Sie bei einem der Schritte eine Taste auf der Tastatur gedrückt halten müssen, während Sie den Vorgang ausführen. Wählen Sie nach Aufruf des Step-Recording-Displays die für die Aufzeichnung zu verwendende Voice aus.

HINWEIS

Da die Notendarstellung auf dem Instrument von aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, sieht sie eventuell nicht genau so aus wie hier abgebildet.

1 Geben Sie die erste und die zweite Note mit Bindebogen ein.

- 1-1** Drücken Sie die Taste [G], um „f“ auszuwählen.
- 1-2** Drücken Sie die Taste [H], um „Tenuto“ auszuwählen.
- 1-3** Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „punktiert“ („dotted“) auszuwählen.
- 1-4** Wählen Sie die punktierte Viertelnote mit den Tasten [6 ▲▼].
- 1-5** Spielen Sie die Taste C3.

Die erste Note wird eingegeben.

- 1-6** Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „normal“ auszuwählen.
- 1-7** Drücken Sie die Taste [7 ▲▼], um als Notenlänge die Achtelnote auszuwählen.
- 1-8** Spielen Sie die Taste D3.

Die zweite Note wird eingegeben.

2 Geben Sie die nächsten Noten ein und wenden Sie Staccato an.

- 2-1** Drücken Sie die Taste [H], um „Staccato“ auszuwählen.
- 2-2** Drücken Sie die Taste [6 ▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.
- 2-3** Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

3 Um eine Viertelpause einzugeben, drücken Sie die Taste [6 ▲▼] erneut.

Um die Pause einzugeben, benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Drücken Sie die Taste einmal, um den Pausenwert auszuwählen, und dann noch einmal, um die Pause tatsächlich einzugeben.) Daraufhin erscheint eine Pause des angegebenen Notenwerts.

4 Geben Sie die nächsten Noten ein und fügen Sie einen Haltebogen an.

4-1 Drücken Sie die Taste [G], um „mp“ auszuwählen.

4-2 Drücken Sie die Taste [H], um „Normal“ auszuwählen.

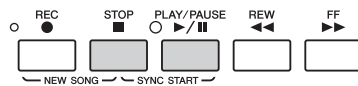
4-3 Halten Sie G3 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [6 ▲▼]. Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

4-4 Spielen und halten Sie die Taste G3, und schlagen Sie die Taste C4 an. Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.



4-5 Halten Sie G3 und C4 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [5 ▲▼]. Nachdem Sie die Taste gedrückt haben, lassen Sie die Klaviertasten los.

5 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP] (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [PLAY/PAUSE] an.



6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.

7 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

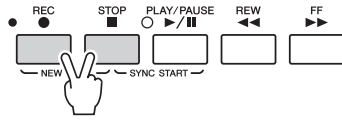
Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)

Sie können Akkorde und Sections (Intro, Main, Ending usw.) nacheinander mit präzisiert Timing aufzeichnen. Diese Anleitung zeigt, wie Akkord-Änderungen mithilfe der schrittweisen Aufnahme aufgenommen werden können.

1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [STOP].

Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



HINWEIS

Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeld-Einstellungen initialisiert.

2 Wählen Sie den Style aus, den Sie im Song verwenden möchten.

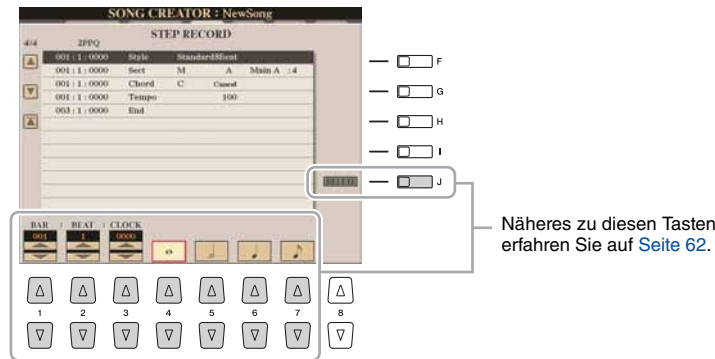
3 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀|▶] CHORD

4 Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.



5 Starten Sie die schrittweise Aufnahme.



Beispiel für Step Recording – Akkorde

1 2 3

MAIN A BREAK MAIN B

C F G F G7 C

* Die in der Abbildung dargestellten Zahlen entsprechen den folgenden Einzelschritten.

Achten Sie vor Beginn darauf, dass die Taste [AUTO FILL IN] ausgeschaltet ist.



Dieses Beispiel verwendet einen Style im 4/4-Takt.

1 Geben Sie die Akkorde für die Section Main A ein.

1-1 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN A].

1-2 Drücken Sie die Taste [5 ▲▼], um als Notenlänge die halbe Note auszuwählen.

1-3 Spielen Sie im Akkordbereich der Tastatur die Akkorde C, F und G.

1-1

MAIN VARIATION

A B C D

1-2

1-3

2 Geben Sie die Akkorde für die Break-Section ein.

2-1 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [BREAK].

2-2 Drücken Sie die Taste [6 ▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.

2-3 Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde F und G7.



Zum Eingeben eines Fill-Ins schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, und drücken Sie die gewünschte MAIN-VARIATION-Taste [A]–[D].

2-1

BREAK

2-2

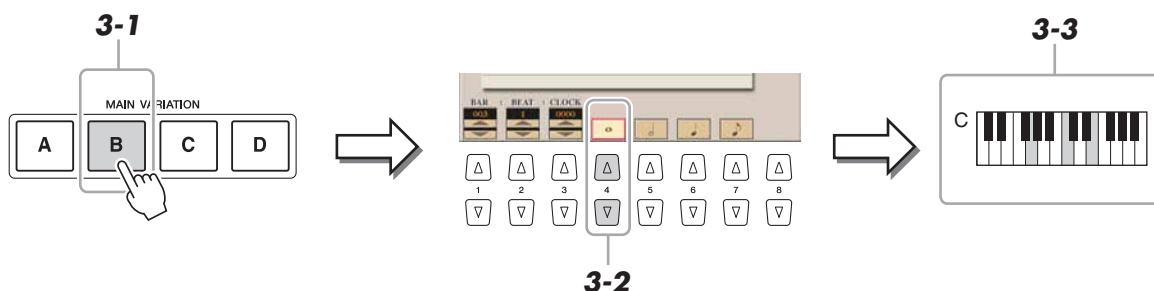
2-3

3 Geben Sie die Akkorde für die Section Main B ein.

3-1 Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN B].

3-2 Drücken Sie die Taste [4 ▲▼], um als Notenlänge die ganze Note auszuwählen.

3-3 Spielen Sie den Akkord C im Tastaturbereich für die Begleitung.



4 Drücken Sie die SONG-Taste [STOP] (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [PLAY/PAUSE] an.



5 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.

6 Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die eingegebene Akkord-Änderung in die Song-Daten einzufügen.

7 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

HINWEIS

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

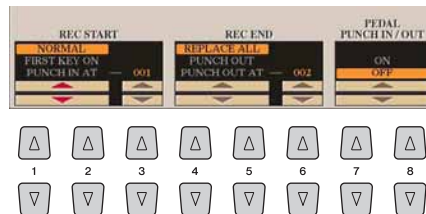
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out


Um eine bestimmte Section eines bereits aufgezeichneten Songs neu aufzunehmen, verwenden Sie die Funktion Punch-IN/OUT. Mit dieser Methode werden nur die Daten zwischen dem Punch-In-Punkt und dem Punch-Out-Punkt durch die neu aufgenommenen Daten überschrieben. Bedenken Sie, dass die Noten vor und nach den Punch-In/Out-Punkten nicht überschrieben werden, obwohl Sie hören können, dass sie ganz normal abgespielt werden, um Sie in die Aufnahme hinein- und herauszuleiten.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

2 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	REC START (Punch In)	<p>Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.</p> <p>NORMAL: Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn Sie SONG-Taste [PLAY/PAUSE] drücken, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>FIRST KEY ON: Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>PUNCH IN AT: Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.</p>
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REC END (Punch Out)	<p>Legt den Punch-Out-Zeitpunkt fest.</p> <p>REPLACE ALL: Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>PUNCH OUT: Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>PUNCH OUT AT: Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT	<p>Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).</p> <p> HINWEIS</p> <p>Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 121).</p>

3 Wählen Sie bei gehaltener SONG-Taste [REC] mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] und [C]/[D] die gewünschte Spur aus.

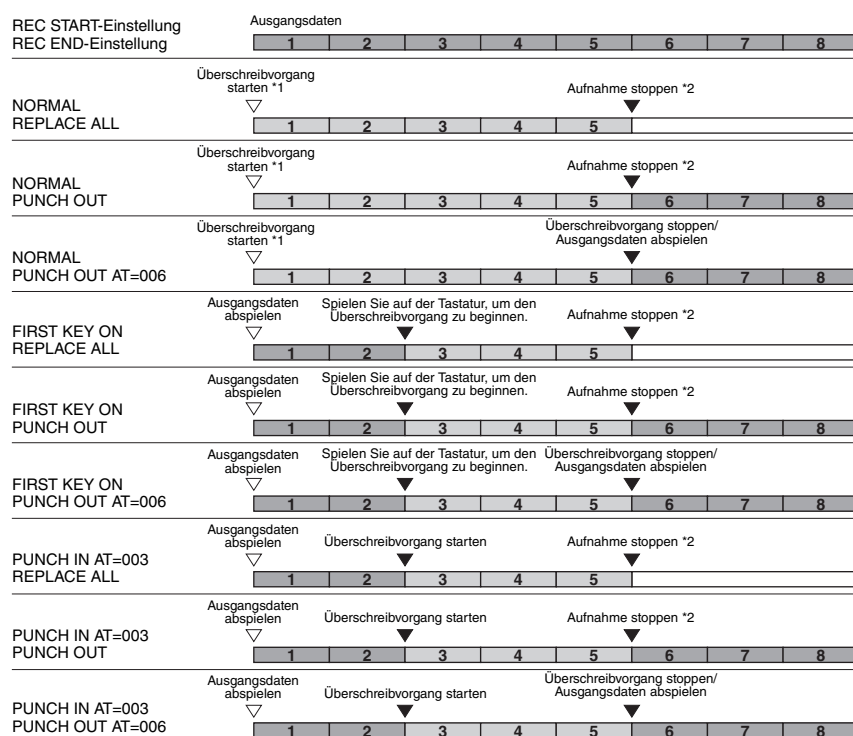
4 Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Punch-In/Out-Aufnahme zu starten.

Spielen Sie ab Punch-In-Punkt auf der Tastatur und beenden Sie die Aufzeichnung beim Punch-Out-Punkt.

5 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

Beispiele für die Neuaufzeichnung mit verschiedenen Punch-In/Out-Einstellungen

Der Tyros4 bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.



HINWEIS

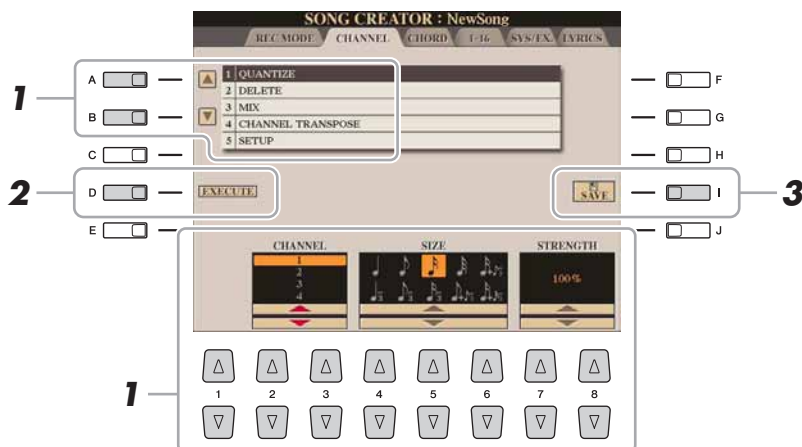
Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

*1 Um das Überschreiben der Takte 1–2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.

*2 Drücken Sie die [REC]-Taste am Ende von Takt 5, um die Aufnahme zu stoppen.

Vorher aufgezeichnete Daten
 Neu aufgezeichnete Daten
 Gelöschte Daten

Bearbeiten von Kanal-Events



- 1** Verwenden Sie auf der Registerkarte CHANNEL die Tasten [A]/[B], um das Edit-Menü auszuwählen, und bearbeiten Sie die Daten mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 71](#).

- 2** Drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang für das aktuelle Display auszuführen.

Wenn der Vorgang (nicht im SETUP-Menü) beendet ist, ändert diese Taste ihre Beschriftung in „UNDO“ (Rückgängig), wodurch Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen können, falls Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind. Die Funktion Undo hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

- 3** Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

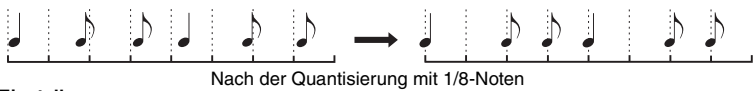










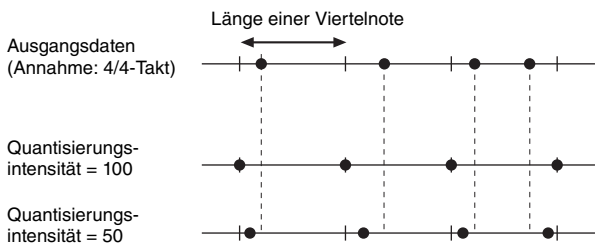
HINWEIS

Die aufgenommenen Song-Daten gehen verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, oder wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

1 QUANTIZE

Mit der Quantize-Funktion können Sie das Timing aller Noten eines Kanals korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel die nebenstehende musikalische Phrase aufnehmen, könnte es sein, dass Sie diese nicht mit absoluter Präzision spielen, und Ihr Spiel leicht vor oder hinter dem präzisen Timing liegt. Die Quantize-Funktion ist ein bequemer Weg, dies zu korrigieren.



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Nach der Quantisierung mit 1/8-Noten</p> <p>Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="margin-right: 10px;">  Viertelnoten <li style="margin-right: 10px;">  Achtelnoten <li style="margin-right: 10px;">  Sechzehntelnoten <li style="margin-right: 10px;">  Zweiunddreißigstelnoten <li style="margin-right: 10px;">  Sechzehntelnoten + Achteltriolen* <li style="margin-right: 10px;">  Vierteltriolen <li style="margin-right: 10px;">  Achteltriolen <li style="margin-right: 10px;">  Sechzehnteltriolen <li style="margin-right: 10px;">  Achtelnoten + Achteltriolen* <li style="margin-right: 10px;">  Sechzehntelnoten + Sechzehnteltriolen* <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriolen verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

2 DELETE

Sie können die Daten eines angegebenen Song-Kanals löschen. Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]-[8 ▲▼] den Kanal aus, dessen Daten zu löschen sind, und drücken Sie die Taste [D] (EXECUTE), um den Vorgang auszuführen.

3 MIX

Mit dieser Funktion können Sie die Daten von zwei Kanälen mischen und das Ergebnis auf einem anderen Kanal ablegen. Darüber hinaus können Sie die Daten eines Kanals auf einen anderen kopieren.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE 1	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE 2	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Noten-Events des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert. Neben den Werten für die Kanäle 1–16 gibt es die Option COPY (Kopieren), mit der Sie die Daten von Source 1 auf den Zielkanal kopieren können.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION	Legt den Kanal fest, auf dem das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.

4 CHANNEL TRANSPOSE

Mit dieser Funktion können Sie die auf einzelnen Kanälen aufgezeichneten Daten in Halbtonschritten um maximal zwei Oktaven noch oben oder unten transponieren.



HINWEIS

Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.

[F]	CH 1–8/CH 9–16	Wechselt zwischen den beiden Kanal-Displays: Kanäle 1–8, und Kanäle 9–16.
[G]	ALL CH	Um gleichzeitig alle Kanäle um den gleichen Wert zu transponieren, stellen Sie den Channel-Transpose-Wert für einen der Kanäle ein und halten dabei diese Taste gedrückt.

5 SETUP

Die aktuellen Einstellungen des Mixing-Console-Displays und andere Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mischpult- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.



HINWEIS

Bevor Sie den Setup-Vorgang ausführen, verschieben Sie die Song-Position an den Song-Anfang, indem Sie die SONG-Taste [STOP] drücken.



[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und -funktionen mit dem ausgewählten Song automatisch aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>SONG: Speichert die TempoEinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE: Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p>SCORE SETTING: Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.</p> <p>GUIDE SETTING: Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p>LYRICS SETTING: Speichert die Einstellungen für die Anzeige von Song-Texten im Lyrics-Display.</p> <p>VH/MIC: Zeichnet die Einstellungen für Vocal Harmony und Mikrophon im Mixing-Console-Display auf.</p>
[8 ▲]	MARK ON	Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses.
[8 ▼]	MARK OFF	Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.

Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext

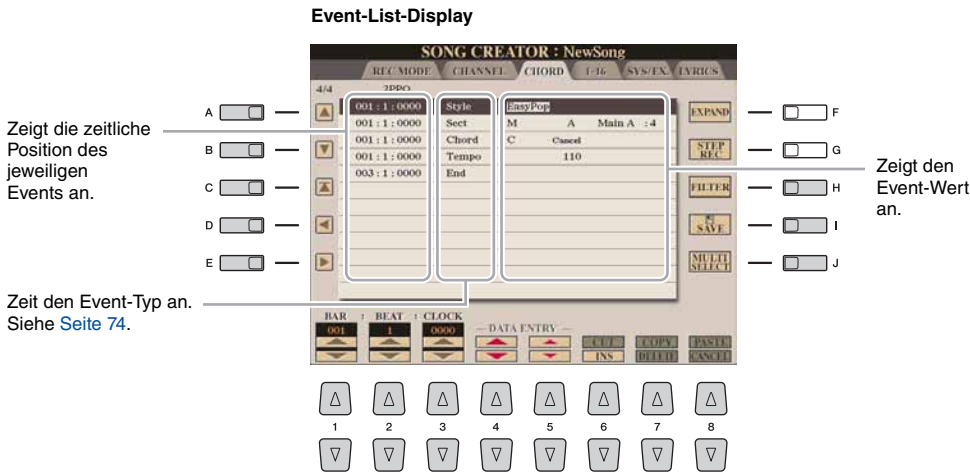
Sie können Akkord-Events, Noten, systemexklusive Events und Liedtexte auf die gleiche Weise im jeweiligen Display bearbeiten: CHORD, 1–16, SYS/EX und LYRICS. Diese Displays werden „Event-List-Display“ genannt, da einige Events in Form einer Liste angezeigt werden.

HINWEIS

Nach Bearbeitung der Events auf der Registerkarte CHORD drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die Daten in Song-Daten zu verwandeln.

HINWEIS

Akkorddaten, die mit „Realtime Recording“ in Echtzeit aufgenommen wurden, können in diesem Display nicht angezeigt und bearbeitet werden.



[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und markiert das gewünschte Event.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf (Seite 75), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SELECT	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A]/[B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1 ▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼] oder das [DATA ENTRY]-Rad.
[6 ▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen/Löschen aus.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (INSERT)	Fügt ein neues Event ein.
[8 ▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

■ Akkord-Events (CHORD-Seite)

Style	Style
Tempo	Tempo
Chord	Akkordgrundton, Akkordtyp, On-Bass-Akkord
Sect	Style-Section (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
OnOff	Ein-/Ausschaltzustand für jeden Part (Kanal) des Begleit-Styles
CH.Vol	Lautstärke für jeden Part (Kanal) des Begleit-Styles
S.Vol	Gesamtlautstärke des Begleit-Styles

■ Noten-Events (Seite 1–16)

Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält die Notennummer, die der gespielten Tonart entspricht, einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Controller)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über Mixing Console; beschrieben in Kapitel 9), usw.
Prog (Programmwechsel)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice. Dieses Event wird bei Bewegung des PITCH-BEND-Rades erzeugt.
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

■ Systemexklusive Events (SYS/EX.- Seite)

ScBar (Score Start Bar)	Legt den ersten Takt eines Songs fest.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Time Signature)	Legt die Taktart fest.
Key (Key Signature)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
XGPrm (XG Parameter)	Hier können Sie verschiedene Änderungen an den XG-Parametern im Detail vornehmen. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der Datenliste unter „MIDI-Datenformat“. Die Datenliste ist auf der Website von Yamaha verfügbar.
SYS/EX. (System Exclusive)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Marker (Song Position Marker)	Zeigt die Song-Positions-Marker (SPJ-01 bis 04) im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Audio (Audio-Recorder/ Player-Steuerung)	Hiermit wird die Wiedergabe von Audio-Songs über Song-Daten gesteuert. Dieses Event wird verwendet, um einen MIDI-Song und einen Audio-Song nacheinander wiederzugeben; der Audio-Song kann nicht zur Wiedergabe des MIDI-Songs synchronisiert werden.

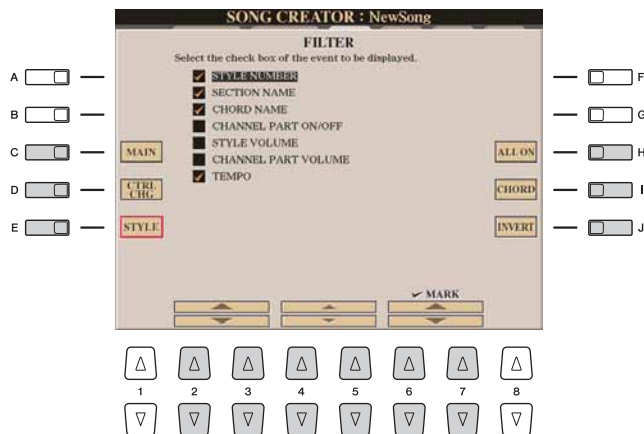
■ Liedtext-Events (LYRICS-Seite)

Name	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.
Lyrics	Ermöglicht die Eingabe von Liedtexten.
Code	CR: Fügt einen Zeilenumbruch in den Gesangstext ein. LF: Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.

Anzeigen bestimmter Event-Typen

In den Event-List-Displays werden verschiedene Event-Typen angezeigt. Manchmal kann es schwierig sein, diejenigen zu finden, die Sie bearbeiten möchten. Hierfür ist die Filter-Funktion vorgesehen. Damit können Sie festlegen, welche Ereignistypen in den Displays zur Ereignisbearbeitung angezeigt werden sollen.

- 1** Drücken Sie in einem der Displays CHORD, 1–16, SYS/EX. oder LYRICS die Taste [H] (FILTER).
- 2** Markieren Sie die anzuzeigenden Einträge.



[C]	MAIN	Zeigt die wichtigsten Event-Typen an.
[D]	CTRL. CHG	Zeigt alle Controller-Events an.
[E]	STYLE	Zeigt alle Events an, die zur Style-Wiedergabe gehören.
[H]	ALL ON	Markiert die Kontrollkästchen aller Event-Typen.
[I]	NOTE/ALL OFF/ CHORD	„NOTE“ oder „CHORD“ wählt nur NOTE/CHORD-Daten aus. „ALL OFF“ entfernt alle Markierungen.
[J]	INVERT	Kehrt die Markierung aller Kontrollkästchen um. D. h. deaktivierte Kontrollkästchen werden aktiviert, und aktivierte werden deaktiviert.
[2 ▲▼]– [5 ▲▼]		Wählen Sie einen Event-Typ aus, um ihn zu markieren oder um die Markierung zu löschen.
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Aktiviert/deaktiviert den markierten Event-Typ. Die markierten Event-Typen können auf den Seiten CHORD, 1–16, SYS/EX. oder LYRICS angezeigt werden.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

- 3** Drücken Sie die Taste [EXIT], um die Einstellungen auszuführen.

Song-Positionsmarken bearbeiten

In diesem Abschnitt geht es um zwei zusätzliche Marker-bezogene Funktionen und Details. Grundsätzliche Informationen zum Einsatz von Markern zur Sprungnavigation und für Wiedergabeschleifen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

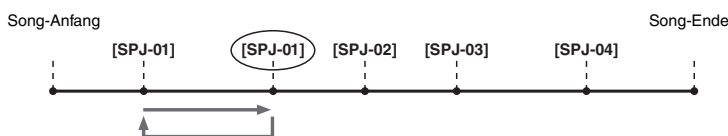
■ Sprungmarken

Die in der Bedienungsanleitung erläuterten Marken werden auch als „Sprungmarken“ bezeichnet. Im Event-List-Display werden sie als „SPJ-01“–„SPJ-04“ angezeigt (Seite 74). In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markennummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop End Marker“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

■ Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung)

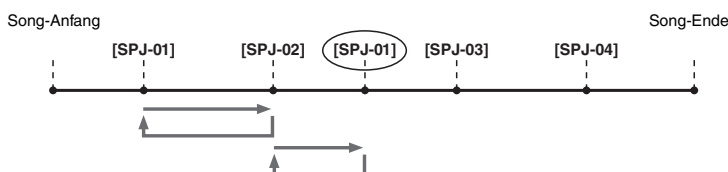
Loop End Markers können benutzt werden, um zusätzliche Marken in Song-Daten einzufügen und dadurch noch höhere Vielseitigkeit zu bieten. Schleifenendmarkierungen werden in der Event-Liste (nicht mit den Tasten [SP 1] bis [SP 4] auf dem Bedienfeld) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Event an eine andere Position im Song kopiert wird. Für grundlegende Informationen zur Schleifenwiedergabe zwischen zwei Sprungmarkierungen lesen Sie bitte in der Bedienungsanleitung nach. Die folgenden Beispiele zeigen, wie Schleifenendmarkierungen bei der Song-Wiedergabe benutzt werden können.

Beispiel 1



- Wenn die aktuelle Song-Position sich zwischen den beiden SPJ-01-Punkten befindet, bewirkt das Einschalten von [LOOP] einen Wiedergabe-Loop zwischen diesen Punkten.
- Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-02 befindet, und [LOOP] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum ersten SPJ-01-Punkt und läuft in der Schleife zwischen den SPJ-01-Punkten.

Beispiel 2



- Wenn der Song zwischen dem SPJ-02-Punkt und dem zweiten SPJ-01-Punkt läuft, bewirkt das Einschalten von [LOOP] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
- Wenn die [LOOP]-Taste eingeschaltet wird, während der Song zwischen dem Song-Anfang und SPJ-02 läuft, wird die Loop zwischen SPJ-01 und SPJ-02 wiedergegeben.
- Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-03 befindet, und [LOOP] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum Punkt SPJ-02 und läuft in der Schleife zwischen SPJ-02 und dem zweiten SPJ-01-Punkt (Loop End Marker).

Die Loop-Ende-Marker in den obigen Beispielen sind immer identisch mit den Events, von denen sie kopiert wurden – einzig die Position des kopierten Markers macht die unterschiedliche Funktion aus.

Bei der Song-Wiedergabe werden die Marken, die als „SPJ-xxxx“ (xxxx: jedes Zeichen zwischen 01 und 04 und jede Zeichenanzahl ist OK) als Loop End Markers behandelt. Da Sie in der Event-Liste im Song Creator die Marker nicht beliebig benennen können, beachten Sie die obigen Anweisungen zur Erzeugung neuer Marken.

Mit Sequenzerprogrammen auf einem Computer können Sie jedoch neue Marker erzeugen und beliebig benennen. Wenn Sie Marker auf diese Weise benennen, können Sie Loop-Ende-Marker und Jump-Marker in der Event-Liste leicht unterscheiden.

HINWEIS

Probleme mit der Loop-Wiedergabe können auftreten, wenn Markierungen zu dicht aufeinander folgen.

HINWEIS

Wenn die Effekteinstellungen am Sprungziel (die Position, zu der die Wiedergabe springt) anders sind als am „Absprung“, können Störungen oder Aussetzer im Klang auftreten. Dies liegt daran, dass die Leistungsgrenze der Effektprozessoren des Tyros4 erreicht ist.

HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 58) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

Inhalt

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)	77
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme.....	77
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT).....	78
Multi-Pad-Bearbeitung	79

Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)

Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Multi-Pad-Phrasen erstellen und auch bereits existierende Multi-Pad-Phrasen bearbeiten, um aus ihnen eigene Versionen zu erstellen.

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme

1 Wählen Sie in dem Display, das mit der MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT] aufgerufen wird, eine Multi-Pad-Bank aus, die Sie bearbeiten oder neu erstellen möchten.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [C] MULTI PAD CREATOR



3 Falls notwendig, wählen Sie die gewünschte Voice mit den VOICE-Kategoriewahltasten aus.

Nur der erste rechte Part (Right 1) ist zu hören.

Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.

4 Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um das aufzunehmende Multi-Pad auszuwählen. Wenn Sie völlig neue Multi-Pad-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste (NEW BANK), um eine leere Bank aufzurufen.

5 Drücken Sie die Taste [H] (REC), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

6 Starten Sie die Aufnahme.

Die Aufzeichnung startet automatisch, sobald Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.

Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie die [STYLE CONTROL]-Taste [START/STOP] drücken. Auf diese Weise können Sie vor dem Start der Multi-Pad-Phrase eine beliebig lange Spielpause aufnehmen.

Falls für die Aufzeichnung des Multi-Pads die Akkordanpassung aktiviert ist, sollten Sie die Noten der CM7-Tonleiter (C, D, E, G, A und H) verwenden.



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

7 Beenden Sie die Aufnahme.

Drücken Sie nach dem Spielen der Phrase die [H]-Taste (STOP) oder auf dem Bedienfeld die MULTI-PAD-CONTROL-Taste [STOP], oder die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP], um die Aufzeichnung zu beenden.

8 Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende [MULTI PAD]-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 5–7.

9 Schalten Sie die Repeat-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [1 ▲▼]–[4 ▲▼] drücken.

Wenn der Parameter „Repeat“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die [MULTI PAD]-Taste [STOP] gedrückt wird. Wenn Sie während der Song- oder Style-Wiedergabe ein Multi-Pad drücken, für das „Repeat“ aktiviert ist, startet die Wiedergabe und wird synchron zum Rhythmus wiederholt.

Falls der Repeat-Parameter für ein Pad deaktiviert ist, wird die Wiedergabe automatisch angehalten, sobald das Ende der Phrase erreicht ist.

10 Schalten Sie die Chord-Match-Funktion der entsprechenden Pads ein (ON) oder aus (OFF), indem Sie die Tasten [5 ▲▼]–[8 ▲▼] drücken.

Wenn der Parameter „Chord Match“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird das entsprechende Pad mit dem Akkord wiedergegeben, der im Akkordbereich der Tastatur (bei eingeschaltetem [ACMP]) oder in der Voice-Section LEFT der Tastatur (bei eingeschaltetem [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

11 Drücken Sie die [D]-Taste (NAME) und geben Sie für jedes Multi-Pad einen beliebigen Namen ein.

12 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), und speichern Sie dann die Multi-Pad-Daten als eine Bank, die aus jeweils vier Pads besteht.

HINWEIS

Die SA-, SA2- und Organ-Flutes-Voices lassen sich nicht aufzeichnen. Wenn eine dieser Voices für den Part RIGHT1 eingestellt ist, wird sie durch eine Piano-Voice ersetzt.

HINWEIS

Mit dem folgenden Symbol (Hand auf Griffbrett) gekennzeichnete Multi-Pads wurden mit der Guitar NTT (Seite 51) erzeugt, um den natürlichen Akkordklang der Gitarre nachzubilden. Daher kann es sein, dass die Multi-Pads, wenn die Einstellung „Chord Match“ deaktiviert ist, nicht richtig klingen.



Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT)

Die Einzelschrittaufnahme kann auf der Seite EDIT ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 4 auf Seite 77 ein Multi-Pad ausgewählt haben, drücken Sie die TAB-Taste [▶], um die Seite EDIT auszuwählen.

Die EDIT-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem für die Song-Aufnahme (Seiten 61–64) identisch, mit Ausnahme der folgend aufgeführten Punkte:

- Es gibt keine LCD-Taste zum Umschalten zwischen Kanälen, da Multi-Pads nur Daten für einen einzigen Kanal enthalten.
- Im Multi-Pad-Creator können nur Kanal-Events und systemexklusive Meldungen eingegeben werden. Akkord- und Text-Events sind nicht verfügbar. Sie können mit der [F]-Taste zwischen beiden Listentypen hin- und herschalten.

Multi-Pad-Bearbeitung

Im MULTI-PAD-EDIT-Display können Sie ein Multi-Pad umbenennen, kopieren oder löschen.

- 1** Drücken Sie die MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT], um das Display für die Auswahl einer Multi-Pad-Bank aufzurufen, und wählen Sie dann die zu bearbeitende Bank aus.
- 2** Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das MULTI-PAD-EDIT-Display aufzurufen.
- 3** Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um das zu bearbeitende Multi-Pad auszuwählen.
- 4** Bearbeiten Sie das ausgewählte Pad wie gewünscht.



[1 ▼]	NAME	Ändert den Namen eines Multi-Pads.
[3 ▼]	COPY	Kopiert eines oder mehrere Multi Pads. Siehe weiter unten.
[5 ▼]	DELETE	Löscht die ausgewählten Multi-Pads.

Näheres zur Namensgebung und Löschvorgängen erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.

Kopieren eines Multi-Pads

- 1** Drücken Sie oben in Schritt 4 die Taste [3 ▼].
- 2** Wählen Sie mit den Tasten [A], [B], [F] und [G] das oder die gewünschte(n) Multi-Pad(s) aus, und drücken Sie dann die Taste [7 ▼] (OK). Das/Die ausgewählte(n) Multi-Pad(s) wird/werden in die Zwischenablage kopiert.
- 3** Wählen Sie das Kopierziel mit den Tasten [A], [B], [F] oder [G] aus. Wenn Sie das oder die ausgewählte(n) Pad(s) auf eine andere Bank kopieren möchten, drücken Sie die Taste [8 ▲] (UP), um das Display für die Multi-Pad-Bank-Auswahl aufzurufen, wählen Sie die gewünschte Bank aus, drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), und wählen Sie dann das Ziel aus.
- 4** Drücken Sie die Taste [4 ▼] (PASTE), um den Kopiervorgang auszuführen.

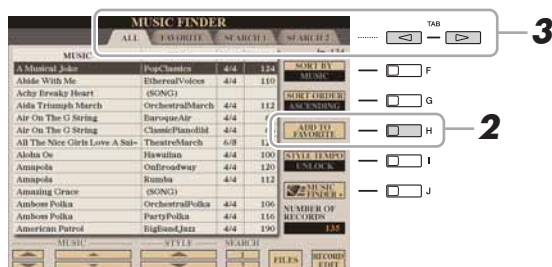
Inhalt

Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)	80
Bearbeiten von Datensätzen.....	81
Speichern eines Datensatzes als einzelne Datei	82
• Aufrufen der Music-Finder-Datensätze, die unter USER/HD/USB gespeichert wurden.....	82
Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet (MUSIC FINDER Plus).....	83

Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)

So praktisch die eben beschriebene Suchfunktion auch sein mag, um die Tiefen des Music Finder zu ergründen – Sie möchten vielleicht dennoch einen eigenen „Ordner“ mit den von Ihnen bevorzugten Datensätzen (Favoriten) erstellen, damit Sie aus dieser persönlichen Auswahl schnell alle diejenigen Song-Daten und Bedieneinstellungen aufrufen können, die Sie am häufigsten verwenden.

- 1 Markieren Sie den gewünschten Datensatz im MUSIC-FINDER-Display.
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (ADD TO FAVORITE), um den ausgewählten Datensatz dem FAVORITE-Display hinzuzufügen, und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um die Eintragung zu bestätigen.



- 3 Rufen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] das FAVORITE-Display auf, und überprüfen Sie, ob der Datensatz dort angefügt worden ist.

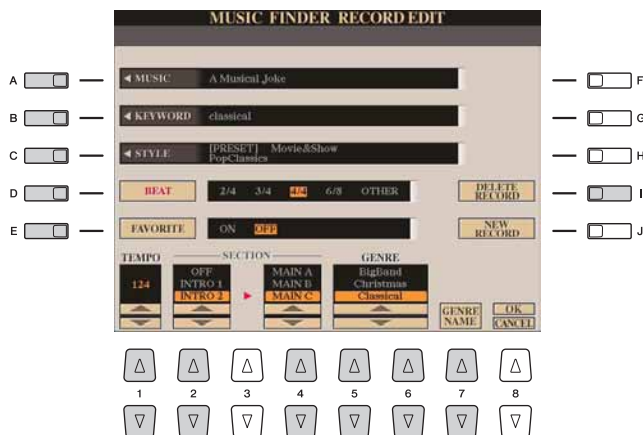
Löschen von Datensätzen im FAVORITE-Display

- 1 Markieren Sie auf der Registerkarte FAVORITE den zu löschenden Datensatz.
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (DELETE FROM FAVORITE), und drücken Sie dann die Taste [G] (YES), um den Eintrag endgültig zu löschen.

Bearbeiten von Datensätzen

Sie können einen neuen Datensatz erstellen, indem Sie einen aktuell ausgewählten Datensatz bearbeiten. Die neu erstellten Datensätze werden automatisch im internen Speicher gespeichert.

- 1** Markieren Sie im MUSIC-FINDER-Display den gewünschten Datensatz, der bearbeitet werden soll.
- 2** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (RECORD EDIT), um das EDIT-Display aufzurufen.
- 3** Bearbeiten Sie den Datensatz nach Ihren Wünschen.



[A]	MUSIC	Bearbeitet den Song-Namen. Durch Drücken der Taste [A] wird das Einblendfenster zur Eingabe eines Song-Namens aufgerufen.
[B]	KEYWORD	Bearbeitet den Schlüsselbegriff (Keyword). Durch Drücken der Taste [B] wird das Einblendfenster zur Eingabe eines Schlüsselbegriffs aufgerufen.
[C]	STYLE/SONG/ AUDIO	Schaltet bei der STYLE-Aufnahme den Style um (Bedienfeldeinstellungen). Mit der Taste [C] rufen Sie die Anzeige für die Style-Auswahl auf. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Styles die [EXIT]-Taste, um zum Bearbeitungs-Display zurückzukehren. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten.
[D]	BEAT	Ändert den „Beat“ (das Taktmaß) des Eintrags für Suchzwecke. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht bearbeiten. HINWEIS Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene Beat-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst.
[E]	FAVORITE	Wählt aus, ob der bearbeitete Eintrag dem FAVORITE-Display hinzugefügt werden soll oder nicht.
[1 ▲▼]	TEMPO	Ändert das Tempo. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht ändern.
[2 ▲▼] [4 ▲▼]	SECTIONS	Wählt die Section aus, die bei der Auswahl des Datensatzes automatisch aufgerufen wird. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie erreichen möchten, dass ein gewählter Style automatisch auf den Start mit einer Intro-Section eingerichtet wird. Bei SONG- oder AUDIO-Aufnahmen lässt sich dieses Feld nicht ändern.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Wählt das gewünschte Musikgenre aus.
[7 ▲▼]	GENRE NAME	Erzeugt ein neues Musikgenre.
[I]	DELETE RECORD	Löscht den momentan ausgewählten Eintrag.

4 Speichern Sie Ihre Änderungen im Datensatz, wie nachfolgend beschrieben.

Neuen Datensatz erstellen

Drücken Sie die Taste [J] (NEW RECORD). Der Datensatz wird zum ALL-Display hinzugefügt. Wenn Sie den Datensatz in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er im ALL-Display wie auch im FAVORITE-Display hinzugefügt.

Bestehenden Datensatz überschreiben

Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK). Wenn Sie den Datensatz in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er in der FAVORITE-Anzeige hinzugefügt. Wenn Sie diesen Datensatz im FAVORITE-Style bearbeiten, wird er überschrieben.

Zum Abbrechen und Verlassen des Bearbeitungsvorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

Speichern eines Datensatzes als einzelne Datei

Music Finder behandelt alle Datensätze einschließlich vorprogrammierter und nachträglich erstellter als eine einzige Datei. Beachten Sie, dass einzelne Datensätze (Bedienfeldeinstellungen und Song-Daten) nicht als separate Dateien behandelt werden können.

1 Rufen Sie das Display für die Speicherung auf.

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Speicherplatz (USER/HD/USB) auszuwählen.

3 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um die Datei zu speichern.

Alle Datensätze werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

Aufrufen der Music-Finder-Datensätze, die unter USER/HD/USB gespeichert wurden

1 Rufen Sie das Display für die Dateiauswahl auf.

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

2 Wählen Sie die Seite USER/HD/USB mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus.

3 Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um die gewünschte Music-Finder-Datei auszuwählen.

Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

[F]	REPLACE	Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Datensätze werden gelöscht und durch die Datensätze der gewählten Datei ersetzt. HINWEIS Wenn Sie „REPLACE“ auswählen, werden Ihre eigenen Aufnahmen automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Vergewissern Sie sich vorher, dass alle wichtigen Daten auch an einem anderen Ort gespeichert wurden.
[G]	APPEND	Die aufgerufenen Datensätze werden zu den momentan im Instrument befindlichen Datensätzen hinzugefügt.
[H]	CANCEL	Auswählen dieser Taste bricht den Vorgang ab (die ausgewählte Datei wird nicht abgerufen).

Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet (MUSIC FINDER Plus)

- 1** Vergewissern Sie sich, dass Ihr Instrument mit dem Internet verbunden ist, und drücken Sie die [MUSIC FINDER]-Taste, um das MUSIC-FINDER-Display aufzurufen.
- 2** Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼] oder dem [DATA ENTRY]-Rad den Datensatz aus, dessen Informationen Sie sehen möchten.
- 3** Drücken Sie die Taste [J] (MUSIC FINDER +), um die Internet-Seite zu öffnen.

Die Informationen zum ausgewählten Eintrag werden angezeigt.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	#
A Musical Joke	PopClassics	4/4	124	124
Albida With Me	EtherealVoices	4/4	110	
Achy Breaky Heart	(SONG)			
Aida Triumph March	OrchestraMarch	4/4	112	
Air On The G String	BaroqueAir	4/4	69	
Air On The G String	ClassicalPiano	4/4	66	
All The Nice Girls Love A Sai-	TheatreMarch	6/8	124	
Aloha Oe	Hawaiian	4/4	100	
Amapola	Outroadway	4/4	120	
Amapola	Rumba	4/4	111	
Amazing Grace	(SONG)			
Amboen Polka	OrchestraPolka	4/4	116	
Amboen Polka	PartyPolka	4/4	116	
American Patrol	BigBandJazz	4/4	190	

Control Panel:

- SAVE BY: F
- GET OTHER: G
- ADD TO FAVORITE: H
- START LISTEN: I
- MUSIC FINDER (+): J
- RECORDS: 125

- 4** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Browser-Bildschirm zu verlassen und zum MUSIC-FINDER-Display zurückzukehren.



Der verfügbare Inhalt des Music-Finder-Plus-Dienstes kann sich ändern.

Inhalt

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion).....	84
Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence).....	85
• Ablesen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display	86
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz	86

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

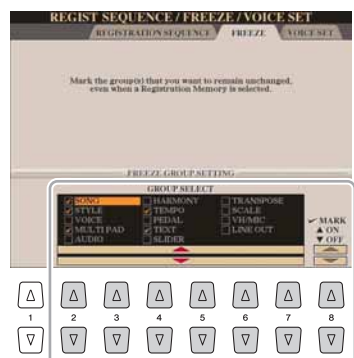
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Momente geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht die Voice- oder Effekteinstellungen wechseln, aber denselben Begleit-Style beibehalten. Für diese Fälle ist die Freeze-Funktion gedacht. Mit ihr können Sie die Einstellungen bestimmter Parametergruppen beibehalten und unverändert lassen, auch wenn Sie andere Registration-Memory-Tasten aktivieren.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET →
TAB [◀|▶] FREEZE

2 Legen Sie die Elemente für „Freeze“ fest.

Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]–[7 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen oder entfernen Sie dann mit den Tasten [8 ▲] (MARK ON)/ [8 ▼] (MARK OFF) die Markierung.



3 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Funktions-Display zu verlassen.

4 Drücken Sie am Bedienfeld die Taste [FREEZE], um die Freeze-Funktion einzuschalten.

HINWEIS

Die im REGISTRATION-FREEZE-Display vorgenommenen Einstellungen werden beim Schließen des Displays automatisch gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne das Display zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Abrufen der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)

So praktisch die Registration-Memory-Tasten auch sind, in bestimmten Situationen möchten Sie, während Sie spielen, schnell zwischen Einstellungen wechseln, ohne die Hände von der Tastatur nehmen zu müssen. Mit der praktischen Funktion „Registration Sequence“ können Sie die acht Setups in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die TAB-Tasten [◀][▶] oder das Pedal betätigen.

1 Wählen Sie die gewünschte Registration-Memory-Bank aus, für die Sie eine Reihenfolge programmieren möchten.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀][▶] REGISTRATION SEQUENCE

3 Wenn Sie vorhaben, für den Wechsel zwischen den einzelnen Registration-Memory-Einstellungen ein Pedal zu benutzen, legen Sie hier fest, wie das Pedal verwendet werden soll, nämlich um vorwärts oder rückwärts durch die Sequenz zu gehen.

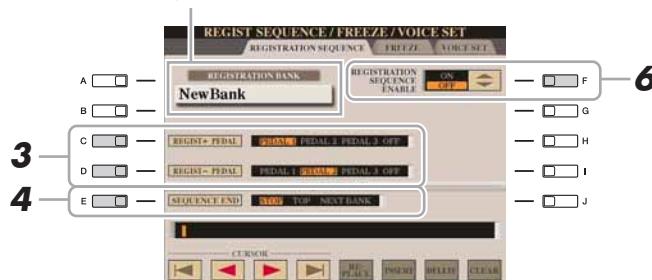
Mit Taste [C] (REGIST+ PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal vorwärts durch die Sequenz schalten möchten.

Mit Taste [D] (REGIST- PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal rückwärts durch die Sequenz schalten möchten.

HINWEIS

Wenn Sie diese Funktion hier einem Pedal zuweisen, wird eine andere Funktion, die evtl. im Foot-Pedal-Display (Seite 121) zugewiesen wurde, ungültig.

Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registration Memory Bank an.



4 Mit Taste [E] (SEQUENCE END) legen Sie fest, wie die Registrierungssequenz sich verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz erreicht haben.

- STOP..... Das Drücken der TAB-Taste [▶] oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wird angehalten.
- TOP..... Die Folge startet erneut von Anfang an.
- NEXT BANK..... Die Sequenz wechselt automatisch zum Beginn der nächsten Registration-Memory-Bank im selben Ordner.

5 Programmieren Sie die Sequenz-Reihenfolge von links nach rechts.

Drücken Sie auf dem Bedienfeld eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten [1]–[8] und dann die Taste [6 ▲▼] (INSERT), um die Nummer einzugeben.



Gibt die voreingestellten Registration-Memory-Nummern in der Reihenfolge der aktuellen „Registration Sequence“ an.

[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	CURSOR	Bewegt den Cursor.
[5 ▲▼]	REPLACE	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition mit der aktuell ausgewählten Registrations-Memory-Nummer.
[6 ▲▼]	INSERT	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registrations-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.
[7 ▲▼]	DELETE (Löschen)	Löscht die Nummer an der Cursorposition.
[8 ▲▼]	CLEAR	Löscht alle Nummern in der Sequenz.

6 Drücken Sie die Taste [F], um die Funktion „Registration Sequence“ einzuschalten.

7 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Funktions-Display zu verlassen.

HINWEIS

Die im REGISTRATION-SEQUENCE-Display vorgenommenen Einstellungen werden beim Schließen des Displays automatisch im Instrument gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne das Display zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Ablesen/Bestätigen der Registrations-Sequence-Einstellung im Main-Display

Im Main-Display können Sie nachschauen, ob die Registrations-Memory-Nummern in der oben programmierten Reihenfolge aufgerufen werden.



Die Registrierungssequenz wird rechts oben im Main-Display angezeigt, wo Sie die jeweils ausgewählte Nummer ablesen können.

Um die Registrations-Memory-Nummern zu verschieben, verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] bei angezeigtem Main-Display. Wenn in Schritt 3 auf Seite 85 der Pedalbetrieb eingerichtet worden ist, können Sie mit dem Pedal die Registrations-Memory-Nummern der Reihe nach abrufen. Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz benutzt werden (mit Ausnahme des Displays aus Schritt 3 auf Seite 85).

Zur Rückkehr zur ersten Sequenz drücken Sie bei angezeigtem Main-Display beide TAB-Tasten [◀][▶] gleichzeitig. Hierdurch wird die momentan ausgewählte Nummer in der Sequenz gestrichen (der Feldanzeige oben rechts geht aus). Die erste Sequenz wird durch Drücken einer der TAB-Tasten [◀][▶] oder durch Betätigen des Pedals ausgewählt.

HINWEIS

Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz benutzt werden (mit Ausnahme des Displays aus Schritt 3 auf Seite 84).

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

Die Einstellungen für die Reihenfolgen der Sequenz und für das Verhalten der Sequenz, wenn ihr Ende (SEQUENCE END) erreicht wird, sind Teil der Registrations-Memory-Bank-Datei. Wenn Sie daher die neu programmierte Registrierungssequenz speichern möchten, speichern Sie die aktuelle Registrations-Memory-Bank-Datei erneut ab.

1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahl-Display aufzurufen.

2 Drücken Sie die Taste [6 ▼], um die Bank-Datei zu speichern.

HINWEIS

Denken Sie daran, dass alle Registrierungssequenz-Daten verloren gehen, wenn die Registrations-Memory-Bank gewechselt wird, ohne vorher die aktuelle Bank-Datei zu speichern.

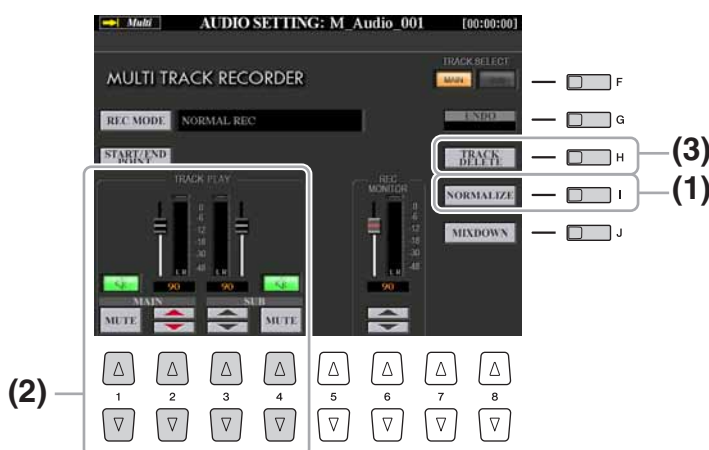
Inhalt

Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)	87
• (1) Normalize	88
• (2) Einstellen der Lautstärkeverhältnisse	88
• (3) Spur löschen	88
Neuaufnahme der Multi-Track-Aufnahmedatei	89
• NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)	89
• PUNCH IN OUT/PUNCH IN OUT (MERGE)	90
Festlegen der Start-/Endpunkte der Audio-Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)	92
Playlist-Modus.....	93
• Erstellen von Playlists	93
• Wiedergabe einer Playlist.....	93
• Bedienelemente für die Playlist.....	94

Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)

Sie können die Daten bearbeiten, die mit der Multi-Track-Aufnahme aufgenommen wurden.

- 1 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [SELECT], um das Dateiauswahl-Display Audio (Multi) aufzurufen und die aufgenommenen Daten auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.
- 2 Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [SETTING], um das Multi-Track-Recorder-Display aufzurufen.



HINWEIS

Die Daten werden automatisch auf der internen Festplatte gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Bearbeitung zu sichern. Das geht am einfachsten durch Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Festplattenordners kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

(1) Normalize

Der Normalize-Vorgang hebt den Lautstärkepegel der aufgezeichneten Audio-Daten auf ein optimales Niveau an. Die Lautstärke der aufgezeichneten Audio-Daten wird so maximiert, ohne dass Verzerrungen auftreten. Technisch betrachtet, wird bei diesem Vorgang die aufgezeichnete Datei auf den höchsten Pegel durchsucht, und dann wird die Lautstärke der gesamten Datei so angehoben, dass der höchste Pegelausschlag auf das maximale, nicht verzerrende Niveau gesetzt wird. Die Normalisierung wird für das stärkste Signal berechnet, das auf beiden Kanälen der Stereo-Aufnahme gefunden wird, und dann werden beide Kanäle um denselben Wert angehoben.

- 1 Drücken Sie die Taste [F] (TRACK SELECT), um die zu normalisierende Spur auszuwählen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [I] (NORMALIZE).**
- 3 Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die Taste [G] (OK), um die Normalisierung der ausgewählten Spur zu starten.**
Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die [H]-Taste (CANCEL).

(2) Einstellen der Lautstärkeverhältnisse

In der TRACK-PLAY-Anzeige können Sie die Lautstärke der Spuren Main und Sub einzeln einstellen. Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] oder die Schieberegler, um die Lautstärke der Spuren Main und Sub einzustellen. Mit den Tasten [1 ▲▼]/[4 ▲▼] können Sie die Main-/Sub-Spur stummschalten.

HINWEIS

Um die Gesamtlautstärke der Audio-Datei einzustellen, drücken Sie die Taste [BALANCE] ein- oder zweimal, um das Display BALANCE (2/2) aufzurufen, und benutzen Sie dann den Schieberegler bzw. die Tasten [5 ▲▼].

(3) Spur löschen

- 1 Drücken Sie die Taste [F] (TRACK SELECT), um die zu löschende Spur auszuwählen.**
- 2 Drücken Sie die Taste [H] (TRACK DELETE).**
- 3 Drücken Sie bei der Eingabeaufforderung die Taste [G] (OK), um das Löschen der ausgewählten Spur auszulösen.**
Wenn Sie den Vorgang widerrufen möchten, drücken Sie die [G]-Taste (UNDO) direkt nach Drücken der Taste [G] (OK).

Neuaufnahme der Multi-Track-Aufnahmedatei

Bereits erstellte Multi-Track-Daten können auf fünf verschiedene Arten neu aufgenommen werden.

- Ersetzen aller Daten: NORMAL REC..... Siehe unten
- Mischen aufgezeichneter Daten: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)..... Siehe unten
- Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs: PUNCH IN/OUT..... Siehe Seite 90
- Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs (Overdub):
PUNCH IN/OUT (MERGE)..... Siehe Seite 90
- Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur: BOUNCE
..... Siehe Bedienungsanleitung.

HINWEIS

Wiederholtes Neuaufnehmen der Daten führt zur Verschlechterung der Klangqualität.

HINWEIS

Die Daten werden automatisch auf der internen Festplatte gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Neuaufnahme zu sichern. Das geht am einfachsten durch Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Festplattenordners kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Sie können alle Audio-Daten einer Spur mit NORMAL REC ersetzen oder die Audio-Daten mit der vorherigen Version mischen (NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)). Beim Verfahren NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) werden keine Spuren hinzugemischt, sondern die neue Aufnahme wird einfach nur mit den vorhandenen Daten gemischt. Nach dem Stoppen der Aufnahme werden die Daten hinter dem Stopp-Punkt gelöscht.

HINWEIS

Da Sie diese Audio-Daten mit der Overdubbing-Technik überschreiben, sollten Sie die erste Aufnahme so einfach wie möglich halten. Sie können beispielsweise nur ein rhythmisches Muster (z. B. einen Style) oder ein einfaches Bass-Riff aufnehmen, um anschließend andere Parts darüber zu legen.

1 Führen Sie Schritte 1–2 unter „Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)“ auf Seite 87 aus, um die aufgenommenen Daten auszuwählen, die neu aufgenommen werden sollen.

2 Verwenden Sie zur Auswahl der neu aufzunehmenden Spur die Taste [F] (TRACK SELECT).



3 Wählen Sie mit den Tasten [B]/[C] ein Aufnahmeverfahren aus.

- Ersetzen aller Daten: NORMAL REC
- Mischen aufgezeichneter Daten: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

4 Wenn Sie „NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)“ ausgewählt haben, spielen Sie die aufgezeichneten Audio-Daten ab, und üben Sie den Abschnitt, den Sie überschreiben möchten (Overdub). Ändern Sie gegebenenfalls die Lautstärke.

Wenn Sie eine auf der Tastatur spielbare Voice vom Tyros4 hinzufügen möchten, wählen Sie die gewünschte Voice aus. Wenn Sie Ihre eigene Singstimme oder ein externes Instrument aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder Instrument an, und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor. Stellen Sie die Pegel „Track Play“ und „Rec Monitor“ wunschgemäß ein.

5 Drücken Sie die [REC]-Taste, um die Aufnahme zu aktivieren.

6 Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie auf der Tastatur (oder singen Sie usw.), und zeichnen Sie Ihr Spiel auf.

HINWEIS

Der Klang der Wiedergabe der anderen (nicht aufgezeichneten) Spur wird nicht aufgenommen.

7 Nach der Aufnahme drücken Sie die [STOP]-Taste.

Nach dem Stoppen der Aufnahme werden die Daten hinter dem Stopp-Punkt gelöscht.

8 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie die [EXIT]-Taste zur Rückkehr zum Multi-Track-Recorder-Display, und machen Sie dort den Vorgang NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) mittels der Taste [G] (UNDO) rückgängig.

HINWEIS

Der Audio-Recorder/Player senkt die Lautstärke der vorhandenen Spur automatisch ein wenig ab, um die Neuaufnahme zu erleichtern. Auf diese Weise werden mögliche Verzerrungen minimiert. Mit dem Normalize-Effekt können Sie die Lautstärke des Gesamtklangs maximieren. Näheres siehe Seite 88.

PUNCH IN OUT/PUNCH IN OUT (MERGE)

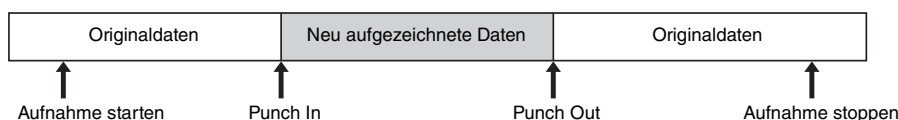
Dieses Aufnahmeverfahren kann nur für eine vorhandene Aufnahme verwendet werden. Es ermöglicht die erneute Aufnahme eines Teils des bereits aufgezeichneten Materials. Sie können den ursprünglichen Teil durch die neue Aufnahme ersetzen (PUNCH IN/OUT) oder die ursprünglichen Daten beibehalten und mit den neuen Daten mischen (PUNCH IN/OUT (MERGE)). Auf diese Weise können Sie entweder einen Fehler in der Aufnahme korrigieren oder neue Teile über die ursprüngliche Aufnahme „overdubben“. Bedenken Sie, dass die Teile vor und nach dem Punch In/Out-Bereich nicht überschrieben werden und als die ursprünglichen Daten bestehen bleiben. Sie werden ganz normal wiedergegeben, um Ihnen die Aufnahme zu erleichtern.

HINWEIS

Sie können immer nur jeweils einen Bereich neu aufnehmen.

HINWEIS

Der Anfang und das Ende der mit Hilfe der Punch-In/Out-Aufnahme aufgenommenen Daten wird automatisch ein-/ausgeblendet. Dies hat den Vorteil, dass mögliche Geräusche am Anfang/Ende der aufgenommenen Daten minimiert werden. Wir empfehlen Ihnen, den Anfangs- und Endpunkt an Datenbereichen mit geringer Lautstärke festzulegen.



1 Führen Sie Schritte 1–2 unter „Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)“ auf Seite 87 aus, um die aufgenommenen Daten auszuwählen, die neu aufgenommen werden sollen.

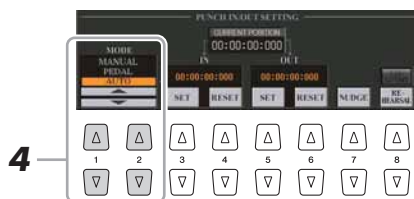
2 Verwenden Sie zur Auswahl der neu aufzunehmenden Spur die Taste [F] (TRACK SELECT).



3 Wählen Sie mit den Tasten [B]/[C] ein Aufnahmeverfahren aus.

- Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs: PUNCH IN/OUT
- Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs (Overdub): PUNCH IN/OUT (MERGE)

4 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE) den gewünschten Punch-In/Out-Modus aus.



- **MANUAL** Hiermit führen Sie die Punch-In/Out-Aufnahme mit den Transporttasten des Audio-Recorders/Players ([REC], [PLAY/PAUSE] usw.) manuell aus.
- **PEDAL**..... Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme manuell über einen an der Buchse FOOT PEDAL 2 angeschlossenen Fußschalter durchführen.
- **AUTO**..... Hiermit können Sie einen Punch-In- und Punch-Out-Punkt festlegen, wodurch eine automatische Punch-In/Out-Aufnahme ermöglicht wird.

Angeben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus

Wenn Sie das Punch-In/Out-Aufnahmeverfahren AUTO auswählen, geben Sie den Aufnahmebereich an, und üben Sie diesen mit Hilfe der Rehearsal-Funktion.

- 1** Geben Sie den Punch-In/Out-Bereich an, indem Sie während der Wiedergabe des Audio-Songs am gewünschten Punch-In/Out-Punkt die Tasten [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) drücken.
- 2** Um den Punch-In/Out-Punkt geringfügig zu verschieben, verwenden Sie die Nudge-Funktion. Mit der Nudge-Funktion können Sie den Punch-In/Out-Punkt während der Wiedergabe geringfügig verschieben (auch im Millisekundenbereich).

2-1 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (NUDGE), um das Nudge-Play-Display aufzurufen.

2-2 Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY] und die Taste AUDIO RECORDER/PLAYER [PREV]/[NEXT], um die NUDGE DATA POSITION an die gewünschte Punch-In/Out-Position zu bewegen, während Sie sich die Wiedergabe anhören (500 Millisekunden Loop-Wiedergabe vor/nach dem angegebenen Punkt). Mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad können Sie den Punkt in Sekundenschritten und mit den Tasten [PREV]/[NEXT] in Millisekundenschritten einstellen.



2-3 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (MODE), um „After/Before“ (Nach/Vor) auszuwählen. „After“ (Nach) wiederholt bei der Wiedergabe im nächsten Schritt 500 Millisekunden nach der Nudge-Data-Position und „Before“ (Vor) wiederholt 500 Millisekunden vor der Nudge-Data-Position.

2-4 Drücken Sie die Taste [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET), um den verschobenen Punkt festzulegen. Um den Punkt auf den Start-/Endpunkt der Daten zurückzusetzen, drücken Sie die Taste [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET).

2-5 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE).

HINWEIS

Der kleinstmögliche Bereich der Auto-Punch-In/Out-Funktion beträgt 100 Millisekunden.

- 3** Üben Sie mit der REHEARSAL-Funktion den aufzunehmenden Teil, bevor Sie mit der tatsächlichen Aufnahme beginnen.

3-1 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (REHEARSAL). „EXECUTING“ wird angezeigt oberhalb der Tasten [8 ▲▼].

3-2 Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE].

Der Audio-Song wird wiederholt wiedergegeben. Die Wiedergabe startet vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt und endet vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt. Üben Sie das Spiel auf der Tastatur oder den Gesang. Mit der Rehearsal-Funktion wird die Aufnahme nicht gestartet.

3-3 Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [STOP].

HINWEIS

Die wiederholte Wiedergabe der Rehearsal-Funktion wird nach 99 Durchläufen automatisch angehalten.

5 Nehmen Sie den gewünschten Teil des Audio-Songs mit einem der nachstehend beschriebenen Verfahren auf.

Manual

Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE], um den Aufnahmemodus zu aktivieren. Drücken Sie anschließend gleichzeitig die Tasten [REC] und [PLAY/PAUSE], um die eigentliche Aufnahme zu starten. Drücken Sie zum Stoppen der Wiedergabe die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [STOP]. Durch Drücken der AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE] während der Aufnahme unterbrechen Sie die Aufnahme.

Pedal

Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE], um den Aufnahmemodus zu aktivieren. Betätigen Sie anschließend das Fußpedal, und halten Sie es gedrückt. Der Punkt, zu dem Sie den Fußschalter betätigen, ist der Punch-In-Punkt, und der Punkt, an dem Sie es wieder loslassen, ist der Punch-Out-Punkt.

Auto

Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE]. Die Aufnahme beginnt und stoppt automatisch an den Punkten, die unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ auf [Seite 91](#) angegeben wurden. Die Wiedergabe des Audio-Songs wird vier Sekunden hinter dem Punch-Out-Punkt automatisch angehalten.

6 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, drücken Sie die [EXIT]-Taste zur Rückkehr zum Multi-Track-Recorder-Display, und machen Sie dort den Punch-In/Out-Vorgang mittels der Taste [G] (UNDO) rückgängig.

HINWEIS

Der Klang der Wiedergabe der anderen (nicht aufgezeichneten) Spur wird nicht aufgenommen.

Festlegen der Start-/Endpunkte der Audio-Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)

Mit dieser Funktion können Sie die Start- und End-Punkte für die Audio-Datei festlegen. Diese Aktion wirkt sich lediglich auf die Wiedergabe der Daten aus. Es werden dabei keine Daten vom Anfang oder Ende der Datei gelöscht.

1 Führen Sie die Schritte 1–2 unter „Bearbeiten der aufgenommenen Daten (Multi-Track-Aufnahmedatei)“ auf [Seite 87](#) aus, um die gewünschten Audio-Daten auszuwählen.

2 Drücken Sie die Taste [C] (START/END POINT).

3 Geben Sie den Start-/Endpunkt an.

Dieser Vorgang funktioniert genauso wie das Angeben des Punch-In/Out-Punkts. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ auf [Seite 91](#).

4 Drücken Sie die Taste [F] (OK), um die neuen Einstellungen für die Datei einzugeben.

Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die Taste [G] (CANCEL).

HINWEIS

Die Daten werden automatisch auf der internen Festplatte gespeichert, aber es empfiehlt sich, Ihre Daten vor der Neuaufnahme zu sichern. Das geht am einfachsten durch Kopieren. Da jedoch Dateien nicht innerhalb eines Festplattenordners kopiert werden können, müssen Sie einen neuen Ordner anlegen. Näheres zur Dateiverwaltung finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Playlist-Modus

Die Playlist ist eine praktische Funktion des Audio-Recorders/Players, mit deren Hilfe Sie Audio-Dateien („Simple“ und „Multi Track“) für die automatische Wiedergabe in „Jukebox“-Manier zusammenstellen und organisieren können. Der Playlist-Modus kann im Hintergrund aktiv sein (wenn beispielsweise das Main-Display ausgewählt ist), so dass sie die aufgelisteten Dateien während Ihres Spiels jederzeit wiedergeben können. Die Anzeige „Basic/Playlist“ oben links im Display gibt an, ob der Hard-Disk-Rekorder sich im Basic-Modus (Wiedergabe einer einzelnen Datei) oder im Playlist-Modus (automatische Wiedergabe mehrerer Dateien) befindet.

HINWEIS

Die Simple- und Multi-Track-Dateien können der Wiedergabeliste hinzugefügt werden, und im Playlist-Modus können die Simple- und Multi-Track-Dateien nach Belieben wiedergegeben werden.

Erstellen von Playlists

Wenn mehrere Audio-Dateien auf der installierten Festplatte vorhanden sind, können Sie diese Dateien der Playlist hinzufügen. Die Dateien können in einer beliebigen Reihenfolge angeordnet und beliebig oft eingegeben werden. (Mit anderen Worten: Eine Datei kann in einer Playlist mehrfach ausgewählt werden.)

HINWEIS

Eine Playlist kann bis zu 500 Audio-Dateien enthalten.

- 1 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [SELECT], um das gewünschte Dateiauswahl-Display (Audio (Multi) oder Audio (Simple)) aufzurufen.**
- 2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort aus (HD or USB), an dem die gewünschte Audiodatei gespeichert ist.**

3 Fügen Sie der Playlist Audio-Dateien hinzu.

3-1 Drücken Sie die Taste [▲] (ADD TO PLAYLIST).

Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn unten mehrere Seiten (P1, P2, ...) angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen. Um alle Dateien im aktuellen Ordner auszuwählen, drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL).

3-2 Drücken Sie die [7 ▼]-Taste (OK), um die Dateiauswahl zu bestätigen.

4 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [SELECT], um das Playlist-Display aufzurufen, und schauen Sie dann in die Playlist, um zu prüfen, ob die Dateien hinzugefügt wurden.

Wenn die Playlist bereits Audio-Dateien enthält, werden zusätzliche Dateien automatisch an das Ende der Liste angehängt. Hinzugefügte Dateien werden außerdem automatisch zur Wiedergabe ausgewählt (mit einem Häkchen versehen).

5 Speichern Sie die Playlist.

Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (FILES), und speichern Sie dann die Playlist auf dem USER-Laufwerk, der internen Festplatte oder einem USB-Flash-Speichergerät.

HINWEIS

Wenn Sie den Großteil der Dateien in einem Ordner auswählen möchten, bietet es sich an, über die Taste [6 ▼] (ALL) alle Dateien auszuwählen und dann mit den Tasten [A]–[J] die Auswahl der nicht gewünschten Dateien aufzuheben.

HINWEIS

Wenn Sie das Dateisymbol ändern, nachdem Sie die Audio-Datei der Playlist zugefügt haben, kann die Audio-Datei von der Playlist aus nicht mehr erkannt werden.

Wiedergabe einer Playlist

Nachdem Sie eine Playlist erstellt und/oder bearbeitet und den Playlist-Modus aktiviert haben, können Sie die Dateien in der Liste zu einem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Spiels wiedergeben.

Bitte beachten Sie, dass die Wiedergabe der Dateien nicht sofort einsetzt. Da der Audio-Recorder/Player jede Datei vor der Wiedergabe laden muss, wird die Wiedergabe zwischen zwei Dateien jeweils für ein oder zwei Sekunden unterbrochen.

- 1 Drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [SELECT], um das Dateiauswahl-Display aufzurufen.**

2 Drücken Sie die Taste [1 ▲▼] (FILES), um das PLAYLIST-FILE-Display aufzurufen, und wählen Sie dann mit einer der Tasten [A]–[J] die gewünschte Playlist aus.

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

4 Verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] zur Auswahl einer Datei für die Wiedergabe, und wählen Sie sie mit der Taste [7 ▲▼] (SELECT) aus.

Sie können eine Audio-Datei auch auswählen, indem Sie mit dem [DATA ENTRY]-Rad den Cursor verschieben und anschließend die [ENTER]-Taste drücken.

Um die Dateien der Playlist von Anfang an wiederzugeben, wählen Sie die erste Datei aus. Ein Häkchen gibt an, dass die Datei zur Wiedergabe ausgewählt ist, ein Minuszeichen (-) zeigt an, dass die Datei übersprungen wird, und ein Ausrufezeichen (!) weist auf eine Datei ohne Daten hin.

5 Drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe der Playlist von der ausgewählten Datei an zu starten.

Während der Playlist-Modus aktiv ist (die Anzeige oben links im Display zeigt „Playlist“), funktionieren die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Tasten [PREV]/[NEXT] (Zurück/Weiter) als Bedienelemente zum Vor- und Zurückschalten innerhalb der Playlist. Durch Drücken der entsprechenden Taste wird ein Einblendfenster aufgerufen, und es wird die vorherige bzw. nächste Audio-Datei in der Playlist ausgewählt.

6 Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [STOP].

Um den Playlist-Modus zu verlassen, drücken Sie mehrmals die AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [SELECT], um das gewünschte Display für die Auswahl von Audiodateien aufzurufen (Audio (Multi) oder Audio (Simple)), und wählen Sie dann eine Audio-Datei aus.




HINWEIS

Mit der [SELECT]-Taste (Auswählen) wechseln Sie innerhalb der Audio-Recorder/Player-Funktion zwischen Audio und Playlist hin und her.

Bedienelemente für die Playlist

Die folgende Abbildung zeigt das Beispiel eines Playlist-Displays mit kurzen Erklärungen der verschiedenen Bedienelemente.



[A]	REPEAT	Legt fest, wie die Audio-Dateien wiedergegeben werden:  Alle Dateien werden der Reihe nach einmal bis zum Ende abgespielt (keine Wiederholung).  Alle Dateien werden der Reihe nach wiederholt abgespielt.  Eine ausgewählte Datei wird wiederholt abgespielt.
[B]	SORT	Legt fest, ob die Audio-Dateien dem Namen nach in auf- oder absteigender Reihenfolge sortiert werden.
[C]	SHUFFLE	Wenn Sie diese Taste drücken, werden die Dateien in zufälliger Reihenfolge neu angeordnet.
[D]	UNDO/REDO	Durch einmalige Drücken dieser Taste (Undo) wird die zuletzt in der Playlist vorgenommene Aktion rückgängig gemacht. Wenn Sie sie erneut drücken (Redo), wird die rückgängig gemachte Aktion wiederhergestellt. Es steht nur eine Undo/Redo-Ebene zur Verfügung.
[E]	EXPORT AUDIO	Ruft den Export-Vorgang auf, mit dem Sie die ausgewählte Audio-Datei auf eine Festplatte oder ein USB-Speichergerät exportieren. (Siehe „Exportieren einer Audio-Datei“ in der Bedienungsanleitung.)
[F]	PROPERTY	Ruft das Einblendfenster „Property“ (Eigenschaften) auf, das den Dateinamen und den Pfad des Audio-Songs an der Cursor-Position anzeigt.
[G]–[J]		Playlist-Navigationselemente. [G]: Verschiebt den Cursor/die Auswahl an den Anfang der Liste. [H]: Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach oben (falls mehrere Seiten vorhanden sind). [I]: Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach unten (falls mehrere Seiten vorhanden sind). [J]: Verschiebt den Cursor/die Auswahl an das Ende der Liste (unmittelbar hinter die letzte eingegebene Datei).
[1 ▲▼]	FILES	Öffnet das PLAYLIST-FILE-Display. In diesem Display können Sie Playlists umbenennen, löschen oder speichern.
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down	Mit diesen Tasten verschieben Sie die ausgewählte Datei an eine andere Position innerhalb der Liste.
[3 ▲]	CUT	Mit diesen Vorgängen können Sie einzelne Einträge der Liste kopieren oder ausschneiden und einfügen. Beachten Sie, dass diese Vorgänge sich nicht auf die tatsächlichen Audio-Daten auswirken, sondern nur auf die Einträge in der Liste.
[3 ▼]	INSERT	
[4 ▲]	COPY	
		Ausschneiden und Einfügen 1 Drücken Sie die [3 ▲]-Taste (CUT). 2 Wählen Sie den gewünschten Dateieintrag mit der Taste [5 ▲▼] aus und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] zur Eingabe. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Der Eintrag wird gelöscht. 3 Verschieben Sie den Cursor mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die Taste [3 ▼] (INSERT). Kopieren und Einfügen 1 Drücken Sie die [4 ▲]-Taste (COPY). 2 Wählen Sie den gewünschten Dateieintrag mit der Taste [5 ▲▼] aus und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] zur Eingabe. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Der Eintrag wird kopiert. 3 Verschieben Sie den Cursor mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die Taste [3 ▼] (INSERT).
[4 ▼]	DELETE	Löscht Dateien aus der Playlist. Beachten Sie, dass dieser Vorgang sich nicht auf die tatsächlichen Audio-Daten auswirkt, sondern lediglich der Eintrag der Datei aus der Liste gelöscht wird.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Up/Down	Mit diesen Tasten bewegen Sie den Cursor in der Liste. Bewegen Sie den Cursor (roter Rahmen) mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad schneller durch die Liste der Einträge, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.
[7 ▲▼]	SELECT	Wählt die Datei an der Cursorposition aus.
[8 ▲▼]	MARK	Markiert die entsprechenden Dateien mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Es werden nur die Dateien abgespielt, die markiert wurden. Längeres Halten dieser Taste markiert alle Dateien oder entfernt alle Markierungen.

Inhalt

Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter	96
Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen.....	98
• Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte	99
• Bearbeiten der Parameter der Registerkarte Part.....	101
• Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail	102
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen.....	103
• Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte	104
• Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail	106

Einstellen der Vocal-Harmony-Steuerparameter

Die folgenden Parameter legen fest, wie Vocal Harmony (Vocal Harmony und Synth Vocoder) gesteuert wird. Dieses Setup ist für alle Effekttypen gleich.

- 1 Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das Vocal-Harmony-Auswahl-Display aufzurufen.

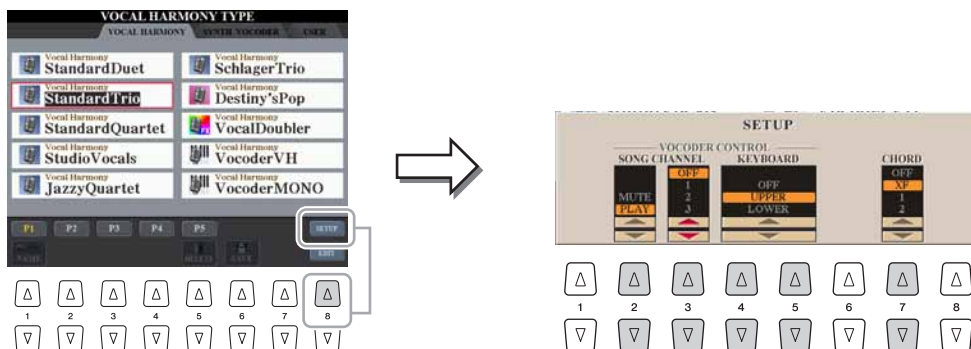


HINWEIS

Prüfen Sie, ob das Mikrofon richtig angeschlossen ist (Bedienungsanleitung, Kapitel 11) und die Einstellungen (Referenzhandbuch, Seite 118) richtig sind, bevor Sie die Vocal-Harmony-Control-Parameter hier einstellen.




- 2 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (SETUP), um das Setup-Display aufzurufen, und stellen Sie den Wert mit den Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼] und [7 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf Seite 97.



3 Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zurück zum Display für die Auswahl des Vokalharmonietyps.

● Setup-Parameter

[2 ▲▼]– [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL	Der Vocal-Harmony-Effekt in den Modi Vocoder und Vocoder-Mono (Vocal Harmony) und beim Synth Vocoder wird durch die auf der Tastatur gespielten Noten und/oder die Song-Daten gesteuert.
[2 ▲▼]	MUTE/PLAY	Ist hier „MUTE“ eingestellt, wird der unten ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet).
[3 ▲▼]	OFF/1–16	Wenn hier OFF eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Songdaten ausgeschaltet. Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song des Tyros4 oder von einem externen MIDI-Sequenzer stammen) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet.
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD	<p>OFF: Die Harmoniesteuerung durch die Tastatur ist ausgeschaltet. UPPER: Noten, die rechts vom Splitpunkt gespielt werden, steuern die Harmonie. LOWER: Noten, die links vom Splitpunkt gespielt werden, steuern die Harmonie.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Der Teilungspunkt der Tastatureinstellungen (OFF/UPPER/LOWER) ist der Split Point (L). Näheres zu den Split-Punkt-Einstellungen finden Sie auf Seite 38.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Wenn die Einstellungen von Tastaturspiel und Song-Daten angewendet werden, werden sie zusammengeführt, um die Harmonieeffekte zu steuern.</p>
[7 ▲▼]	CHORD	<p>Im Chordal-Modus legen die folgenden Parameter fest, welche Daten in einem aufgezeichneten Song zur Akkorderkennung verwendet werden.</p> <p>OFF: (Aus) In den Songdaten werden keine Akkorde identifiziert. XF: Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet. 1–16: Akkorde werden aus den Notendaten des angegebenen Song-Kanals erkannt.</p> <p> HINWEIS</p> <p>Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.</p>

Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen

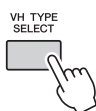
Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Erstellung von Vocal-Harmony-Typen und eine detaillierte Liste der Bearbeitungsparameter. Insgesamt sechzig Typen (Vocal Harmony und Synth Vocoder) lassen sich erstellen und speichern.



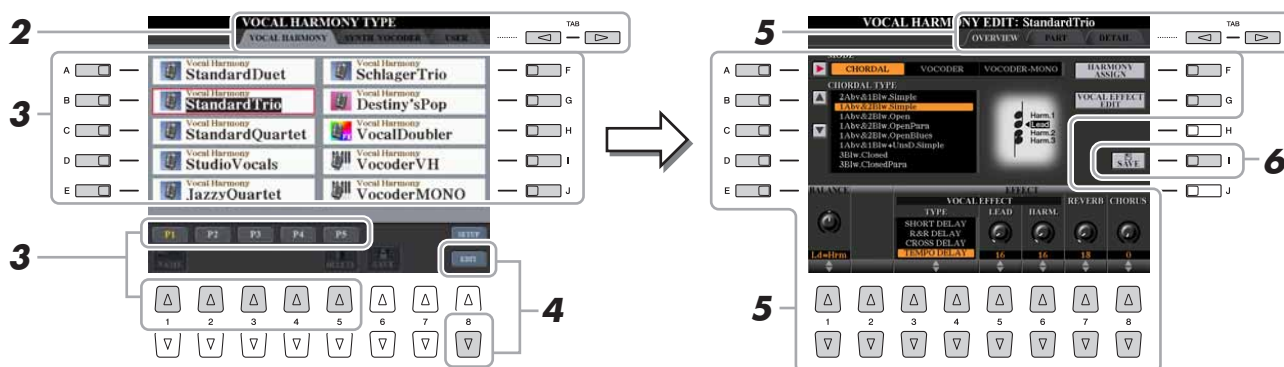
HINWEIS

Weitere Informationen zum „Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen“ finden Sie auf Seite 103.

- 1 Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das Vocal-Harmony-Auswahl-Display aufzurufen.



- 2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Vocal-Harmony-Registerkarte aus.



- 3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Vocal-Harmony-Typ mit den Tasten [A]–[J] aus.

Um für weitere Auswahlen die anderen Display-Seiten aufzurufen, drücken Sie eine der Tasten [1 ▲]–[5 ▲] oder nochmals die Taste [VH TYPE SELECT].

- 4 Rufen Sie mit der Taste [8 ▼] (EDIT) das Vocal-Harmony-Edit-Display auf.

- 5 Verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] zur Auswahl der gewünschten Registerkarte, und bearbeiten Sie dann Vocal Harmony mit den Tasten oder Schieberegler [A]–[G] und [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Es gibt drei Registerkarten im Vocal-Harmony-Edit-Display; beachten Sie [Seiten 99–102](#) zur Bearbeitung jeder Registerkarte.

- **OVERVIEW**Bearbeitet grundlegende Parameter der Vocal-Harmony-Typen, einschließlich des Modus, Chordal Type, Vocal Effect usw.
- **PART**Stellt Lautstärke und Panoramaposition für jeden Part ein.
- **DETAIL**Detailbearbeitung des Vocal-Harmony-Typs.

- 6 Speichern Sie mit Taste [I] (SAVE) Ihren geänderten Vocal-Harmony-Typ.

HINWEIS

Wenn Sie einen anderen Vocal-Harmony-Typ auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern, gehen sie verloren.

Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte

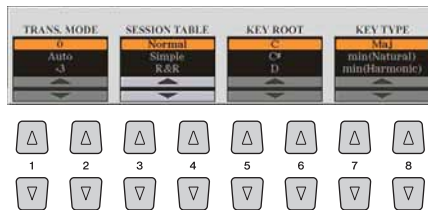


1 Stellen Sie den Wert mit den Tasten oder Schiebereglern [A]–[C], [1 ▲▼] und [3 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 100](#).

2 Drücken Sie die Taste [F] (HARMONY ASSIGN), um einzustellen, wie Vocal Harmony auf Ihre Stimme angewendet wird.

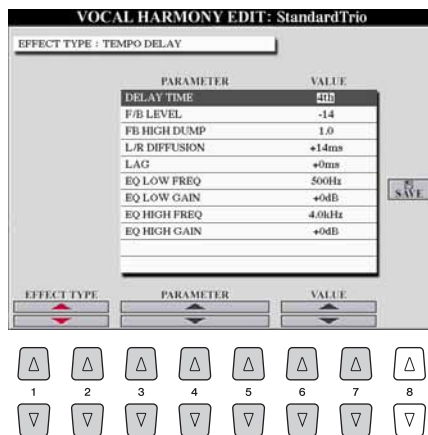
Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 100](#).



3 Drücken Sie die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) zur Bearbeitung des Vocal Effect.

Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼], um den gewünschten Effekttyp und Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert des Parameters mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] ein.

Weitere Informationen zur Bearbeitung finden Sie in der Datenliste auf der Website.



● Parameter auf der Registerkarte „Overview“

[A]	MODE	Legt den Modus des Vocal-Harmony-Effekts fest: Chordal, Vocoder oder Vocoder-Mono. Chordal ist für konventionelle Vokalharmonien geeignet, während Vocoder und Vocoder-Mono für Vocoder-Effekte vorgesehen sind. (Vocoder-Mono eignet sich für einstimmige Melodien.) Wenn Vocoder oder Vocoder-Mono ausgewählt wird, ist der unten beschriebene Parameter Chordal Type nicht verfügbar.
[B]/[C]	CHORDAL TYPE	Bestimmt die einzelnen Noten und die Stimmführung für die Erzeugung der Vokalharmonien. Die Akkord- und Melodienoten werden ebenfalls als Notenschrift im Display angezeigt. Eine vollständige Liste der Akkordtypen finden Sie in der Datenliste auf der Website.
[1 ▲▼]	BALANCE	Hiermit können Sie die Balance zwischen Hauptgesangsstimme (Ihrer Stimme) und Vocal Harmony einstellen. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme abgesenkt. Wenn dies auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.
[3 ▲▼]– [6 ▲▼]	Vocal Effect	Legt den Effekttyp und den Effektanteil fest, der auf den Klang der Hauptstimme und der Vokalharmonien angewendet wird.
[3 ▲▼] –[4 ▲▼]	TYPE	Legt den genauen Effekt fest, der auf den Klang der Hauptstimme und der Vokalharmonien angewendet wird. Es ist eine große Auswahl an Reverb-, Delay, Modulations-, Verzerrungs- und anderer, spezieller Effekte verfügbar. Eine vollständige Liste der verfügbaren Effekttypen finden Sie in der Datenliste auf der Website.
[5 ▲▼]	LEAD	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Hauptstimme angewendet wird.
[6 ▲▼]	HARM.	Bestimmt den Anteil des Gesangseffekts, der auf den Klang der Harmoniestimmen angewendet wird.
[7 ▲▼]	REVERB	Bestimmt den Anteil des Reverb-Effekts, der auf den Vokalklang (sowohl Haupt- als auch Harmoniestimmen) angewendet wird.
[8 ▲▼]	CHORUS	Bestimmt den Anteil des Chorus-Effekts, der auf den Vokalklang (sowohl Haupt- als auch Harmoniestimmen) angewendet wird.

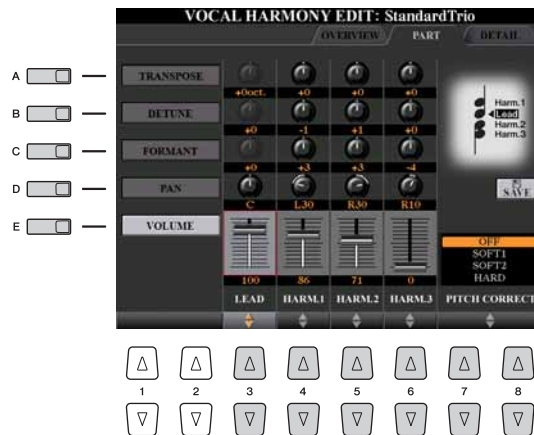
● HARMONY ASSIGN

Genaue Informationen zu den einzelnen Parametern entnehmen Sie der Datenliste auf der Website.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (TRANPOSE) MODE	Bestimmt den Betrag, mit dem die Harmoniestimmen transponiert werden. In der Einstellung „0“ erfolgt keine Transposition, während in der Einstellung „Auto“ eine automatische Transposition erfolgt. Wenn der Modus auf Vocoder oder Vocoder-Mono eingestellt ist, ist dieser Parameter verfügbar. Einstellungen: 0, Auto, -3 bis +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE	Legt je nach den verschiedenen Musikgenres fest, wie die Harmonienoten gesetzt werden, bzw. welche Akkordarten beim Erzeugen der Harmonien verwendet werden. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Modus auf Chordal und der Typ auf einer anderen Einstellung als ScaleDiatonic oder Parallel steht. Einstellungen: Normal, Simple, R&R, UrbanA, UrbanB, Blues7, UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT	Bestimmt den Grundton für die Transposition. Verwenden Sie dies in Kombination mit dem Parameter Key Type weiter unten, um Transpositionen in modalen Skalen zu aktivieren. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Einstellungen: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B (H)
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE	Bestimmt den Skalentyp für die Transposition. Verwenden Sie dies in Kombination mit dem Parameter Key Root weiter oben, um Transpositionen in modalen Skalen zu aktivieren. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Einstellungen: Maj, Min (Natural), Min (Harmonic)

Bearbeiten der Parameter der Registerkarte Part

Die Parameter sind in Form einer Matrix angeordnet.



Verwenden Sie die Tasten [A]–[E], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und bearbeiten Sie die einzelnen Vokalparts (Lead, Harmony 1, 2, 3) mit den Tasten oder Schiebereglern [3 ▲▼]–[8 ▲▼].

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie weiter unten.

● TRANSPOSE (ausgewählt durch Taste [A])

Bestimmt für jeden Part die Transposition. Der Wertebereich ist für alle Parts gleich; die Transposition der Hauptstimme kann jedoch nur in Oktaven erfolgen. Dieser Parameter ändert sich zu Degree, wenn der Parameter Chordal Type auf ScaleDiatonic gesetzt ist. Wenn Pitch Correct auf Off gestellt ist, ist der Lead-Part nicht verfügbar. Wenn einer der Modi Vocoder oder Vocoder-Mono ausgewählt wird, sind die Harmony-Parts nicht verfügbar.

TRANSPOSE-Einstellungen

Hauptstimme: -3 Oktaven bis +3 Oktaven
Harmony 1, 2, 3: -36 Halbtöne – +36 Halbtöne

DEGREE-Einstellungen

Hauptstimme: -3 Oktaven bis +3 Oktaven
Harmony 1, 2, 3: -3 Oktaven (–22 Skalengrade) – Unison – +3 Oktaven (+22 Skalengrade)

● DETUNE (ausgewählt durch Taste [B])

Bestimmt die Feinabstimmung der Tonhöhe jedes Parts. Hiermit können Sie einen warmen chorus-artigen Effekt oder einen natürlichen, nicht allzu perfekten Vokalsound erzeugen. Wenn Pitch Correct auf Off gestellt ist, ist der Lead-Part nicht verfügbar.

Einstellungen: -50 Cents – +50 Cents

● FORMANT (ausgewählt durch Taste [C])

Bestimmt für jeden Part die Formant-Einstellung. Mit diesem Parameter kann auch der Charakter der Gesangsstimme geringfügig verändert werden. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme. Wenn Pitch Correct auf Off gestellt ist, ist der Lead-Part nicht verfügbar.

Einstellungen: -62 – +62

● PAN (ausgewählt durch Taste [D])

Bestimmt für jeden Part die Panoramaposition. Durch Einstellen jedes Vokalparts auf verschiedene Pan-Positionen, mit der Hauptstimme z. B. in der Mitte, ergibt sich ein natürlicher, breiter Stereoklang.

Einstellungen: L63 (Links) – C (Mitte) – R63 (Rechts)

● VOLUME (ausgewählt durch Taste [E])

Bestimmt für jeden Part die Lautstärkeeinstellung. Hiermit stellen Sie die Lautstärkeverhältnisse zwischen den Vokalparts ein.

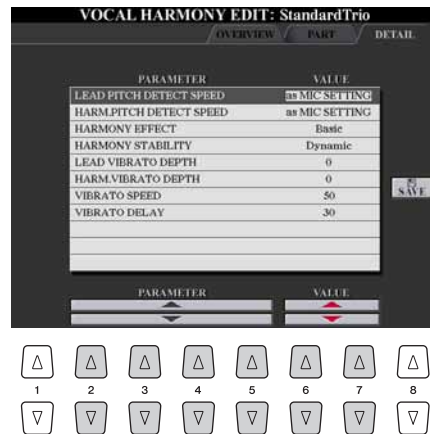
Einstellungen: 0–127

● PITCH CORRECT MODE (eingestellt durch die Tasten [7 ▲▼]–[8 ▲▼])

Bestimmt, wie Pitch Correct Ihre Stimme beeinflusst. Weitere Informationen zu jedem Parameter finden Sie in der Datenliste auf der Website.

Einstellungen: OFF, SOFT1, SOFT2, HARD

Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail



Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[5 ▲▼], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert des Parameters mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] ein.

Weitere Informationen zu jedem Parameter finden Sie in der Datenliste auf der Website.

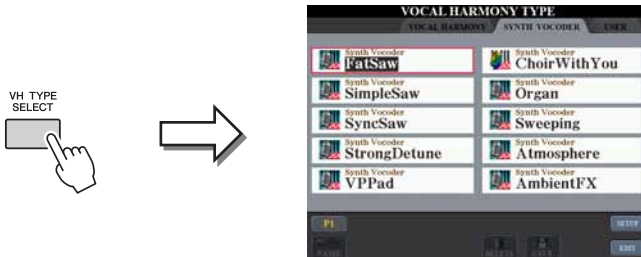
Bearbeiten der Synth-Vocoder-Typen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihre eigenen Synth-Vocoder-Typen erstellen können und enthält eine detaillierte Liste der bearbeitbaren Parameter. Insgesamt sechzig Typen (Synth Vocoder und Vocal Harmony) lassen sich erstellen und speichern.

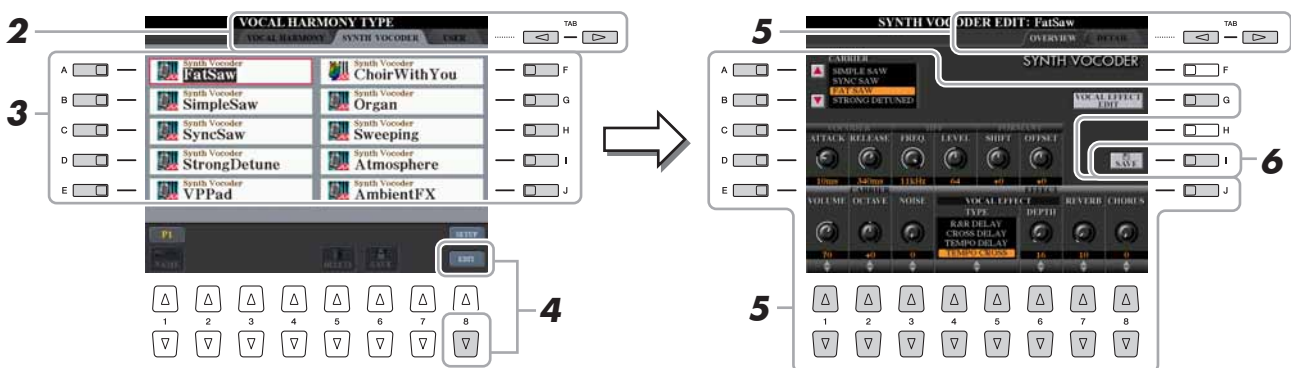


Weitere Informationen zur „Bearbeiten der Vocal-Harmony-Typen“ finden Sie auf Seite 98.

- 1 Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das Vocal-Harmony-Auswahl-Display aufzurufen.



- 2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Synth-Vocoder-Registerkarte aus.



- 3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Synth-Vocoder-Typ mit den Tasten [A]–[J] aus.

- 4 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das Synth-Vocoder-Edit-Display aufzurufen.

- 5 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die gewünschte Registerkarte aus, und bearbeiten Sie dann den Synth Vocoder mit den Tasten oder Schiebereglern [A]–[E], [G] und [J] buttons and [1 ▲▼]–[8 ▲▼].

Es gibt zwei Registerkarten im Synth-Vocoder-Edit-Display; beachten Sie [Seiten 104–106](#) zur Bearbeitung jeder Registerkarte.

- **OVERVIEW**Bearbeitet grundlegende Parameter der Synth-Vocoder-Typen, einschließlich Carrier, Vocoder Attack/Release und HPF (Hochpassfilter) usw.
- **DETAIL**Detailbearbeitung der Synth-Vocoder-Typen.

- 6 Speichern Sie mit Taste [I] (SAVE) Ihren geänderten Synth-Vocoder-Typ.



Wenn Sie einen anderen Synth-Vocoder-Typ auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne die hier vorgenommenen Einstellungen zu speichern, gehen sie verloren.

Bearbeiten der Parameter der Overview-Registerkarte



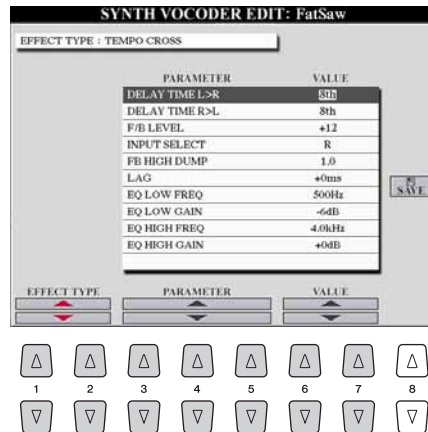
1 Verwenden Sie die Tasten [A]–[E] (oder [J]), um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 105](#).

2 Drücken Sie die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) zur Bearbeitung des Vocal Effect.

Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼], um den gewünschten Effekttyp und Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert des Parameters mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] ein.

Weitere Informationen zur Bearbeitung finden Sie in der Datenliste auf der Website.



● CARRIER (eingestellt durch die Tasten [A]/[B])

Wählt den Musikinstrumentenklang, der als Quelle (Carrier) für den Synth Vocoder verwendet wird. (Der „Carrier“ (Träger) dient als Grundklang, auf den die Stimmigenschaften aufmoduliert werden.)

● VOCODER-Parameter (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

[1 ▲▼]	ATTACK	Bestimmt die Anstiegszeit des Synth-Vocoder-Klages. Je höher der Wert, desto länger ist die Anstiegszeit. Einstellungen: 1ms – 200ms
[2 ▲▼]	RELEASE	Bestimmt die Abklingzeit des Synth-Vocoder-Klages. Je höher der Wert, desto länger ist die Abklingzeit. Einstellungen: 10ms – 3000ms

● Parameter des HPF (Hochpassfilter) (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

[3 ▲▼]	FREQ. (Frequency)	Stellt die HPF-Grenzfrequenz für das Mikrofonsignal ein. Wenn Sie hier einen niedrigen Wert einstellen, wird das Eingangssignal nur minimal bearbeitet und ist dem Originalklang sehr ähnlich. Höhere Einstellungen betonen die oberen Frequenzanteile wie Konsonanten und Silbenlaute (wodurch Wörter besser zu verstehen sind). Einstellungen: Thru, 500Hz – 16kHz
[4 ▲▼]	LEVEL	Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF. Einstellungen: 0 – 127

● FORMANT-Parameter (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

[5 ▲▼]	SHIFT	Bestimmt den Anteil (im BPF), um den die Cutoff-Frequenz des BPFs (für den Instrumenteneingang) verschoben wird. Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klages eingestellt. Einstellungen: -2, -1, +0, +1, +2
[6 ▲▼]	OFFSET	Dient der Feineinstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter werden die Klangeigenschaften des Vocoder-Klages feineingestellt. Einstellungen: -63 – +0 – +63

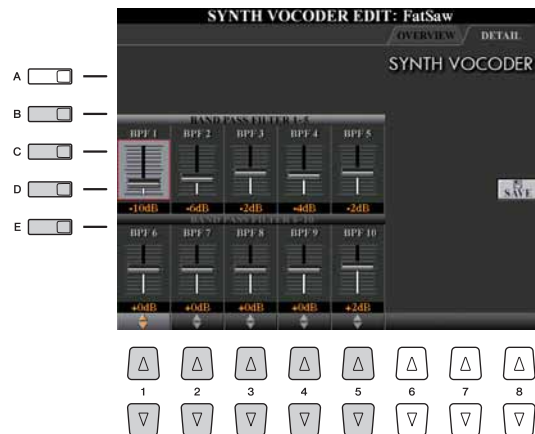
● CARRIER-Parameter (ausgewählt durch Taste [E] oder [J])

[1 ▲▼]	VOLUME	Bestimmt den Pegel des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. Einstellungen: 0–127
[2 ▲▼]	OCTAVE	Bestimmt die Oktaveneinstellung des Carriers für den Synth-Vocoder-Sound. Einstellungen: -2 – +2
[3 ▲▼]	NOISE	Bestimmt den Rauschpegel, der dem Synth Vocoder zugeführt werden soll. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen. Einstellungen: 0 – 127

● EFFECT-Parameter (ausgewählt durch Taste [E] oder [J])

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE	Legt den genauen Effekt fest, der auf den Klang der Synth-Vocoder-Hauptstimme angewendet wird. Es ist eine große Auswahl an Reverb-, Delay, Modulations-, Verzerrungs- und anderer, spezieller Effekte verfügbar. Sie können die Taste [G] (VOCAL EFFECT EDIT) drücken, um den Vocal Effect zu bearbeiten (Schritt 2 Seite 104). Eine vollständige Liste der verfügbaren Effektypen finden Sie in der Datenliste auf der Website.
[6 ▲▼]	DEPTH	Legt den Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
[7 ▲▼]	REVERB	Legt den Reverb-Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.
[8 ▲▼]	CHORUS	Legt den Chorus-Effektanteil fest, der auf den gesamten Synth-Vocoder-Sound angewendet wird.

Bearbeiten von Parametern der Registerkarte Detail



Verwenden Sie die Tasten [B]–[E], um den **BAND PASS FILTER 1–5** oder **6–10** auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[5 ▲▼] ein.

HINWEIS

Feedback (Rückkopplung) kann aufgrund gewisser Setup-Einstellungen entstehen. Seien Sie besonders vorsichtig beim Anheben von Werten.

● Parameter der **BAND PASS FILTER 1–10**

Bestimmt die Ausgangsverstärkung jedes der BPF 1–10 für Inst Input (das Tastaturspiel). BPF 1 entspricht dem untersten Formanten, während BPF 10 dem höchsten Formanten entspricht.

Einstellungen: -18dB bis +18dB

Inhalt

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	107
Bearbeiten von FILTER-Parametern	108
Bearbeiten von TUNE-Parametern	108
Bearbeiten von EFFECT-Parametern	109
• Auswählen eines Effekttyps	109
• Bearbeiten und Speichern des Effekts	110
Bearbeiten der EQ-Parameter	112
• Ausgewählten Master EQ bearbeiten und speichern	113
Line-Out-Einstellungen	114

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter



HINWEIS

Informationen zu den verfügbaren Voices für jeden Kanal des Styles erhalten Sie auf [Seite 42](#).

HINWEIS

Bei der Wiedergabe von GM-Songdaten kann Kanal 10 (auf der Seite SONG CH 9 bis 16) nur für eine Drum-Kit-Voice verwendet werden.

HINWEIS

Wenn Sie die Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum Kits usw.) des Styles und Songs mit dem VOICE-Parameter ändern, werden die Detailinstellungen der Drum-Voice zurückgesetzt. In einigen Fällen können Sie den ursprünglichen Klang nicht wiederherstellen. Bei der Song-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie zum Anfang des Songs zurückkehren und die Wiedergabe erneut beginnen. Bei der Style-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie den Style nochmals auswählen.

[C]/[H]	VOICE	Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen. Wenn die Style-Kanäle aufgerufen wurden, können weder Organ-Flutes-Voices noch User-Voices ausgewählt werden. Wenn die Song-Kanäle aufgerufen wurden, können keine User-Voices ausgewählt werden. Beachten Sie, dass die Multi-Pad-Voice in „Mixing Console“ nicht geändert werden kann.
[D]/[I]	PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
[E]/[J]	VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Möglichkeit zur Feineinstellung der Balance aller Parts haben.

Bearbeiten von FILTER-Parametern



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	(Obertongehalt) Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 13) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 13).

Bearbeiten von TUNE-Parametern



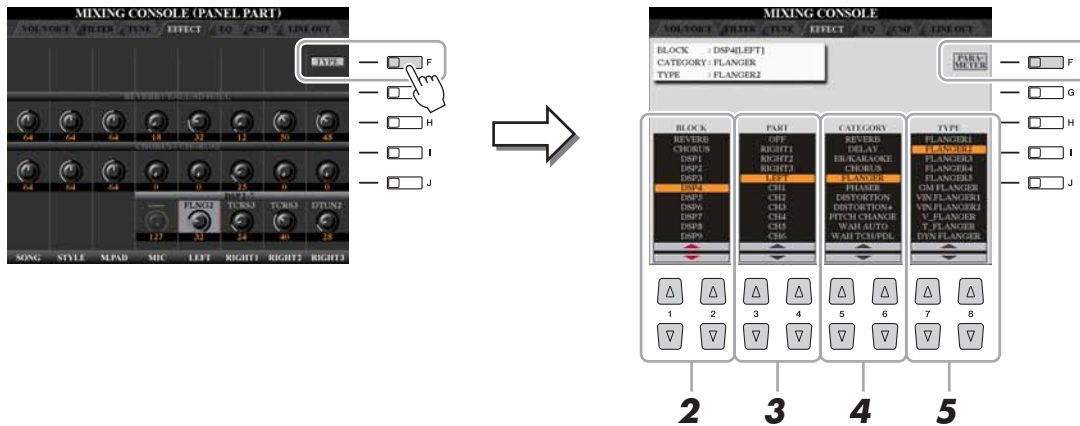
[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenwechsel zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf „Mono“ eingestellt ist.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	(Pitch-Bend-Bereich) Legt den Umfang des PITCH BEND-Rads für jeden Tastatur-Part fest. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht. HINWEIS Wenn der Pitch-Bend-Bereich über MIDI auf mehr als 1.200 Cents (eine Oktave) eingestellt wird, kann es sein, dass die Tonhöhe einiger Voices nicht in vollem Umfang geändert wird.
[D]/[I]	OCTAVE	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird der Einstellung über die OCTAVE-Tasten [-]/[+] hinzugefügt.
[E]/[J]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSCOPE	Hier können Sie die Transposition für das gesamte Instrument (MASTER), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für die Tastatur (KEYBOARD) einstellen. Bitte bedenken Sie, dass in der Einstellung „KEYBOARD“ auch das Tastaturspiel bei der Style-Wiedergabe und der Multi Pads transponiert wird (da diese auch durch das Spiel auf der Tastatur im Bereich für die linke Hand betroffen sind).

Bearbeiten von EFFECT-Parametern

Auswählen eines Effekttyps

- 1 Drücken Sie die Taste [F] (TYPE), um die Seite EFFECT des Mixing-Console-Displays aufzurufen.

Das Display zur Auswahl eines Effekttyps wird aufgerufen.



- 2 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Effekt-BLOCK auszuwählen.

Effekt-Block	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Klangatmosphäre in einem Konzertsaal oder Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektkblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5, DSP6	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, SONG CHANNEL 1–16	Alle nicht verwendeten DSP-Blöcke werden bei Bedarf automatisch den entsprechenden Parts (Kanälen) zugewiesen. Ein DSP-Block ist nur für einen der Tastatur-Parts oder Song-Parts verfügbar.
DSP7	Mikrofonsignal, SONG CHANNEL 1–16	Dieser Effekt wird auf den MIC-Eingang angewendet (zusätzlich zum Vocal-Harmony-Effekt) bzw. auf die Song-Parts.
DSP8, DSP9	STYLE PART	Diese Effekte werden nur auf Style-Parts angewendet.

HINWEIS

Wenn der Parameter „Connection“ bei DSP1 (ausgewählt in Schritt 3 im Abschnitt Bearbeiten und Speichern des Effekts auf Seite 110) auf „System“ eingestellt ist, wird der DSP1-Effekt auf den gesamten Style und Song angewendet. In der Einstellung „Insertion“ verhält sich der DSP1-Effekt genau wie die anderen DSP-Blöcke und wird nur auf den/die Part(s) angewendet, den/die Sie in Schritt 3 ausgewählt hatten.

- 3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼], um den Part auszuwählen, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.

Beachten Sie bitte, dass keine Kategorie ausgewählt werden kann, wenn der ausgewählte Block vom Typ REVERB, CHORUS oder DSP1 ist.

- 4 Wählen Sie mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die Effektkategorie (CATEGORY) aus.

Beachten Sie bitte, dass keine Kategorie ausgewählt werden kann, wenn der ausgewählte Block vom Typ REVERB ist.

- 5 Wählen Sie mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] den Effekttyp (TYPE) aus.

Wenn Sie die Effektparameter bearbeiten möchten, gehen Sie zum nächsten Bedienschritt.

Bearbeiten und Speichern des Effekts

- 1 Drücken Sie die Taste [F], um das Display zum Bearbeiten der Effektparameter anzuzeigen.



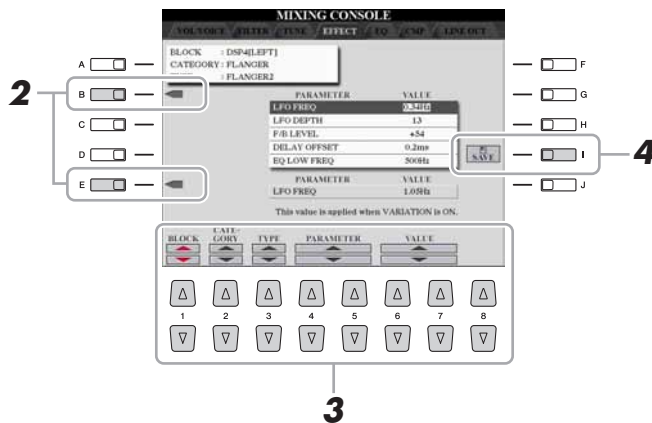
- 2 Wenn Sie in Schritt 2 des Abschnitts „Auswählen eines Effekttyps“ einen der Effektblöcke DSP2–9 ausgewählt haben.

Sie können sowohl die Standardparameter als auch dessen Variationsparameter bearbeiten.

Um den Standardtyp der Parameter auszuwählen, drücken Sie die Taste [B].
Um seine Variationsparameter auszuwählen, drücken Sie die Taste [E].

HINWEIS

Der „Variation-Parameter“ ist derjenige, der sich mit der Taste [VARIATION] auf dem Bedienfeld ein-/ausschalten lässt.



- 3 Wählen Sie einen der Parameter aus, die Sie bearbeiten möchten, mithilfe der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], und stellen Sie dann den Wert ein mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼].

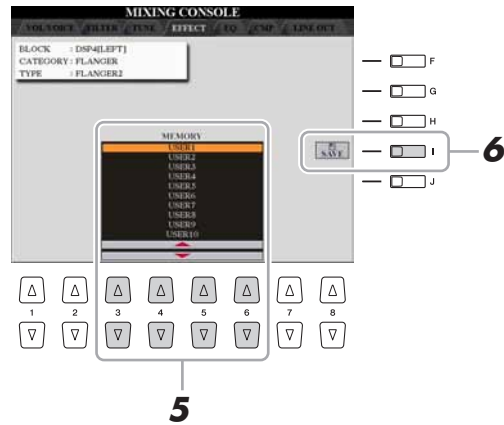
Wenn Sie in Schritt 2 den REVERB-, CHORUS- oder DSP1-Effektblock ausgewählt haben, können Sie den Effect-Return-Pegel mit der Taste [8 ▲▼] einstellen.

Um wieder den Effektblock, die Kategorie und den Typ auszuwählen, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼]. Die neu ausgewählte Effektkonfiguration wird in dem Feld oben links im Display angezeigt.

HINWEIS

Beachten Sie, dass in einigen Fällen Geräusche auftreten können, wenn Sie die Effektparameter ändern, während Sie auf dem Instrument spielen.

- 4** Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um das Display zum Speichern Ihres eigenen Effekts aufzurufen.



- 5** Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[6 ▲▼], um den Speicherpfad für den Effekt auszuwählen.

Wie viele Effekte maximal gespeichert werden können, hängt vom Effektblock ab.

- 6** Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Effekt zu speichern.

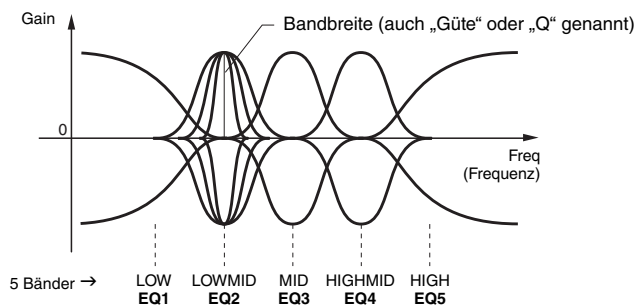
Wenn Sie den gespeicherten Effekt aufrufen möchten, gehen Sie bitte genauso vor wie in Schritt 4–5 unter „Auswählen eines Effekttyps“.

Bearbeiten der EQ-Parameter



[A]/[B]	TYPE	Wählt den gewünschten Master-EQ-Typ aus. Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des Instruments.
[F]	EDIT	Zum Bearbeiten des Master EQ. Siehe Seite 113 .
[D]/[I]	EQ HIGH	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
[E]/[J]	EQ LOW	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

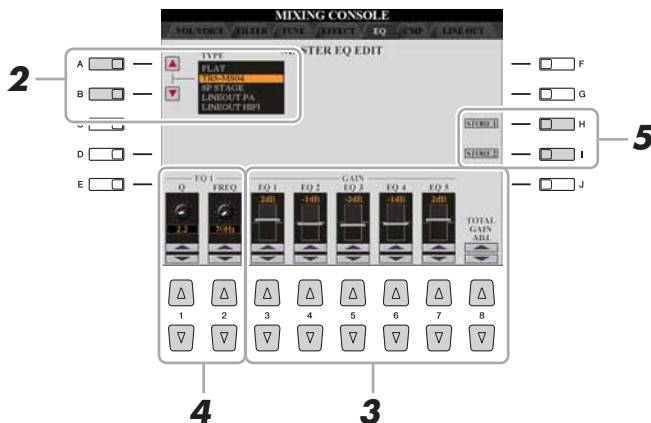
Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist eine Einheit für die Signalverarbeitung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, welche verstärkt oder abgeschwächt werden können, um den Gesamtfrequenzgang beliebig zu gestalten. In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Sie können beispielsweise bestimmte Bassfrequenzen dämpfen, wenn Sie in größeren Hallen spielen, die zum Dröhnen neigen, oder Sie können die hohen Frequenzen verstärken, wenn Sie in kleinen Räumen spielen, in denen der Klang relativ dumpf und trocken ist und es keinen Nachhall gibt. Der Tyros4 verfügt über einen hochwertigen, digitalen 5-Band-EQ. Mit dieser Funktion erhalten Sie eine weitere Möglichkeit der Einflussnahme auf das endgültige Klangergebnis. Im EQ-Display können Sie eine der fünf EQ-Voreinstellungen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User-Master-EQ“-Typen speichern.



Ausgewählten Master EQ bearbeiten und speichern

1 Drücken Sie die Taste [F] (EDIT), um die Seite EQ des Mixing-Console-Displays aufzurufen.

Es erscheint das MASTER-EQ-EDIT-Display.



2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] einen voreingestellten EQ-Typ aus.

Die eingestellten Parameter des ausgewählten EQ-Typs werden automatisch unten im Display angezeigt.

3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[7 ▲▼], um die fünf Bänder einzeln zu verstärken oder zu dämpfen.

Verwenden Sie die Taste [8 ▲▼], um alle fünf Bänder gleichzeitig zu verstärken oder zu dämpfen.

4 Stellen Sie Q (Bandbreite) und FREQ (Mittenfrequenz) des in Schritt 3 ausgewählten Bands ein.

Zum Einstellen der Bandbreite (Kehrwert von „Q“ bzw. „Güte“) verwenden Sie die Tasten oder den Schieberegler [1 ▲▼]. Je höher der Wert für Q, desto schmaler die Bandbreite.

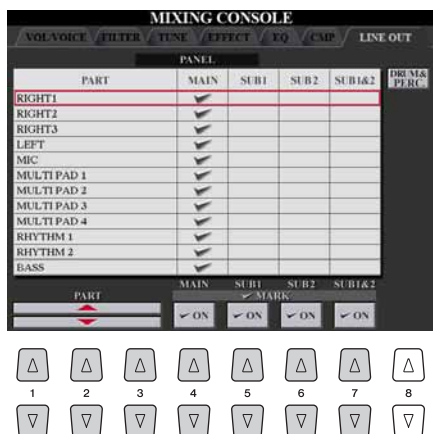
Zur Einstellung von FREQ (Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten oder den Schieberegler [2 ▲▼]. Für die verschiedenen Bänder steht jeweils ein anderer FREQ-Bereich zur Verfügung.

5 Drücken Sie die Taste [H] oder [I] (STORE 1 oder 2), um den bearbeiteten EQ-Typ zu speichern.

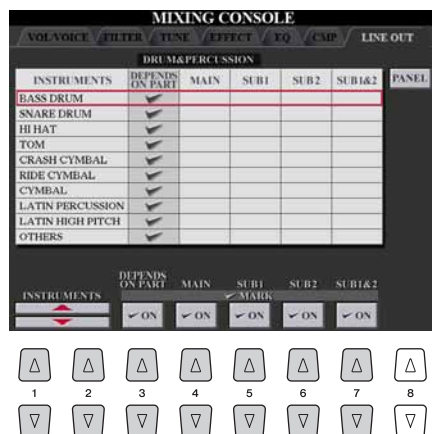
Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern. Der gespeicherte EQ lässt sich im EQ-Tab-Display mit den Tasten [A]/[B] abrufen.

Line-Out-Einstellungen

PANEL-Seite



DRUM & PERCUSSION-Seite



Drücken Sie die Taste [F]

→

←

F

G

H

I

J

[F]	DRUM&PERC./ PANEL	Schaltet das angezeigte Menü um: PANEL-Parts oder DRUM & PERCUSSION-Instrumente.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	PART (PANEL-Seite)	Wählt das gewünschte Instrument für den Part bzw. Drum-Key aus.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (DRUM & PERCUSSION-Seite)	
[3 ▲▼]	DEPEND ON PART (DRUM & PERCUSSION-Seite)	Wenn markiert, wird der ausgewählte Drum-Sound über die links auf der Seite PANEL eingestellten Buchsen ausgegeben.
[4 ▲▼]	MAIN	Wenn markiert, werden die ausgewählten Part-/Drum-Instrumente an den Buchsen LINE OUT MAIN, PHONES, LOOP SEND und optional dem Lautsprecher ausgegeben.
[5 ▲▼]	SUB1	Wenn Sie eine dieser Spalten (Buchsen) markieren, werden die ausgewählten Part-/Drum-Instrumente nur an der/den Buchse(n) SUB ausgegeben. Wenn Sie „SUB1 & 2“ wählen, wird der Ton in stereo ausgegeben (SUB1: links, SUB2: rechts).
[6 ▲▼]	SUB2	<p>HINWEIS</p> <p>Wenn Sie eine der SUB-Line-Out-Einstellungen verwenden, vergewissern Sie sich, dass die Kabel mit den entsprechenden Buchsen LINE OUT SUB auf der Rückseite verbunden sind. Wenn nur an die MAIN-Buchsen Kabel angeschlossen sind, erfolgt die Ausgabe des Parts auch dann über die MAIN-Buchsen, wenn SUB1/SUB2/SUB1&2 aktiviert ist.</p>
[7 ▲▼]	SUB1 & 2	

Inhalt

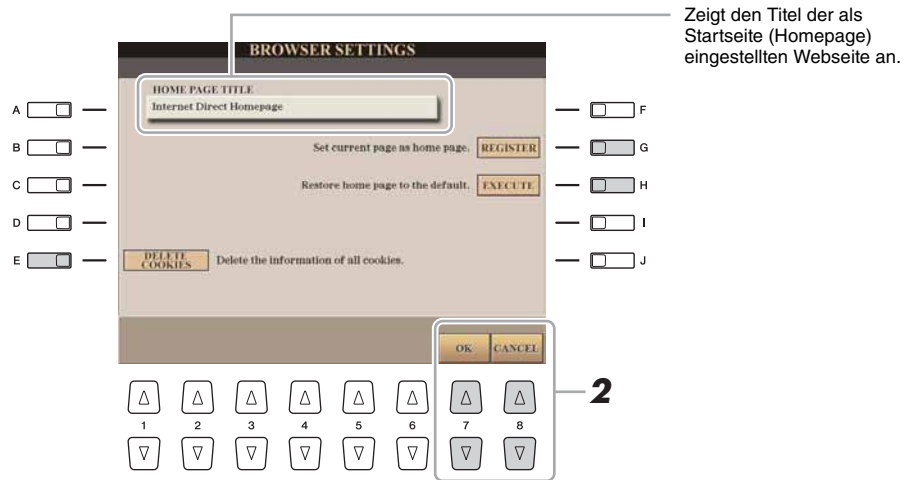
Bearbeiten der Browser-Einstellungen	115
Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen	116
• Lesezeichen bearbeiten	117

Bearbeiten der Browser-Einstellungen

Sie können im Display für die Browser-Einstellungen die Startseite ändern und Cookies löschen.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[INTERNET] → [5 ▼] SETTING → [D] BROWSER SETTING



Zeigt den Titel der als Startseite (Homepage) eingestellten Webseite an.

[E]	DELETE COOKIES	Löscht die Cookies.
[G]	REGISTER	Speichert die momentan ausgewählte Seite als Startseite.
[H]	EXECUTE	Stellt die Homepage-Einstellung wieder her.

2 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (OK), um das Display zu verlassen.

Für Abbruch drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CANCEL).

Lesenzeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen

Sie können die Seite, die Sie gerade betrachten, als Lesenzeichen ablegen und einen eigenen Link anlegen, so dass Sie die Seite zukünftig einfach abrufen können.

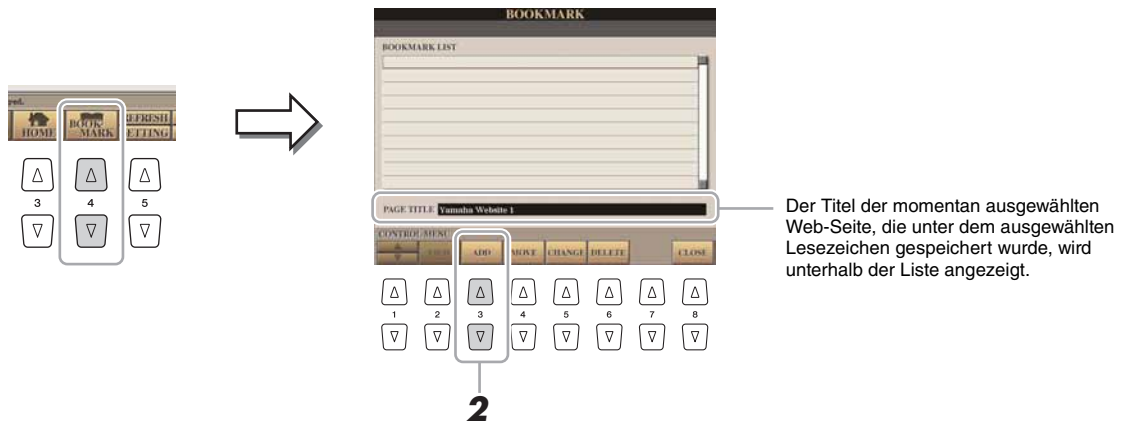
1 Drücken Sie, während die gewünschte Seite angezeigt wird, die Taste [4 ▲▼] (BOOKMARK).

Das Bookmark-Display für die Lesenzeichen erscheint und zeigt eine Liste der bereits gespeicherten Lesenzeichen.



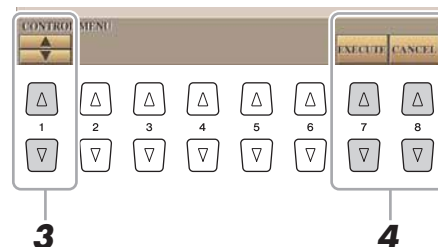
HINWEIS

Informationen zum Bookmark-Display erhalten Sie auf [Seite 117](#).



2 Rufen Sie die Anzeige zur Speicherung von Lesenzeichen auf mit der Taste [3 ▲▼] (ADD).

3 Wählen Sie die Position des neuen Lesenzeichens mit der Taste [1 ▲▼].



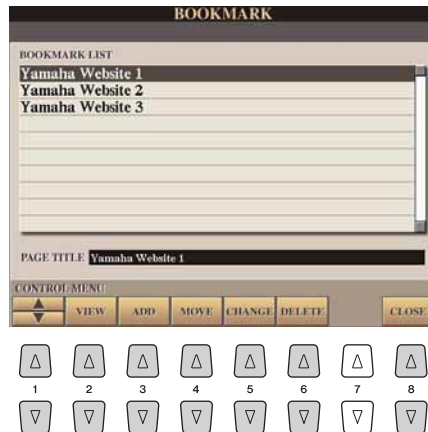
4 Zum Speichern des Lesenzeichens drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (EXECUTE), oder drücken Sie [8 ▲▼] (CANCEL) für Abbruch.

5 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE), um zum Browser zurückzukehren.

Die mit dem Lesenzeichen versehene Seite kann durch Drücken der Taste [2 ▲▼] (VIEW) im Bookmark-Display geöffnet werden.

Lesezeichen bearbeiten

Im Bookmark-Display können Sie die Namen und die Reihenfolge der Lesezeichen ändern oder unerwünschte Lesezeichen von der Liste löschen.



[1 ▲▼]	(UP/DOWN)	Bewegt die Auswahlposition in der Lesezeichenliste.
[2 ▲▼]	VIEW	Öffnet die Webseite des ausgewählten Lesezeichens.
[3 ▲▼]	ADD	Wird beim Speichern des Lesezeichens verwendet (Seite 116).
[4 ▲▼]	MOVE	<p>Ändert die Reihenfolge der Lesezeichen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Wählen Sie das zu verschiebende Lesezeichen aus, und drücken Sie dann die Taste [4 ▲▼] (MOVE). Der untere Teil des Displays ändert sich, und Sie können die neue Position für das Lesezeichen auswählen. 2 Wählen Sie die gewünschte Position mit der Taste [1 ▲▼]. 3 Verschieben Sie das Lesezeichen mit der Taste [7 ▲▼] (EXECUTE) an die ausgewählte Stelle.
[5 ▲▼]	CHANGE	Ändert den Namen des ausgewählten Lesezeichens. Mit dieser Taste rufen Sie das Display zur Zeicheneingabe auf.
[6 ▲▼]	DELETE	Hiermit löschen Sie das in der Liste gewählte Lesezeichen.
[8 ▲▼]	CLOSE	Schließt das Bookmark-Display und kehrt zurück zur Browser-Anzeige.

Inhalt

Mikrofoneinstellungen	118
• Allgemeine Einstellungen	118
• Speichern der Mikrofoneinstellungen	119
• VOCAL-Seite	119
• TALK-Seite	120
Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler	121
• Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen	121
MIDI-Einstellungen	124
• MIDI-Systemeinstellungen	126
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	127
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	128
• Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang.....	129
• Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang.....	129
• MFC10-Einstellungen	130

Mikrofoneinstellungen

Allgemeine Einstellungen

1 Rufen Sie mit der Taste [MIC SETTING] das Display MIC SETTING auf.



2 Wählen Sie die gewünschte Seite, VOCAL oder TALK, indem Sie die [MIC SETTING]-Taste drücken, oder mittels der TAB-Tasten [◀][▶].

3 Mit den Tasten [A]–[E] können Sie die gewünschte Reihe (oder Gruppe) des einzustellenden Parameters auswählen.

4 Stellen Sie den Wert der entsprechenden Parameter mit den Tasten oder Schiebereglern [1 ▲▼]–[6 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seite 119](#).

HINWEIS

Die Einstellungen auf der TALK-Seite sind die Mikrofoneinstellungen, die aktiv sind, wenn die Talk-Funktion eingeschaltet ist.

HINWEIS

Schalten Sie nach der Bearbeitung mit der [H]-Taste (USER MEMORY) zurück in das Mic-Setting-Display und speichern Sie die Einstellungen (siehe [Seite 119](#)). Die Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Display verlassen oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

Ein-/Ausschalten des Mikrofonsignals

Drücken Sie die Taste [F], um den Metronomklang ein- oder auszuschalten. Wenn eingeschaltet, leuchtet diese Anzeige.

Speichern der Mikrofoneinstellungen

Alle Einstellungen (auf den Seiten VOCAL/TALK) werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert. Es können bis zu zehn Einstellungen gespeichert werden.

1 Rufen Sie das MIC-SETTING-MEMORY-Display auf.

[MIC SETTING] → [H] (USER MEMORY)

2 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um die Datei unter USER zu speichern.

Näheres zur Namensgebung und Löschvorgängen erfahren Sie im Abschnitt über die grundsätzliche Bedienung in der Bedienungsanleitung.

HINWEIS

Die Speicherplätze der Mikrofoneinstellungen bleiben erhalten und werden innerhalb einer User-Effect-Datei gespeichert. Informationen über die User-Effect-Dateien finden Sie auf Seite 138.

Abrufen der unter USER gespeicherten Mikrofoneinstellungen

Um die unter USER gespeicherten Mikrofoneinstellungen aufzurufen, befolgen Sie die nachstehenden Anweisungen.

1 Rufen Sie das MIC-SETTING-MEMORY-Display auf.

[MIC SETTING] → [H] (USER MEMORY)

2 Drücken Sie diejenige der Tasten [A]–[J], die der gewünschten Einstellungsdatei entspricht.

VOCAL-Seite

■ MIC/TALK-Anzeige

Zeigt an, ob MIC (Gesangseinstellungen) oder TALK (Einstellungen für Ansagen) aktiv ist. Mit der Taste [TALK] wird zwischen diesen Einstellungen umgeschaltet.

■ INPUT-LEVEL-Anzeige

Zeigt den Signalpegel des Mikrofon-Eingangssignals an. Stellen Sie den Regler [MIC GAIN] so ein, dass die INPUT-LEVEL-Pegelanzeige grün oder gelb anzeigt. Vergewissern Sie sich, dass die Anzeige nicht rot leuchtet, da dies anzeigt, dass der Eingangspegel zu hoch ist.

■ 3BAND EQ (ausgewählt durch Taste [A] oder [B])

Ein EQ (Equalizer) ist eine Vorrichtung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Das Tyros4 besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (LOW, MID und HIGH) zur Klangregelung des Mikrofonklanges.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	Stellt die mittlere Frequenz des entsprechenden Bandes ein.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	Verstärkt bzw. dämpft den Pegel des jeweiligen Bandes um bis zu 12 dB.

■ NOISE GATE (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, sobald das Eingangssignal vom Mikrofon unter einen festgelegten Wert abfällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.


[1 ▲▼]/	SW (Switch)	Schaltet das Noise-Gate ein oder aus.
[2 ▲▼]/	TH. (Threshold)	Legt den Eingangspegel fest, ab dem das Gate öffnet.

■ COMPRESSOR (ausgewählt durch Taste [C] oder [D])

Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dynamisch „komprimiert“, so dass leise Passagen lauter und laute Passagen leiser werden. Für einen maximalen Kompressionseffekt stellen Sie **RATIO** sehr hoch ein und stellen Sie den **OUT**-Parameter auf optimale Lautstärke ein.

[3 ▲▼]/	SW (Switch)	Schaltet den Kompressor ein oder aus.
[4 ▲▼]/	TH. (Threshold)	Legt den Eingangsspegel fest, ab dem die Kompression angewendet wird.
[5 ▲▼]	RATIO	Legt das Kompressionsverhältnis fest. Ein höheres Verhältnis hat einen stärker komprimierten Sound mit reduziertem Dynamikumfang zur Folge.
[6 ▲▼]	OUT	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.

■ PITCH DETECT (ausgewählt durch Taste [E])

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE	(Stimmereich) Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten. LOW: Einstellung für tiefere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet. MID: Einstellung für Stimmen im mittleren Bereich. HIGH: Einstellung für höhere Stimmen. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet. FULL: Einstellung für Sänger, die einen großen Stimmumfang haben, von tief bis hoch.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT	THRU, 200Hz, 300Hz, 400Hz, 500Hz Hiermit können Sie tieffrequente Störgeräusche ausfiltern, die den Vocal-Harmony-Effekt stören könnten. In der Einstellung „THRU“ ist das Filter ausgeschaltet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED	1 (LANGSAM) – 4 (NORMAL) – 15 (SCHNELL) Stellt das Ansprechverhalten des Vocal-Harmony-Effekts ein, bzw. wie schnell Harmonien aus Ihrer Stimme erzeugt werden.  HINWEIS Wenn einer der (oder beide) Parts Lead und Harm. Pitch Detect Speed für Vocal Harmony auf „as Mic Setting“ eingestellt sind, ist dieser Parameter wirksam. Bei anderen Einstellungen ist die Vocal-Harmony-Einstellung „Pitch Detect Speed“ wirksam.

TALK-Seite

Die Einstellungen auf der TALK-Seite sind die Mikrofoneinstellungen, die aktiv sind, wenn die Talk-Funktion eingeschaltet ist. Alle Anzeigen und Parameter (mit Ausnahme von TALK MIXING, s. u.) entsprechen denen auf der Seite VOCAL. Die Einstellungen sind jedoch unabhängig von denen auf der Seite VOCAL.



■ TALK MIXING (ausgewählt mit Taste [E])

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs ein.
[2 ▲▼]	PAN	Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Mikrofonklangs.
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL	Hier legen Sie die Absenkung fest, die auf den Gesamtklang (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) angewendet wird – dadurch können Sie sehr wirksam das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.

Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler

Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen

Die Funktionen, die dem angeschlossenen Fußschalter oder Fußregler standardmäßig zugeordnet sind, können geändert werden. So können Sie zum Beispiel mit dem Fußschalter die Style-Wiedergabe beginnen oder anhalten, oder mit dem Fußregler Tonhöhenänderungen (Pitch Bends) erzeugen.

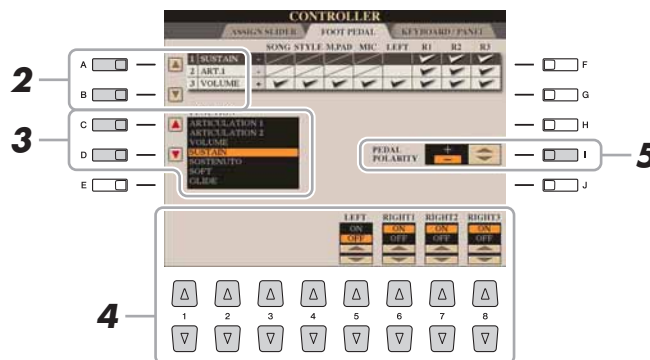
1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀|▶] FOOT PEDAL

2 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten eines der beiden Pedale aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.

HINWEIS

Informationen über das Anschließen eines Fußschalters und darüber, welche Schaltertypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 11 der Bedienungsanleitung.



3 Verwenden Sie die Taste [C]/[D], um die Funktion auszuwählen, die dem in Schritt 2 festgelegten Pedal zugewiesen werden soll.

Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf [Seiten 122–123](#).

4 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Details der ausgewählten Funktion einzustellen (den Part, auf den Sie die Funktion anwenden möchten, usw.).

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt von der in Schritt 3 ausgewählten Funktion ab.

5 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals mit der Taste [I] um.



Das Ein- und Ausschalten des Pedals kann je nach dem am Tyros4 angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie die ausgewählte Funktion aktivieren, wenn Sie ein bestimmtes Pedal drücken, während Sie durch Drücken eines anderen Pedalmodells bzw. des Pedals eines anderen Herstellers dieselbe Funktion deaktivieren. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um den Vorgang umzukehren.


HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-/Audio-Player-Aufnahme ([Seiten 68, 90](#)) und Programmabfolge (Registration Sequence; [Seite 85](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-/Audio-Player-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → Hier zugewiesene Funktionen

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

Für die mit „,*“ gekennzeichneten Funktionen verwenden Sie bitte nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind.

ARTICULATION 1/2	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
VOLUME*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Part ein- oder ausschalten.
SUSTAIN	(Aushalten) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten (Sustain) und gleichzeitig andere Noten stakkato spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leiseeffekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
GLIDE	(Gleiten) Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe; sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. UP/DOWN: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. ON SPEED: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. OFF SPEED: Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest. LEFT, RIGHT 1, 2, 3: Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
PORTAMENTO	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d. h. eine Note wird bereits gespielt, wenn die vorhergehende Note noch gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 108) eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flutes-Voices, Super-Articulation-2-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
PITCH BEND*	(Tonhöhenbeugung) Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. UP/DOWN: Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE: Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. LEFT, RIGHT 1, 2, 3: Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
MODULATION*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt oder andere Effekte an. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
MODULATION (ALT)	Als Variation von MODULATION können die Effekte (Waveform) mit dem Pedal/Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden. Mit jeder Betätigung des Pedals/Fußschalters werden die Effekte (Waveform) abwechselnd ein- und ausgeschaltet. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.

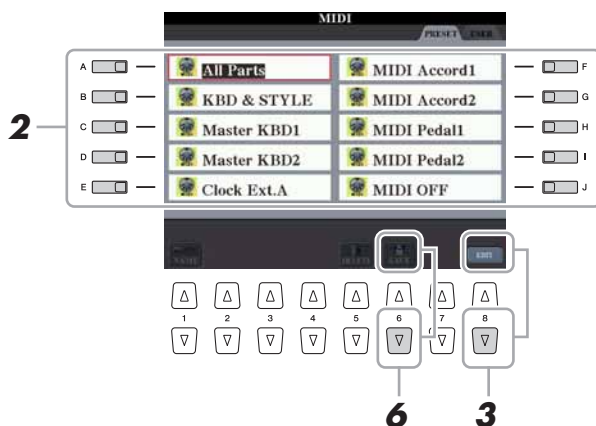
DSP VARIATION	Identisch mit der [DSP VARIATION]-Taste auf dem Bedienfeld.
HARMONY/ECHO	Identisch mit der Taste [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Identisch mit der Taste [VOCAL HARMONY].
VOCAL EFFECT	Identisch mit der Taste [EFFECT].
TALK	Identisch mit der Taste [TALK].
SCORE PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
LYRICS PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
TEXT PAGE +/-	Sie können zur nächsten/vorherigen Textseite wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
AUDIO PLAY/PAUSE	Identisch mit der AUDIO-RECORDER/PLAYER-Taste [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE	Identisch mit der SONG-Taste [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den Tasten INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird ein Break gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1–3	Entspricht den Tasten ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	(Ein-/Ausblenden) Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 35).
BASS HOLD	(Bass halten) Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen.  HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
RIGHT 3 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 3].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt können Sie MIDI-Einstellungen für den Tyros4 vornehmen. Das Tyros4 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Display bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [H] MIDI



HINWEIS

Sie können all Ihre eigenen Vorlagen in Form einer Datei auf dem USB-Speichergerät ablegen: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Siehe Seite 138.

2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage oder Schablone (Template) von der PRESET-Seite aus (Seite 125).

Wenn Sie bereits eine eigene Vorlage erzeugt und auf der Seite USER gespeichert haben, können Sie diese von der USER-Seite abrufen.

3 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das MIDI-Display zur Bearbeitung der Vorlage aufzurufen.

4 Wählen Sie die Seite mit den gewünschten Einstellungen mit Hilfe der TAB-Tasten [◀][▶] aus.

- SYSTEM MIDI-Systemeinstellungen (Seite 126)
- TRANSMIT MIDI-Übertragungseinstellungen (Seite 127)
- RECEIVE..... MIDI-Empfangseinstellungen (Seite 128)
- BASS Einstellungen für die Bassnote des Akkords für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten (Seite 129)
- CHORD DETECT.... Einstellungen für den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten (Seite 129)
- MFC10 Einstellungen für einen angeschlossenen MIDI-Fußregler MFC10 (Seite 130)

5 Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Auswahl-Display für MIDI-Vorlagen zurückzukehren.

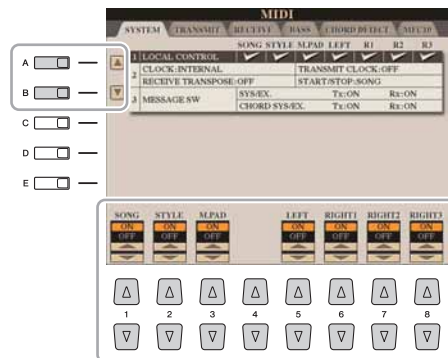
6 Wählen Sie das Display der USER-Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶], und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

All Parts	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts identisch mit „ALL PARTS“. Die Parts für die rechte Hand werden nicht als RIGHT 1–3, sondern als „UPPER“ behandelt, und der Part für die linke Hand wird als „LOWER“ behandelt.
Master KBD1	Mit dieser Einstellung fungiert der Tyros4 als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Master KBD2	Im Grunde identisch mit „Master KBD1“, nur dass keine Aftertouch-Meldungen übertragen werden.
Clock Ext. A	Die Wiedergabe oder Aufzeichnung (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Tyros4, sondern mit einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des am Tyros4 angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten. Die Wiedergabe oder Aufnahme auf dem Tyros4 wird über externe Clock-Impulse synchronisiert, die über MIDI A empfangen werden.
MIDI Accord 1	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Tyros4 steuern.
MIDI Accord 2	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Notenevents interpretiert werden.
MIDI Pedal 1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Grundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern (das an MIDI B angeschlossenen sein muss).
MIDI Pedal 2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen (das an MIDI B angeschlossenen sein muss).
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der SYSTEM-Seite auf [Seite 124](#). Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.



1 Local Control

Schaltet „Local Control“ für jeden einzelnen Part ein oder aus. Wenn „Local Control“ eingeschaltet ist (ON), steuert die Tastatur des Tyros4 den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger, wodurch die internen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ ausschalten (OFF), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Tyros4 getrennt, so dass kein Ton erklingt, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Spielhilfen verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequencer die internen Voices des Tyros4 spielen und mit Hilfe der Tastatur des Tyros4 Noten auf dem externen Sequencer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

Bestimmt, ob das Tyros4 durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. INTERNAL ist die normale Taktgebereinstellung, wenn das Tyros4 allein oder als Master-Keyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Tyros4 mit einem externen Sequencer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und ihn mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter korrekt einstellen: MIDI A, MIDI B, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z. B. an der Buchse MIDI IN des Tyros4) und das MIDI-Taktgebersignal ordnungsgemäß überträgt.

■ TRANSMIT CLOCK (Clock-Signal senden)

Schaltet die Übertragung von MIDI-Taktsignalen (F8) ein oder aus. Wenn hier OFF eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.

■ RECEIVE TRANSPOSE

Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Tyros4 auf die Noten-Events angewendet wird, die vom Tyros4 über MIDI empfangen werden.

■ START/STOP

Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.

■ CHORD SYS/EX.

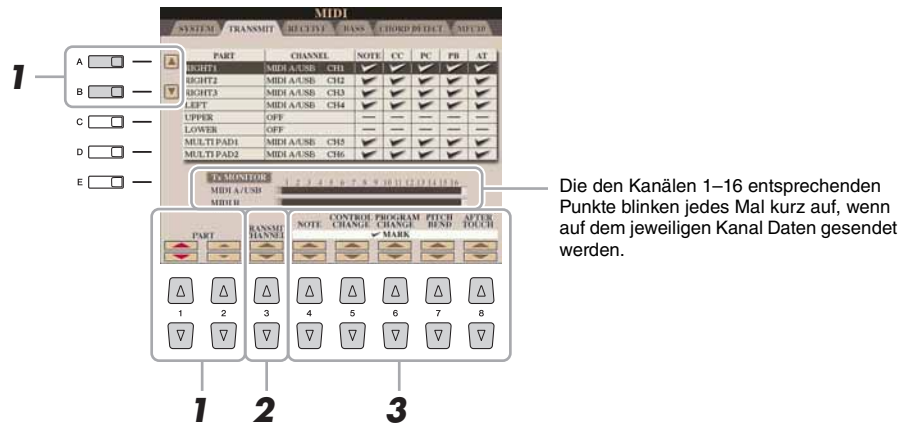
Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung/Grundton und Akkordart) ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

HINWEIS

Wenn die Clock auf einen anderen Wert als INTERNAL eingestellt wird, können Style, Song oder Multi Pad nicht mit den Tasten am Bedienfeld gespielt werden.

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der TRANSMIT-Seite auf [Seite 124](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] oder [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Part auszuwählen, dessen Sendeeinstellungen Sie ändern möchten.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

UPPER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).

LOWER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird. Dies wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.

2 Verwenden Sie die Taste [3 ▲▼], um den Kanal auszuwählen, über den der ausgewählte Part gesendet wird.

3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der gesendeten Daten festzulegen.

Die folgenden MIDI-Events können im Display TRANSMIT/RECEIVE eingestellt werden.

- NOTE (Noten-Events) [Seite 74](#)
- CC (Controller-Event)..... [Seite 74](#)
- PC (Program Change, Programmwechsel) ... [Seite 74](#)
- PB (Pitch Bend)..... [Seite 74](#)
- AT (Aftertouch)..... [Seite 74](#)

HINWEIS

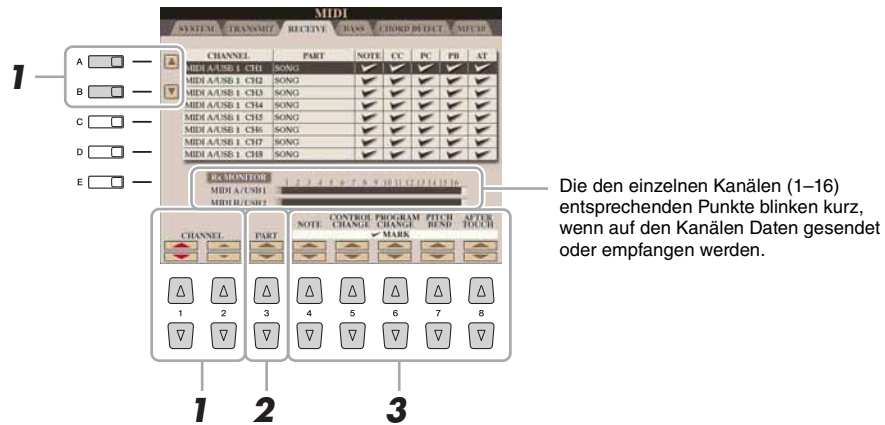
Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

HINWEIS

Schreibgeschützte Songs können auch dann nicht gesendet werden, wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 für Übertragung eingestellt sind.

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der RECEIVE-Seite auf Seite 124. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] oder [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Empfangskanal einzustellen.

Der Tyros4 kann über die USB-Verbindung MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).

2 Verwenden Sie die Taste [3 ▲▼], um den Part auszuwählen, auf dem der ausgewählte Kanal empfangen wird.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

KEYBOARD

Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Tyros4.

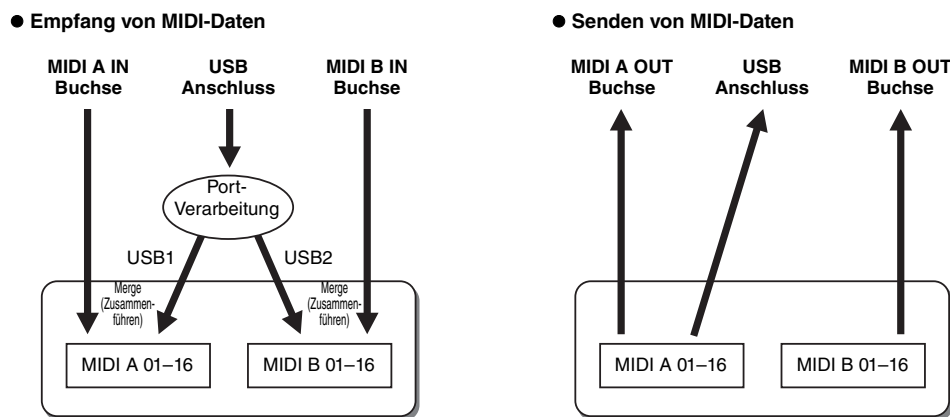
EXTRA PART 1-4

Es gibt vier Parts, die speziell für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert sind. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen vier Parts, die zusätzlich zu den allgemeinen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonklangs) verwendet werden können, kann der Tyros4 als multitimbraler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der zu empfangenden Daten festzulegen.

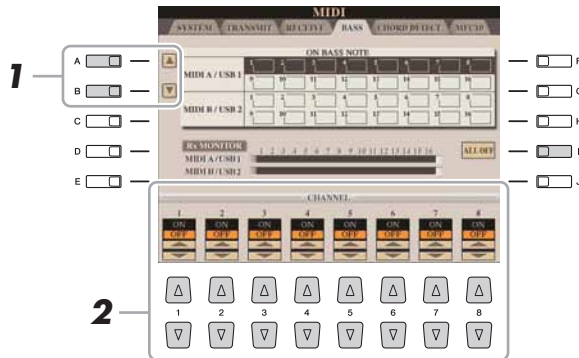
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

Die Beziehung zwischen den [MIDI]-Buchsen und der [USB]-Buchse, die zum Senden/Empfangen von 32 Kanälen mit MIDI-Meldungen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), sieht folgendermaßen aus:



Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der BASS-Seite auf [Seite 124](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



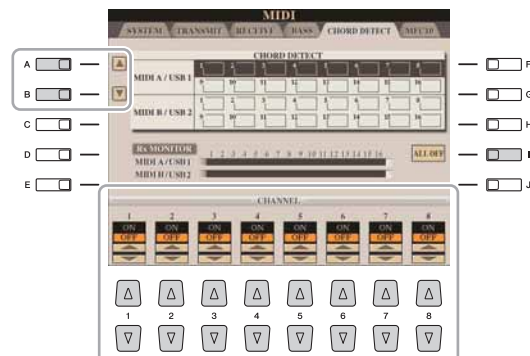
1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den Kanal auszuwählen.

2 Stellen Sie den gewünschten Kanal mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] auf ON oder OFF.

Sie können auch alle Kanäle mit der Taste [I] (ALL OFF) auf OFF einstellen.

Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der CHORD-DETECT-Seite auf [Seite 124](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind abhängig von der ausgewählten Erkennungsmethode. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



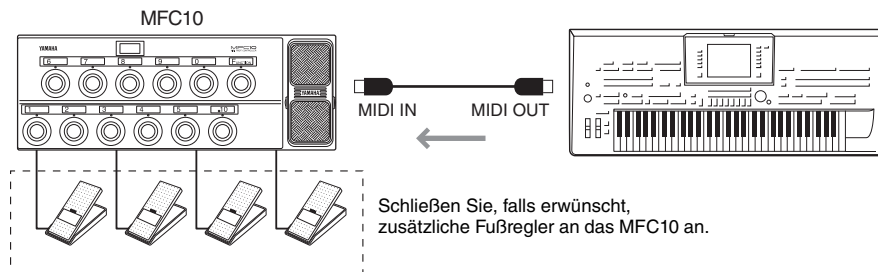
Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s. o.).

MFC10-Einstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der MFC10-Seite auf [Seite 124](#).

Wenn Sie einen optionalen MIDI Foot Controller MFC10 am Tyros4 anschließen, können Sie viele Funktionen und Features mit den Füßen steuern – perfekt für das Umschalten von Einstellungen und zur Kontrolle des Sounds bei Live-Auftritten. Jedem der Fußschalter können verschiedene Funktionen zugewiesen werden, und für die zusätzliche Klangbeeinflussung können bis zu fünf Fußpedale (optional) am MFC10 angeschlossen werden.

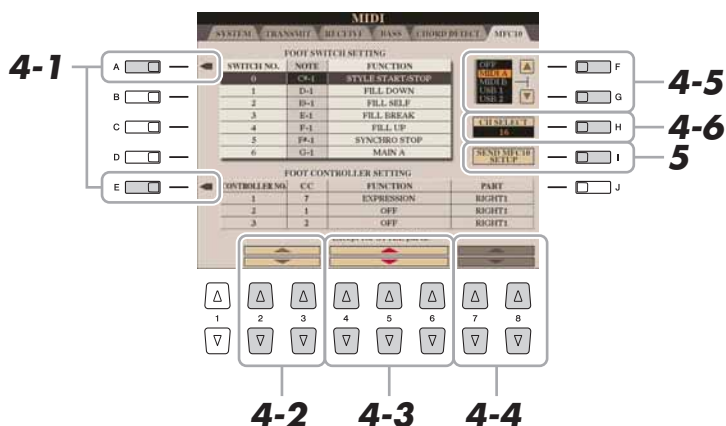
1 Verbinden Sie die MIDI-IN-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit einer der MIDI-OUT-Buchsen des Tyros4.



2 Schalten Sie das MFC10 in den normalen Modus, und schalten Sie das [FUNCTION]-Lämpchen des MFC10 ein.

3 Führen Sie die Schritte 1–4 auf [Seite 124](#) aus, um die MFC10-Seite aufzurufen.

4 Stellen Sie die Parameter in diesem Display beliebig ein.



In diesem Display können zwei Einstellungen vorgenommen werden (s. u.):

- Jeder Fußschalter (F00–F29) des MFC10 sendet eine Notennummer an den Tyros4, und der Tyros4 bestimmt, welche Reaktion auf diese Notennummer erfolgt (welche Funktion durch die Nummer ausgeführt wird).
- Jeder Fußregler am MFC10 sendet Controller-Meldungen über eine bestimmte Controller-Nummer an den Tyros4, und der Tyros4 bestimmt, welche Reaktion auf diese Controller-Nummer erfolgt (welcher Parameter geändert wird).

4-1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[E] zur Auswahl von „FOOTSWITCH“ oder „FOOT CONTROLLER“.

4-2 Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] eine Fußschalternummer (F00–F29) oder eine Fußreglernummer (1–5) aus, der die Funktion zugewiesen wird.

Beachten Sie, dass jedem Fußschalter eine Notennummer und jedem Fußregler eine Controller-Nummer zugeordnet ist und dass Sie diese von vorneherein bestehenden Einstellungen nicht ändern können.

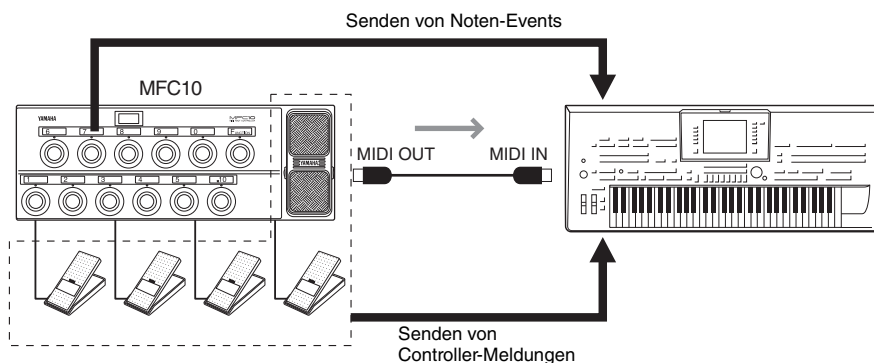
- 4-3** Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[6 ▲▼], um die Funktion anzugeben, die dem Fußschalter zugewiesen wird (d. h. die Notenummer), oder die Funktion, die dem Fußregler zugewiesen wird (d. h. die Controller-Nummer). Welche Funktionen dem Fußschalter oder Fußregler zugewiesen werden können, erfahren Sie auf [Seite 122](#).
- 4-4** (Nur für die FOOT-CONTROLLER-Einstellung) Legen Sie mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] den Part fest, auf den die dem Fußregler zugewiesene Funktion angewendet wird.
- 4-5** Verwenden Sie die Tasten [F]/[G], um den MIDI-Anschluss festzulegen, der für die Kommunikation mit dem MFC10 verwendet wird. Hier kann auch der USB-Anschluss (USB1, USB2) ausgewählt werden, obwohl das MFC10 keinen USB-Anschluss besitzt. Der Grund hierfür ist, dass anstelle des MFC10 ein Computer verwendet werden kann. (Der Computer kann die Daten senden, die genau den Daten entsprechen, die das MFC10 an den Tyros4 senden würde. Weiter Einzelheiten finden Sie unten auf dieser Seite.)
- 4-6** Verwenden Sie die Taste [H] (CH SELECT), um den MIDI-Kanal festzulegen, der für die Kommunikation mit dem MFC10 verwendet wird.

5 Drücken Sie die Taste [I] (SEND MFC10 SETUP), um die Einstellungen an das MFC10 zu senden.

6 Ziehen Sie das MIDI-Kabel zwischen Tyros4 und MFC10 ab, und verbinden Sie die MIDI-OUT-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-IN-Buchse des Tyros4 entsprechend den oben vorgenommenen Einstellungen.

HINWEIS

Genau genommen werden an das MFC10 die Paare aus Fußschalternummer und Notenummer, die Paare aus Fußreglernummer und Controller-Nummer und der oben festgelegte MIDI-Kanal zur Kommunikation gesendet.



7 Bedienen Sie das MFC10, um zu überprüfen, ob Sie den Tyros4 vom MFC10 aus so steuern können, wie Sie es in Schritt 4 festgelegt hatten.

8 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Display für die Auswahl von MIDI-Vorlagen zurückzukehren und die obigen Einstellungen auf der Registerkarte USER zu speichern.

Verwenden eines Computers oder eines anderen MIDI-Instruments anstelle des MFC10

Die folgenden beiden Einstellungen auf der MFC10-Seite können nicht im MFC10, sondern nur im Tyros4 als MIDI-Vorlage gespeichert werden.

- Zuordnungspaare Notenummer/Tyros4-Funktion
- Zuordnungspaare Controller-Nummer/Änderung eines Tyros4-Parameters

Wenn Sie kein MFC10 verwenden, können Sie den Tyros4 mit den Notenummern und Controller-Meldungen eines beliebigen geeigneten MIDI-Geräts (z. B. eines Computers, Sequenzers oder Master-Keyboards) steuern. Vergewissern Sie sich, dass in diesem Display für den entsprechenden Kanal die Kontrolle durch ein externes Gerät festgelegt wird.

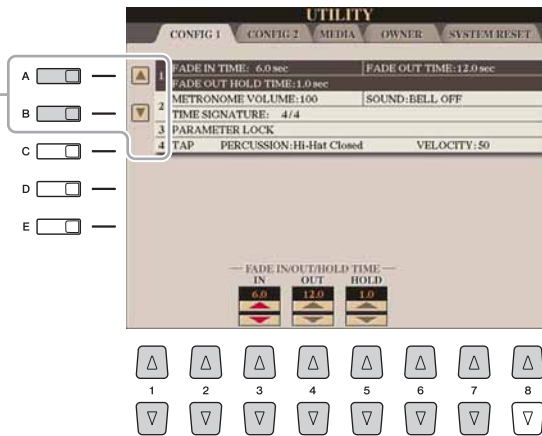
Inhalt

CONFIG1	132
CONFIG2	134
MEDIA.....	135
OWNER.....	136
SYSTEM RESET.....	137
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen.....	137
• Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei	138

CONFIG1

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:

- 1 Fade In/Out
- 2 Metronome
- 3 Parameter Lock
- 4 Tap



1 Fade In/Out

Diese Parameter bestimmen das Verhalten, wenn die Style- oder Song-Wiedergabe mit der Taste [FADE IN/OUT] ein-/ausgeblendet wird.

[3 ▲▼]	FADE IN TIME	(Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME	(Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	(Ausblend-Haltezeit) Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0–5,0 Sekunden).

2 Metronom

[2 ▲▼]	VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Legt das Taktmaß des Metronomklangs fest.

3 Parameter Lock

Diese Funktion wird verwendet, um bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperrt“, so dass sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder oder Song- und Sequenz-Daten.

Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und sperren Sie diesen mit der Taste [8 ▲] (MARK ON).

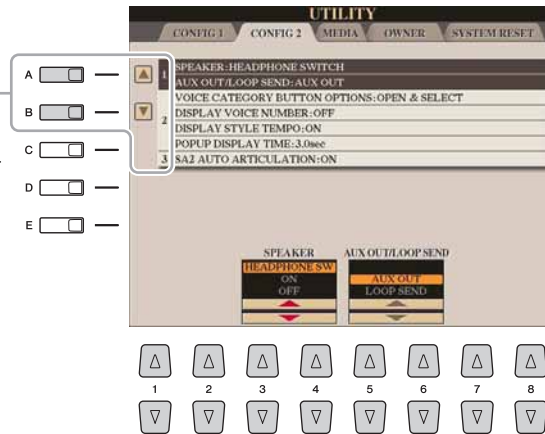
4 Tap

Hiermit legen Sie die bei Verwendung der Tap-Funktion erzeugte Drum-Voice und deren Velocity fest.

[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Wählt das Schlaginstrument aus.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Stellt die Velocity ein.

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:

- 1 Speaker/AUX Out- Loop Send
- 2 Optionen für die Voice-Category-Taste/Einstellungen für das Display
- 3 SA2 Auto Articulation



1 Speaker/AUX Out-Loop Send

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER	(Lautsprecher) Legt fest, ob über den optional eingebauten Lautsprecher Signale ausgegeben werden oder nicht. HEADPHONE SW: Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer an den Anschluss PHONES angeschlossen werden. ON: Die Lautsprecher geben den Ton immer wieder. OFF: Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	AUX OUT/ LOOP SEND	Wählt das gewünschten Ausgangssignal für die Buchse AUX OUT/LOOP SEND.

2 Optionen für die Voice-Category-Taste/Einstellungen für das Display

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird. OPEN & SELECT: Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der automatisch ausgewählten Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird). OPEN ONLY: (Nur öffnen) Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahl-Display die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird. HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit „0“ anfängt. HINWEIS Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Preset-Styles über dem Preset-Style-Namen angezeigt wird oder nicht.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Legt fest, nach welcher Zeit sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z. B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)

3 SA2 Auto Articulation

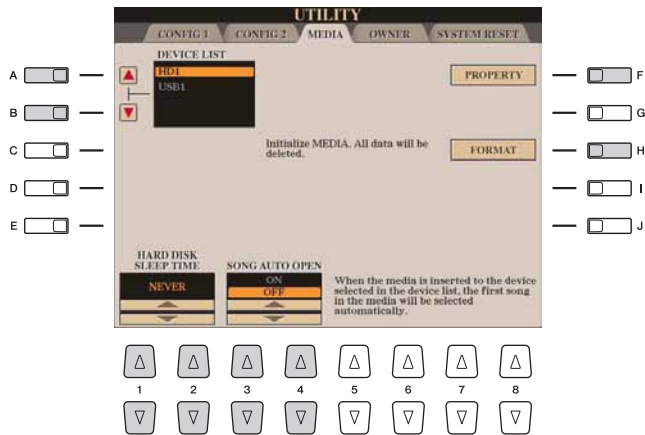
Legt fest, ob den SA2-Voices die Articulation-Effekte automatisch hinzugefügt werden.

HINWEIS

Dies betrifft nicht nur diejenigen SA2-Voices, die Sie auf der Tastatur spielen, sondern auch die SA2-Voices in Songs oder Styles.

MEDIA

Sie können wichtige Funktionen für Medien für den Tyros4 einstellen oder ausführen. Der Begriff „Media“ (Medien) bezieht sich sowohl auf USB-Speichergeräte als auch interne Festplattenlaufwerke.



[A]/[B]	DEVICE LIST	Wählt das gewünschte Medium aus, dessen verbleibenden Speicherplatz Sie prüfen möchten (siehe „PROPERTY“ weiter unten) oder formatiert das Medium (siehe Bedienungsanleitung).
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des Mediums, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Medium vorhanden ist. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[H]	FORMAT	Formatiert das Medium, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Lesen Sie hierzu Kapitel 11 der Bedienungsanleitung.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME	Die Festplatte wird nach einer bestimmten Zeit der Inaktivität in den Energiesparmodus versetzt, um sowohl die Lebensdauer der Festplatte zu erhöhen als auch unnötige mechanische Geräusche zu vermeiden. Dieser Parameter legt die „Sleep Time“ (Wartezeit bis zur Aktivierung des Energiesparmodus) fest. HINWEIS Wenn Sie die Audio-Recorder/Player-Funktion nutzen, achten Sie darauf, hier „NEVER“ (nie) einzustellen, anderenfalls kann es sein, dass der Audio-Recorder/Player nicht richtig funktioniert.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion Song Auto Open ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ und wenn das Medium eingelegt ist, das oben in der Geräteliste ausgewählt ist, ruft der Tyros4 automatisch den ersten Song auf dem Medium ab.

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:
 1 Owner Name/Language/
 Main Picture
 2 License Key



1 Owner Name/Language/Main Picture

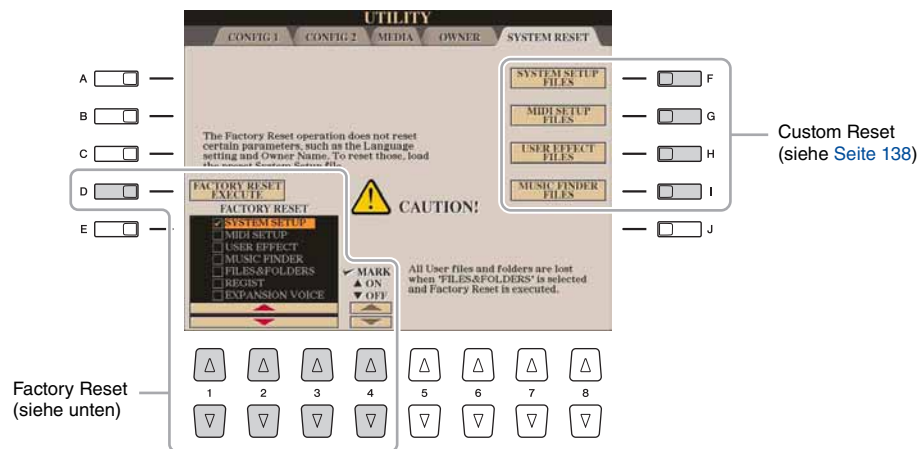
[D]	BACKUP	Mit diesem Vorgang können Sie alle Daten des Instruments auf einem USB-Speichergerät sichern. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[E]	RESTORE	Lädt eine Sicherungsdatei (Backup) vom USB-Speichergerät.
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Besitzernamen wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Anweisungen zur Zeicheneingabe finden Sie in der Bedienungsanleitung unter „Grundsätzliche Bedienung“.
[J]	MAIN PICTURE	Hiermit können Sie ein Hintergrundbild für das Main-Display auswählen. Sie können eines der Bilder auswählen, die auf der Preset-Seite zur Auswahl bereitstehen. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um das Auswahl-Display zu schließen. Sie können auch ein eigenes Hintergrundbild verwenden, das Sie auf einem USB-Speichergerät oder der internen Festplatte gespeichert haben. Achten Sie darauf, dass das Bild eine Bitmap-Datei ist (.BMP) und nicht größer als 640 x 480 Pixel. Kopieren Sie die gewünschte Datei zunächst von USB auf die USER-Seite, und wählen Sie sie dann auf der USER-Seite aus. HINWEIS Die obigen Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Seite 55).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Zeigt die Versionsnummer dieses Instruments an.

2 License Key

Wenn Sie Premium Voices, Songs und Styles usw. (genannt Premium-Pack-Daten) erwerben und installieren möchten, kann ein Lizenzschlüssel erforderlich sein. Näheres finden Sie in Kapitel 1 der Bedienungsanleitung.

SYSTEM RESET

Es gibt zwei Reset-Methoden im SYSTEM-RESET-Display: Factory Reset (Werksvoreinstellungen) und Custom Reset (eigene Voreinstellungen).



Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Mit dieser Funktion können Sie den Status des Tyros4 auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen.

- 1 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen Sie dann mit Taste [4 ▲] (MARK ON) die Markierung.

Um die Markierung zu entfernen, drücken Sie die Taste [4 ▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP	Stellt die System-Setup-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen ein. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
MIDI SETUP	Versetzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die User-Effekt-Einstellungen einschließlich der im Display „Mixing Console“ erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen, Kompressortypen sowie die Vocal-Harmony-Typen und die gespeicherten Mikrofoneinstellungen auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
[MUSIC FINDER]	Versetzt die Music Finder-Daten (alle Datensätze) zurück in den Auslieferungszustand.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Das Gleiche können Sie durch Einschalten des Geräts bei gehaltener Taste H5 (das am weitesten rechts liegende H auf der Tastatur) erreichen.
EXPANSION VOICE	Löscht alle Expansion-Voices.

- 2 Drücken Sie die Taste [D] (FACTORY RESET EXECUTE), um für alle markierten Elemente den Factory Reset durchzuführen.

Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei speichern, um diese später abrufen zu können.

1 Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET

3 Drücken Sie eine der Tasten [F]–[I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Displays wie [FUNCTION] → [I] UTILITY und dem Display für Mikrofoneinstellungen festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die User-Effekt-Einstellungen, die die in den Mixing-Console-Anzeigen erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen, Kompressortypen, Vocal-Harmony-Typen und gespeicherte Mikrofoneinstellungen umfassen, werden als eine einzelne Datei verwaltet.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Anwender erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

4 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] eine der Registerkarten (außer PRESET) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.

5 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um Ihre Datei zu speichern.

6 Um Ihre Datei abzurufen, drücken Sie die gewünschten Tasten [F]–[I] im SYSTEM-RESET-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.

Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

Index

Zahlen

1–16.....	61
3BAND EQ.....	119

A

ACCENT TYPE	47
ADD TO FAVORITE.....	80
Additional Voice.....	31
Add-Wave-Display	21–22
AFTER TOUCH	6, 13
AI FINGERED	35
AI FULL KEYBOARD	35
Akkord-Events	74
ALL SOUND OFF	26
ALL-PURPOSE	52
ALTERNATE GROUP	26
AMPLITUDE.....	12–13
Anschlagdynamik (Touch Response)	6
Anschlagempfindlichkeit	6
Any Key (Beliebige Taste).....	58
APPEND	82
ARABIC1	9
ARABIC2	9
ARPEGGIO.....	52
ASSEMBLY.....	40, 44
Assembly-Display	21
ASSIGN (Harmony/Echo)	8
ATTACK (Vocoder)	105
ATTACK (Voice Set)	13
Audio Recorder/Player.....	87
AUDITION.....	19
AUTO CH SET	57
AUX OUT/LOOP SEND.....	134

B

BAND PASS FILTER.....	106
BAR CLEAR.....	48
BAR COPY	48
BASIC	40–41
BASS.....	124, 129
BEAT CONVERTER	46
BOOST/CUT	47
BRIGHT (Helligkeit).....	13
BRIGHTNESS	108
BROWSER SETTING.....	115
BYPASS	51

C

CARRIER.....	105
CATEGORY	18–19, 25
CENTER KEY (Mittlere Taste).....	22

CHANNEL (Song Creator)	61, 70
CHANNEL (Style Creator).....	40, 47–48
CHANNEL (Voice Creator).....	29
CHANNEL TRANSPOSE.....	72
CHORD (Song Creator).....	61, 65
CHORD (Style Creator)	50–51
CHORD DETECT	124, 129
CHORD FINGERING	34
CHORD NOTE ONLY (Nur Akkordnote)	8
CHORD SYS/EX.....	126
Chord Tutor.....	34
CHORDAL TYPE.....	100
CHORUS	109
CHORUS (Vocal Harmony).....	100, 105
CHORUS DEPTH	14
CHORUS DEPTH (Talk)	121
CLOCK.....	126
COMMON.....	12
COMPARE.....	11
COMPRESSOR.....	120
CONFIG1.....	132
CONFIG2.....	134
CONTROLLER.....	6, 10, 121
CONTROLLER (Voice Set)	12
Cool!-	4
Custom Drum Voice	24
Custom Reset	138
Custom Voice.....	20
CUSTOM VOICE ASSEMBLY	21, 25
CUSTOM VOICE EDIT via PC	33
Custom!	5
CustomWA!.....	5

D

Darstellung von Liedtext	55
DECAY (Abklingzeit)	13
DEFRAG (Erweiterungsmodul).....	29
DELETE (Song Creator)	71
DELETE (Style Creator)	42
DELETE WAVE.....	23
Detail.....	106
Details	102
DETUNE.....	101
DIGITAL RECORDING.....	40, 61, 77
DORIAN	52
DORIAN 5th.....	52
Drum-Mapping-Display	25
Drums	4
DSP	14, 109
DYNAMICS	47

E

Echo-Typen	7
Echtzeitaufnahme (Multi Pad)	77
Echtzeitaufnahme (Style).....	41
EDIT	40
EFFECT	105, 109
EFFECT/EQ.....	14
EG	13
Einzelschritt-Aufnahme (Style)	44
EMPTY.....	25
END KEY.....	23
EQ.....	14, 112
EQUAL.....	9
Equalizer	112
Erweiterungsmodul	18–19
Event-List-Display.....	44, 73
EXPAND/COMP.....	47

F

Factory Reset.....	137
Fade In/Out (Ein-/Ausblenden)....	132
Favoriten	80
Feineinstellung	9
FILTER.....	12–13, 108
FILTER (Event-List-Display)	75
FINE	46
FINGERED	35
FINGERED ON BASS.....	35
FIXED DO (Do unveränderlich)	54
FIXED PITCH (Feste Tonhöhe).....	22
Flash-Speicher- Erweiterungsmodul	17, 20, 24
Follow Lights (Den Lichtern folgen)	58
FOOT PEDAL	121
FOOTAGE	16
FORMANT.....	101, 105
FORMAT (Erweiterungsmodul)	29
Freeze (Einfrieren).....	84
Frequenz	112
FULL KEYBOARD	35
Fußregler.....	121
Fußschalter.....	121

G

Gain	112
GLIDE	122
GM	5
GROOVE.....	40, 46
Guide	58
GUITAR	51

H

HARMO. (Obertonanteil).....	13
HARMONIC CONTENT	13, 108
HARMONIC MINOR.....	51
HARMONIC MINOR 5th	51
HARMONY.....	14
HARMONY ASSIGN	99–100
Harmony/Echo-Typ	7
Harmony-Typen	7
HIGH KEY.....	52
HPF (High Pass Filter, Hochpassfilter).....	105
Hüllkurvengenerator	13

I

IMPORT.....	18
INDIVIDUAL LOAD	31
INITIAL TOUCH.....	6
INPUT-LEVEL-Anzeige.....	119
Internet-Direktverbindung.....	115

K

Karao Key („Karaoke-Taste“).....	59
KBD.VEL (Keyboard Velocity; Anschlagstärke auf der Tastatur)	62
KEY SIGNATURE	54
KEYBOARD (Transposition).....	10
KEYBOARD (Vocal Harmony).....	97
KEYBOARD/PANEL.....	6, 10
Key-Mapping-Display	23
KIRNBERGER.....	9
KIT ↔ INST	25
Kit-Bearbeitung	27

L

Language (Sprache).....	136
Legacy.....	5
LENG (Länge)	16
Lesezeichen	116
LFO.....	12–13
LIBRARY EDIT	28
LIBRARY LOAD.....	32
LIBRARY SAVE.....	30
License Key.....	136
Line Out.....	114
Live!-	4
Live!Drums.....	5
Live!SFX.....	5
Local Control (Lokalsteuerung)	126
LOOP	76
Loop-Aufnahme (Aufnahmeschleife)	41
Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung)	76
LYRICS (Song-Text)	61
Lyrics Event.....	74
LYRICS LANGUAGE.....	57

M

Main Picture (Bild für Main-Display)	136
MASTER (Transposition).....	10
Master EQ	113
MASTER TUNE.....	9
MEAN-TONE.....	9
MEDIA.....	135
MELODIC MINOR.....	51
MELODIC MINOR 5th	51
MELODY	51
MEMORY (OTS).....	39
MESSAGE SW (Message Switch)	126
Metronom	132
MFC10	130
MIC SETTING	118–119
MIC/TALK-Anzeige	119
MIDI SETUP FILES.....	138
MIDI-Einstellungen.....	124
MIDI-Vorlagen	125
Mikrofon.....	118
MIX	72
Mixing Console (Mischpult)	107
MODE (Audio Recorder/Player).....	91
MODE (Organ Flutes)	16
MODE (Vocal Harmony)	100
MODULATION (Pedal)	122
MODULATION (Voice Set)	12
MONO/POLY	12
MOVABLE DO.....	54
MULTI FINGER.....	35
Multi Pad Creator.....	77
MULTI PAD EDIT	79
Multi-Pad	77
Music Finder	80
MUSIC FINDER +.....	83
MUSIC FINDER FILES.....	138

N

NATURAL MINOR	51
NATURAL MINOR 5th.....	52
NEW BANK.....	77
NEW STYLE	41
NOISE GATE	119
NORMAL REC	89
NORMALIZE (Normalisieren)	88
Notation	53
NOTE LIMIT	52
NOTE NAME.....	54
Notendarstellung	53
Noten-Events	74
Notentransponierung.....	51
NTR	51
NTT.....	51
NUDGE	91

O

OCTAVE	108
OCTAVE (Vocal Harmony)	105
One Touch Setting.....	39
Organ Flutes	16
Organ Flutes!	5
ORIGINAL BEAT	46
OTS LINK TIMING.....	36
Overdub-Aufnahme	41
Overview	99, 104
OWNER	136
Owner Name.....	136

P

P.A.T.....	60
PAN (Talk)	121
PAN (Vocal Harmony)	101
PAN (Voice Creator)	26
PANEL SUSTAIN	14
PANPOT	107
PARAMETER (Style Creator)..	40, 49
Parameter Lock (Parametersperre)	133
Part.....	101
PART OCTAVE.....	12
PART ON/OFF (Style-Einstellung)	37
PEDAL POLARITY	121
PEDAL PUNCH IN/OUT.....	68
Performance Assistant (Spiel-Assistent)	60
PHRASE MARK REPEAT (Phrasenmarkierung wiederholen)	57
PITCH BEND	122
PITCH BEND RANGE.....	108
PITCH CORRECT MODE.....	101
PITCH DETECT	120
PITCH SHIFT.....	52
PITCH SHIFT TO ROOT	52
PLAY ROOT	50
Playlist	93
PORTAMENTO	122
PORTAMENTO TIME	108
PORTAMENTO TIME (Voice Set).....	12
Premium Voices	31, 136
Property (Eigenschaft).....	29
Punch In/Out (Audio Recorder/Player)	90
Punch In/Out (Song)	68
PURE MAJOR.....	9
PURE MINOR	9
PYTHAGOREAN.....	9

Q

QUANTIZE 48, 54, 71
QUICK START 58

R

REC END 68
REC MODE (Song Creator) 61, 68
REC START 68
RECEIVE 124, 128
RECEIVE NOTE OFF 26
RECEIVE TRANSPOSE 126
RECORD EDIT 81
RECORD-Display 41
REDUCTION LEVEL (Talk) 121
REGIST SEQUENCE/
FREEZE/VOICE SET 15, 84–85
Registration Memory 84
Registrierungssequenz 85
REHEARSAL 91
RELEASE (Vocal Harmony) 105
RELES. (Release) 13
REMOVE EVENT 48
REPEAT FOLDER
(Ordner wiederholen) 57
REPEAT MODE 57
REPLACE 82
RESP (Response) 16
RETRIGGER 52
RETRIGGER TO ROOT 52
REVERB 26, 109
REVERB
(Vocal Harmony) 100, 105
REVERB DEPTH 14
REVERB DEPTH (Talk) 121
RHY CLEAR 43
ROOT FIXED 51
ROOT TRANS 51
RTR 52

S

SA2 Auto Articulation 134
SCALE TUNE 9
Score (Notenschrift) 53
SECTION SET 37
SELECT WAVE 21, 25
SEQUENCE END 85
SET UP (Score) 54
SETUP (Song Creator) 72
SETUP (Vocal Harmony) 96
SFF 49
SFF GE 49
SFX 4
SINGLE FINGER 35
SOFT 6, 122
Song 53
SONG (Transposition) 10
Song Creator 61

SONG SETTING 57
Songpositionsmarken 76
SOSTENUTO 122
SOUND 13
SOURCE ROOT 50
SP (Song-Position) 76
SPEAKER 134
SPEED (Harmony/Echo) 8
SPEED (Vocal Harmony) 120
SPLIT POINT 38
Sprungmarken 76
START KEY (Starttaste) 22–23
Start-/Endpunkt 92
START/STOP (MIDI) 126
Step Recording (Multi Pad) 78
Step Recording (Song) 61, 65
STEP-RECORD-Display 62
Stimmung 9
STOP (RTR) 52
STOP ACMP 36
STORE 23, 27
STRENGTH 47
STROKE 52
Style 34
Style Creator 40
STYLE SETTING 36
STYLE SETTING/SPLIT POINT/
CHORD FINGERING 34, 36, 38
STYLE TOUCH 37
Style-File-Format 49
Style-Montage 44
Sweet!- 4
SWING 46
SYNCHRO STOP WINDOW 37
SYS/EX. 61, 126
SYSTEM 124, 126
SYSTEM RESET 137
SYSTEM SETUP 137
SYSTEM SETUP FILES 138
Systemexklusive Events 74

T

TALK MIXING 121
TALK-Seite 120
Tap (Tempo einzählen) 133
TARGET (Ziel) 26
TEMPO (Style-Einstellung) 37
Text-Display 55
TOUCH LIMIT
(Anschlagsstärke-Limit) 8
TOUCH SENSE (Voice Set) 12
TRACK DELETE 88
TRACK SELECT 88–90
TRANSMIT 124, 127
TRANSMIT CLOCK
(Clock-Signal senden) 126
TRANSPOSE 108
TRANSPOSE (Vocal Harmony) ... 101

TRANSPOSE ASSIGN 10
TUNE 108
TUNING (Stimmung) 108
Typ „Multi Assign“ 7

U

USER EFFECT FILES 138
USER MEMORY 119
Utility 132

V

VARIATION (DSP) 14
VELOCITY CHANGE 48
VH TYPE SELECT 96, 98, 103
VIBRATO 14
VIBRATO SPEED 16
VIEW NOTE 26
VOCAL EFFECT EDIT 99, 104
VOCAL-Seite 119
VOCODER 105
VOCODER CONTROL 97
VOICE (Mixing Console) 107
Voice Creator 17
Voice Editor 33
VOICE PROPERTY (Voice-
Eigenschaften; Voice Creator) ... 29
VOICE RAM 29
VOICE SET 15
Voices 4
Voice-Set 11
Vokalharmonie 96
VOL (Organ Flutes) 16
VOL/VOICE 107
VOLUME
(Audio-Recorder/Player) 88
VOLUME (Harmony/Echo) 8
VOLUME (Mixing Console) 107
VOLUME (Talk) 121
VOLUME (Vocal Harmony) 101
VOLUME (Voice Creator) 26
VOLUME (Voice Set) 12
VOLUME/ATTACK 16

W

WAVE COUNT (Anzahl Waves) 29
WAVE PROPERTY
(Wave-Eigenschaften) 29
WAVE VOLUME
(Wave-Lautstärke) 22
WAVEFORM COUNT
(Anzahl Waveforms) 29
WERCKMEISTER 9

X

XG 5