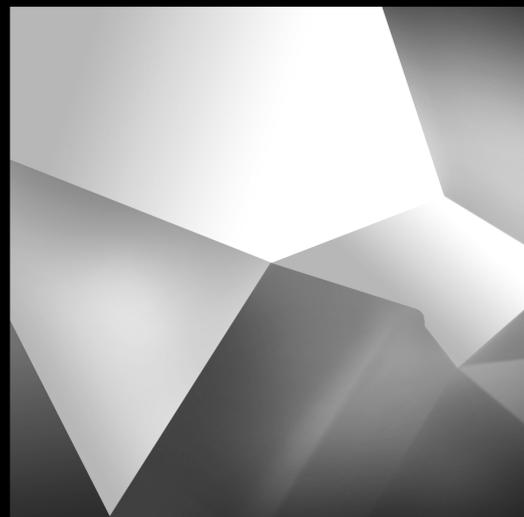


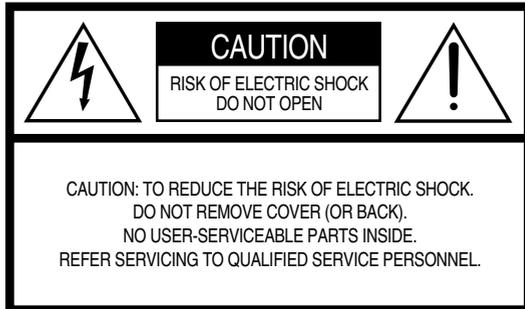
DIGITAL WORKSTATION
Tyros2



Bedienungsanleitung

SPECIAL MESSAGE SECTION

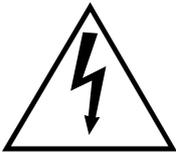
PRODUCT SAFETY MARKINGS: Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



See bottom of Keyboard enclosure for graphic symbol markings.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated „dangerous voltage“ within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

IMPORTANT NOTICE: All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. **DO NOT** modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE: The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

ENVIRONMENTAL ISSUES: Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

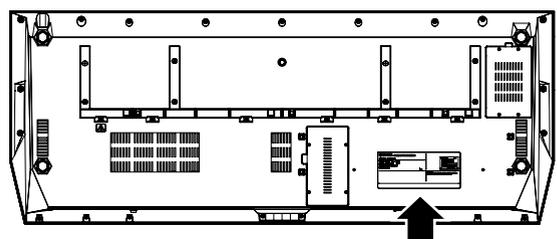
Battery Notice: This product **MAY** contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

Warning: Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

Disposal Notice: Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

NOTICE: Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer’s warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

NAME PLATE LOCATION: The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.



Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

92-469- ① (bottom)

IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

INFORMATION RELATING TO PERSONAL INJURY, ELECTRICAL SHOCK, AND FIRE HAZARD POSSIBILITIES HAS BEEN INCLUDED IN THIS LIST.

WARNING- When using any electrical or electronic product, basic precautions should always be followed. These precautions include, but are not limited to, the following:

- 1.** Read all Safety Instructions, Installation Instructions, Special Message Section items, and any Assembly Instructions found in this manual **BEFORE** making any connections, including connection to the main supply.
- 2.** Main Power Supply Verification: Yamaha products are manufactured specifically for the supply voltage in the area where they are to be sold. If you should move, or if any doubt exists about the supply voltage in your area, please contact your dealer for supply voltage verification and (if applicable) instructions. The required supply voltage is printed on the name plate. For name plate location, please refer to the graphic found in the Special Message Section of this manual.
- 3.** This product may be equipped with a polarized plug (one blade wider than the other). If you are unable to insert the plug into the outlet, turn the plug over and try again. If the problem persists, contact an electrician to have the obsolete outlet replaced. Do **NOT** defeat the safety purpose of the plug.
- 4.** Some electronic products utilize external power supplies or adapters. Do **NOT** connect this type of product to any power supply or adapter other than one described in the owners manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.
- 5.** **WARNING:** Do not place this product or any other objects on the power cord or place it in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. **NOTE:** The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.
- 6.** Ventilation: Electronic products, unless specifically designed for enclosed installations, should be placed in locations that do not interfere with proper ventilation. If instructions for enclosed installations are not provided, it must be assumed that unobstructed ventilation is required.
- 7.** Temperature considerations: Electronic products should be installed in locations that do not significantly contribute to their operating temperature. Placement of this product close to heat sources such as; radiators, heat registers and other devices that produce heat should be avoided.
- 8.** This product was **NOT** designed for use in wet/damp locations and should not be used near water or exposed to rain. Examples of wet/damp locations are; near a swimming pool, spa, tub, sink, or wet basement.
- 9.** This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by the manufacturer. If a cart, rack, or stand is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.
- 10.** The power supply cord (plug) should be disconnected from the outlet when electronic products are to be left unused for extended periods of time. Cords should also be disconnected when there is a high probability of lightning and/or electrical storm activity.
- 11.** Care should be taken that objects do not fall and liquids are not spilled into the enclosure through any openings that may exist.
- 12.** Electrical/electronic products should be serviced by a qualified service person when:
 - a. The power supply cord has been damaged; or
 - b. Objects have fallen, been inserted, or liquids have been spilled into the enclosure through openings; or
 - c. The product has been exposed to rain; or
 - d. The product does not operate, exhibits a marked change in performance; or
 - e. The product has been dropped, or the enclosure of the product has been damaged.
- 13.** Do not attempt to service this product beyond that described in the user-maintenance instructions. All other servicing should be referred to qualified service personnel.
- 14.** This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. **DO NOT** operate for a long period of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist. **IMPORTANT:** The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.
- 15.** Some Yamaha products may have benches and/or accessory mounting fixtures that are either supplied as a part of the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured **BEFORE** using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwer wiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluss/Netzkabel

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verwenden Sie ausschließlich die mitgelieferten Netzkabel/Stecker.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Verwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu zerlegen oder Bauteile im Innern auf irgend eine Weise zu verändern.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Netzkabel ausgefranst ist oder der Netzstecker beschädigt wird, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie den Netzschalter sofort aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Netzanschluss/Netzkabel

- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose heraus, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, dass sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.

- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Kabelverbindungen ab.
- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch in ausgeschaltetem Zustand fließt eine geringe Menge Strom durch das Produkt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.
- Verwenden Sie für das Instrument nur den dafür vorgesehenen Ständer. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Anderenfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.
- Stellen Sie keine Gegenstände vor die Entlüftungsöffnung des Instruments, da hierdurch eine einwandfreie Belüftung der Bauteile im Innern behindert werden und das Instrument überhitzen könnte.

Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, dass die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht Ihre Finger oder eine Hand in irgendeine Öffnung am Instrument.
- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitze am Bedienfeld oder der Tastatur. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Vorsicht bei Vorgängen mit Daten

Stellen Sie sicher, dass der Tyros2 NIEMALS ausgeschaltet wird, während ein Datenvorgang auf dem USER-/USB-/HD-Laufwerk ausgeführt wird. Hierzu zählen Speichern, Löschen oder Kopieren und Ausschneiden. (Warten Sie immer, bis die nachfolgend abgebildete Warnmeldung im Display erloschen ist.) Wenn Sie das Instrument während eines Datenvorgangs ausschalten, gehen sämtliche Daten verloren, die auf dem betreffenden Laufwerk gespeichert oder eingefügt wurden.

Das gilt insbesondere für Datenvorgänge, die Sie auf dem USER-Laufwerk ausführen. Wenn Sie das Instrument während eines Speicher-, Lösch- oder Einfügevorgangs auf dem USER-Laufwerk ausschalten, droht beim nächsten Einschalten der Verlust ALLER Daten auf dem USER-Laufwerk und nicht nur der von dem Vorgang betroffenen Daten. Mit anderen Worten: Wenn Sie auf dem USER-Laufwerk beispielsweise Song-Daten speichern, löschen oder einfügen, riskieren Sie den Verlust ALLER Daten auf dem USER-Laufwerk, sprich: sämtlicher Voices, Styles, Multi-Pad-Bänke und Registration-Memory-Voreinstellungen, die auf dem USER-Laufwerk gespeichert sind.

Diese Warnung gilt auch für die Erstellung eines neuen Ordners auf dem USER-Laufwerk oder für das Zurücksetzen auf die werksseitigen Voreinstellungen (Seite 196).



Now executing.
(Don't turn off the power now,
otherwise the data may be damaged.)

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verloren gehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Urheberrechtlicher Hinweis

Es folgen Titel, Quelle, Autor und Komponist des in diesem Instrument vorinstallierten Songs sowie die urheberrechtlichen Hinweise dazu.

Beauty And The Beast
from Walt Disney's BEAUTY AND THE BEAST
Lyrics by Howard Ashman
Music by Alan Menken
© 1991 Walt Disney Music Company and Wonderland Music
Company, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

Can't Help Falling In Love
from the Paramount Picture BLUE HAWAII
Words and Music by George David Weiss, Hugo Peretti and
Luigi Creatore
Copyright © 1961 by Gladys Music, Inc.
Copyright Renewed and Assigned to Gladys Music
All Rights Administered by Cherry Lane Music Publishing
Company, Inc. and Chrysalis Music
International Copyright Secured All Rights Reserved

Eine Vielzahl hilfreicher und nützlicher Informationen zum Tyros2 finden Sie auf der folgenden Website:
<http://music.yamaha.com/tyros2>

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

Die unten aufgelisteten Datentypen gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten. Speichern Sie die Daten auf dem User-Laufwerk (Seite 67) oder geeigneten externen Medien.

- Aufgenommene/bearbeitete Songs (Seiten 55, 60, 121, 135)
- Erzeugte/bearbeitete Styles (Seite 159)
- Erzeugte/bearbeitete Voices (Seiten 91, 94)
- Erzeugte Multi-Pads (Seite 169)
- Gespeicherte One-Touch-Einstellungen (Seite 155)
- Bearbeitete MIDI-Einstellungen (Seite 214)

Auf dem User-Laufwerk (Seite 71) befindliche Daten können aufgrund von Fehlfunktionen oder fehlerhafter Bedienung verloren gehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einem externen Medium.

Sicherung der auf dem USB-Speichergerät / externen Medien befindlichen Daten

- Zum Schutz vor Datenverlusten durch Beschädigungen der Medien empfehlen wir Ihnen, Ihre wichtigen Daten auf zwei USB-Geräten / externen Medien zu speichern.

Wenn Sie Einstellungen auf einer Display-Seite ändern und dann diese Seite verlassen, werden die Daten der Systemeinstellung (aufgeführt in der Parametertabelle der separaten Daten-Liste) automatisch gespeichert. Die Änderungen an den Einstellungen gehen jedoch verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne das Display vorher ordnungsgemäß zu schließen.

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben ein außergewöhnliches elektronisches Keyboard erworben. Der Tyros2 von Yamaha vereint die fortschrittlichsten Techniken der Klangerzeugung mit Elektronik und Funktionen auf dem neuesten Stand der Technik, um Ihnen bei größtmöglicher musikalischer Vielseitigkeit eine überwältigende Klangqualität zu bieten. Damit Sie die Funktionen und das beachtliche Leistungspotential des Tyros2 voll ausnützen können, möchten wir Ihnen ans Herz legen, das Handbuch gründlich durchzulesen und dabei die verschiedenen Funktionen auszuprobieren, die dort beschrieben sind. Bewahren Sie dieses Handbuch sorgfältig auf, um es später als Nachschlagewerk zur Hand zu haben.

Lieferumfang

- Tyros2
- Netzkabel x 1
- Notenablage und Halteklammern
- CD-ROM
- Bedienungsanleitung (die Sie in den Händen halten), Daten-Liste, Installationshandbuch
- Schrauben zur Installation des optionalen Festplattenlaufwerks

■ Über die mitgelieferte CD-ROM

Die beiliegende CD-ROM enthält spezielle Software zur Verwendung mit dem Tyros2. Sie enthält die Software „Voice Editor“, die umfassende und intuitive Bearbeitungswerkzeuge für den Tyros2 bietet. Weitere Informationen finden Sie in der Installationshandbuch oder in den Online-Handbüchern der Software.

VORSICHT

- *Versuchen Sie bitte niemals, diese CD-ROM auf einem Audio-CD-Spieler abzuspielen. Durch Missachtung dieser Warnung können Sie nicht nur Ihrem CD-Player und Ihren Lautsprechern, sondern auch Ihrem Gehör Schaden zufügen.*

- Die Fotos von Cembalo, Bandoneon, Hackbrett, Spieluhr, Cymbala und Klavizimbel, die auf dem Computerbildschirm angezeigt werden, wurden uns von der Gakkigaku Shiryokan (Organologie-Sammlung) des Kunitachi-Musik Instituts zur Verfügung gestellt.
- Die folgenden in den Displays des Tyros2 gezeigten Instrumente werden im Hamamatsu-Museum für Musikinstrumente ausgestellt: Balafon, Gender, Kalimba, Kanoon, Santur, Gamelan-Gong, Harfe, Handglocke, Dudelsack, Banjo, Carillon, Mandoline, Oud, Panflöte, Pungi, Rabab, Shanai, Sitar, Steel Drum, Tambra.
- Dieses Produkt (Tyros2) wurde in Lizenz hergestellt (U.S. Patente Nr. 5231671, Nr. 5301259, Nr. 5428708 und Nr. 5567901 der IVL Technologies Ltd.).
- Die in diesem Instrument verwendeten Bitmap-Schriftarten wurden von der Ricoh Co., Ltd. zur Verfügung gestellt und sind deren Eigentum.
- Dieses Produkt verwendet NF, ein integrierter Internet-Browser von ACCESS Co., Ltd. NF wird mit dem patentierten LZW verwendet, unter Lizenz von Unisys Co., Ltd. NF darf weder von diesem Produkt getrennt noch verkauft, verliehen oder auf sonstige Weise übertragen werden. NF darf auch nicht nachkonstruiert, rückwärtskompiliert, rückwärtsassembliert oder kopiert werden. Diese Software enthält ein Modul, das von der Independent JPEG Group entwickelt wurde.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple und Macintosh sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Computer, Inc. eingetragen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

ACCESS

Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Benutzerhandbuch dienen lediglich zur Veranschaulichung und können von dem tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.

Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.

Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha die Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Daten, Musikpartituren und Tonaufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist gemäß den entsprechenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. DIE ANFERTIGUNG, WEITERGABE ODER VERWENDUNG ILLEGALER KOPIEN IST VERBOTEN.

Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

Die Reproduktion und Verwendung urheberrechtlich geschützter Musik und anderer Audioprodukte kann unter bestimmten Bedingungen zwar gestattet sein, jedoch führt die nicht genehmigte Reproduktion und Verwendung solcher Produkte zu Verstößen gegen das Urheberrecht und andere Gesetzesparagrafen. Da solche Regelverstöße schwer wiegende Konsequenzen haben können, sollten Sie sich vor der Verwendung dieses Produktes bei einem Sachverständigen nach der Rechtslage in Ihrem Land erkundigen.

Das Kopieren und die Wiedergabe im Handel erhältlicher Musik und anderer Soundprodukte ist nur für Ihren Privatgebrauch zulässig und ansonsten streng untersagt.

Dieses Produkt kann verwendet werden, um über den Anschluss MIC/LINE INPUT analoge Audiosignale zu importieren/aufzuzeichnen, und es kann außerdem Ihr Spiel auf der Tastatur und die Wiedergabe von MIDI-Song-Daten in digitale Audiosignale im WAV-Format aufzeichnen. Falls Sie bei Ihren Aufzeichnungen urheberrechtlich geschütztes Material verwenden – auch wenn Sie es durch Ihr eigenes Spiel ergänzen –, sind das Kopieren und die öffentliche Wiedergabe dieses Materials nur für Ihren Privatgebrauch zulässig und ansonsten streng untersagt.

Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.

Der EinstiegSeite 18

Es wird dringend empfohlen, diesen Abschnitt vor allen anderen Abschnitten der Bedienungsanleitung zu lesen. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie Ihren neuen Tyros2 in Betrieb nehmen und benutzen.

KurzbedienungsanleitungSeite 22

Falls Sie kein Fan von Bedienungsanleitungen sind, möchten Sie vielleicht so schnell wie möglich anfangen, auf Ihrem neuen Tyros2 zu spielen. In diesem Abschnitt steht, wie es geht.

Inhalt.....Seite 8

Anwendungsindex.....Seite 10

Dieses Spezialverzeichnis ist nach Funktionen und Anwendungen angeordnet – nicht nach Einzelwörtern –, so dass Sie schnell und bequem herausfinden, wie Sie einen bestimmten Vorgang ausführen, oder ein interessantes Thema näher kennen lernen können.

Bedienelemente und Anschlüsse.....Seite 14

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über die Schalter und Steuerelemente des Tyros2.

Bedienungsgrundlagen.....Seite 68

Hier zeigen wir Ihnen die Grundstruktur für die Verwaltung und Organisation der Tyros2-Daten in Dateien und die Bedienungsgrundlagen unter Verwendung des LC-Displays.

Funktionsschema.....Seite 81

Hier sind sämtliche Funktionen des Tyros2 entsprechend ihrer hierarchischen Struktur aufgelistet. Sie können damit leicht erkennen, wie die verschiedenen Funktionen untereinander in Beziehung stehen, und schnell die gewünschten Informationen auffinden.

Referenzteil.....Seite 84

Wenn Sie erst einmal mit dem bisher Beschriebenen vertraut sind, wird es Ihnen nicht schwer fallen, mit diesem umfassenden Leitfaden, der sämtliche Funktionen beschreibt, umzugehen. Sie müssen (bzw. wollen vielleicht) nicht gleich alles auf einmal lesen, aber es liegt für Sie bereit, und Sie können darin nachschlagen, wenn Sie Informationen zu einer bestimmten Eigenschaft oder Funktion benötigen.

Fehlerbehebung..... Seite 225

Schlagen Sie bei Funktions- oder Betriebsstörungen des Tyros2 oder bei Tonproblemen zunächst in diesem Abschnitt nach, bevor Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder an ein Service-Center wenden. Hier werden gelegentlich auftretende Probleme sowie mögliche Lösungen in einer sehr einfachen und leicht verständlichen Form beschrieben.

Glossar Seite 227

Wichtige Ausdrücke und technische Begriffe, die im Handbuch nicht vollständig erläutert werden, werden hier behandelt.

Daten-Liste (separat)

Dieser Abschnitt enthält verschiedene wichtige Listen wie z. B. die Direktzugriffstabelle, die Tabelle der Fingersatztechniken zum Spielen von Akkorden für die Style-Wiedergabe, die Voice-Liste, die Style-Liste, die Effekttypenliste, das MIDI-Datenformat und die MIDI-Implementierungstabelle.

Installationshandbuch (separat)

Im Lieferumfang des Tyros2 sind einige Softwareprogramme enthalten (auf der CD-ROM), die Ihnen ermöglichen, Ihren Computer mit dem Tyros2 zum Erstellen von Voices einzusetzen. In dieser Anleitung finden Sie Anweisungen für die Installation der mitgelieferten Software.

Herzlichen Glückwunsch!.....	6
Lieferumfang.....	6
So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung.....	7
Contents.....	8
Anwendungsindex.....	10
Bedienelemente und Anschlüsse.....	14
Vorderes Bedienfeld und Anschlüsse.....	14
Rückseite und Anschlüsse.....	16

Inbetriebnahme **18**

Stromversorgung.....	18
Optionale Lautsprecher.....	18
Notenablage.....	19
Ein- und Ausschalten des Instruments.....	20
Vor- und Zurückschwenken des Display-Feldes.....	21

Kurzbedienungsanleitung **22**

Einschalten des Instruments und Wiedergeben der Demo-Songs.....	22
Einschalten des Instruments und Betrachten des Main-Displays.....	22
Anzeigesprache umschalten.....	23
Wiedergeben der Demo-Songs.....	24
Spiele der Voices.....	25
Voice auswählen (RIGHT 1) und Spielen der Voice auf der Tastatur.....	25
Gleichzeitiges Spielen von zwei oder drei Voices.....	26
Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linken Hand.....	27
Anpassen der Oktaveinstellung.....	27
Organ Flutes.....	28
Zusammenstellen Ihrer Lieblings-Voices auf dem User-Laufwerk oder einer Diskette.....	29
Auswählen und Spielen eines Styles	
– Begleitautomatik (ACMP).....	31
Mit der rechten Hand eine Melodie und mit der linken Hand Akkorde spielen.....	31
Pattern-Variationen (Sections).....	34
One-Touch-Einstellung.....	36
Einstellen des Lautstärkeverhältnisses von Style und Tastatur.....	36
Ein-/Ausschalten von Style-Parts und Ändern von Voices.....	37
Die Multi Pads.....	38
Spielen auf den Multi Pads.....	38
Anpassung von Akkorden (Chord Match).....	38
Effekte für Stimme.....	39
Anwenden der Harmony-Funktion auf die mit der rechten Hand gespielte Melodie.....	39
Abfragen der idealen Einstellungen für Ihre Musik – Music Finder.....	40
Auswahl des gewünschten Musikgenres aus der Liste der Einträge.....	40
Die besten Setups nach Stichwörtern durchsuchen..	41
Erstellen einer Auswahl von Lieblingseinträgen.....	42
Song-Wiedergabe.....	43
Wiedergabe von Songs im USB-Speichergerät.....	43
Verwenden von Markierungen für die Song-Position.....	44
Anpassen des Lautstärkeverhältnisses von Song und Tastatur.....	46
Song-Parts ein-/ausschalten (On/Off).....	46

Singen mit angeschlossenem Mikrofon.....	47
Anschließen eines Mikrofons.....	47
Zu Liedtexten mitsingen.....	47
Harmonieeffekte auf die eigene Stimme anwenden.....	48
Tastatur - und Singübungen mit Hilfe der Guide-Funktion.....	49
Auswählen eines Guide-Menüs.....	49
Üben auf der Tastatur mit Hilfe von „Follow Lights“ ..	50
Gesangübung mit Hilfe von „Vocal Cue Time“ ..	51
Speichern und Abrufen eigener Bedienelementeinstellungen – Registration Memory.....	52
Speichern der eigenen Bedienelementeinstellungen in einem Registrierungsspeicher.....	52
Speichern des eigenen Registrierungsspeichers auf dem User-Laufwerk.....	53
Abrufen von Registration-Memory-Setups.....	54
Aufnahmen Ihres Spiels und Erstellen von Songs – Song Recording.....	55
Schnellaufnahme.....	55
Multi Recording (Mehrspuraufnahme).....	57
Audioaufnahme mit dem Tyros2 – Hard-Disk-Rekorder.....	59
Aufnahme des Tonsignals des Tyros2.....	59
Aufnahme von Spiel und Gesang gleichzeitig.....	62
Anschluss eines USB-Speichergeräts.....	64
Verwendung von USB-Speichergeräten.....	65
Anschließen an einen Computer.....	66
Erstmalige Einrichtung (Setup).....	67
Zugriff auf eine Festplatte über den USB-Speichermodus.....	67

Bedienungsgrundlagen – Organisieren Ihrer Daten **68**

Steuerelemente des Displays.....	68
Display-Meldungen.....	69
Direktzugriff – Die schnelle Auswahl von Display-Seiten.....	70
Grundstruktur von Dateien/Ordern und Speicherlaufwerken.....	70
Ordner-/Dateivorgänge im Open/Save-Display.....	72
Einen neuen Ordner anlegen.....	73
Einen Ordner oder eine Datei auswählen (Öffnen).....	73
Ordner und Dateien kopieren (Kopieren & Einfügen).....	74
Dateien verschieben (Ausschneiden & Einfügen).....	74
Dateien und Ordner löschen.....	75
Speichern von Dateien.....	75
Ordner und Dateien benennen.....	76
Ansicht des Displays „Open/Save“ ändern.....	77
Der Highlight-Cursor im Display.....	79
Farben für die Bedienelemente.....	79
Die Tastatur.....	80
Tastaturbereiche und ihre Funktionen.....	80
Synchronstart Ein/Aus.....	80
Funktionschema.....	81

Referenzteil **84**

Voices.....	84
Voices und Tastatur-Parts.....	84
Voice-Typen.....	85
Voice-Effekte.....	87
Ändern der Tonhöhe auf dem Tyros2.....	88
Organ Flutes (Footage-Einstellungen).....	89

Parameter 89

Voice-Bearbeitung (Voice Set) 91

Parameter 91

Voice Creator – Bearbeiten von Custom-Voices 94

Erstellen von Voices – Allgemeine Vorgehensweise 94

Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Tyros2

– „Voice Set“ 101

Bearbeiten einer Custom-Voice-Bank

– „Custom Voice Bank Edit“ 102

Laden einer einzelnen Custom-Voice auf den Tyros2

– „Individual Load“ 104

Laden einer Custom-Voice-Library auf den Tyros2

– „Library Load“ 106

Speichern von Custom-Voices in einer Library

– „Library Save“ 108

Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Computer

– Voice Editor 111

Song-Wiedergabe 112

Einblenden der Notenschrift 112

Anzeigen von Liedtexten 114

Anzeigen von Text 115

Anzeigen von Song-Texten/Text auf einem externen Bildschirm 116

Song-Position 117

Parameter für die Song-Wiedergabe 118

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfeld 120

Song Creator (Digitalaufnahme) 121

Einstellungen des Aufnahmemodus (für Neuaufnahme) 122

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal 123

Einzelschrittaufnahme von Akkorddaten mit Hilfe der Ereignisliste 125

Einzelschrittaufnahme von Noten mit Hilfe der Ereignisliste 127

Einzelschrittaufnahme von Systemexklusivdaten mit Hilfe der Ereignisliste 133

Einzelschrittaufnahme von Text mit Hilfe der Ereignisliste 133

Aufzeichnen von Audio-Daten mit dem Hard-Disk-Rekorder 135

Datei-/Ordnerverläufe für Hard-Disk-Rekorder

– Open/Save-Display 135

Importieren von Audio-Dateien 137

Exportieren von Audio-Dateien 139

Neuaufnahme 141

Festlegen von Start-/Endpunkt der Audio-Datei 146

Playlist-Modus 147

Erstellen einer Playlist 147

Wiedergabe einer Playlist 149

Playlist-Steuerungen 151

Style-Wiedergabe (Begleitautomatik) 152

Merkmale von Styles 152

Akkordgriffe 152

Fade In/Out (Ein-/Ausblenden) 154

Tempo 154

Synchronstart und Synchronstopp 155

Programmierbare One Touch Setting (OTS) 155

Sofortige Style-Auswahl 156

Einstellungen für die Style-Wiedergabe 157

Style-Einstellungen 157

Split Point (Split-Punkt) 158

Style Creator (Digitalaufnahme) 159

Basiseinstellungen und Echtzeitaufnahme für jeden Part (Kanal) 161

Step-Aufnahme für Noten mithilfe der Event-Liste 162

Zusammenstellen eines Styles aus vorhandenen

Pattern-Daten (Assembly) 163

Groove und Dynamik 163

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal 165

Einstellungen für das „Style File Format“ 165

Aufzeichnen eigener Styles über externe Sequenzer 167

Die Multi-Pads 169

Multi-Pad-Bearbeitung im Open/Save-Display 169

Erstellen und Bearbeiten von Multi-Pads (Digitalaufnahme) 169

Music Finder 171

Bearbeiten von Music-Finder-Datensätzen 171

Speichern von Music-Finder-Datensätzen in einer einzigen Datei 171

Registration Memory 173

Freeze 173

Registration Sequence (Registrierungsfolge) 173

Verwenden eines Mikrofons 175

Vocal-Harmony-Bearbeitung 175

Talk Setting (Spracheinstellungen) 177

Microphone Overall Setting (Allgemeine Mikrofoneinstellungen) 177

Mixing Console (Mischpult) 179

Part-Einstellungen 180

Song Auto Revoice 181

Effekte 181

Equalizer (EQ) 184

Master-Kompressor 185

Line-Out-Einstellungen 185

Globale und andere wichtige Einstellungen

– **Function 187**

Stimmung 187

Voice Set (Voice-Einstellung) 188

Screen-Out-Einstellungen 188

Controller 189

Harmony/Echo 191

Weitere Einstellungen (Utility) 193

Direkter Anschluss des Tyros2 an das Internet 197

Das Instrument mit dem Internet verbinden 197

Zugriff auf die spezielle Tyros2-Website 198

Funktionen auf der speziellen Tyros2-Website 198

Erwerb und Herunterladen von Daten 201

Lesezeichen Ihrer bevorzugten Seiten speichern 202

Wechseln der Homepage 204

Das Display „Internet Settings“ 205

Internet-Einstellungen initialisieren 208

Glossar der Internet-Begriffe 209

MIDI 210

MIDI-Systemeinstellungen 215

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten 215

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten 216

Einstellung des Akkordgrundtons für Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang 217

Einstellung des Akkordgrundtons für Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang 217

MFC10-Einstellungen 217

Anhang 219

Optionale Lautsprecher installieren 219

Optionale Festplatte installieren 221

Einbau zusätzlicher DIMMs 223

Fehlerbehebung 225

Glossar 227

Technische Daten 229

Der Umgang mit Diskettenlaufwerk (Floppy Disk Drive, FDD) und Disketten 231

Index 232

Vorbereitungen vor dem Einschalten des Instruments

- Notenablage aufbauen Seite 19
- Kopfhörer anschließen Seite 14
- Optionale Lautsprecher anschließen Seite 219
- Instrument ein- und ausschalten Seiten 20, 22

Die Klänge des Tyros2 anhören

- Demos spielen Seite 22
- Songs spielen
 - Einen Song spielen Seite 43
 - Song-Parts (Kanäle) ein- und ausschalten Seite 46
 - Lautstärkeverhältnis zwischen Song und Tastatur anpassen Seite 46
- Styles spielen
 - Voreingestellte Styles spielen Seite 31
 - Style-Parts (Kanäle) ein- und ausschalten Seite 37
 - Lautstärkeverhältnis zwischen Style und Tastatur anpassen Seite 36
- Multi-Pads spielen Seite 38

Spiele auf der Tastatur

- Eine Voice (RIGHT 1) auswählen und auf der Tastatur spielen Seite 25
- Zwei oder drei Voices gleichzeitig spielen Seite 26
- Verschiedene Voices mit der linken und rechten Hand spielen Seite 27
- Die vier Tastaturbereiche kennen lernen (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT) Seite 80
- Drum- und Percussion-Voices spielen Seite 85
- Super-Articulation-Voices spielen Seite 86
- Initial Touch und Aftertouch Seiten 87, 191
- Touch-Empfindlichkeit der Tastatur einstellen Seite 191
- Initial Touch für die einzelnen Tastaturbereiche ein- und ausschalten (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT) Seite 191
- Aftertouch für die einzelnen Tastaturbereiche ein- und ausschalten (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT) Seite 191
- Modulationsrad für die einzelnen Tastaturbereiche einstellen (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT) Seite 191

Üben auf der Tastatur

- Metronom Seite 193
- Song während der Wiedergabe mit angezeigter Notenschrift spielen
 - Song-Darstellung Seite 112
 - Guide Seite 50

Auswählen der Programme und Einstellungen des Tyros2

- Voices Seite 25
- Custom-Voices Seite 94
- Styles Seite 31
- Multi-Pad-Bänke Seite 38
- Songs (MIDI) Seite 43
- Songs (Audio) Seite 59
- Music-Finder-Einträge Seite 40
- Registration-Memory-Bänke Seite 54
- Registration-Memory-Nummern Seite 54
- One-Touch-Setting-Nummern Seite 36
- Harmony/Echo-Typen Seite 191
- MIDI-Vorlagen Seite 213
- Effektypen Seite 183
- Vocal-Harmony-Typen Seite 48
- Master-EQ-Typen Seite 184
- Master-Compressor-Typen Seite 185

Verwendung der LCD-Anzeige (Display)

- Haupt-Display kennen lernen und einsetzen..... Seite 22
- Song-Texte im LC-Display anzeigen Seiten 47, 114
- Song-Darstellung im LC-Display anzeigen..... Seiten 51, 112
- Text im LC-Display anzeigen Seite 115
- Display-Inhalte auf einem separaten Monitor anzeigen Seiten 16, 188

Spielen von Style-Akkorden in der linken und Melodien in der rechten Hand – Automatische Begleitung (ACMP)

- Style auswählen und spielen Seite 31
- Das Spielen mit bestimmten Akkordtypen lernen Akkord-Tutorial Seite 152
- Das Spielen mit Akkorden für die Style-Wiedergabe lernen Akkordgriffe Seite 152
- Automatische Harmonie oder Echo für das Melodiespiel mit der rechten Hand Harmonie/Echo..... Seiten 39, 191
- Automatisches Wechseln von Akkorden für Multi-Pads
beim Spiel mit der linken Hand..... Akkord-Anpassung Seite 38

Direktabruf eigener Bedienfeldeinstellungen

- Aufrufen optimaler Bedienfeldeinstellungen Programmierbarer Music Finder..... Seiten 40, 171
- Einstellungen zur Style-Anpassung ändern Programmierbare One-Touch-Einstellungen (OTS) Seiten 36, 155
- Eigene Bedienfeldeinstellungen sichern und aufrufen Registrierungsspeicher Seiten 52, 173

Sounds, Styles, Songs und andere Daten erzeugen

- Daten, die mit den Tyros2-Funktionen erstellt werden können Seite 71
- Eigene Voices erstellen Voice Set Seite 91
 - Voice Creator..... Seite 94
- Eigene Voices für Orgel erstellen Voice Set Seite 89
- Eigene Styles erstellen..... Style Creator Seite 159
 - Einen eigenen Style aus vorhandenen Patterns zusammensetzen Seite 163
 - Ein Rhythmus-Pattern aufnehmen..... Seite 161
 - Bedienfeldeinstellungen für die One-Touch-Einstellungen im Style speichern..... Seite 155
- Eigene Songs erstellen
 - Das eigene Spiel auf der Tastatur aufnehmen..... Song Creator Seite 55 - 58
 - Eingabe von Einzelnoten Song Creator Seite 125–132
 - Song-Texte eingeben und bearbeiten Seite 133
 - Marken in den Song einfügen..... Song Creator Seiten 44, 133
 - Das eigene Spiel auf dem optionalen Festplattenlaufwerk aufzeichnen Hard-Disk-Rekorder Seiten 59, 135
- Eigene Multi-Pads erstellen..... Seite 169
- Eine Registration-Memory-Bank erstellen..... Seiten 53 - 54
- Neue Music-Finder-Datensätze erstellen Seite 171
- Neue Vocal-Harmony-Typen erstellen Seite 175
- Neue Effektypen erstellen Seite 183
- Eigene Master-EQ-Einstellungen erstellen Seite 184
- Eigene Master-Compressor-Einstellungen erstellen Seite 185
- Erstellte Daten benennen Seite 76
- Erstellte Daten in einer Datei speichern..... Seite 75

Organisation und Struktur des Tyros2 kennen lernen

- Verschiedene Daten- und Dateitypen, die mit dem Tyros2 verwaltet werden können..... Seiten 71
- Dateien und Ordner Seite 71
- Farbcodierte Tastenlämpchen Seite 79
- Speicherstruktur Seite 71
- Bedienungsgrundlagen Seiten 68 - 80
- Klangerzeugerbereich Seite 179
- Effektstruktur Seite 181

Steuern und Anpassen der Tonhöhe

- Gesamttonhöhe des Tyros2 anpassen Master-Stimmung Seite 187
- Einzelne Noten der Tastatur stimmen Scale-Tune Seite 187
- Oktave auf der Tastatur stimmen Seiten 27, 180
- Noten transponieren (Master-Transponierung, Tastatur-Transponierung, Song-Transponierung) Seiten 88, 180
- Taste [TRANSPOSE] zur unabhängigen Steuerung getrennter Parts einstellen Seite 191
- PITCH-BEND-Rad verwenden Seite 88
- MODULATION-Rad verwenden Seite 88

Fußpedale verwenden

- Fußpedale mit dem Tyros2 verbinden Seite 16
- Bestimmte Funktionen dem Fußpedal zuweisen Seite 189
- Registration-Memory-Nummern mit dem Fußpedal ändern Registration Sequence Seite 173

Mit einem angeschlossenen Mikrofon singen

- Den Tyros2 mit einem Mikrofon verbinden Seite 47
- Vocal Harmony automatisch auf die eigene Stimme anwenden Vocal Harmony Seite 48
- Effekte auf die eigene Stimme anwenden Seite 175
- Mit auf dem Display angezeigten Song-Texten singen Seiten 47, 114
- Mit auf einem separat angeschlossenen Monitor angezeigten Song-Texten oder Texten singen Seite 116
- Mit den Guide-Funktionen und der Song-Wiedergabe singen Seite 51
- Talk-Funktion verwenden Seite 177
- Song-Transponierung an die Stimmlage anpassen Seite 180
- Tastatur-Transponierung an die Stimmlage anpassen Seite 180

Tipps und Techniken für die Live-Performance

- Bestimmte Bedienfeldvorgänge und -funktionen dem Fußcontroller zuweisen Seite 189
- Registration-Memory-Nummern in selbstdefinierter Reihenfolge aufrufen Registration Sequence Seite 173
- Registration-Memory-Nummern mit dem Fußpedal ändern Seite 173
- Einen optionalen MFC10-Fußregler mit dem Tyros2 verwenden Seite 217
- Fade-In/Out-Funktion verwenden Seite 154
- Song-Positionsmarkierungen zum direkten Anspringen von Positionen im Song und Loop-Bereichen Seite 44

Tipps und Techniken für das Zusammenspiel in einer Gruppe

- Unabhängiges Transponieren der Song- und Tastaturstimmung zum Anpassen an die Stimmlage Seite 180
- Gesamtklang des Tyros2 an andere Instrumente anpassen Seite 187
- Tyros2 mit anderen MIDI-Instrumenten synchronisieren Seite 215

Wissenswertes über MIDI

- MIDI-Noten-Events (auf der Tastatur spielen) Seite 210
- MIDI-Programmwechsel (Voices auswählen) Seite 210
- MIDI-Ereignisse in Songs, Styles und Multi Pads Seite 210

Anschließen/Installieren von externen Geräten an den Tyros2

- Optionale Lautsprecher anschließen Seite 219
- USB-Speichergeräte anschließen Seite 64
- Eine optionale Festplatte im Tyros2 installieren Seite 221
- Eine optional installierte Festplatte formatieren Seite 194
- Externe Audio- und Effektgeräte anschließen Seite 17
- MIDI-Instrumente und Geräte anschließen Seite 211
- Einen optionalen MFC10-Fußregler anschließen Seite 217
- Einen Computer über die USB-Schnittstelle anschließen Seite 66
- Einen separaten Monitor anschließen Seite 116

Computeranwendungen

- MIDI-Möglichkeiten mit Computer und dem Tyros2 Seite 66
- Einen Computer über ein USB-Kabel mit dem Tyros2 verbinden Seite 66
- Voice-Editor-Software einsetzen Seite 67, 111
- Verwenden des installierten Festplattenlaufwerks als Laufwerk für Ihren Computer Seite 67

Sonstige Tipps

- Ihren Namen im Tyros2 eingeben Seite 195
- Hintergrundbild für das Haupt-Display importieren Seite 195
- Hintergrundbild für das Song-Text- oder Text-Display importieren Seite 114
- Allgemeine Symbole zum Anzeigen von Voices, Styles und Songs im Display „Open/Save“ (Öffnen/Speichern) Seite 76
- Bankauswahl- und Programmnummern im Display zur Voice-Auswahl anzeigen
(Open/Save-Display für Voices) Seite 193
- Style-Wiedergabeakkorde über ein externes MIDI-Instrument festlegen Seite 217

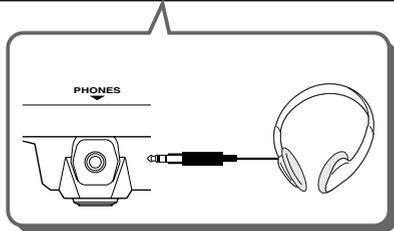
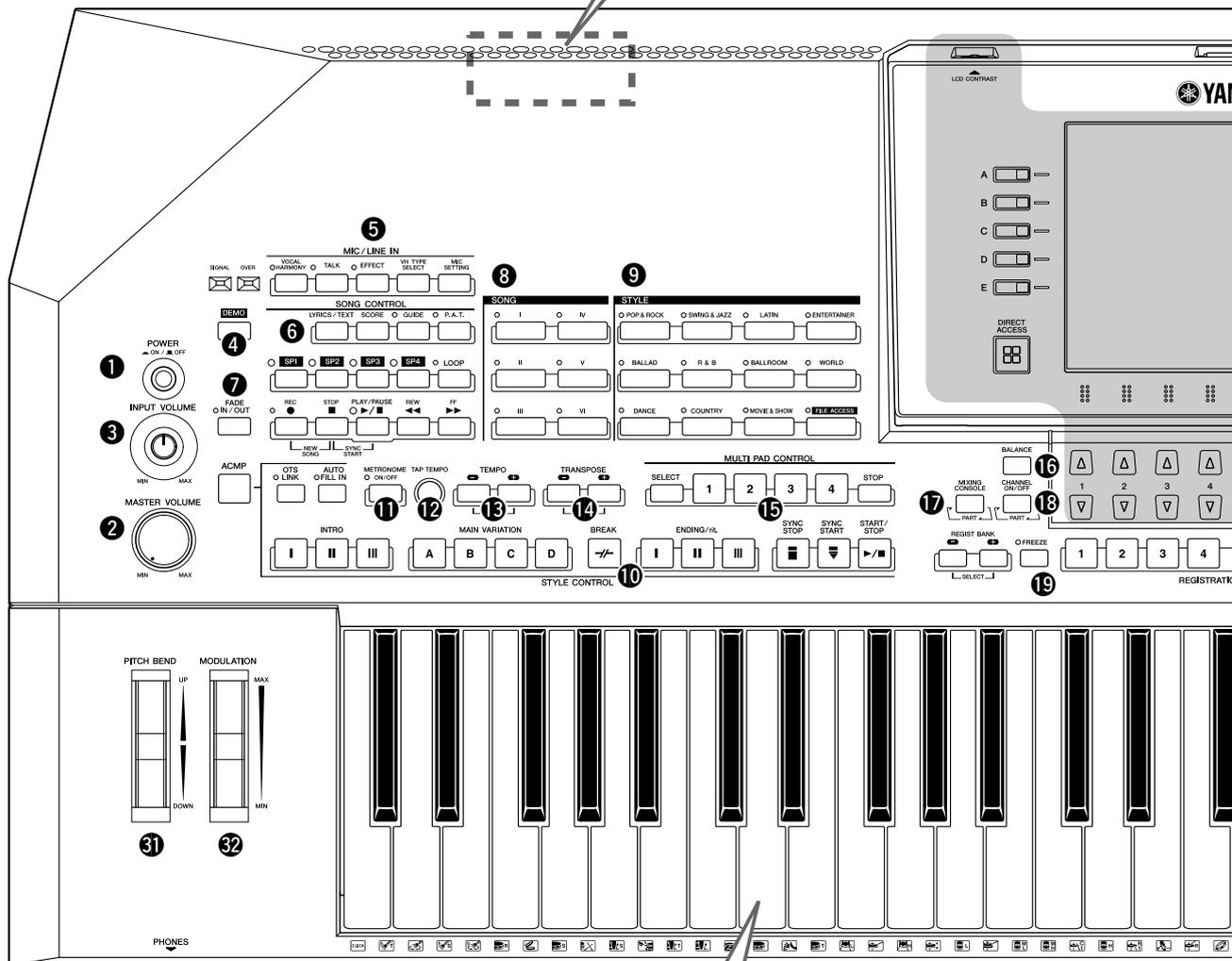
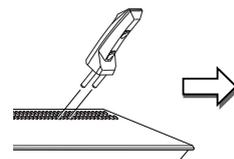
Bedienelemente und Anschlüsse

■Vorderes Bedienfeld und Anschlüsse

Notenablage

Der Tyros2 verfügt über eine Notenablage, die wie abgebildet am Instrument angebracht werden kann.

Seite 19

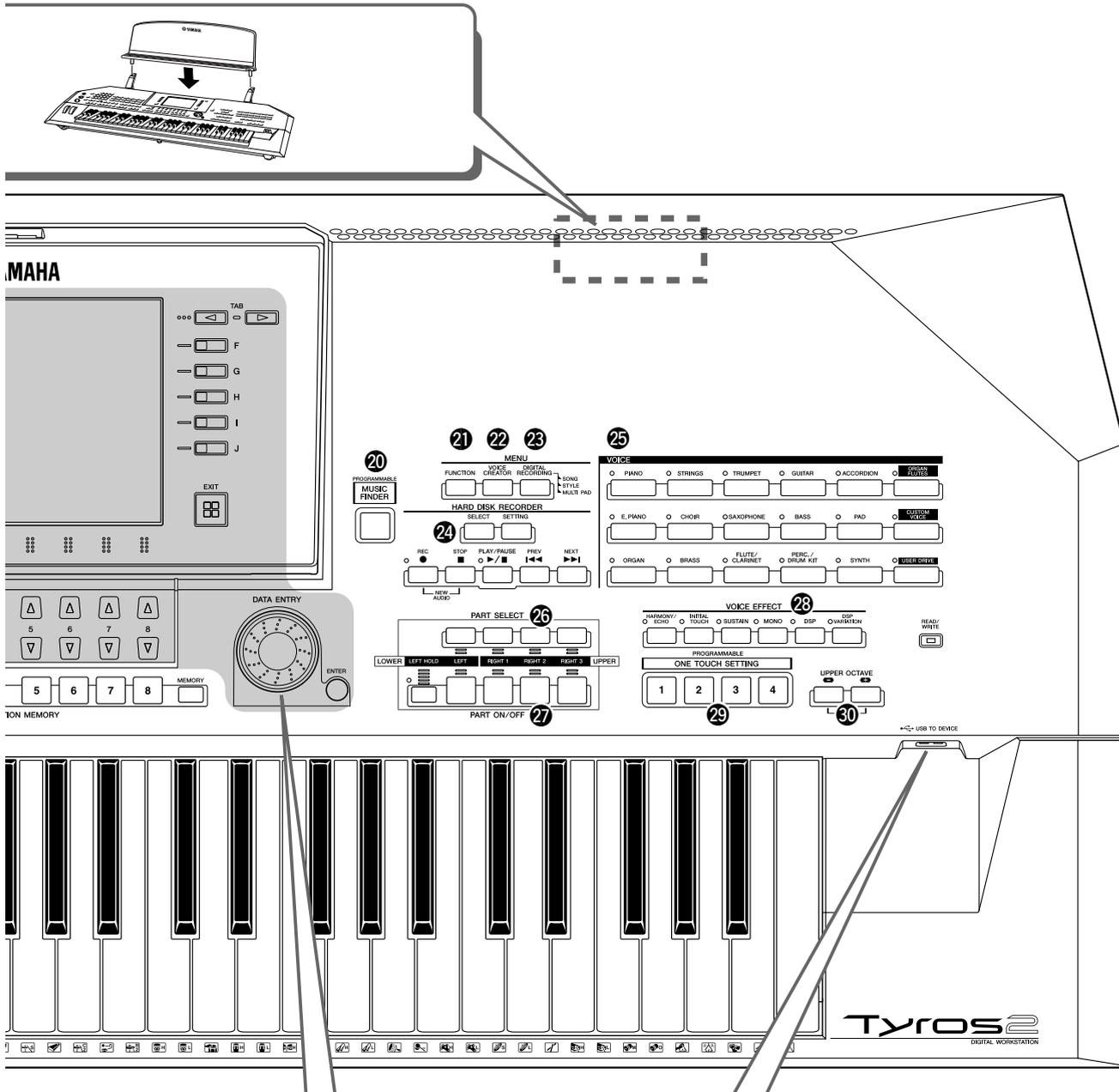


Tastatur

Die Tastatur des Tyros2 ist mit Anschlagsdynamik (Tastenanschlag und Aftertouch; nachträglicher Druck auf die Tastatur) ausgestattet, mit der Sie die Stärke der Voices dynamisch und ausdrucksvoll über Ihre Anschlagstärke steuern können – gerade so wie bei einem akustischen Instrument.

Seite 87

- | | |
|---|--|
| 1 POWER ON/OFF, Schalter Seiten20, 22 | 10 STYLE CONTROL, Tasten Seite 34 |
| 2 MASTER VOLUME, Regler.....Seite 20 | 11 METRONOME, Taste Seite 193 |
| 3 INPUT VOLUME, Regler.....Seiten 47, 175 | 12 TAP TEMPO, Taste Seite 154 |
| 4 DEMO, TasteSeite 24 | 13 TEMPO, Tasten Seite 154 |
| 5 MIC/LINE IN, TastenSeiten 175 | 14 TRANSPOSE, Tasten..... Seite 88 |
| 6 SONG CONTROL, Tasten..... Seite 43 | 15 MULTI PAD CONTROL, TastenSeiten 38, 169 |
| 7 FADE IN/OUT, Taste.....Seite 154 | 16 BALANCE, TasteSeiten 36, 46 |
| 8 SONG, TastenSeiten 43, 78 | 17 MIXING CONSOLE, Taste..... Seite 179 |
| 9 STYLE, TastenSeiten 31, 156 | 18 CHANNEL ON/OFF, Taste.....Seiten 37, 46 |



Tasten/Steuerung für die Flüssigkristallanzeige (LCD)

- LCD-Kontrast
- LCD-Tasten (A-J)
- TAB-Tasten
- Auf- und Ab-Tasten (1-8)
- Taste DIRECT ACCESS
- Taste EXIT
- Datenrad DATA ENTRY
- Taste ENTER

Seiten 21, 68

Buchse USB TO DEVICE

Seite 64

Indem Sie das Instrument an ein USB-Speichergerät anschließen, können Sie erzeugte eigene Daten auf dem Gerät speichern sowie Daten von ihm laden. Außerdem können Sie einen USB-kompatiblen LAN-Adapter anschließen, um direkten Zugang zu speziellen Internet-Websites für dieses Instrument zu erhalten. (An der Rückseite des Instruments befindet sich eine zusätzliche USB-TO-DEVICE-Buchse.) Trennen Sie das Gerät nicht ab, während das READ/WRITE-Lämpchen blinkt. Andernfalls können die Daten verloren gehen oder beschädigt werden.

- | | | | |
|---|----------------------|--|----------------|
| 19 REGISTRATION MEMORY, Tasten..... | Seiten 52, 173 | 27 PART ON/OFF, Tasten..... | Seiten 25, 84 |
| 20 PROGRAMMABLE MUSIC FINDER, Taste | Seiten 40, 171 | 28 VOICE EFFECT, Tasten | Seiten 39, 87 |
| 21 FUNCTION, Taste | Seite 187 | 29 PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING, Tasten..... | Seiten 36, 155 |
| 22 VOICE CREATOR, Taste..... | Seiten 94 | 30 UPPER OCTAVE, Tasten | Seite 27 |
| 23 DIGITAL RECORDING, Taste | Seiten 121, 161, 169 | 31 PITCH BEND, Rad | Seite 88 |
| 24 HARD DISK RECORDER, Tasten | Seiten 59, 135 | 32 MODULATION, Rad | Seite 88 |
| 25 VOICE, Tasten..... | Seiten 25, 85 | | |
| 26 PART SELECT, Tasten | Seiten 25, 84 | | |

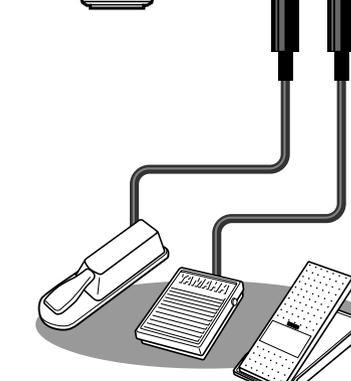
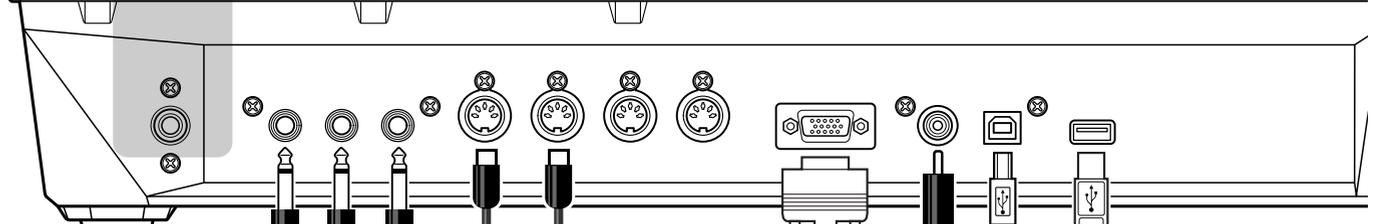
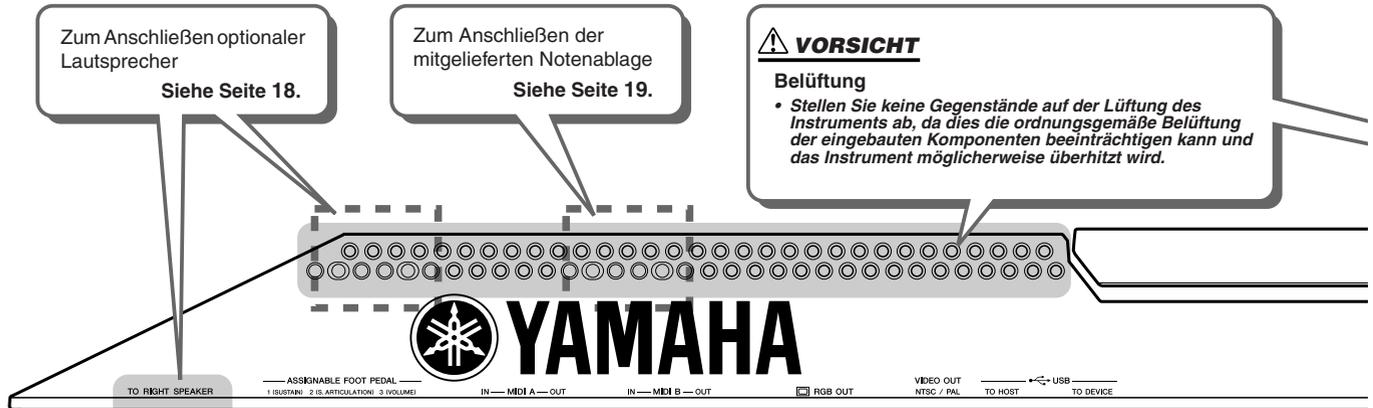
■ Rückseite und Anschlüsse

WICHTIG

- Da der Tyros2 keine eingebauten Lautsprecher besitzt, müssen Sie die Soundausgabe über ein externes Audiogerät abhören. Sie können jedoch auch einfach einen Stereokopfhörer anschließen.

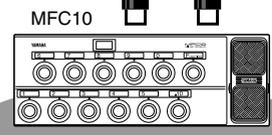
VORSICHT

- Vergewissern Sie sich, dass der Netzschalter (POWER) auf AUS (OFF) gestellt ist, bevor Sie irgendwelche Verbindungen herstellen. Wenn Sie Verbindungen herstellen, während der POWER-Schalter eingeschaltet ist, riskieren Sie, externe Geräte, wie beispielsweise Verstärker oder Lautsprecher, zu beschädigen.



An eine dieser Buchsen können Sie einen oder zwei als Zubehör erhältliche Fußschalter Yamaha FC4 oder FC5 anschließen, über die Sie den Halteeffekt steuern, einen Effekt für eine Super-Articulation-Voice aktivieren und eine Reihe weiterer wichtiger Funktionen steuern können.
An eine dieser Buchsen können Sie den als Zubehör erhältlichen Fußcontroller Yamaha FC7 anschließen, über den Sie die Lautstärke und eine Reihe weiterer wichtiger Funktionen steuern können.

Siehe Seite 189.



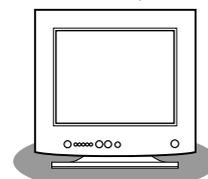
Mit den hochentwickelten MIDI-Funktionen verfügen Sie über leistungsstarke Werkzeuge zur Erweiterung Ihrer musikalischen Spiel- und Gestaltungsmöglichkeiten.

Siehe Seite 217.

Sie können den Tyros2 direkt an einen Computermonitor anschließen, um die Song-Texte und Akkorde Ihrer Song-Daten auf einem großen Bildschirm anzuzeigen. Diese Ausgangsbuchse erzeugt eine höhere Auflösung als die VIDEO-OUT-Buchse.

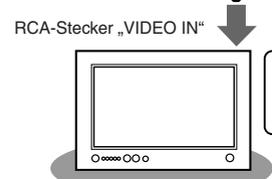
Siehe Seite 116.

Mini-D-Sub 15-polig



HINWEIS

- Falls das Display im Monitor nicht richtig ausgerichtet ist, ändern Sie bitte die Einstellungen am Monitor selbst.

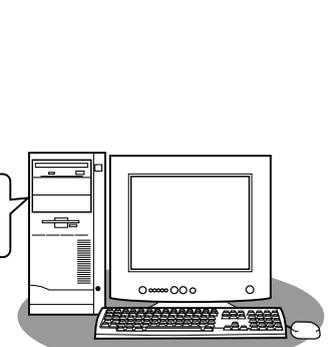
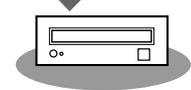


Siehe Seite 188.

Sie können den Tyros2 an einen Fernseh- oder Videobildschirm anschließen, um die Liedtexte und Akkorde Ihrer Song-Daten auf einem größeren Bildschirm anzuzeigen.

Indem Sie das Instrument an ein USB-Speichergerät anschließen, können Sie erzeugte eigene Daten auf dem Gerät speichern sowie Daten von ihm laden. Außerdem können Sie einen USB-kompatiblen LAN-Adapter anschließen, um direkten Zugang zu speziellen Internet-Websites für dieses Instrument zu erhalten.

Siehe Seite 64.

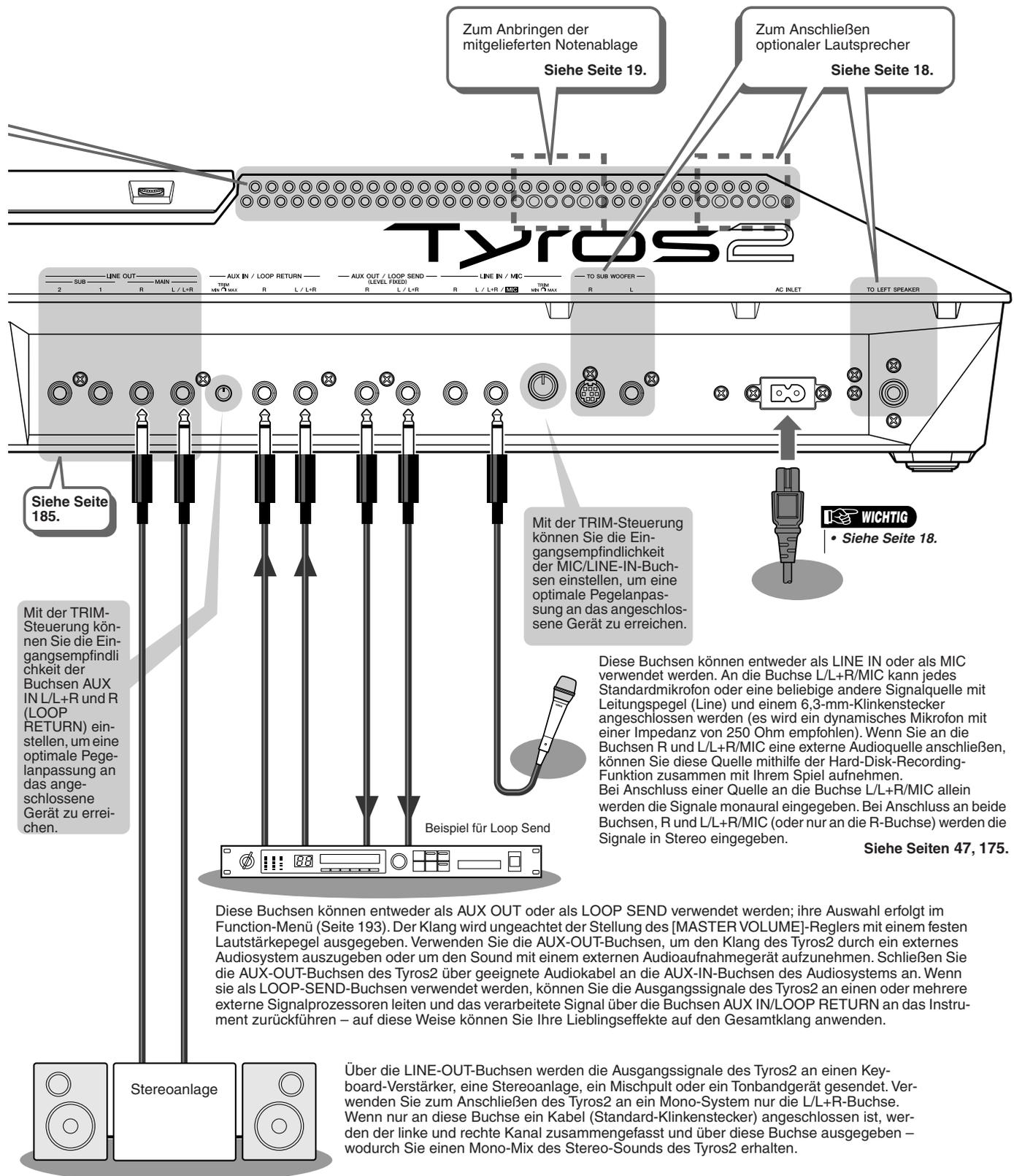


Einen Computer über die USB-Schnittstelle anschließen

Siehe Seite 66.

WICHTIG

- Die Standardeinstellung des Tyro2 für das externe Fernseh-/ Videobildschirmsignal ist „PAL“. Abhängig vom Land, in dem Sie sich befinden, wird u. U. ein anderer Standard benutzt, und Sie müssen die Einstellung dementsprechend ändern. (In Nordamerika wird z. B. üblicherweise NTSC verwendet). Überprüfen Sie den von ihrem TV- oder Video-Bildschirm verwendeten Standard. Falls dieser nicht PAL ist, ändern Sie die Einstellung im Display VIDEO OUT in „NTSC“ (Seite 188).



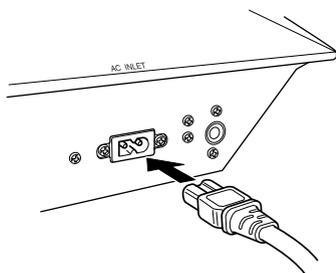
Inbetriebnahme

Dieser Abschnitt enthält Informationen zur Vorbereitung des Tyros2 auf den Spielbetrieb. Lesen Sie diesen Abschnitt sorgfältig durch, bevor Sie das Instrument einschalten.

Stromversorgung

1 Vergewissern Sie sich, dass sich der Schalter POWER ON/OFF am Tyros2 in der Position OFF (Aus) befindet.

2 Schließen Sie das zum Lieferumfang gehörende Netzkabel an die Buchse AC INLET an der Rückwand des Instruments an.



3 Stecken Sie das andere Ende des Netzkabels in die Netzsteckdose. Vergewissern Sie sich, dass der Tyros2 für die Versorgungsspannung des Landes oder der Region geeignet ist, in der Sie ihn verwenden.

! WARNUNG

- Vergewissern Sie sich, dass Ihr Tyros2 für die Wechselspannung ausgelegt ist, die in dem Gebiet zur Verfügung steht, in dem Sie das Instrument verwenden möchten (siehe Eintrag auf der Rückseite des Instruments). Wenn Sie das Instrument an eine falsche Versorgungsspannung anschließen, kann dies zu einer erheblichen Beschädigung der Schaltungen und im Extremfall zu Stromschlägen führen!

! WARNUNG

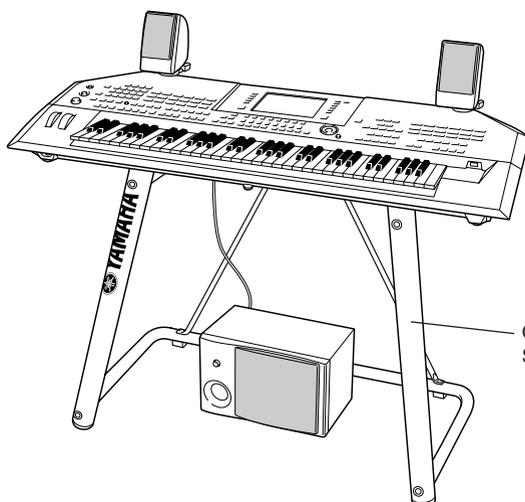
- Verwenden Sie nur das mit dem Tyros2 mitgelieferte Netzkabel. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und ersetzt werden muss. Bei Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels setzen Sie sich der Gefahr von Feuer und Stromschlägen aus!

! WARNUNG

- Der Typ des zum Tyros2 mitgelieferten Netzkabels kann verschieden sein, je nach dem, in welchem Land Sie das Instrument erworben haben. In manchen Ländern hat der Netzstecker einen dritten Kontakt (Erdung). Der unsachgemäße Anschluss des Schutzleiters führt zur Stromschlaggefahr. Nehmen Sie NIEMALS Änderungen am Stecker vor, der mit dem Tyros2 geliefert wurde. Falls der Stecker nicht in die Steckdose passt, lassen Sie von einem qualifizierten Elektriker eine geeignete Steckdose anbringen. Verwenden Sie keinen Steckdosenadapter, der die Erdung überbrückt.

Optionale Lautsprecher

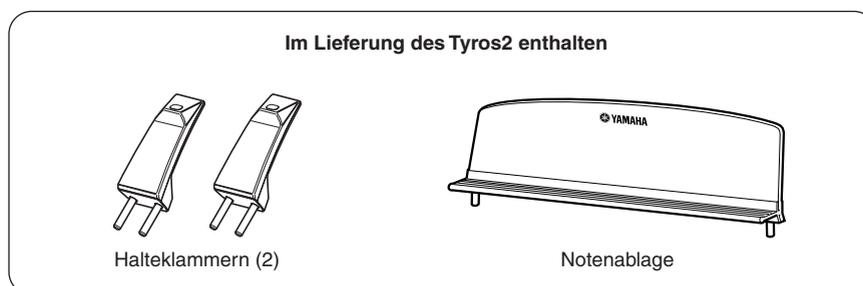
Da der Tyros2 über keine eingebauten Lautsprecher verfügt, benötigen Sie ein externes Lautsprechersystem, beispielsweise das optional erhältliche TRS-MS02, das eigens für das Tyros2 entwickelt wurde. Anweisungen zum Einbau des TRS-MS02-Lautsprechersystem in den Tyros2 finden Sie auf Seite 219.



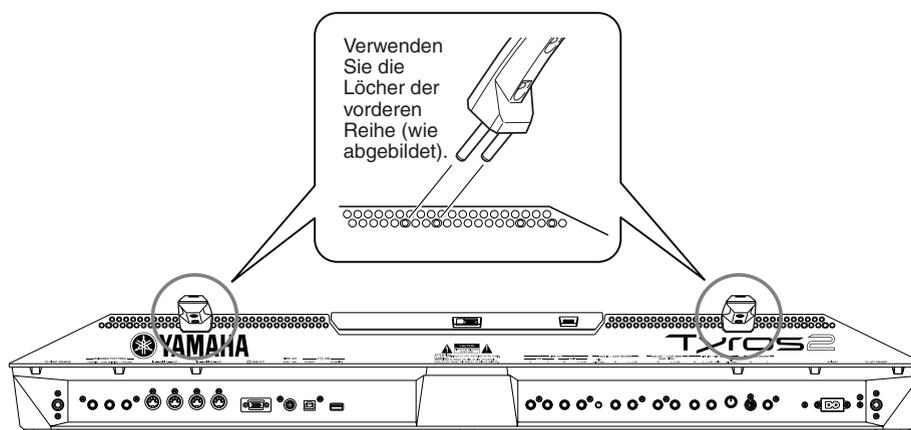
Optional erhältlicher Keyboard-Ständer L-7S.

Notenablage

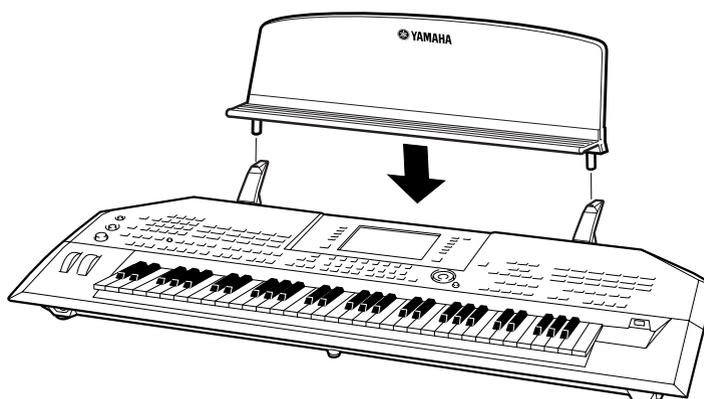
Kontrollieren Sie sorgfältig alle Teile auf Vollständigkeit (zwei Halteklammern und eine Notenablage, wie unten abgebildet), bevor Sie die nachfolgenden Anweisungen ausführen.



- 1 Bringen Sie die zwei Halteklammern für die Notenablage an der Rückwand des Tyros2 an.

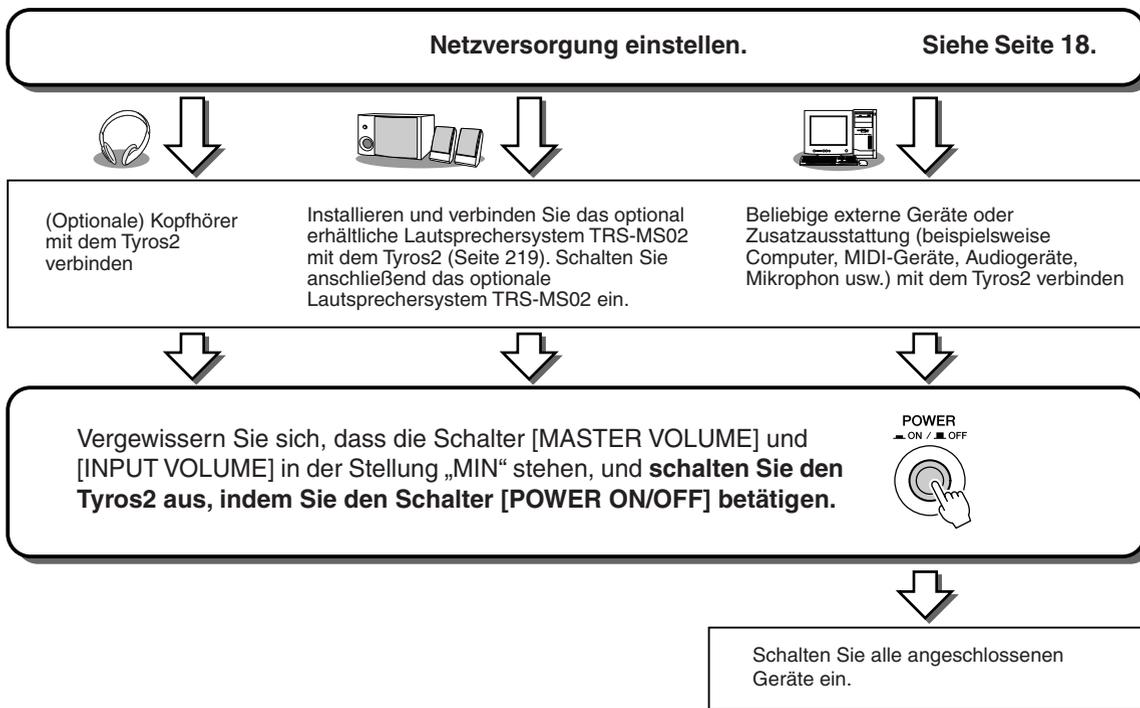


- 2 Bringen Sie die Notenablage an der Halterung an.

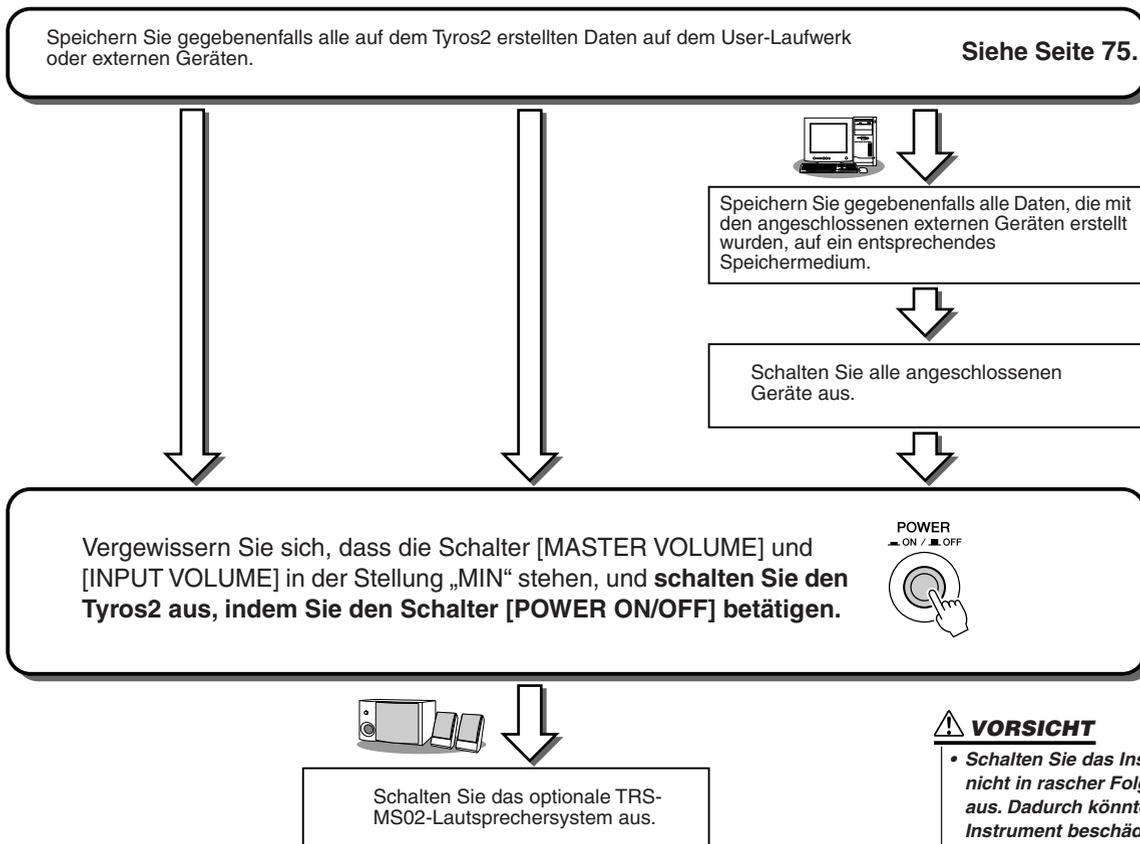


Ein- und Ausschalten des Instruments

Einschalten des Instruments



Ausschalten des Instruments

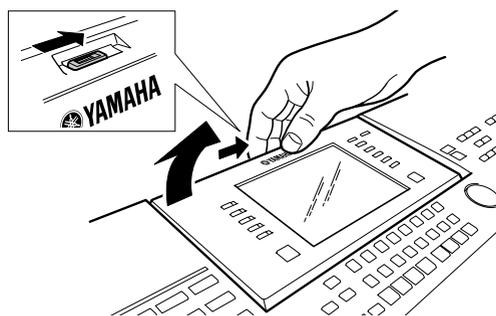


Vor- und Zurückschwenken des Display-Feldes

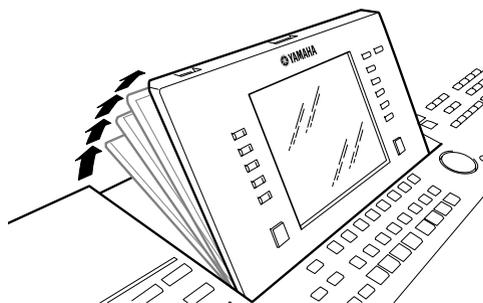
Der Tyros2 verfügt über ein halb abnehmbares Display, das geschwenkt und in vier verschiedenen Positionen fixiert werden kann, so dass es sich immer in der günstigsten Lage befindet.

■ Display hochschwenken.....

Öffnen Sie das Schloss auf der Rückseite des Display-Feldes. Heben Sie das Display an und schwenken Sie es in Ihre Richtung.

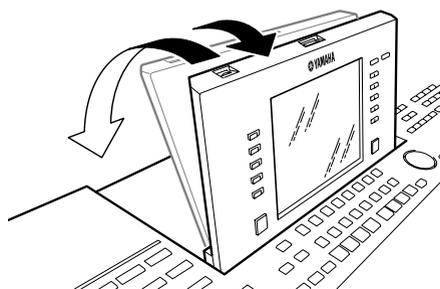


Wenn Sie das Display zurückschwenken, können Sie ein Klicken hören. Das Klicken sind die vier Einrastepositionen. Wenn Sie das Display in die für Sie günstigste Position geschwenkt haben, lassen Sie es wieder los. Es kippt leicht zurück und rastet in die nächste Halteposition ein.

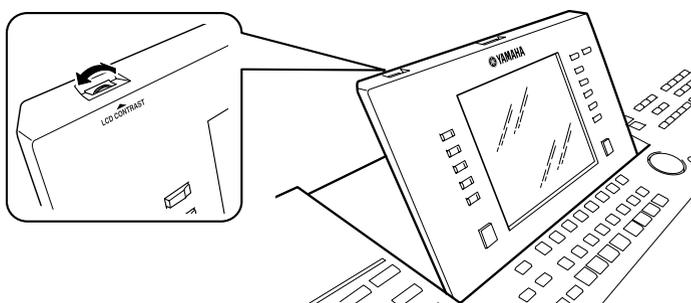


■ Display-Feld schließen.....

Um das Display-Feld zu schließen und zu arretieren, ziehen Sie es sanft nach oben, bis es eine vertikale Position erreicht hat. Drücken Sie es anschließend nach unten und arretieren Sie es in der Ruheposition.



LCD-Kontrast einstellen

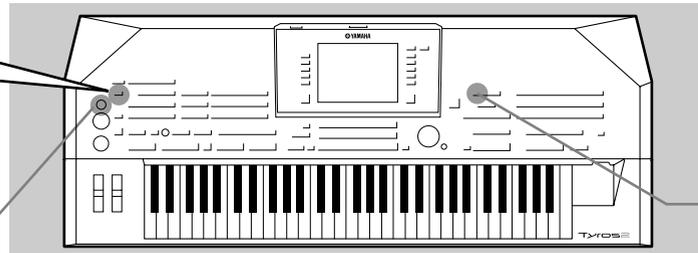


Kurzbedienungsanleitung

Einschalten des Instruments und Wiedergeben der Demo-Songs

Der Tyros2 verfügt über eine ausgesprochene Vielfalt an Demo-Songs, mit denen Sie einen Eindruck von den vielen authentischen Voices und den dynamischen Rhythmen und „Styles“ dieses Instruments gewinnen können.

Schalter [POWER ON/OFF]



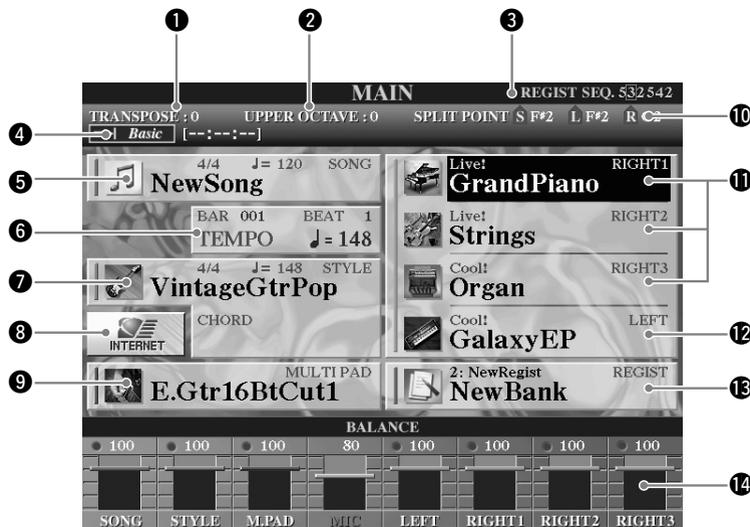
[FUNCTION] (Taste)

Einschalten des Instruments und Betrachten des Main-Displays

Schalten Sie, nachdem Sie das Instrument eingerichtet und alle erforderlichen Anschlüsse hergestellt haben, das Instrument mit dem Schalter [POWER ON/OFF] (Seite 20) ein.

Zur Eröffnung erscheint eine Begrüßungsanzeige, gefolgt vom Main Display – das ist Ihr Ausgangsbildschirm, auf dem Sie die Grundeinstellungen und wichtige Informationen zum Instrument sehen können.

Einzelheiten zu den einzelnen Teilen des Main-Displays finden Sie in der folgenden Abbildung. Die Seitennummern sind jeweils mit angegeben.

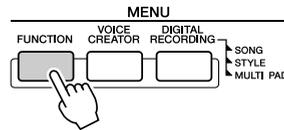


- | | | | | | |
|---|---|---------------|----|--|-------------------|
| 1 | Transpose..... | Seite 88 | 7 | Style und Akkordgrundton/-typ | Seite 31 |
| 2 | Octave..... | Seite 27 | 8 | Internet-Direktverbindung..... | Seite 197 |
| 3 | Registration Sequence (nur angezeigt, wenn
Registration Sequence Enable eingeschaltet ist)..... | Seite 173 | 9 | Multi-Pad-Banks | Seite 38 |
| 4 | Titel des in der Funktion „Hard Disk Recorder“
ausgewählten Audio-Songs (Der Status der Anzeige
„Basic/Playlist“ hängt davon ab, welcher Modus aktiv ist,
Basic oder Playlist..... | Seite 147 | 10 | Split-Punkt..... | Seite 27 |
| 5 | Song..... | Seite 43 | 11 | Right-Voices 1–3 | Seiten 25, 26, 80 |
| 6 | Aktuelle Position (Takt/Schlag/Tempo) bei der Song-
oder Style-Wiedergabe | Seiten 31, 43 | 12 | Left-Voice | Seite 27 |
| | | | 13 | Registration Memory Bank und ausgewähltes
Registration Memory | Seite 53 |
| | | | 14 | Einfacher Pegelmischer (BALANCE) | Seite 36 |

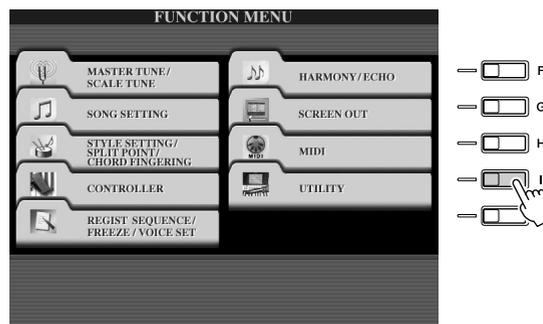
Anzeigesprache umschalten

Der Tyros2 kann Text in einer von fünf Sprachen anzeigen – Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Text wird bei den Demos (Seite 22) und für die Anzeige verwendet (Seite 69). Wählen Sie die gewünschte Sprache aus, indem Sie die folgenden Schritte ausführen.

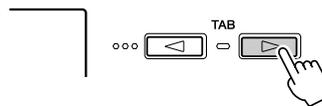
- ▶ **1** Drücken Sie die Taste [FUNCTION].



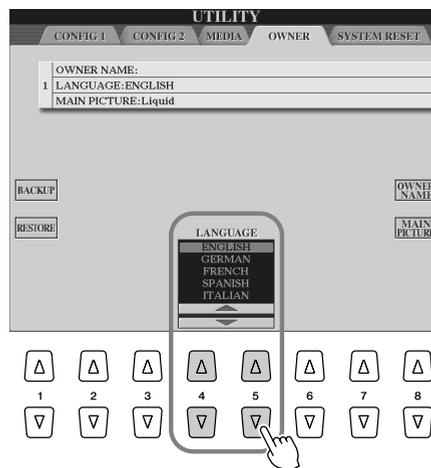
- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [I] zur Auswahl von UTILITY.



- ▶ **3** Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das OWNER-Register aus.



- ▶ **4** Wählen Sie mit den Tasten [4] [5] die gewünschte Sprache aus.



Wiedergeben der Demo-Songs

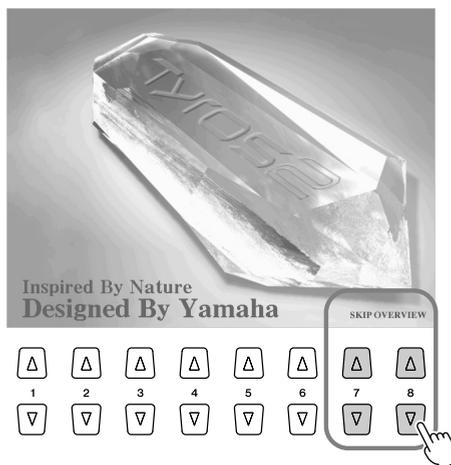
Die Demos sind mehr als nur Songs – sie sind auch hilfreiche, leichtverständliche Einführungen in die Leistungsmerkmale, Funktionen und in die Bedienung des Tyros2. In gewisser Weise sind die Demo-Songs ein interaktives „Minihandbuch“ komplett mit Sound-Vorführungen und Texten, in denen die Verwendung des Instruments und seine vielfältigen Möglichkeiten erläutert werden.

- ▶ **1 Drücken Sie die Taste [DEMO], um die wiederholte Wiedergabe für die Inhalte des Demo-Displays „Overview“ (Übersicht) zu starten.**

Der Demo-Song läuft in einer Wiederholungsschleife und ruft die verschiedenen Anzeigen nacheinander auf.

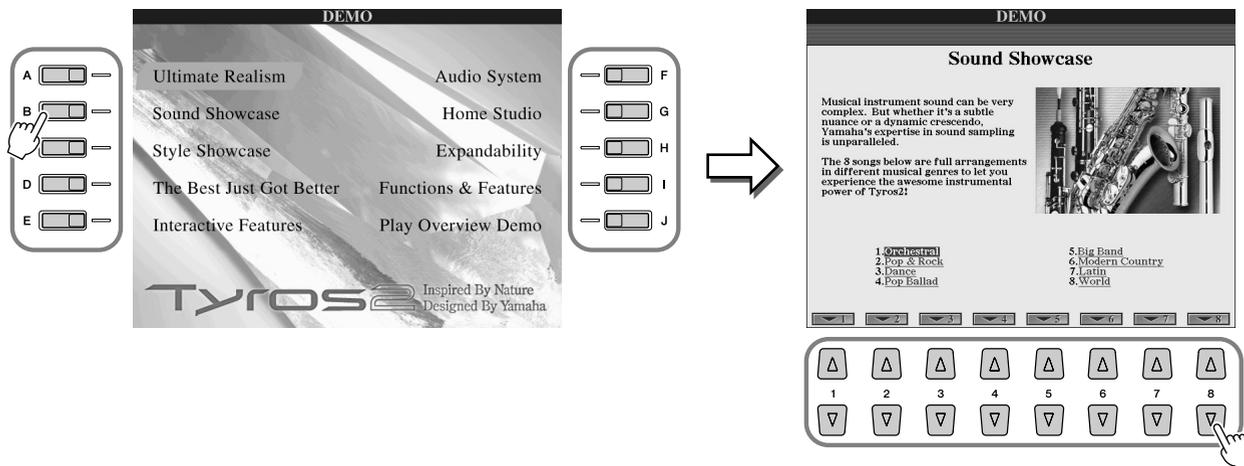


- ▶ **2 Mit den Tasten [7] [8] können Sie bestimmte Demo-Themen aus dem Overview-Menü auswählen.**

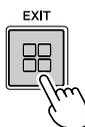


- ▶ **3 Drücken Sie eine der LCD-Tasten, um die Anzeige der entsprechenden Funktion aufzurufen.**

Wenn das Demo mehr als einen Bildschirm aufweist, drücken Sie eine der LCD-Tasten [1]–[8] entsprechend der Nummer des Bildschirms.

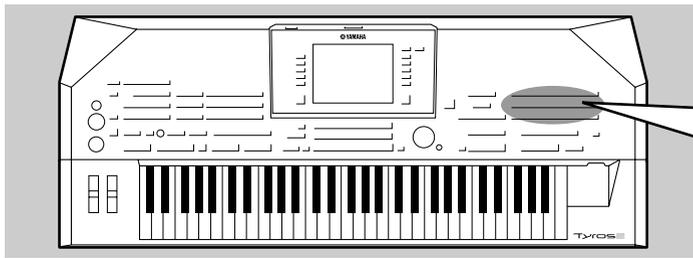


- ▶ **4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Demos zu beenden.**



Spielen der Voices

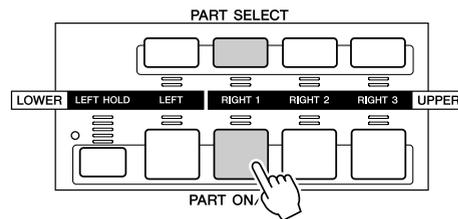
Referenz auf Seite 84 →



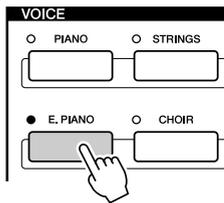
Der Tyros2 verfügt über eine riesige Auswahl von verschiedenen Instrumenten-Voices, die Sie spielen können. Probieren Sie die verschiedenen Voices selbst aus – indem Sie die Voice-Namen oberhalb jeder VOICE-Taste auf dem Bedienfeld ablesen oder sich nach der Style-Liste im separaten Heft „Daten-Liste“ richten.

Voice auswählen (RIGHT 1) und Spielen der Voice auf der Tastatur

▶ **1** Schalten Sie den Part RIGHT 1 mit der Taste [PART ON/OFF] ein.



▶ **2** Drücken Sie eine der [VOICE]-Tasten, um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.



HINWEIS

- Das hier gezeigte Display für die Voice-Auswahl heißt „Open/Save-Display“ für Voices („Open“ = Öffnen, „Save“ = Speichern). Das Open/Save-Display hat übrigens zwei verschiedene Display-Modi: 1) ein Display zur Direktauswahl (wie nebenstehend gezeigt) und 2) ein Display zur numerischen Eingabe, in dem Sie die Voice durch Eingabe der Voice-Nummer (Dateinummer im Ordner) auswählen können. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 77.
- Sie können das Open/Save-Display für Voices so einstellen, dass es sich automatisch mit der momentan ausgewählten Voice öffnet (wenn eine der [VOICE]-Tasten gedrückt werden) in der Einstellung „Voice Category Button Options“ (Optionen für die Voice-Kategorie-Tasten; Seite 193).

▶ **3** Wählen Sie eine Voice aus.



HINWEIS

- Die hier ausgewählte Voice wird RIGHT 1 genannt. Siehe Seite 80 für Näheres zur Voice RIGHT 1.

▶ **4** Spielen der ausgewählten Voice.

Versuch es!



● Anzeige der Erklärungen zur Voice (Voice Information)

Drücken Sie die obere Taste [6], um die Erklärungen zur ausgewählten Voice anzeigen zu lassen. Um die Erklärungen zu schließen, drücken Sie die [EXIT]-Taste.

● Anhören der Demo-Songs für jede Voice

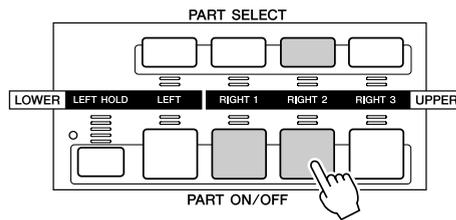
Drücken Sie die untere Taste [8], um das Demo der ausgewählten Voice zu starten. Um das Demo anzuhalten, drücken Sie die untere Taste [8] noch einmal.

HINWEIS

- Nicht alle Voices haben Erklärungen. Wenn eine Voice mit Erklärungen ausgewählt wird, steht unten im LC-Display der Eintrag [INFORMATION].

Gleichzeitiges Spielen von zwei oder drei Voices

- ▶ **1** Schalten Sie den Part RIGHT 2 ein, indem Sie die Taste [PART ON/OFF] drücken.



HINWEIS

- Die hier ausgewählte Voice wird RIGHT 2 genannt. Siehe Seite 80 für Näheres zur Voice RIGHT 2.

- ▶ **2** Drücken Sie eine der [VOICE]-Tasten, um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.

Gehen Sie hierbei genauso vor wie in Schritt 2 auf Seite 25.

- ▶ **3** Wählen Sie eine Voice aus.

Gehen Sie hierbei genauso vor wie in Schritt 3 auf Seite 25.

- ▶ **4** Spielen Sie die ausgewählten Voices. *Versuch es!*

Die zuvor für RIGHT 1 ausgewählte Voice (Seite 25) und die soeben ausgewählte Voice erklingen gleichzeitig als „Layer“ (übereinander geschichtet). Stattdessen kann auch die Voice RIGHT 3 mit der Taste [RIGHT 3] auf dieselbe Weise wie oben beschrieben eingestellt werden.



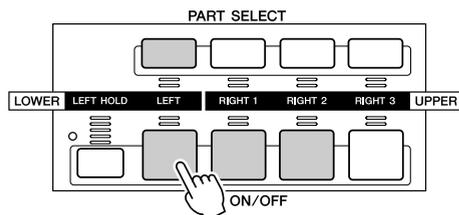
Probieren Sie einige der anderen Voices aus...

Rufen Sie für die Eigenschaften jeder Voice das entsprechende Informationsfenster auf (siehe Seite 25).

Kategorie	Voice-Name
PIANO	Live! GrandPiano
E.PIANO	Cool! SparkleStack
	Cool! SuitcaseEP
ORGAN	S.Articulation! JazzRotary
	Cool! CurvedBars
STREICHER	S.Articulation! ConcertStrings
	Live! Spiccato
	Sweet! Violine
CHOIR	Live! GospelVoices
	DreamHeaven
BRASS	S.Articulation! BigBandBrass
	S.Articulation! BrassFalls f
TROMPETE	S.Articulation! Trompete
	S.Articulation! GoldenTrumpet
SAXOPHON	S.Articulation! Saxophone
	Sweet! SopranoSax
FLUTE&CLARINET	Sweet! Flöte
	Sweet! Oboe
	Sweet! PanFlute
GUITAR	S.Articulation! ConcertGuitar
	S.Articulation! SteelGuitar
	S.Articulation! WarmSolid
	S.Articulation! HeavyRock
PERC&DRUM	Live!Drums PowerKit1 / PowerKit2
	Live!SFX PopLatinKit
ACCORDION	FrenchMusette
	Sweet! Harmonika
PAD	S.Articulation! MagicBell
SYNTH	Oxygen

Spielen verschiedener Voices mit der rechten und linken Hand

- ▶ **1** Schalten Sie den LEFT-Part mit der entsprechenden [PART ON/OFF]-Taste ein.



- ▶ **2** Drücken Sie eine der [VOICE]-Tasten, um das Display für die Voice-Auswahl aufzurufen.

Gehen Sie hierbei genauso vor wie in Schritt 2 auf Seite 25.

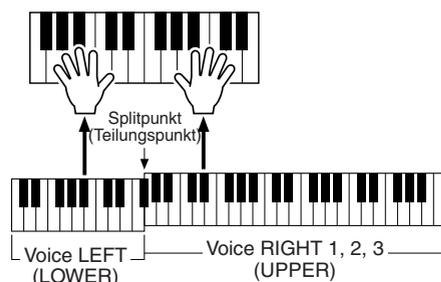
- ▶ **3** Wählen Sie eine Voice aus.

Gehen Sie hierbei genauso vor wie in Schritt 3 auf Seite 25.

- ▶ **4** Spielen Sie die ausgewählten Voices.

Versuch es!

Die mit der linken Hand gespielten Noten erzeugen eine Voice, während die mit der rechten Hand gespielten Noten eine andere Voice (oder mehrere Voices) erzeugen.



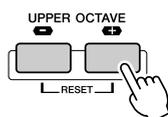
Die Voices RIGHT 1–3 sind für das Spiel mit der rechten Hand vorgesehen. Die Voice LEFT wird mit der linken Hand gespielt.

HINWEIS

- Der Punkt auf der Tastatur, der die Voice LEFT, RIGHT 3 und RIGHT 1–2 trennt, wird als „Split-Punkt“ (Split Point) bezeichnet. Weitere Anweisungen zum Einstellen des Split-Punkts finden Sie auf Seite 158.

Anpassen der Oktaveinstellung

Mit der Taste [UPPER OCTAVE] können Sie die Parts RIGHT 1, RIGHT 2 und RIGHT 3 gleichzeitig um eine Oktave nach oben oder nach unten transponieren.



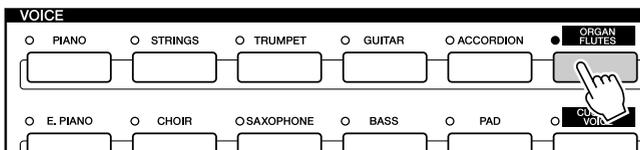
HINWEIS

- Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [+] und [-], um den Oktavwert sofort auf 0 zurückzusetzen.

Organ Flutes

Der Tyros2 verwendet die fortschrittliche Technik des „Digital Modeling“, um den legendären Klang alter Orgeln zu reproduzieren. Genau wie an einer traditionellen Orgel können Sie Ihren eigenen Klang erstellen, indem Sie die Länge der Orgelpfeifen vergrößern oder verkleinern.

- ▶ **1** Drücken Sie die Taste [ORGAN FLUTES], um das Display zur Auswahl von Pfeifenorgel-Voices (Organ Flutes) aufzurufen.



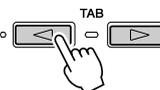
- ▶ **2** Wählen Sie die gewünschte Orgel-Voice aus, und spielen Sie auf der Tastatur. *Versuch es!*



- ▶ **3** Drücken Sie die Taste [5], um das Display für die Einstellung verschiedener Parameter der Pfeifenorgel-Voice aufzurufen. Stellen Sie mit den LCD-Tasten [1]–[8] die Pfeifenlänge („Footage“) ein.

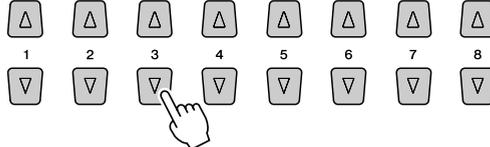


Die gewünschte Länge (16' oder 5 1/3') lässt sich mit der [D]-Taste festlegen. Verwenden Sie die LCD-Taste [1] zum Einstellen der Länge 16' oder 5 1/3'.



Wählen Sie hiermit die gewünschte Parameterseite aus.

VORSICHT
Wenn Sie die Einstellungen speichern möchten, speichern Sie die Voice als User-Voice, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten. (Seite 75)



Die Footage-Einstellungen bestimmen den Grund-Sound der Orgelflöten-Voice. Die Bezeichnung „Footage“ verweist auf die Klangerzeugung bei traditionellen Pfeifenorgeln. Dort wird der Klang durch Orgelpfeifen mit unterschiedlichem Längenmaß (gemessen in Fuß) erzeugt.

- ▶ **4** Probieren Sie einige der anderen Pfeifenorgel-Voices aus.

Zusammenstellen Ihrer Lieblings-Voices auf dem User-Laufwerk oder einer Diskette

Der Tyros2 hat eine riesige Anzahl hochwertiger Voices, die ein außergewöhnlich breites Spektrum von Instrumentklängen abdecken – wodurch es für praktisch jede Musikanwendung perfekt geeignet ist. Möglicherweise kommt Ihnen diese große Fülle von Voices jedoch anfangs überwältigend vor. Aus diesem Grund haben wir beschlossen, Ihnen diese fortschrittliche Technik kurz vorzustellen, mit der Sie die Voices, die Sie am liebsten verwenden, zusammenstellen und an einer praktischen Stelle ablegen können.

Zunächst sollten Sie einiges über die Speicherlaufwerke und das Open/Save-Display erfahren (beides wird nachstehend kurz erläutert). Wenn Sie mehr wissen möchten, können Sie die Einzelheiten auf Seite 71 nachlesen. An dieser Stelle sollten Sie sich aber erst einmal merken, dass das User-Laufwerk, das USB-Laufwerk und das Festplattenlaufwerk Speicherorte sind, an denen Sie Ihre wichtigen Daten sichern und abrufen können.

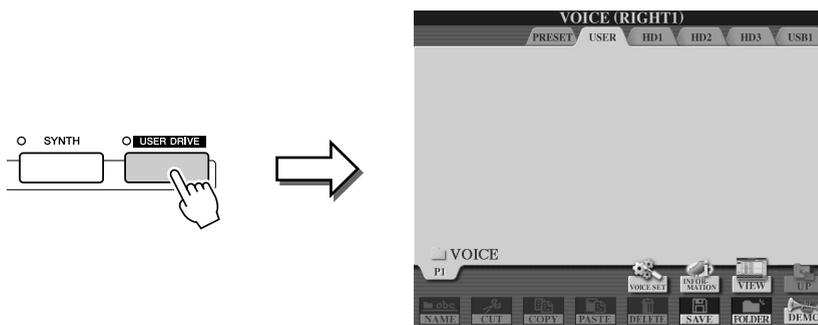
● Arten von Speicherlaufwerken

PRESET-Laufwerk	Internes Speicherlaufwerk, in dem die vorprogrammierten Voices als Preset-Voices gespeichert sind.
USER-Laufwerk	Interner Speicher, der das Lesen wie auch das Schreiben von Daten zulässt.
Festplattenlaufwerk (optional)	Zur Übertragung von Daten zu und von einer Festplatte, die im Instrument eingebaut ist.
USB-Laufwerk (optional)	Zur Übertragung von Daten zu und von einem angeschlossenen USB-Speichergerät.

- **Open/Save-Display**.....Von dieser Anzeige aus können Sie verschiedene Dateien öffnen bzw. auswählen – z. B. Voices, (Seiten 25–28), Styles (Seite 31), Songs (Seite 43) und Registration-Speicherbänke (Seite 53) – sowie die verschiedenen Dateien auf dem User-Laufwerk, dem USB-Laufwerk und der Festplatte speichern.

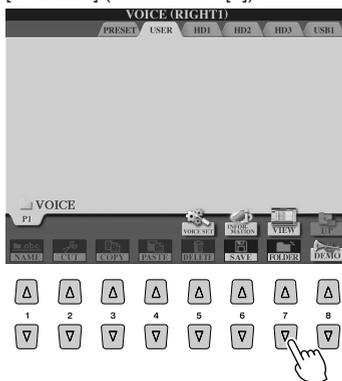
▶ 1 Drücken Sie die Taste [USER DRIVE], um das (Open/Save-)Display zur Voice-Auswahl für das User-Laufwerk zu öffnen.

In diesem Fall kann ein beliebiger der Tastatur-Parts (RIGHT 1–3) ausgewählt werden.

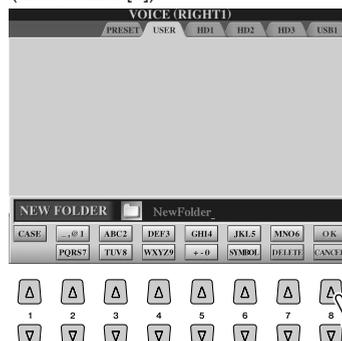


▶ 2 Legen Sie in diesem Display(-Pfad) einen neuen Ordner an, in dem Ihre Lieblings-Voices gespeichert werden sollen.

Drücken Sie die LCD-Taste [FOLDER] (untere Taste [7]).



Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (obere Taste [8]).



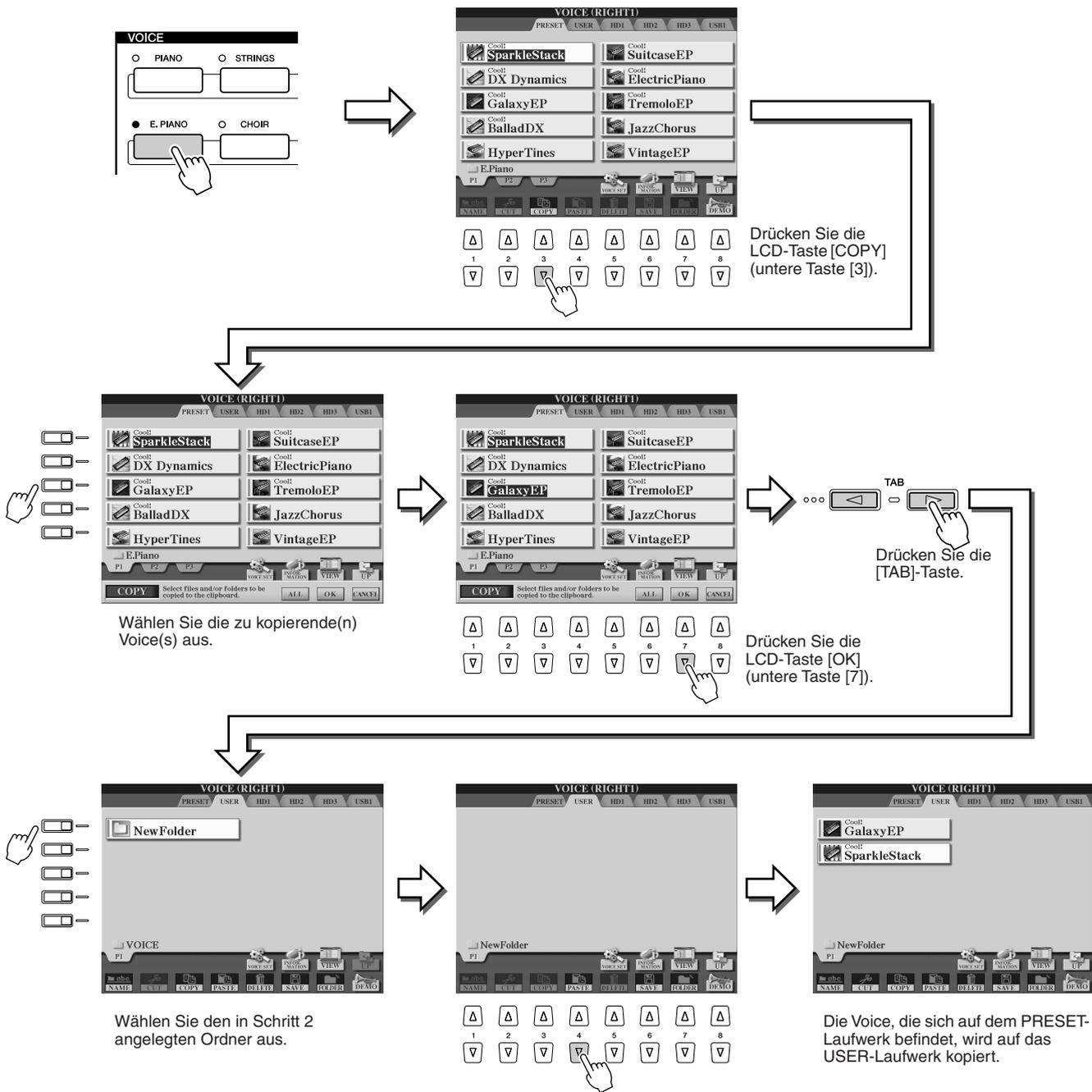
Der neue Ordner wird angelegt.



Sie können dem neuen Ordner in dem Einblendfenster, das unten im LC-Display erscheint, einen Namen geben. Weitere Informationen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 76.

3 Kopieren Sie Ihre Lieblings-Voices vom Preset-Laufwerk auf das User-Laufwerk.

In diesem Fall kann ein beliebiger Tastatur-Part (RIGHT 1-3) ausgewählt werden.



4 Wiederholen Sie Schritt 3 so oft wie nötig, bis all Ihre Lieblings-Voices in diesem Display enthalten sind.

Probieren Sie auf die gleiche Weise auch aus, eine oder mehrere Preset-Voice(s) auf das externe Gerät zu kopieren.

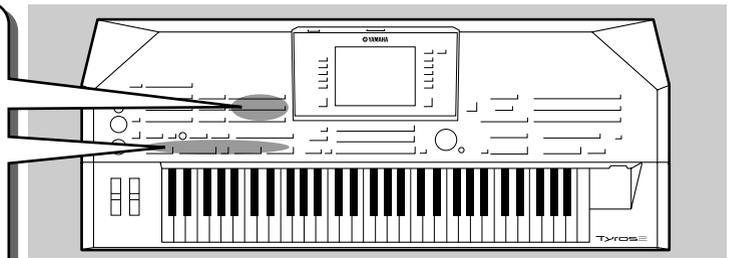


Auswählen und Spielen eines Styles – Begleitautomatik (ACMP)

Referenz auf Seite 152 →

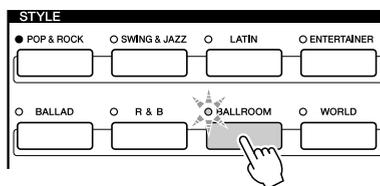
Die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) gibt Ihnen eine komplette Begleitband in die Hand. Dazu müssen Sie beim Spielen lediglich mit der linken Hand die Akkorde erzeugen, und der ausgewählte, zu Ihrer Musik passende Begleitstil läuft automatisch mit und folgt den von Ihnen gespielten Akkorden in Echtzeit. Mit der Style-Wiedergabe erhält ein Alleinunterhalter die Möglichkeit, mit einer ganzen Band oder einem Orchester im Hintergrund spielen zu können.

Der Tyros2 enthält viele Begleit-Styles (Rhythmus-Patterns) aus vielen verschiedenen Musikrichtungen. Probieren Sie die verschiedenen Styles selbst aus – indem Sie die Style-Namen oberhalb jeder STYLE-Taste auf dem Bedienfeld ablesen oder sich nach der Style-Liste im separaten Heft „Daten-Liste“ richten.



Mit der rechten Hand eine Melodie und mit der linken Hand Akkorde spielen

- ▶ **1** Drücken Sie eine der [STYLE]-Tasten, um das Display zur Style-Auswahl aufzurufen.



HINWEIS

- Das hier gezeigte Display ist das „Open/Save-Display“ für die Style-Auswahl. Das Open/Save-Display hat übrigens zwei verschiedene Display-Modi: 1) ein Display zur Direktauswahl (wie nebenstehend gezeigt) und 2) ein Display zur Nummerneingabe, in dem Sie den Style durch Eingabe der Style-Nummer (Dateinummer im Ordner) auswählen können. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 77.

- ▶ **2** Wählen sie einen Style aus.

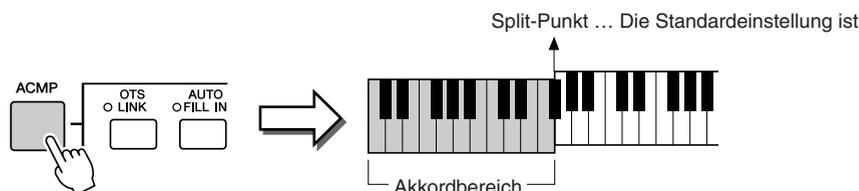


HINWEIS

- Zur Auswahl eines anderen Laufwerks als PRESET betätigen Sie die [TAB]-Tasten.

- ▶ **3** Schalten Sie die Begleitautomatik ein.

Drücken Sie die Taste [ACMP], so dass deren Anzeigelampe aufleuchtet. Der angegebene Tastaturbereich für die linke Hand wird zum Akkordbereich (Chord-Bereich). In diesem Abschnitt gespielte Akkorde werden automatisch erkannt und als Grundlage für eine vollständig automatische Begleitung durch den ausgewählten Style verwendet. Drücken Sie die Taste [ACMP] erneut, um die Begleitautomatik auszuschalten.

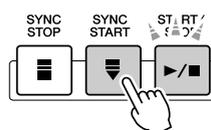


HINWEIS

- ACMP ist eine Abkürzung für ACCOMPANIMENT (Begleitung).

- ▶ **4** Aktivieren Sie die Sync Start-Funktion.

Drücken Sie die Taste [SYNC START], um die Synchronstartfunktion zu aktivieren (Standby). (Die Anzeige leuchtet auf.) Drücken Sie die Taste [SYNC START] erneut, um Synchronstart auszuschalten.



HINWEIS

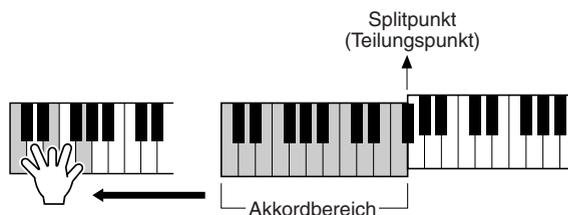
- Ausführliche Informationen zum Split-Punkt finden Sie auf den Seiten 80 und 158.

HINWEIS

- Die Taste [START/STOP] blinkt synchron zum aktuellen Tempo (Seite 154), solange der Synchronstart aktiv ist.

5 Der ausgewählte Style startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen.

Spielen Sie für dieses Beispiel einen C-Dur-Akkord (siehe unten).

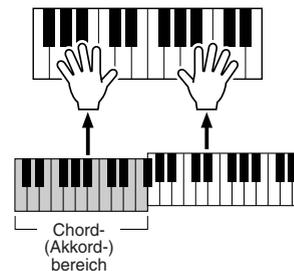


HINWEIS

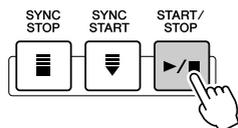
- Die Taste [START/STOP] blinkt synchron zum Taktschlag. Die rote Farbe blinkt auf den ersten Schlag, die grüne auf alle anderen.

6 Spielen Sie weitere Akkorde mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand eine Melodie spielen. *Versuch es!*

Informationen über die Eingabe von Akkorden finden Sie auf Seite 152 und in der Tabelle der Fingersatztechniken für Akkorde, die in der separaten Broschüre „Daten-Liste“ aufgelistet ist. Der Akkordgrundton/-typ, den Sie mit Ihrer linken Hand angeben, wird in der Mitte des Main-Displays angezeigt.



7 Drücken Sie die Taste [START/STOP], um die Style-Wiedergabe anzuhalten.



Probieren Sie einige der anderen Styles aus...

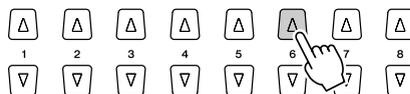
Kategorie	Style-Name	Beschreibung
Pop&Rock	AcousticRock	Dieser Style demonstriert eine moderne Qualitätsproduktion. Hören Sie in Intro II und anschließend Main B einen realistischen Sound einer zeitgenössischen Band.
Ballade	16BeatBallad1	Ultimative Realistik ist die Königsklasse des Tyros2. Hören Sie das neue Mega-Tenorsaxophon in Intro III.
Dance	70'sDisco1	Egal welches Genre – der Tyros2 bietet einzigartige Realistik. Hören Sie Disco Strings, Mega Brass und Mega-Solid-Gitarre in Intro II und Intro III. Sie können viele der bekannten 70er-Disco-Titel spielen.
Swing&Jazz	OrchBigBand1	Ein authentischer Big-Band-Sound, der kürzlich sein Revival erlebte. Hervorragend für viele Big-Band- und Jazz-Standards, die von einigen der großen Jazz-Sänger gesungen wurden. Hören Sie die Brass-Shakes in Intro III.
R&B	BluesRock	Dieses Genre ist ebenfalls typisch für die späten Siebziger. Wenn Sie sich zurücklehnen und die Augen schließen, ist es gar nicht leicht, das Keyboard als solches und nicht als echte Band zu erkennen. Hören Sie Intro III und dann MainD.
	70'sChartSoul	Eine andere, typische Ausformung des R&B. Hier werden die Voices New Mega Tenor Sax und Mega Brass richtig vorgeführt. Hören Sie Intro II und Intro III.
Country	EasyCountry	Country-Musik teilt sich auf in viele Sounds und Stilarten. Mit EasyCountry können Sie ein typisches Laid-Back-Feeling in Sänger-Songwriter-Stilistik erleben. Großartig für viele Standards.
	CountryShuffle	Ein typisches Country-Feeling zum Mitsingen in einer sehr hochwertigen Produktion. Hören Sie Intro III, um eine Country-Stilistik zu hören, die genau den Punkt trifft.
Latin	BossaNova	Dieser Style kann für fast alle Bossanova-Standards verwendet werden. Intro II demonstriert eine unglaubliche Mega-Nylon-Gitarre komplett mit Slides und Griffgeräuschen für besondere Realistik. Intro III stellt das Sax vor, aber mit einem viel weicheren Klang.
Ballroom	EnglishWaltz	Nehmen Sie Ihren Partner an die Hand und tanzen Sie durch die ganze Nacht. Die Kategorie Ballroom versorgt alle Stilrichtungen der Tanzmusik bis hin zu den höchsten Qualitätsstufen. Hören Sie Intro II und Intro III. Wenn Sie die Trompeten spielen hören, könnten Sie meinen, vor einem echten Tanzorchester zu sitzen.
Movie&Show	BaroqueConcerto	Um die Vielseitigkeit der Stilrichtungen zu zeigen, spielen Sie einfach die Intros und Main-Parts dieses Styles. Sie befinden sich sofort mitten im 17ten Jahrhundert.
Entertainer	EuroPopOrgan	Ein großes Entertainment-Genre ist das des europäischen Organisten der 60er und 70er Jahre. Dieser Style ist sehr vielseitig und enthält viele Songs, einfach um die Leistungsfähigkeit des Tyros2 zu zeigen, ob Sie nun realistische Orchester oder puristische Orgelmusik hören oder spielen möchten. Einfach unglaublich.
World	IrishHymn	Ein großartiger keltischer Sound, der in den letzten Jahren sehr bekannt wurde. Spielen Sie eines der Intros, und Sie erleben eine musikalische Reise nach Irland. Hier werden auch Erinnerungen an viele Filme wach.

■ Repertoire-Funktion

Die praktische und einfach anwendbare Repertoire-Funktion ruft automatisch passende Bedienfeldfunktionen auf, die genau zum ausgewählten Style passen.

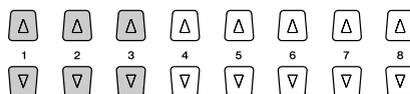
▶ 1 Drücken Sie die LCD-Taste [REPERTOIRE] (obere Taste [6]) im Open/Save-Display.

Verschiedene geeignete Bedienfeldeinstellungen passend zum aktuellen Style erscheinen im Display.



▶ 2 Wählen Sie mit den Tasten [1]–[3] eine Einstellung aus.

Die hier gezeigten Einstellungen sind Music-Finder-Einträge. Sie können zusätzliche Einstellungen auswählen, indem Sie die Music-Finder-Funktion anwenden (Seite 41).



■ Begleitungsstopp-Funktion

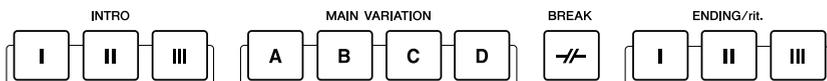
Wenn die Begleitautomatik eingeschaltet ist und Syncro Start ist ausgeschaltet, können Sie im Tastaturbereich für die Begleitung Akkorde auch bei gestoppter Wiedergabe spielen und den Begleitakkord hören. In diesem Betriebszustand – „Stop Accompaniment“ (Begleitungsstopp) genannt – werden alle gültigen Akkordspielmethoden (Seite 152) erkannt, und der Akkordgrundton/-typ wird im Display angezeigt. Da der Tyros2 den Akkord richtig erkennt, können Sie auch die Funktion „Chord Match“ (Seite 38) zusammen mit den Multi Pads oder dem Harmony-Effekt (Seite 39) benutzen, ohne einen Style abzuspielen.

Pattern-Variationen (Sections)

Der Tyros2 bietet ein breites Spektrum von „Style Sections“ (Style-Abschnitte), mit denen Sie das Arrangement der Begleitung variieren können, so dass es zu dem gespielten Song passt. Die Sections sind: Intro (Einleitung), Main (Hauptteil), Fill-In sowie Break und Ending (Schlussteil). Indem Sie zwischen diesen Sequenzen während des Spielens umschalten, können Sie Ihrem Spiel die Dynamik eines professionellen Arrangements verleihen.

HINWEIS

- Je nach ausgewähltem Style enthält möglicherweise nicht jede Section Daten. Die Lampe einer Section-Taste, die Daten enthält, leuchtet grün; die Lampe einer Section-Taste, die keine Daten enthält, leuchtet nicht (Seite 79).



- **INTRO** Wird für den Anfang des Songs benutzt. Nach Beendigung des Intros geht die Style-Wiedergabe über zum Hauptteil. Die Länge des Intros (in Takten) hängt vom ausgewählten Style ab. Der Tyros2 verfügt über drei verschiedene Intros.
- **MAIN** Wird für den Hauptteil des Songs benutzt. MAIN spielt ein Rhythmus-Pattern mit einer Länge von einigen Takten und wiederholt sich zeitlich unbegrenzt, bis die Taste für eine andere Section gedrückt wird. Es gibt 4 Varianten des Grund-Patterns, A–D, und der Klang der Style-Wiedergabe ändert sich harmonisch auf der Grundlage der Akkorde, die Sie mit der linken Hand spielen.
- **FILL IN** In diesem Abschnitt können Sie Dynamikvariationen und Breaks in den Rhythmus der Begleitung einfügen, um Ihr Spiel noch professioneller zu gestalten. Schalten Sie die Taste [AUTO FILL IN] ein, drücken Sie während Ihres Spiels einfach eine der Tasten MAIN (A, B, C, D), und die ausgewählte Fill-In-Section spielt automatisch (AUTO FILL) und belebt so die Begleitautomatik. Wenn der Fill-In beendet ist, geht er nahtlos in den ausgewählten Main-Abschnitt (A, B, C, D) über. Es gibt vier Varianten der Fill-In-Sections, die jeweils speziell so programmiert sind, dass sie zu der ausgewählten Main-Section passen. Auch wenn [AUTO FILL] deaktiviert ist, wird vor der Rückkehr zur selben Main-Section automatisch ein Fill-In gespielt, wenn Sie dieselbe Taste der aktuell gespielten Section drücken.
- **BREAK** Hiermit lassen sich dynamische Breaks in den Begleitrhythmus einfügen, wodurch Ihr Spiel noch professioneller wirkt.
- **ENDING** (Schlussteil) Dieser Typ wird für das Song-Ende benutzt. Nach dem Ending-Part wird die Style-Wiedergabe automatisch gestoppt. Die Länge des Schlussteils (in Takten) variiert je nach dem ausgewählten Style. Der Tyros2 verfügt über drei verschiedene Endings.

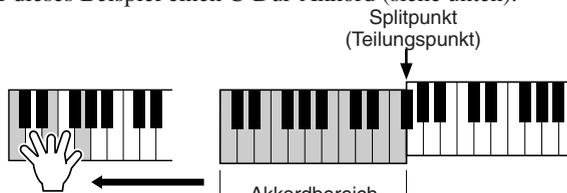
▶ **1-4** Wählen Sie mit den auf Seite 31 beschriebenen Schritten den gewünschten Style aus.

▶ **5** Schalten Sie [AUTO FILL IN] ein.

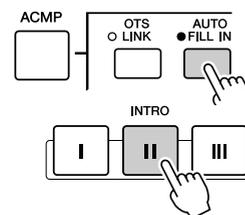
▶ **6** Drücken Sie eine beliebige [INTRO]-Taste.

▶ **7** Das Intro des ausgewählten Styles startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen.

Spielen Sie für dieses Beispiel einen C-Dur-Akkord (siehe unten).



Nach beendeter Wiedergabe des Intros wird automatisch zum Hauptteil übergeleitet.

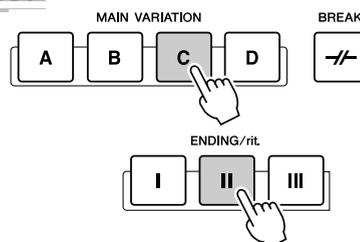


▶ **8** Drücken Sie die Taste der gewünschten Begleit-Section. (Siehe das Schaubild der Begleitungsstruktur auf der nächsten Seite.)

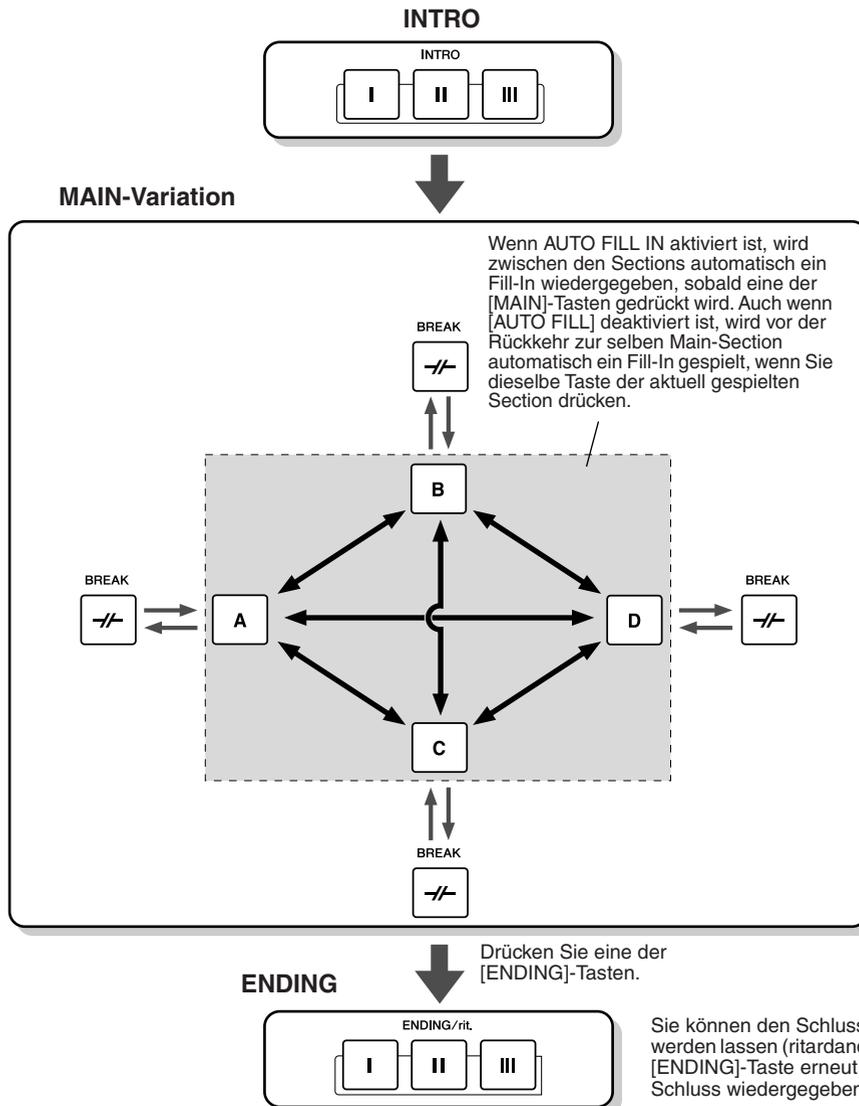
Nach der Wiedergabe des entsprechenden Fill-in kehrt die Begleitung automatisch zum Hauptteil zurück.

▶ **9** Drücken Sie eine beliebige [ENDING]-Taste.

Dies leitet zur Section ENDING über. Nach diesem Schluss-Part wird die Style-Wiedergabe automatisch gestoppt.



■ Schaubild der Begleitungsstruktur



HINWEIS

• Wie nachstehend beschrieben kann man an der Farbe der Lampen der Section-Tasten praktischerweise ihren Betriebszustand ablesen.

● **Aus**

Die Section enthält keine Daten und kann nicht wiedergegeben werden.

● **Grün**

Die Section enthält Daten und kann wiedergegeben werden.

● **Rot**

Während der Style-Wiedergabe wird hiermit die Section angezeigt, die gerade gespielt wird. Wenn die Style-Wiedergabe angehalten wird, wird hiermit die Section angezeigt, die auf Wiedergabe gesetzt ist.

● **Rot (blinkt)**

Hiermit wird die Section angezeigt, die als nächste gespielt wird – nach derjenigen, deren Taste rot leuchtet (ohne zu blinken).

HINWEIS

- Die Anzeigelampe für die Ziel-Section (MAIN A/B/C/D) blinkt während der Wiedergabe des entsprechenden Fill-in. In dieser Zeit können Sie die nächste Ziel-Section auswählen, indem Sie die entsprechende Taste MAIN [A] [B] [C] oder [D] drücken.
- Ein Intro muss nicht unbedingt am Anfang stehen! Wenn Sie möchten, können Sie eine Intro-Section mitten in Ihr Spiel einfügen. Drücken Sie dazu einfach an der gewünschten Stelle die Taste [INTRO].
- Achten Sie bei den Break-Sections auf Ihr Timing. Wenn Sie die Taste [BREAK] zu nahe am Ende des Taktes drücken (genauer: nach der letzten Achtelnote), startet die Break-Section im nächstfolgenden Takt. Dies gilt auch für die Auto-Fill-Ins.
- Wenn Sie direkt nach einem Schluss-Part wieder in den Style gelangen möchten, drücken Sie einfach während des Endings die Taste [INTRO].
- Wenn Sie während der Ending-Wiedergabe eine der [MAIN]-Tasten drücken, beginnt sofort ein Fill-In (bei aktiviertem [AUTO FILL IN]), gefolgt von der Main-Section.
- Wenn Sie während einer Style-Wiedergabe die Taste [SYNC START] drücken, wird die Style-Wiedergabe angehalten und der Synchronstart aktiviert.
- Sie können die Style-Wiedergabe anstatt mit dem Einführungsteil auch mit dem Schlussteil starten.
- Wenn Sie die [ENDING I]-Taste während der Wiedergabe der Main-Section drücken, wird automatisch vor der Ending-Section ein Fill-in gespielt.

■ Weitere praktische Steuerelemente

- **Fade-In-/Out** Mit der Taste [FADE IN/OUT] können Sie die Begleitung beim Starten und Stoppen der Begleitung weich ein- und ausblenden. Das gilt auch für die Song-Wiedergabe. **Seite 154**

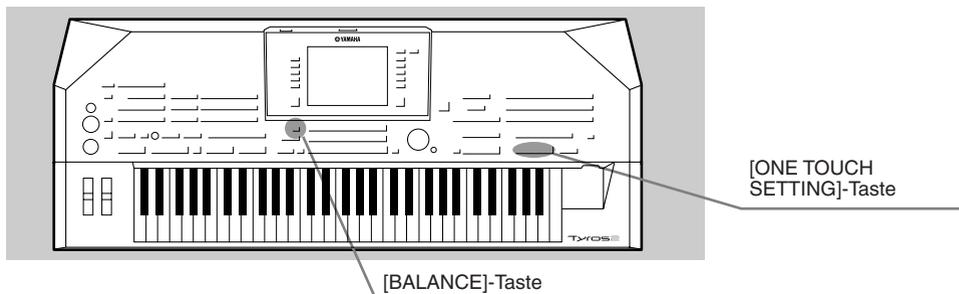


- **Tap** Durch „Klopfen“ im gewünschten Tempo auf der Taste [TAP/TEMPO] können Sie die Begleitautomatik in jedem beliebigen Tempo starten. **Seite 154**



- **Synchro Stop** Wenn die Funktion „Synchro Stop“ eingeschaltet ist, hört die Begleitung zu spielen auf, sobald Sie auf der Tastatur alle Tasten im Bereich der Begleitautomatik loslassen. Die Begleitung setzt wieder ein, sobald Sie einen Akkord oder eine Note spielen. **Seite 155**

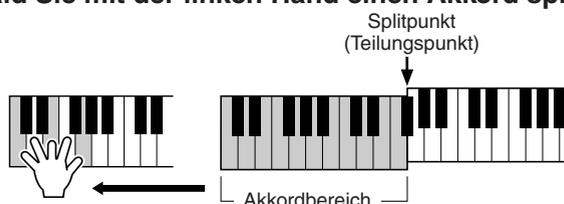
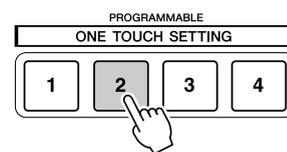




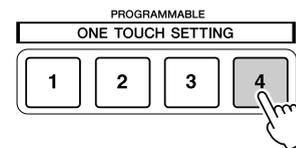
One-Touch-Einstellung

Die One-Touch-Einstellung ist eine leistungsstarke und praktische Funktion, die mit einem einzigen Tastendruck automatisch die dem aktuell ausgewählten Style entsprechenden Bedienfeld-Einstellungen (Voice-Nummer usw.) aufruft.

- ▶ **1** Wählen Sie einen Style aus.
- ▶ **2** Drücken Sie eine beliebige [ONE TOUCH SETTING] Taste.
Begleitautomatik und Sync Start-Funktion werden automatisch aktiviert.
Zusätzlich können verschiedene Einstellungen auf dem Bedienfeld (wie Voices, Effekte usw.), die zu dem gewählten Style passen, mit nur einem einzigen Tastendruck sofort aufgerufen werden.
- ▶ **3** Der Style startet, sobald Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen.



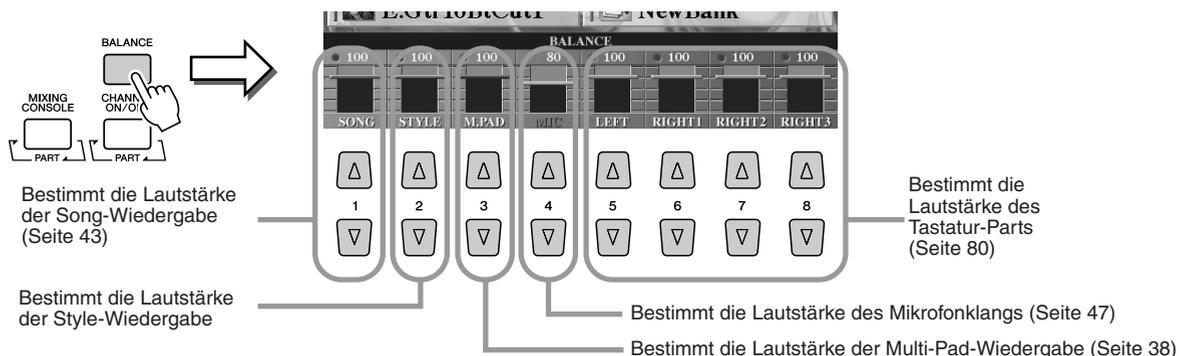
- ▶ **4** Testen Sie weitere One Touch-Einstellungen. *Versuch es!*
- ▶ **5** Halten Sie die Style-Wiedergabe an, indem Sie die Taste STYLE [START/STOP] oder eine der [ENDING]-Tasten drücken.



Sie können auch eigene One-Touch-Einstellungen erstellen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 155.

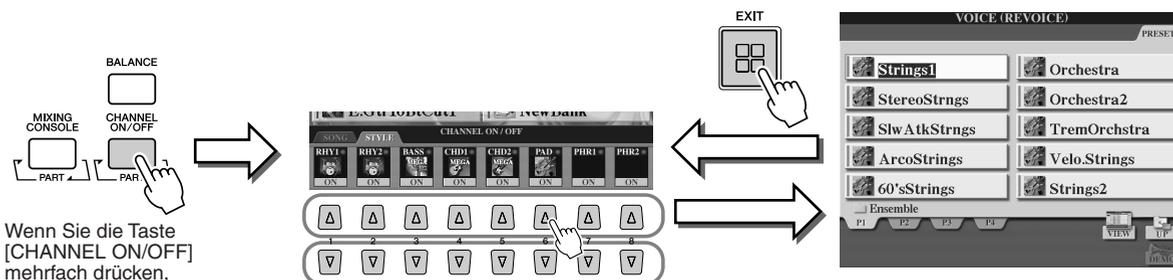
Einstellen des Lautstärkeverhältnisses von Style und Tastatur

Drücken Sie die Taste [BALANCE], so dass das Einblendfenster mit dem Mischpult unten im LC-Display erscheint. Das Lautstärkeverhältnis der Style-Wiedergabe zum Spiel Ihrer linken Hand auf der Tastatur können Sie mit Hilfe der LCD-Tasten [2], [5], [6], [7] und [8] einstellen.



Ein-/Ausschalten von Style-Parts und Ändern von Voices

Drücken Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF], so dass das Einblendfenster unten im LC-Display erscheint. Mit Hilfe der unteren LCD-Tasten [1]–[8] können Sie während der Style-Wiedergabe die einzelnen Parts (Kanäle) ein- oder ausschalten. Wenn Sie eine der oberen LCD-Tasten [1]–[8] drücken, wird das Display für die Voice-Auswahl aufgerufen, in dem Sie die Voice des entsprechenden Parts (Kanals) auswählen und ändern können. Versuchen Sie, die Standard-Voice durch verschiedene Voices Ihrer Wahl zu ersetzen.



Wenn Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF] mehrfach drücken, wechseln Sie zwischen den Style-Parts (Kanälen) und den Song-Kanälen.

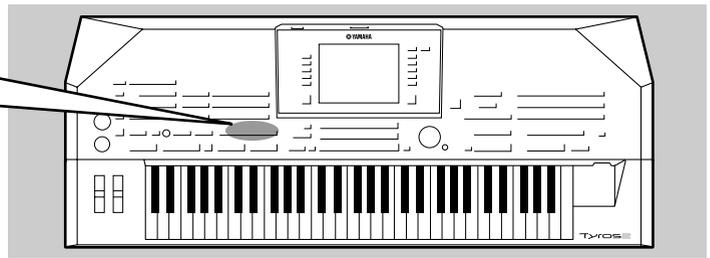
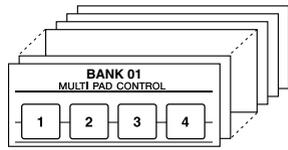
Drücken Sie die entsprechende LCD-Taste. Wenn Sie nur ein Instrument allein hören möchten, halten Sie die entsprechende Taste für den Kanal gedrückt, um den Kanal auf SOLO zu stellen. Zum Aufheben der SOLO-Funktion drücken Sie einfach erneut die entsprechende Kanaltaste.

In diesem Display können Sie die vom Style verwendete Voice ändern. Wählen Sie die gewünschte Voice auf dieselbe Weise aus wie auf Seite 25 beschrieben.

Die Multi Pads

Referenz auf Seite 169 →

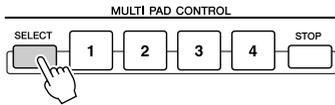
Mit den Multi-Pads können Sie eine Reihe von kurzen, vorher aufgenommenen rhythmischen und melodischen Sequenzen abspielen, die Ihr Spiel wirkungsvoller und abwechslungsreicher gestalten.



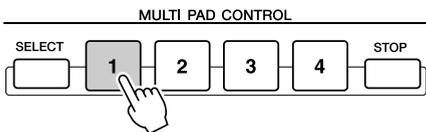
Spielen auf den Multi Pads

1 Wählen Sie eine Multi-Pad-Bank aus.

Drücken Sie die [SELECT]-Taste, um das Open/Save-Display zur Multi-Pad-Bankauswahl aufzurufen, und wählen Sie die gewünschte Bank aus.



2 Spielen Sie eines der Multi-Pads.



Die entsprechende Phrase (in diesem Beispiel für Pad 1) wird vollständig abgespielt, sobald Sie auf das Pad drücken. Drücken Sie zum Stoppen der Wiedergabe kurz auf die [STOP]-Taste.

HINWEIS

- Sie können jederzeit auf eines der Multi-Pads drücken, um die entsprechende Phrase im aktuellen Tempo abzuspielen.
- Sie können auch zwei, drei oder vier Multi-Pads gleichzeitig abspielen.
- Wenn Sie auf ein Pad drücken, während es abgespielt wird, wird die Wiedergabe angehalten und beginnt von vorne.

● Zur Farbe der Multi-Pads

- Grün: Zeigt an, dass das entsprechende Pad Daten (eine Phrase) enthält.
- Rot: Zeigt an, dass das entsprechende Pad gerade wiedergegeben wird.

● Multi-Pad-Daten

Es gibt zwei Typen von Multi-Pad-Daten. Der erste Typ wird nach einmaligem Abspielen sofort angehalten.

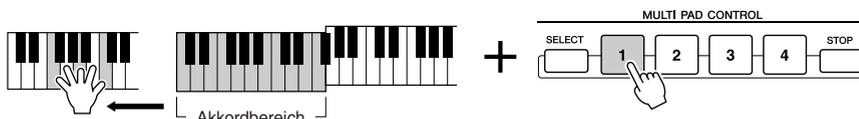
Der andere Typ wird solange wiederholt, bis Sie auf die Taste [STOP] drücken.

● Wiedergabe der Multi-Pads stoppen

- Um alle Pads zu stoppen, drücken Sie kurz auf die Taste [STOP].
- Wenn Sie bestimmte Pads stoppen möchten, drücken Sie gleichzeitig die [STOP]-Taste und die Tasten der zu stoppenden Pads.

Anpassung von Akkorden (Chord Match)

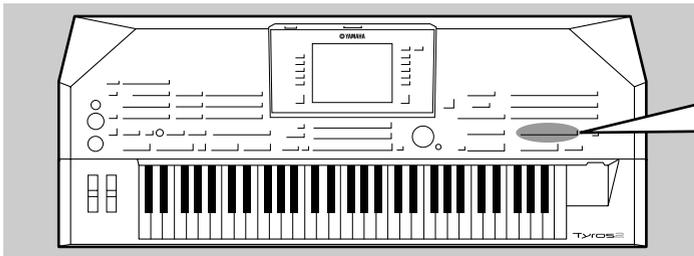
Bei vielen der Multi-Pad-Phrasen handelt es sich um Melodie- oder Akkordphrasen, und Sie können diese Phrasen entsprechend Ihres Spiels mit der linken Hand automatisch die Akkorde wechseln lassen. Während ein Style wiedergegeben wird und [ACMP] aktiviert ist, spielen Sie einfach mit der linken Hand einen Akkord und drücken ein beliebiges Multi-Pad – durch Chord Match wird die Tonhöhe an die von Ihnen gespielten Akkorde angepasst. Das funktioniert auch bei gestopptem Style (mit der Funktion „Stop Accompaniment“, Seite 33). Denken Sie daran, dass Chord Match manche Multi-Pads nicht beeinflusst.



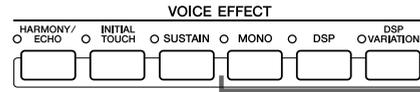
In diesem Beispiel wird die Phrase für Pad 1 zur Wiedergabe nach F-Dur transponiert. Probieren Sie auch verschiedene andere Akkordtypen aus, während Sie die Multi-Pads abspielen.

Effekte für Stimme

Referenz auf Seiten 87, 191 ➔



Der Tyros2 bietet ein hochentwickeltes Multi-Prozessor-Effektsystem, das Ihrem Sound außergewöhnliche Tiefe und Ausdruck verleiht. Dieses Effektsystem kann mit Hilfe der folgenden Tasten ein- und ausgeschaltet werden.



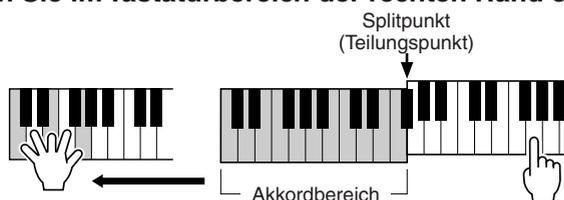
Die folgenden drei Effektsysteme werden auf den aktuell ausgewählten Tastatur-Part angewendet (RIGHT1, 2, 3 oder LEFT).

- **HARMONY/ECHO** Siehe unten.
- **INITIAL TOUCH** Diese Taste schaltet die Anschlagsdynamik der Tastatur ein oder aus. Ist diese Funktion ausgeschaltet, wird unabhängig davon, wie stark Sie die Tastatur anschlagen, immer die gleiche Lautstärke erzeugt.
- **SUSTAIN** Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, werden alle auf der Tastatur mit dem UPPER-Part (RIGHT 1, 2, 3) gespielten Töne länger ausgehalten.
- **MONO** Dieser Parameter bestimmt, ob die Voice des Parts monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird.
- **DSP** Diese Taste schaltet den Effekt für die Parts RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3 und LEFT unabhängig voneinander aus.
- **DSP VARIATION** Mit dieser Taste wird zwischen den Variationen des DSP-Effekts umgeschaltet. Beispielsweise wird damit die Drehgeschwindigkeit (langsam/schnell) des Leslie-Effekts eingestellt.

Anwenden der Harmony-Funktion auf die mit der rechten Hand gespielte Melodie

Von den Voice-Effekten gehört Harmony zu den eindrucksvollsten. Sie fügt den von Ihrer rechten Hand gespielten Noten automatisch Harmonie-Parts hinzu – und gibt Ihnen damit unmittelbar einen volleren und professionelleren Sound.

- **1** Aktivieren Sie die Taste [Harmony/Echo].
- **2** Aktivieren Sie die Tasten [ACMP] und [SYNC START] (Seite 31), und vergewissern Sie sich, dass der Part RIGHT 1 eingeschaltet ist (Seite 25).
- **3** Spielen Sie mit der linken Hand einen Akkord, um den Style zu starten (Seite 32), und spielen Sie im Tastaturbereich der rechten Hand ein paar Noten.



In diesem Beispiel werden den im Tastaturbereich der rechten Hand gespielten Noten automatisch Harmonienoten aus der C-Dur-Tonleiter (dem mit der linken Hand gespielten Akkord) hinzugefügt.

Sie können den Harmonieeffekt auch bei angehaltenem Style verwenden (mit der Funktion „Stop Accompaniment“; Seite 33). Halten Sie dazu einfach mit der linken Hand einen Akkord gedrückt, und spielen Sie mit der rechten eine Melodie.

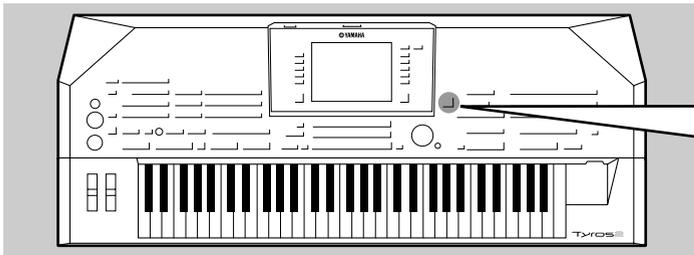
Testen Sie den Harmony/Echo-Effekt mit einigen der folgenden Voices...

Viele der Voices sind automatisch so eingestellt, dass sie bestimmte Harmony/Echo-Typen spielen, die zu der jeweiligen Voice passen. Probieren Sie ein paar der nachstehenden Voices aus, wobei Sie mit der linken Hand die Akkorde und mit der rechten die Melodie spielen, und hören Sie sich die verschiedenen Harmonie- und Echoeffekte an.

Kategorie	Voice	Harmony/Echo-Typ	Kategorie	Voice	Harmony/Echo-Typ
Klavier	Live! Grand	Standard Trio	Gitarre	CrunchGuitar	RockDuet
	Akkordeon	TuttiAccordion		PedalSteel	Country Duet
Streicher	Live! Strings	Block	Saxophon	MoonLight	Voller Akkord
	ChamberStrings	4-way Open	Percussion	Vibraphon	Trill
	Harp	Strum		Timpani	Tremolo

Abfragen der idealen Einstellungen für Ihre Musik – Music Finder

Referenz auf Seite 171 →



Wenn Sie ein bestimmtes Musikgenre spielen möchten, aber nicht wissen, welche Style- und Voice-Einstellungen geeignet sind, kann Ihnen die Musikdatenbank „Music Finder“ behilflich sein. Wählen Sie einfach aus den „Records“ (Einträgen), aus denen der Music Finder zusammengesetzt ist, das gewünschte Genre aus. Daraufhin nimmt der Tyros2 automatisch alle erforderlichen Bedienfeldeinstellungen für Sie vor, damit Sie in diesem Musikstil spielen können!

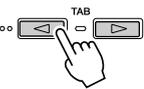
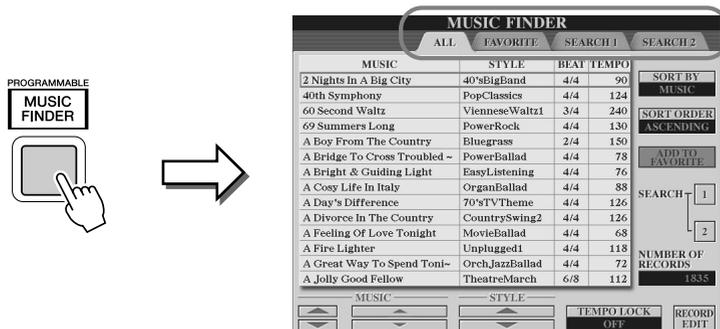
Auswahl des gewünschten Musikgenres aus der Liste der Einträge

1 Drücken Sie die Taste [MUSIC FINDER], um das Music-Finder-Display aufzurufen.

Das Music-Finder-Display enthält verschiedene „Records“ (Einträge), von denen jeder bereits zugewiesene Bedienfeldeinstellungen besitzt, die zu dem entsprechenden Song-Titel oder Musikgenre passen.

Jeder Eintrag besitzt die folgenden vier Kategorien.

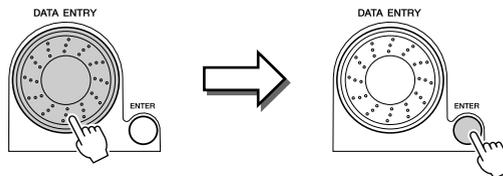
- **MUSIC** Enthält den Song-Titel oder das Musikgenre, mit dem die einzelnen Einträge beschrieben werden, so dass Sie den gewünschten Musikstil leicht finden können.
- **STYLE** Der dem Eintrag zugewiesene, voreingestellte Style.
- **BEAT** Die für die einzelnen Einträge gespeicherte Taktart.
- **TEMPO** Die dem Eintrag zugewiesene Tempoeinstellung.



Drücken Sie, falls erforderlich, die Taste [BACK]/[NEXT], um die Seite „ALL“ aufzurufen. Sämtliche in den Tyros2 integrierten, voreingestellten Einträge sind auf dieser Seite aufgelistet.

2 Wählen Sie aus der Liste den gewünschten Eintrag aus.

Drehen Sie das [DATA ENTRY]-Rad, um den Cursor in der Liste der Einträge zu bewegen. Wenn der gewünschte Song-Name oder das gewünschte Musikgenre markiert ist, drücken Sie die Taste [ENTER], um das entsprechende Setup im Music Finder aufzurufen. Denken Sie daran, dass es sich bei die dadurch aufgerufene Bedienfeldeinstellung um diejenige handelt, die als One-Touch-Einstellung vorprogrammiert wurde.



3 Spielen Sie die Styles.

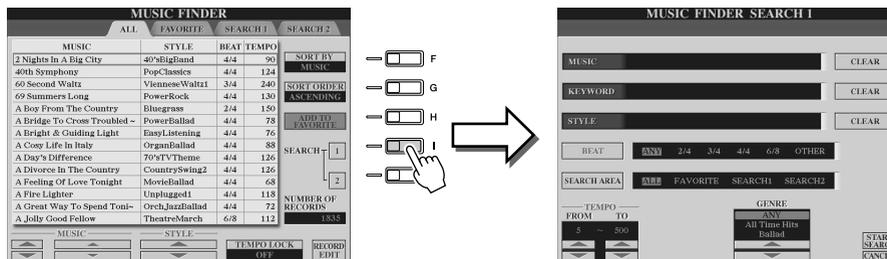
Versuch es!



Die besten Setups nach Stichwörtern durchsuchen

Der Music Finder des Tyros2 hat ein breites Spektrum von mehr als 1800 verschiedenen Einträgen – bei dieser außerordentlichen Vielseitigkeit ist es jedoch schwierig, das gewünschte Setup zu finden. Hier erweist sich die Suchfunktion als sehr praktisch. Mit ihrer Hilfe können Sie schnell und einfach die Einträge finden, die Sie verwenden möchten.

- ▶ **1** Drücken Sie im Music-Finder-Display die LCD-Taste [SEARCH 1] (die Taste [I]), um das Search-Display aufzurufen.



- ▶ **2** Geben Sie die Suchkriterien ein, und starten Sie die Suche.

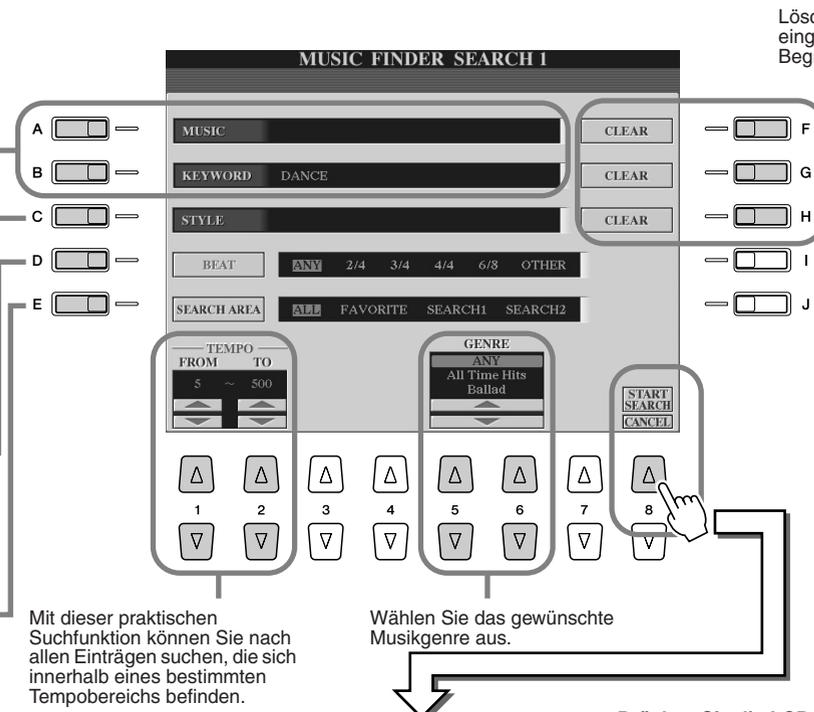
Drücken Sie eine dieser Tasten, um das Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Einträge nach Musikgenre oder Stichwort durchsuchen können. Den Text geben Sie auf dieselbe Weise ein wie bei den Dateinamen (Seite 76). Drücken Sie nach der Eingabe des Musikgenres oder Stichworts auf die LCD-[OK]-Taste, um wieder zu diesem Display zurückzukehren.

Drücken Sie diese Taste, um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Styles die [EXIT]-Taste, um zu diesem Display zurückzukehren.

Mit Hilfe dieser praktischen Funktion finden Sie alle Songs, die einen bestimmten Begleit-Style verwenden.

Drücken Sie diese Taste, um die Taktart für die Suche anzugeben. Mit dieser Taste wechseln Sie zwischen den Auswahlfenstern. Bei der Option „Any“ werden sämtliche Einträge ungeachtet der Taktart durchsucht.

Festlegen eines Bereichs für die Suche. Sie können Ihre Suche weiter einschränken, indem Sie die Auswahl SEARCH 1 und 2 nutzen.



Löschen des links eingegebenen Begriffs.

Mit dieser praktischen Suchfunktion können Sie nach allen Einträgen suchen, die sich innerhalb eines bestimmten Tempobereichs befinden.

Wählen Sie das gewünschte Musikgenre aus.

HINWEIS

- Wenn Sie Ihre Suche weiter eingrenzen oder ein anderes Musikgenre durchsuchen möchten, verwenden Sie das Display SEARCH 2.
- Die passenden Einträge, die zum jeweiligen Style passen, werden auch durch Einsatz der Repertoire-Funktion gefunden (Seite 33).



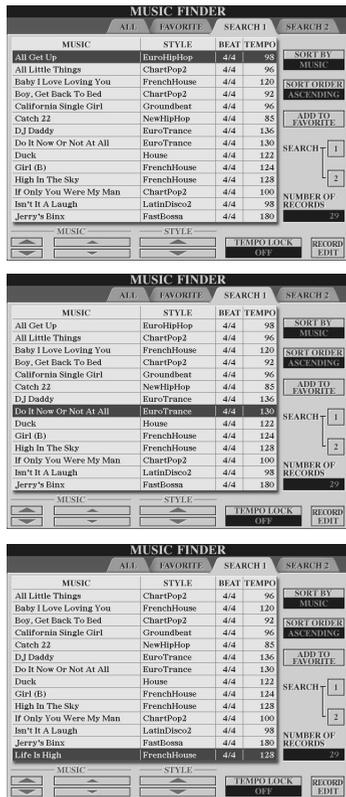
Drücken Sie die LCD-Taste [START SEARCH], um die Suche auszuführen. Die Anzeige SEARCH 1 mit den Suchergebnissen wird angezeigt.

- ▶ **3** Wählen Sie den gewünschten Eintrag aus der Liste im Display SEARCH 1 aus und spielen Sie den Style.

Versuch es!

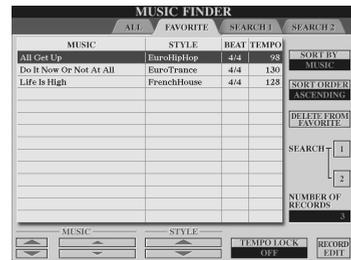
Erstellen einer Auswahl von Lieblingseinträgen

So praktisch, wie die eben beschriebene Suchfunktion auch ist, um die Tiefen des Music Finder zu ergründen – Sie möchten vielleicht dennoch einen „Ordner“ mit den von Ihnen bevorzugten Datensätzen (Favoriten) erstellen, damit Sie aus dieser persönlichen Auswahl schnell alle diejenigen Styles und Einstellungen aufrufen können, die Sie in Ihrem Spiel am häufigsten verwenden.



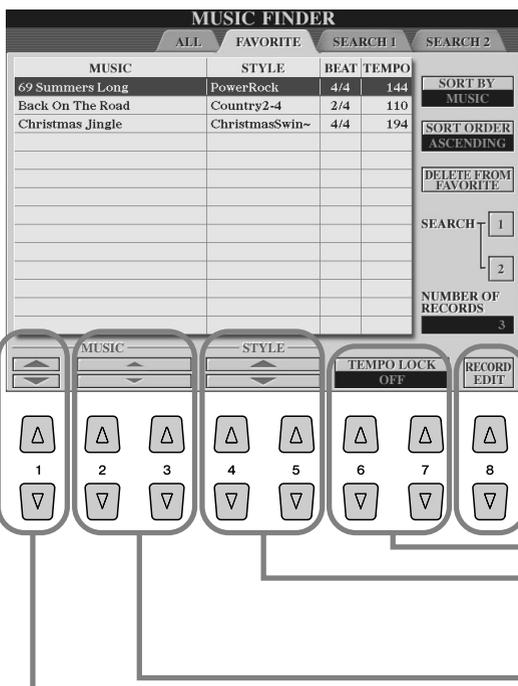
Drücken Sie die Taste [H], wenn Sie den ausgewählten Eintrag zur Seite Favorite hinzufügen möchten. (Wählen Sie bei Erscheinen der Eingabeaufforderung die Option [YES], damit der Eintrag in die Seite aufgenommen wird.)

Drücken Sie die [TAB]-Taste, um die Seite FAVORITE aufzurufen, und prüfen Sie, ob der angegebene Eintrag hinzugefügt wurde.

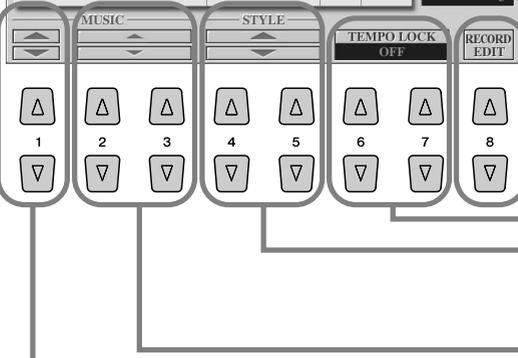


■ Weitere praktische Funktionen

Der Music Finder bietet eine Vielzahl weiterer nützlicher Funktionen, die nachstehend beschrieben werden. Diese stehen auf sämtlichen Seiten des Music Finder zur Verfügung.



- F — Hiermit sortieren Sie die Einträge nach der jeweiligen Kategorie.
- G — Hiermit ändern Sie die Reihenfolge der Einträge (auf- oder absteigend). Die Reihenfolge richtet sich nach der Sortierkategorie (siehe oben).
- H — Löscht die ausgewählten Einträge von der Favorite-Seite (wenn die Favorite-Seite ausgewählt ist). Der Eintrag wird nur von der Favorite-Seite gelöscht, nicht aus Music Finder.
- I
- J
- — Gibt die Anzahl der Einträge auf der aktuell angezeigten Seite an.



Drücken Sie diese Taste, wenn Sie durch Bearbeiten des aktuell ausgewählten Eintrags einen neuen erstellen möchten. **Seite 171**

Vermeidet Tempoänderungen während der Style-Wiedergabe beim Umschalten auf einen anderen Eintrag, unabhängig von der Einstellung bei Tempo Hold/Reset unter Function (Seite 158)

Diese Tasten werden verwendet, wenn die Record-Liste nach STYLE sortiert ist. Wenn die Datensätze nach Style-Name sortiert sind, können Sie über die Auf-Ab-Tasten vorwärts oder rückwärts durch die Style-Kategorien blättern. Drücken Sie gleichzeitig die Auf- und die Abwärts-taste, um den Cursor auf dem ersten Eintrag zu platzieren.

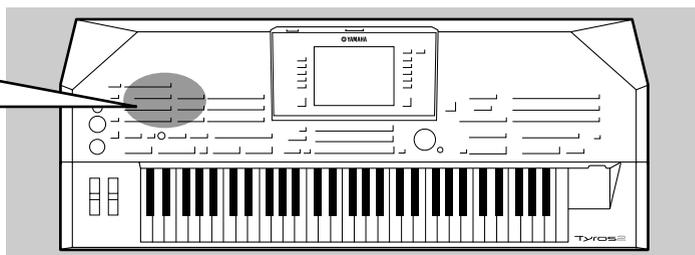
Diese Tasten werden bei allen Sortierkategorien verwendet. Drücken Sie die Auf- bzw. Abwärts-taste, um den Cursor nach oben bzw. unten zu bewegen und den neuen Eintrag auszuwählen.

Wenn die Datensätze nach MUSIC sortiert sind, können Sie über die Auf-Ab-Tasten alphabetisch durch die Titel blättern. Drücken Sie gleichzeitig die Auf- und die Abwärts-taste, um den Cursor auf dem ersten Eintrag zu platzieren.

Song-Wiedergabe

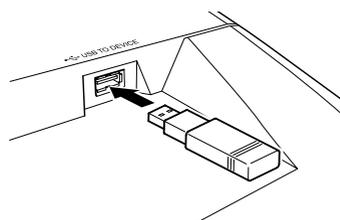
Referenz auf Seite 112 →

MIDI-Song-Daten können Sie direkt am Tyros2 wiedergeben. Dies betrifft nicht nur die Preset-Demo-Songs, sondern auch im Handel auf Disketten erhältliche Songdaten, sowie Songs, die Sie mit den Song-Aufnahmefunktionen (Seite 55) oder dem Song Creator (Seite 121) erstellt haben. (Informationen über kompatible Song-Daten finden Sie auf Seite 212.)



Wiedergabe von Songs im USB-Speichergerät

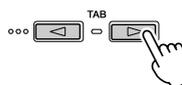
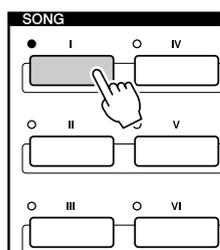
- 1 Schließen Sie das USB-Speichergerät mit den MIDI-Song-Daten an der Buchse USB TO DEVICE an.



WICHTIG

- Wenn Sie ein Diskettenlaufwerk an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen haben und dieses verwenden möchten, lesen Sie in jedem Fall den Abschnitt „Umgang mit dem Diskettenlaufwerk (FDD) und mit Disketten“ auf Seite 231.

- 2 Drücken Sie eine der SONG-Tasten, um das Display für die Song-Auswahl aufzurufen.



Rufen Sie, falls erforderlich, mit Hilfe der Taste [TAB] die Seite USB auf.

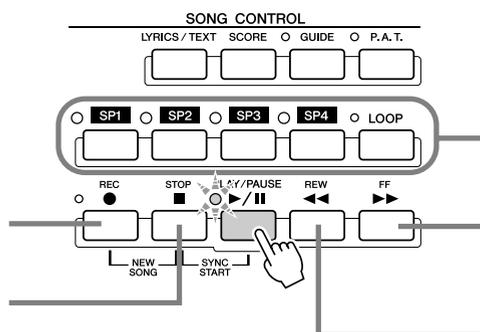
HINWEIS

- Das hier gezeigte Display ist das „Open/Save-Display“ für die Song-Auswahl. Das Open/Save-Display hat übrigens zwei verschiedene Display-Modi: 1) ein Display zur Direktauswahl (wie nebenstehend gezeigt) und 2) ein Display zur Nummerneingabe, in dem Sie die Voice durch Eingabe der Song-Nummer auswählen können. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 77.

- 3 Wählen Sie einen Song auf dem USB-Speichergerät aus.

Songs wählen Sie in derselben Weise aus wie Voices oder Styles.

- 4 Drücken Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE], um den ausgewählten Song zu starten.



Mit dieser Taste können Sie Ihr Spiel auf der Tastatur als MIDI-Song-Daten aufzeichnen. **Seite 55**

Während der Wiedergabe können Sie durch Drücken dieser Taste erreichen, dass der Song zum Anfang zurückkehrt und von dort aus startet. Wenn der Song angehalten ist, kehren Sie mit dieser Taste einfach zum Song-Anfang zurück.

Mit diesen Tasten können Sie Markierungen in die Song-Daten einfügen – so können Sie leichter navigieren und Wiedergabeschleifen einrichten. **Seite 45**

Springt bei kurzem Druck um einen Takt vorwärts oder spult fortlaufend vor (schneller Vorlauf), wenn sie gedrückt gehalten wird. Drücken Sie diese Taste, um das Einblendfenster SONG POSITION im LC-Display aufzurufen.

Springt bei kurzem Druck um einen Takt rückwärts, oder spult fortlaufend zurück (schneller Rücklauf), wenn sie gedrückt gehalten wird. Drücken Sie diese Taste, um das Einblendfenster SONG POSITION im LC-Display aufzurufen.

- 5 Drücken Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] erneut, um den Song anzuhalten.

Einschränkungen für geschützte Songs

Im Handel erhältliche Songdaten können kopiergeschützt sein, um illegales Kopieren oder versehentliches Löschen zu vermeiden. Diese sind anhand der Markierungen oben links vom Dateinamen zu erkennen. Die Markierungen und die zugehörigen Einschränkungen werden unten ausgeführt.

Prot. 1	Zeigt Preset-Songs an, die auf dem User-Laufwerk gespeichert sind. Diese können nicht auf externe Geräte verschoben, kopiert oder dort gespeichert werden.
Prot. 2 Orig	Markiert Songs im Yamaha-Schutzformat. Diese lassen sich nicht kopieren. Sie können nur auf das User-Laufwerk oder USB-Speichergeräte mit ID verschoben/gespeichert werden.
Prot. 2 Edit	Markiert bearbeitete Songs des Typs „Prot. 2 Orig“. Speichern Sie diese Songs immer im Ordner des dazugehörigen „Prot. 2 Orig“-Songs. Diese lassen sich nicht kopieren. Sie können nur auf das User-Laufwerk oder USB-Speichergeräte mit ID verschoben/gespeichert werden.

Hinweis für Dateioperationen mit den Songs vom Typ „Prot. 2 Orig“ und „Prot. 2 Edit“

Achten Sie darauf, den „Prot. 2 Edit“-Song im selben Ordner zu speichern, in dem sich der „Prot. 2 Orig“-Song befindet. Anderenfalls kann der „Prot. 2 Edit“-Song nicht abgespielt werden. Wenn Sie einen „Prot. 2 Edit“-Song verschieben, achten Sie darauf, auch den originalen „Prot. 2 Orig“-Song an denselben Speicherort (Ordner) zu verschieben.

■ Betrachten von Song-Texten und Noten

- Wenn die Song-Daten Liedtext enthalten, können Sie sich diesen ansehen, wenn Sie die LCD-Taste [Lyrics] drücken.Seite 47
- Wenn Sie Textdaten mit Song-Texten haben, können Sie diese mit der Taste [LYRICS/TEXT] betrachten.Seite 115
- Sie können sich auch die Song-Noten anzeigen lassen, indem Sie die Taste [SCORE] drücken.Seite 50

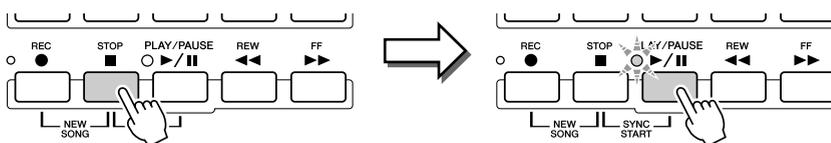
Verwenden von Markierungen für die Song-Position

In die Song-Daten können Sie die Markierungen (SP 1 bis SP 4) für die Song-Position einfügen. Dadurch können Sie nicht nur schnell und einfach durch die Song-Daten navigieren, sondern auch praktische Wiedergabeschleifen einrichten. Sie erhalten so die Möglichkeit, dynamische Song-Arrangements einzurichten, ohne Ihr Spiel dafür unterbrechen zu müssen.

■ Springen von einer Song-Position zur anderen.....

▶ 1 Wählen Sie einen Song aus, und starten Sie die Wiedergabe am Song-Anfang.

Drücken Sie (falls erforderlich) die [STOP]-Taste, und drücken Sie dann die [PLAY/PAUSE]-Taste.

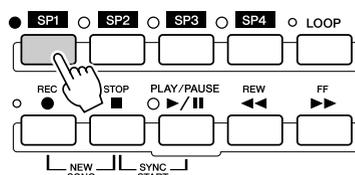


HINWEIS

- Sie können die Markierung auch eingeben, indem Sie den Song an der gewünschten Position anhalten und auf eine der Tasten [SP1]–[SP4] doppelklicken. Ungeachtet dessen, ob der Vorgang während der Wiedergabe oder bei angehaltener Wiedergabe ausgeführt wird, wird die Markierung immer am Anfang des aktuellen Taktes eingefügt.

▶ 2 Geben Sie eine Markierung für die gewünschte Song-Position ein, indem Sie während der Wiedergabe auf eine der [SP]-Tasten doppelklicken (sie zweimal rasch hintereinander drücken).

Doppelklicken Sie während der Song-Wiedergabe an dem Punkt, an dem Sie eine Markierung eingeben wollen, auf eine der Tasten [SP1]–[SP4]. Die gedrückte Taste blinkt grün, und die Marke für diese Taste ist auf dem ersten Schlag des aktuellen Taktes gesetzt.



Wenn der Taste bereits eine Markierung zugewiesen ist, leuchtet die Lampe grün oder rot. Durch Doppelklicken auf die Taste wird die Markierung auf eine neue Song-Position gesetzt.

VORSICHT

- Um Ihre Markierungseinstellungen zu sichern, speichern Sie sie auf dem User-, dem FD- oder (bei installierter Festplatte) dem HD-Laufwerk. Denken Sie daran, dass die Markierungseinstellungen verloren gehen, wenn Sie einen anderen Song auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne die Song-Daten zu speichern. Einzelheiten zum Speichern von Song-Daten finden Sie in Schritt 8 auf Seite 56.

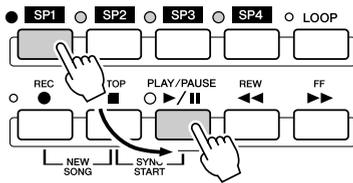
Geben Sie auf dieselbe Weise weitere Markierungen ein. Die nachstehende Abbildung zeigt ein Beispiel dafür, wie man sämtliche Markierungen in einen Song eingeben kann.



▶ **3** Stoppen Sie die Song-Wiedergabe.

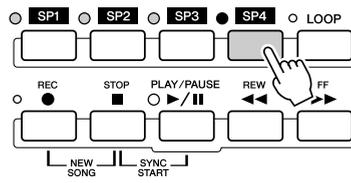
▶ **4** Nachdem Sie oben in Schritt 2 Markierungen *Versuch es!* eingegeben haben, versuchen Sie nun einmal, in dem Song von einer Stelle zu anderen zu springen und zwischen den Song-Positionen zu navigieren.

● Vor dem Wiedergabestart zu einer Markierung springen



In diesem Beispiel startet die Song-Wiedergabe am Anfang des der Taste [SP1] (oben in Schritt 2) zugewiesenen Takts.

● Während der Wiedergabe zu einer Markierung springen



In diesem Beispiel wird die Song-Wiedergabe bis zum Ende des aktuellen Takts fortgesetzt und springt dann zu der ausgewählten Markierung – dem Anfang des der Taste [SP4] (oben in Schritt 2) zugewiesenen Takts. Sie können den Sprungvorgang abbrechen, indem Sie dieselbe Taste ([SP4]) noch einmal drücken, bevor der Sprung tatsächlich ausgeführt wird. (Achten Sie darauf, dass Sie nicht auf die Taste doppelklicken.)

HINWEIS

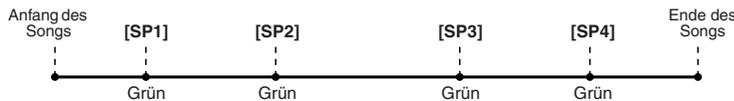
- Achten Sie darauf, die Taste [SP1] bis [SP4] nur einmal zu drücken, wenn Sie von einer Markierung zu einer anderen springen. Wenn Sie eine Taste zweimal drücken (darauf doppelklicken), ändert sich die Markierungsposition.

▶ **5** Stoppen Sie die Song-Wiedergabe.

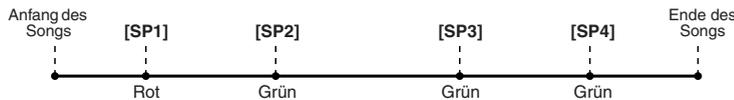
■ **Markierungen bei der Schleifenwiedergabe verwenden.....**

Versuchen Sie einmal, mit Hilfe der Markierungen, die Sie oben in Schritt 2 gespeichert haben, die separaten Abschnitte des Songs in Schleifen wiederzugeben.

▶ **1** Gehen Sie zum Anfang des Songs, in dem Sie die Markierungen eingegeben haben, und starten Sie ihn.



Die Taste [SP1] wechselt von Grün auf Rot, wenn der [SP1]-Punkt wiedergegeben wurde.



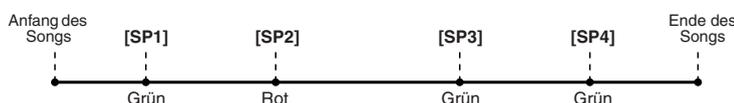
▶ **2** Aktivieren Sie die Taste [LOOP], nachdem der [SP1]-Punkt passiert wurde.

Der Song wird bis zum [SP2]-Punkt wiedergegeben, kehrt dann zum [SP1]-Punkt zurück und führt eine Schleife zwischen den beiden Punkten aus (wie abgebildet).



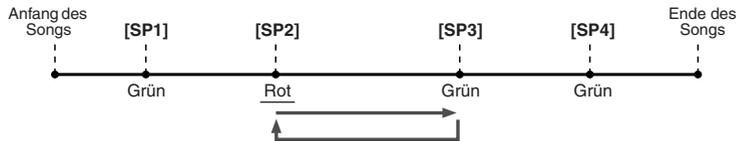
▶ **3** Schalten Sie die Taste [LOOP] aus, indem Sie sie nochmals drücken.

Die Schleife oben aus Schritt 2 wird zeitlich unbegrenzt so lange fortgesetzt, bis Sie die [LOOP] ausschalten. Wenn Sie sie ausschalten, passiert die Wiedergabe den [SP2]-Punkt und fährt fort bis zum [SP3]-Punkt. (Die Taste [SP2] wechselt von Grün auf Rot, nachdem der [SP2]-Punkt passiert wurde.)



▶ **4** Aktivieren Sie die Taste [LOOP] wieder, bevor der [SP3]-Punkt erreicht ist.

Durch die erneute Aktivierung der Taste [LOOP] an dieser Stelle wird eine neue Schleife gestartet – diesmal zwischen dem [SP2]-Punkt und dem [SP3]-Punkt (wie abgebildet).



▶ **5** Fahren Sie in derselben Weise auch mit den verbleibenden Abschnitten des Songs fort ([SP2]– [SP3] und [SP3]–Ende), indem Sie obige Schritte 3 und 4 wiederholen.

▶ **6** Stoppen Sie die Song-Wiedergabe.

Anpassen des Lautstärkeverhältnisses von Song und Tastatur

Drücken Sie die Taste [BALANCE], so dass das Einblendfenster mit dem Mischpult unten im LC-Display erscheint (Seite 36). Das Lautstärkeverhältnis der Song-Wiedergabe zum Spiel Ihrer rechten Hand auf der Tastatur können Sie mit Hilfe der LCD-Tasten [1], [5], [6], [7] und [8] einstellen.

Song-Parts ein-/ausschalten (On/Off)

Drücken Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF], so dass das Einblendfenster unten im LC-Display erscheint. Mit Hilfe der unteren LC-Tasten [1]–[8] können Sie während der Song-Wiedergabe die einzelnen Parts (Kanäle) ein- oder ausschalten.

Wenn Sie die Taste [CHANNEL ON/OFF] mehrfach drücken, wechseln Sie zwischen den Style-Parts (Kanälen) und den Song-Kanälen.

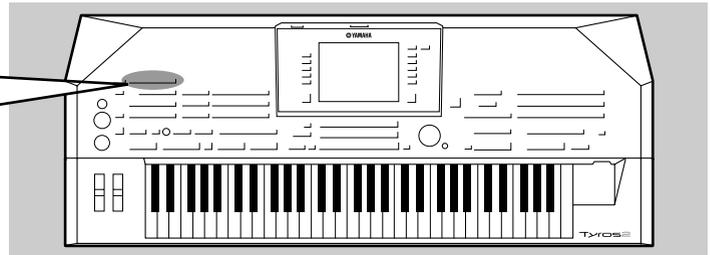
SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

Drücken Sie die entsprechende LCD-Taste, die zu dem Part (Kanal) gehört, den Sie ein- oder ausschalten möchten.

Singen mit angeschlossenem Mikrophon

Referenz auf Seite 175 →

Der Tyros2 ist mit einer Eingangsbuchse ausgestattet, an der Sie eine Audio-Signalquelle anschließen können – z. B. ein Mikrophon für Ihre Stimme, eine E-Gitarre oder einen CD-Spieler – um dieses Signal mit dem Klang des Tyros2 zu mischen. Das ist aber noch längst nicht alles. Mit der Funktion „Vocal Harmony“ (Vokalharmonien; Seite 48) können Sie außerdem verschiedene Harmonie- und Echoeffekte auf Ihre Stimme oder Ihr Gitarrenspiel anwenden. Oder benutzen Sie den Tyros2 für Karaoke und zum Mitsingen – und wenden Sie verschiedene DSP-Effekte auf Ihre Singstimme an, während Sie zur Begleitautomatik oder zur Song-Wiedergabe dazusingen.

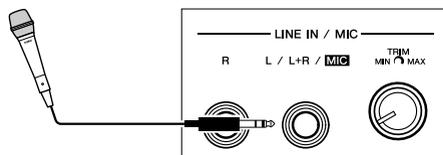


Anschließen eines Mikrofons

- Stellen Sie den Regler [TRIM] an der Rückseite und den Regler [INPUT VOLUME] an der Vorderseite auf „MIN“.

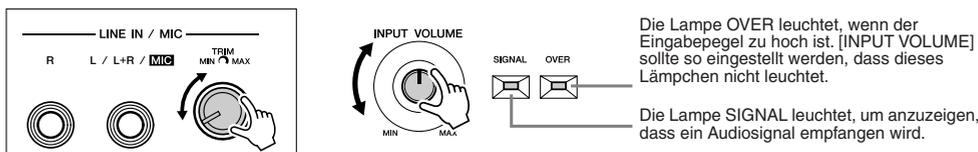


- Schließen Sie ein Mikrophon an der Buchse L/L+R/MIC an. In die Buchse L/L+R/MIC passen 6,3-mm-Klinkenstecker.



- Schalten Sie das Instrument ein.
- Stellen Sie den Regler [TRIM] an der Rückseite und den Regler [INPUT VOLUME] an der Vorderseite ein, während Sie in das Mikrophon singen.

- Da der Eingabepegel vom Mikrophon möglicherweise gering ist, stellen Sie den Regler [TRIM] in der Nähe der Position „MAX“ ein.
- Überprüfen Sie beim Einstellen der Regler die Lampen OVER und SIGNAL.



Die Lampe OVER leuchtet, wenn der Eingabepegel zu hoch ist. [INPUT VOLUME] sollte so eingestellt werden, dass dieses Lämpchen nicht leuchtet.

Die Lampe SIGNAL leuchtet, um anzuzeigen, dass ein Audiosignal empfangen wird.

HINWEIS

- Um mögliche Rückkopplungen oder andere Störeinflüsse zu vermeiden, stellen Sie das Mikrophon in größtmöglicher Entfernung von den Lautsprechern auf.

WICHTIG

- Da die L/L+R/MIC-Buchse hochempfindlich ist, könnte sie ansprechen und ein Rauschen erzeugen, wenn nichts angeschlossen ist. Um dies zu vermeiden, stellen Sie INPUT VOLUME immer auf Minimum ein, wenn an der Buchse L/L+R/MIC nichts angeschlossen ist.

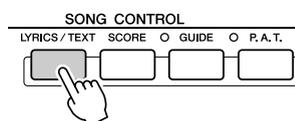
HINWEIS

- Achten Sie darauf, [INPUT VOLUME] auf „MIN“ zu stellen, bevor Sie die folgenden Vorgänge ausführen.
- Anschließen eines Mikrofons am Tyros2
- Ein Mikrophon vom Tyros2 abziehen
- Ausschalten des Tyros2
- Vielleicht stellen Sie fest, dass der Mikrophonklang verzerrt ist, obwohl die Lampe OVER nicht leuchtet. Stellen Sie in diesem Fall den Regler [TRIM] an der Rückseite in die Nähe der Position „MIN“, und versuchen Sie, den Regler [INPUT VOLUME] an der Vorderseite so einzustellen, dass ein geeigneter Pegel erreicht wird.
- Da der Eingabepegel von Ihrem Mischpult oder anderen Audiogerät möglicherweise eher hoch ist, stellen Sie den Regler [TRIM] in der Nähe der Position „MIN“ ein.
- Bedenken Sie, dass die Einstellung des [TRIM]-Reglers auf „MIN“ die Lautstärke nicht ganz auf Null (= kein Ton) reduziert. Um die Lautstärke auf Null zu bringen, drehen Sie den Regler [INPUT VOLUME] auf „MIN“.

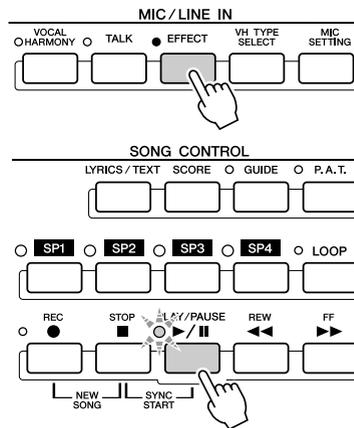
Zu Liedtexten mitsingen

Spielen Sie einmal einen Song, der Liedtextdaten enthält, und versuchen Sie, mit Hilfe des angeschlossenen Mikrofons mitzusingen.

- Wählen Sie einen Song aus, der Liedtextdaten enthält (Seite 44).
- Drücken Sie die Taste [LYRICS/TEXT], um das Lyrics-Display aufzurufen.



- ▶ **3** Falls gewünscht können Sie auch den Effekt für das Mikrofon einschalten.
- ▶ **4** Starten Sie die Song-Wiedergabe.
- ▶ **5** Singen Sie den Song, während Sie den Liedtext im Display mitlesen.
- ▶ **6** Stoppen Sie den Song.



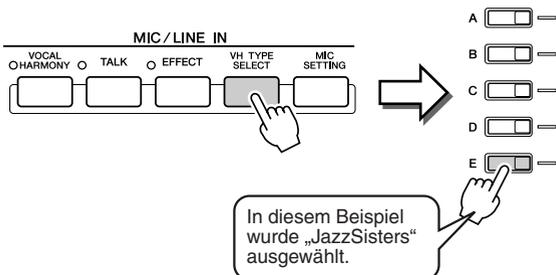
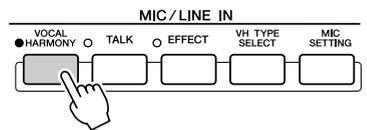
HINWEIS

• Der im LC-Display angezeigte Liedtext kann über den Anschluss [RGB OUT]/[VIDEO OUT] ausgegeben werden. Sie haben die Möglichkeit, über diesen Anschluss nur den Liedtext des Songs auszugeben, auch wenn ein anderes Display aufgerufen wird. Auf diese Weise können Sie andere Displays auswählen und gleichzeitig auf dem Monitor den Songtext anzeigen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 188.

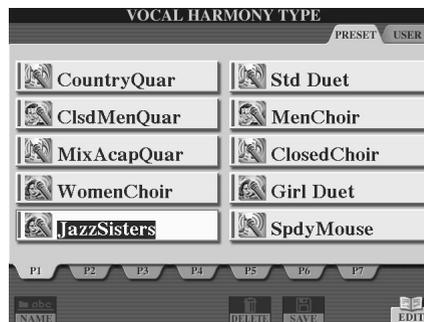
Harmonieeffekte auf die eigene Stimme anwenden

Verwenden Sie die anspruchsvolle Funktion „Vocal Harmony“, um auf Ihre Stimme automatisch Harmonieeffekte anzuwenden, wenn Sie in das angeschlossene Mikrofon singen.

- ▶ **1** Schalten Sie Vocal Harmony ein.
- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [VH TYPE SELECT], um das Display für die Auswahl des Vocal-Harmony-Typs aufzurufen, und wählen Sie einen der Typen aus.



In diesem Beispiel wurde „JazzSisters“ ausgewählt.



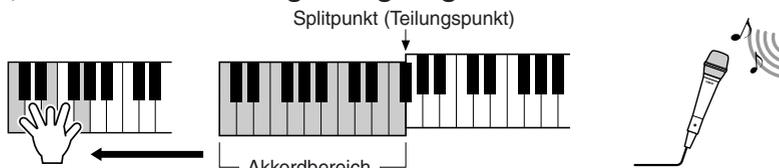
HINWEIS

• Wenn es bei der Verwendung der Vocal-Harmony-Funktion zu Verzerrungen oder verstimmt Klängen kommt, nimmt Ihr Gesangsmikrofon wahrscheinlich Zusatzgeräusche (Geräusche, die nicht von Ihrer Stimme stammen) auf, z. B. vom Klang der Style-Wiedergabe des Tyros2. Insbesondere Basstöne können die Vocal-Harmony-Funktion negativ beeinflussen. In diesem Fall sollten Sie sicherstellen, dass so wenig Nebengeräusche wie möglich vom Mikrofon erfasst werden:

- Singen Sie so nahe wie möglich am Mikrofon.
- Benutzen Sie ein Mikrofon mit Richtcharakteristik (Niere o. ä.).
- Reduzieren Sie den Lautstärkereger MASTER VOLUME, STYLE oder SONG.

- ▶ **3** Schalten Sie die Taste [ACMP] ein.

- ▶ **4** Spielen Sie weitere Akkorde mit der linken Hand, während Sie zur Begleitung singen. *Versuch es!*



Der Harmonieeffekt wird entsprechend dem von Ihnen gespielten Akkord auf Ihre Stimme angewendet. Probieren Sie verschiedene Akkorde aus.

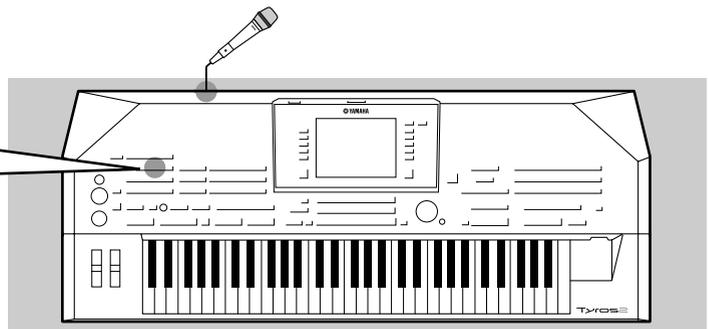
■ Vocal-Harmony-Akkorde

Die Vokalharmonie wird durch die von Ihnen gespielten Akkorde gesteuert. In den vorstehenden Beispielanweisungen werden zum Auslösen von Vocal Harmony die im Style-Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkorde verwendet. Je nach eingestelltem Harmony-Modus und der jeweiligen Anwendung können zum Auslösen der Vokalharmonie unterschiedliche Akkorde verwendet werden (siehe die nachstehende Liste). Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 178.

Akkorde, die die Vokalharmonie auslösen	Erforderliche Einstellungen (Harmony-Modus)
Im Style-Akkordbereich der Tastatur angegebene Akkorde	CHORDAL
Im oberen Bereich (Upper, RIGHT 1–3) der Tastatur angegebene Akkorde	VOCODER
Im unteren Bereich (Lower, LEFT) der Tastatur angegebene Akkorde	VOCODER
Im XF-Song enthaltene Daten	CHORDAL
Auf der Grundlage von in den Song-Daten enthaltenen Noten erkannte Akkorde	CHORDAL, VOCODER

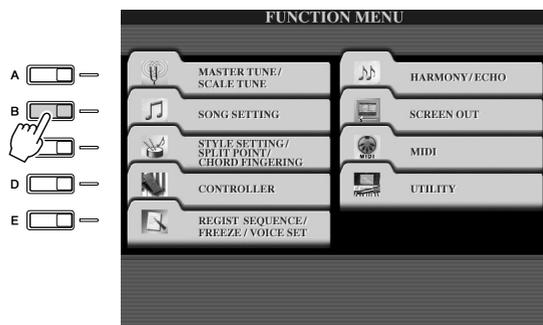
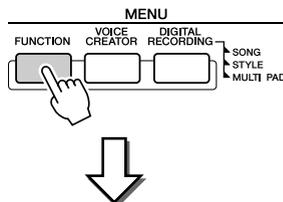
Tastatur - und Singübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Die außergewöhnlichen Funktionen des „Guides“ erleichtern das Erlernen neuer Musikstücke. Sie zeigen an, welche Noten Sie spielen sollten, wann Sie sie spielen sollten, und wie lang sie ausgehalten werden sollten. Darüber hinaus macht das Mitsingen über ein am Tyros2 angeschlossenes Mikrophon mehr Spaß und wird interessanter. Hier erfahren Sie auch, wie Sie mit Hilfe der Song-Score-Funktion und der Guide-Funktionen effektiv Musikstücke einüben, während Sie die im LCD angezeigte Musikpartitur lesen.

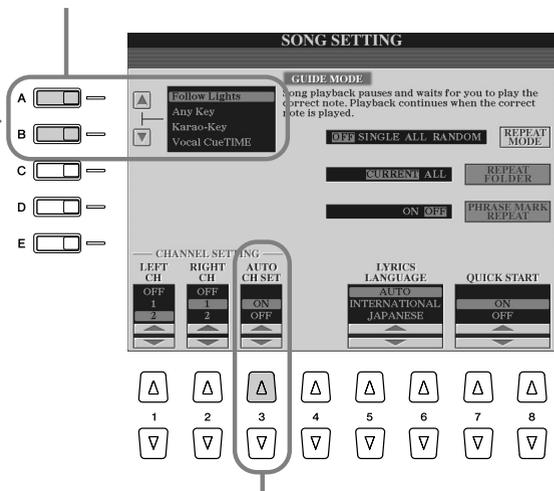


Auswählen eines Guide-Menüs

Rufen Sie mit dem nachstehenden Verfahren das Display SONG SETTING auf, und wählen Sie ein Guide-Menü aus.



Wählen Sie mit Hilfe der LCD-Tasten [A] und [B] eines der vier Guide-Menüs aus. Einzelheiten zu den vier Menüs finden Sie weiter unten.



Da die im Handel erhältlichen Song-Daten möglicherweise bereits mit festen Kanälen für die Guide-Funktionen programmiert sind, sollten Sie diesen Parameter einschalten (ON).

■ Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

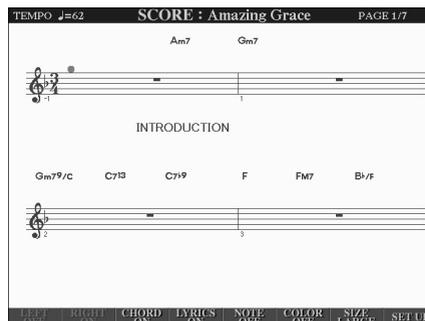
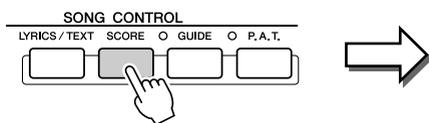
- **Follow Lights** Wenn diese Option ausgewählt ist, pausiert die Song-Wiedergabe und wartet darauf, dass Sie die richtigen Noten spielen. Wenn Sie die richtigen Noten spielen, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen an der Tastatur integrierte Lampen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der Tyros2 ist zwar nicht mit diesen Lampen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, indem Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Notenfunktion für Songs folgen.
- **Any Key** (beliebige Taste) Bei dieser Funktion pausiert die Song-Wiedergabe und wartet darauf, dass Sie eine beliebige Taste anschlagen. Wenn Sie im richtigen Tempo auf der Tastatur spielen (welche Tasten ist ganz egal), wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. (Bei dieser Funktion produzieren die Tastaturnoten keinen Klang.)

■ Guide-Menü zum Mitsingen

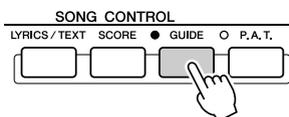
- **Karao-Key** Mit dieser Funktion können Sie die Song- und Begleitungswiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Spielen Sie einfach eine Taste auf der Tastatur im Rhythmus zu der Musik – jede Taste kann benutzt werden – und die Begleit-Parts des Songs folgen Ihrem Spiel. (Bei dieser Funktion produzieren die Tastaturnoten keinen Klang.)
- **Vocal Cue Time** Bei dieser Funktion pausiert die Song-Wiedergabe und wartet darauf, dass Sie die richtigen Noten singen. Wenn Sie die richtigen Noten singen, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

Üben auf der Tastatur mit Hilfe von „Follow Lights“

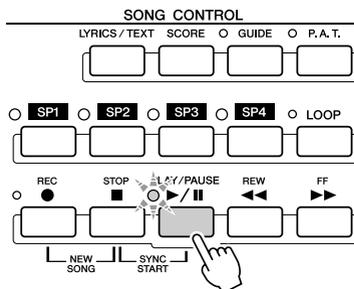
- ▶ **1** Wählen Sie den gewünschten Song zum Üben auf der Tastatur aus (Seite 43).
- ▶ **2** Rufen Sie mit den auf der vorigen Seite aufgeführten Schritten das Display SONG SETTING auf, und wählen Sie die Option „Follow Lights“ aus. Geben Sie, falls erforderlich, die Kanaleinstellungen an.
- ▶ **3** Rufen Sie mit der Taste [SCORE] die Song-Notenanzeige auf.



- ▶ **4** Schalten Sie die Taste [GUIDE] ein.

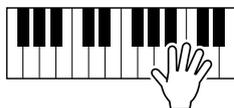


- ▶ **5** Starten Sie die Song-Wiedergabe.

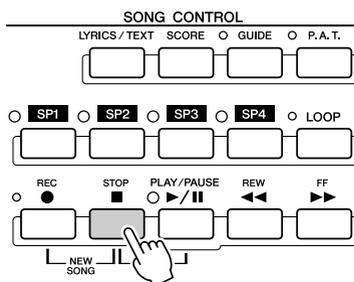


- ▶ **6** Die Song-Wiedergabe pausiert automatisch; was *Versuch est* bedeutet, dass Sie eine bestimmte Melodienote spielen sollen.

Sehen Sie sich die Notenschrift im LC-Display an, um festzustellen, welche Note Sie spielen müssen.

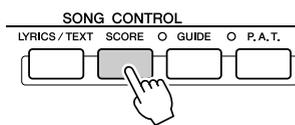


- ▶ **7** Wenn Sie mitten in einem Song mit dem Üben aufhören möchten, halten Sie die Song-Wiedergabe an.



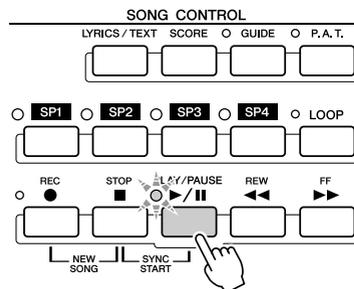
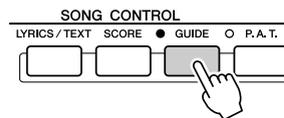
Gesangübung mit Hilfe von „Vocal Cue Time“

- ▶ **1** Schließen Sie ein Mikrofon am Tyros2 an (Seite 47).
- ▶ **2** Wählen Sie die Nummer des Songs aus, den Sie singen möchten.
- ▶ **3** Rufen Sie mit dem auf Seite 49 beschriebenen Verfahren das Display SONG SETTING auf, und wählen Sie die Option „Vocal Cue TIME“ aus. Geben Sie, falls erforderlich, die Kanaleinstellungen an.
- ▶ **4** Rufen Sie durch Drücken der Taste [SCORE] die Song-Notenanzeige auf.



Drücken Sie die untere Taste [4], so dass in der Notendarstellung der Liedtext erscheint.

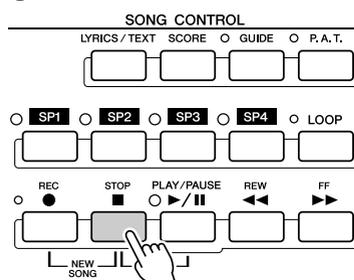
- ▶ **5** Schalten Sie die Taste [GUIDE] ein.
- ▶ **6** Starten Sie die Song-Wiedergabe.



- ▶ **7** Die Song-Wiedergabe pausiert automatisch; was *Versuch est* bedeutet, dass Sie eine bestimmte Melodienote singen sollen.

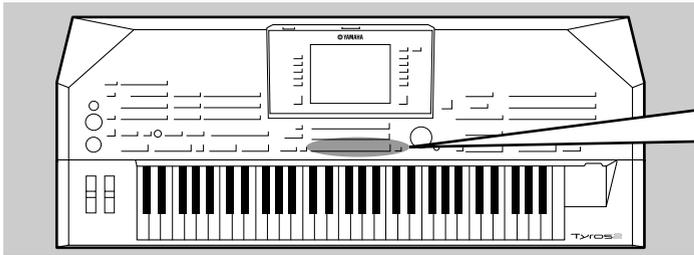
Betrachten Sie die Noten in der Anzeige, um festzustellen, welche Note Sie singen müssen.

- ▶ **8** Wenn Sie mitten in einem Song mit dem Üben aufhören möchten, halten Sie die Song-Wiedergabe an.



Speichern und Abrufen eigener Bedienelementeinstellungen – Registration Memory

Referenz auf Seite 173 ➔



Da der Tyros2 ein so anspruchsvolles Instrument mit einer derartigen Vielfalt von Bedienelementen und Funktionen ist – Voice-, Style- und Effekteinstellungen, um nur ein paar zu nennen, – kann es schwierig werden, sie in ihrer Gesamtheit zu steuern. Hier kann Ihnen der praktische Registrierungsspeicher (Registration Memory) helfen. Er ermöglicht Ihnen, praktisch alle Bedienelementeinstellungen in einer Registration-Memory-Einstellung zu speichern und dann mit einem einzigen Tastendruck sofort Ihre benutzerspezifischen Bedienelementeinstellungen aufzurufen.

HINWEIS

• Die Liste der Einstellungsparameter für den Registrierungsspeicher finden Sie in der separaten Daten-Liste.

Speichern der eigenen Bedienelementeinstellungen in einem Registrierungsspeicher

➤ **1** Stellen Sie die Steuerelemente im Bedienfeld (wie z.B. Voice, Style, Effekte usw.) beliebig ein.

➤ **2** Drücken Sie die Taste [MEMORY] im Abschnitt REGISTRATION MEMORY.

HINWEIS

• Wenn das SONG-Kästchen angekreuzt wird, kann der aktuelle Pfad (der aktuell ausgewählte Ordner) der Song-Datei im Registrierungsspeicher gespeichert werden.

Sie können festlegen, ob die Einstellungen für die einzelnen Parametergruppen gespeichert werden sollen (on) oder nicht (off). Kreuzen Sie nur diejenigen Parametergruppen an, die gespeichert werden sollen.

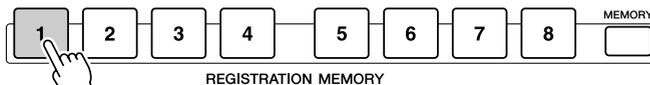
Bricht den Speichervorgang ab und schaltet zurück zum vorhergehenden Display.

Kreuzt das ausgewählte Kästchen (die Parametergruppe) an.

Entfernt das Kreuz aus dem ausgewählten Kästchen (der Parametergruppe).

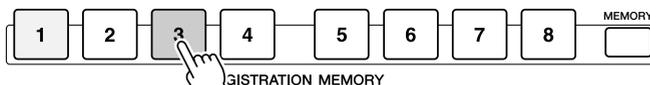
Bewegt den Cursor zur Parametergruppe. Den Cursor können Sie mit Hilfe des Datenrads [DATA ENTRY] bewegen.

➤ **3** Drücken Sie die Nummerntaste des [REGISTRATION MEMORY], unter der Sie die Bedienelementeinstellungen speichern möchten.



Die gespeicherte Taste leuchtet rot.

➤ **4** Speichern Sie verschiedene Bedienfeld-Setups auf weiteren Tasten, indem Sie Schritte 1–3 wiederholen.



Die Taste, auf der die Bedienelementeinstellung gerade gespeichert wurde, leuchtet rot, und die Taste, auf der die Bedienelementeinstellung zuvor gespeichert wurde, leuchtet grün – die leuchtenden Tasten zeigen an, dass sie jeweils Daten enthalten.

➤ **5** Speichern Sie mit Hilfe der Anweisungen auf Seite 53 die acht gespeicherten Tasten als eine einzige Registration-Memory-Bank auf dem User-Laufwerk (Seite 29).

VORSICHT

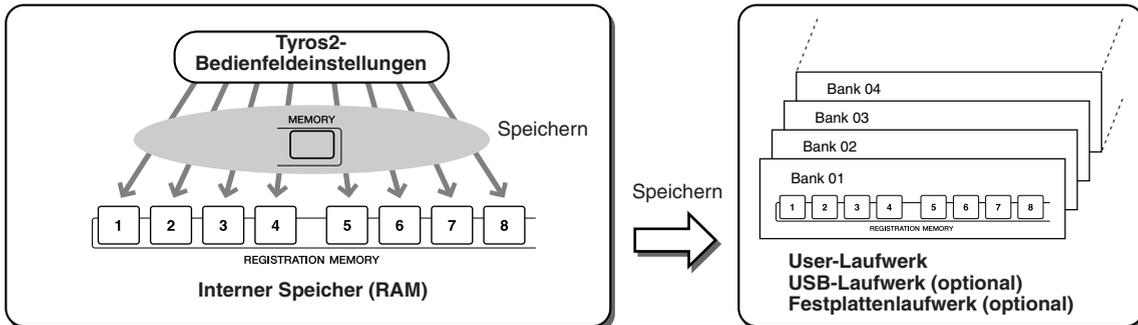
• Eine Bedienelementeinstellung, die evtl. vorher unter der ausgewählten Taste des REGISTRATION MEMORY gespeichert war (LED grün oder rot), wird gelöscht und durch die neuen Einstellungen ersetzt.

HINWEIS

• Wenn Sie alle acht aktuellen Bedienelementeinstellungen zugleich löschen möchten, halten Sie bei ausgeschaltetem Instrument die Taste H6 (die letzte Taste H rechts auf der Tastatur) gedrückt, und schalten Sie dann die [POWER]-Taste ein (ON).

Speichern des eigenen Registrierungsspeichers auf dem User-Laufwerk

Beim Tyros2 können Sie alle acht mit Bedienfeldeinstellungen belegten Tasten als eine gemeinsame Registration-Memory-Bank speichern. Sie können so viele Registration-Memory-Bänke speichern, wie Sie möchten, bis die interne Speicherkapazität des Tyros2 ausgeschöpft ist.

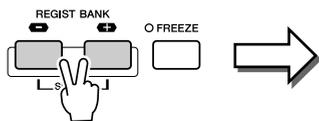


Um sie später abrufen zu können, müssen Sie Ihre Registration-Memory-Einstellungen auf einem Laufwerk speichern. In diesem Beispiel speichern wir sie auf dem User-Laufwerk.

1 Speichern Sie Ihre eigenen Bedienfeldeinstellungen auf den acht einzelnen Registration-Memory-Tasten, wie auf Seite 52 beschrieben.

Es müssen nicht alle acht Tasten mit Einstellungen belegt sein. Wenn auf einer Taste keine Daten gespeichert sind, leuchtet sie nicht.

2 Drücken Sie beide REGIST-BANK-Tasten [-] [+], um das Open/Save-Display zur Auswahl von Registration-Memory-Bänken aufzurufen.



HINWEIS

Sie können das Display zur Auswahl von Registration-Memory-Bänken auch im Main-Display aufrufen.

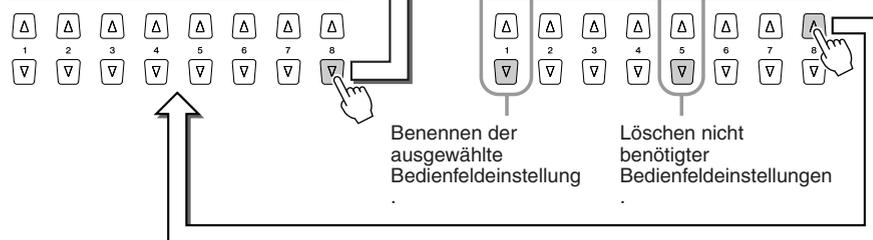
HINWEIS

Wenn Sie nacheinander mehrere Registration Banks auswählen, erscheint eventuell eine Fehlermeldung. Falls dies passiert, schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

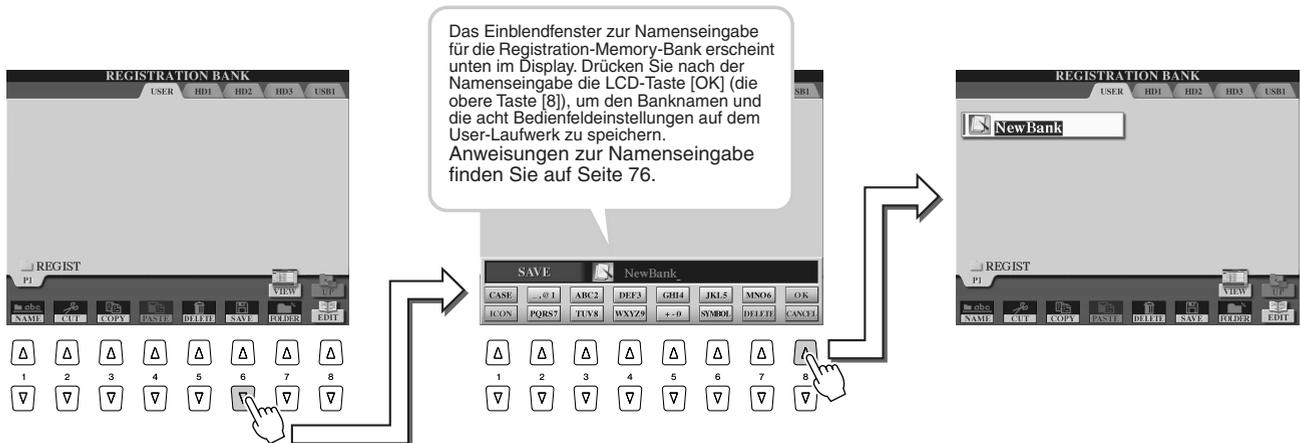
3 Falls gewünscht können Sie das Registration-Edit-Display aufrufen und für den Registrierungsspeicher weitere Einstellungen wie z.B. die Namensgebung vornehmen.



Zeigt die Namen der acht Bedienfeldeinstellungen an.

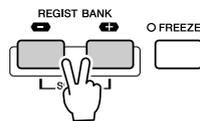


- ▶ **4** Kehren Sie zurück zum Open/Save-Display zur Auswahl von Registration-Memory-Bänken, und führen Sie den Speichervorgang (Save) durch.



Abrufen von Registration-Memory-Setups

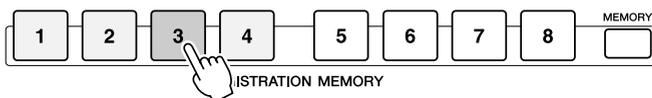
- ▶ **1** Drücken Sie gleichzeitig beide REGIST-BANK-Tasten [-] [+], um die Anzeige zur Auswahl der Registration-Memory-Bank aufzurufen.



- ▶ **2** Wählen Sie eine Registration-Memory-Bank aus.

Registration-Memory-Bänke wählen Sie in derselben Weise aus wie Voices (Seite 25) oder Styles (Seite 31). Wenn Sie eine Bank ausgewählt haben, können Sie die vorhergehende/nachfolgende Bank auf derselben Verzeichnisebene mit den Tasten [-]/[+] auswählen, auch wenn ein anderes Display als das Registration-Memory-Bank-Display wird ist.

- ▶ **3** Drücken Sie eine der grün erleuchteten Nummerntasten im Registration-Memory-Bereich.



Überprüfen Sie, ob die richtigen Bedieneinstellungen aufgerufen wurden oder nicht.

HINWEIS

- Wenn ein Audio-Song registriert wird, der mit dem Hard-Disk-Rekorder aufgenommen wurde, kann es sein, dass das Laden des Songs einige Zeit benötigt.

■ Bestimmte Parameter vom Abruf der Registrierungsspeicher unabhängig machen

– Freeze-Funktion..... Seite 173

Mit dem Registrierungsspeicher können Sie sämtliche von Ihnen vorgenommenen Bedieneinstellungen des Tyros2 mit einem einzigen Tastendruck abrufen. Möglicherweise wollen Sie aber manchmal bestimmte Parameter und Einstellungen beibehalten, auch wenn Sie die Registration-Memory-Voreinstellungen wechseln. Vielleicht möchten Sie 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 auswählen.

- 1** Wählen Sie die Parametergruppe aus, die unverändert bleiben bzw. „eingefroren“ werden soll (Seite 173).
- 2** Schalten Sie die Taste [FREEZE] ein.
- 3** Ändern Sie die Registration-Memory-Nummer.

■ Registration-Memory-Nummern der Reihe nach abrufen

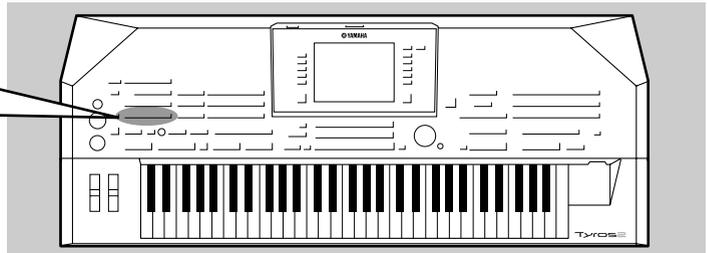
– Registration Sequence..... Seite 173

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. Wenn Sie die Steuerung der Funktion „Registration Sequence“ (Reihenfolge der Speicherplätze) einem Fußschalter zuweisen, können Sie mit dem Fuß durch die Registration-Memory-Voreinstellungen schalten – in der von Ihnen festgelegten Reihenfolge.

Aufnehmen Ihres Spiels und Erstellen von Songs – Song Recording

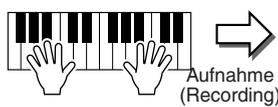
Referenz auf Seite 121 ➔

Mit der leistungsfähigen und einfach zu bedienenden Funktion „Song Creator“ können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur auf einem der Laufwerke User, Floppy Disk oder der optional installierten Festplatte aufnehmen. Mit mehreren Kanälen für die Aufnahme, mit vielseitigen Bearbeitungsfunktionen und mit den Styles und den Multi Pads können Sie komplexe und vollständig orchestrierte Musikstücke in allen Styles oder Arrangements mehrspurig aufzeichnen: Von Solo-Piano oder Kirchenorgel über Rock-Band, Big Band oder Latin-Ensembles bis hin zum großen Symphonieorchester – schnell, einfach und selbstgemacht!

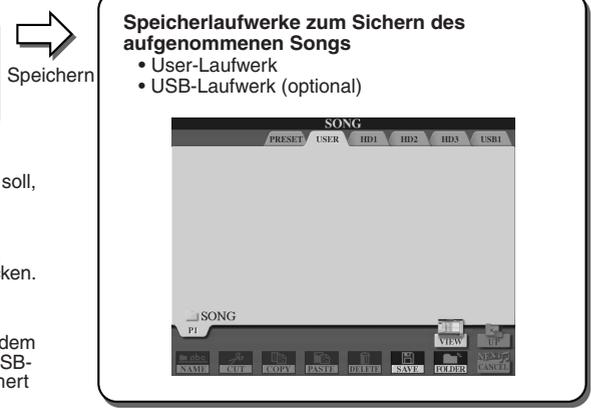


- **Schnellaufnahme**
Mit dieser Methode können Sie einen Song schnell und einfach aufnehmen, ohne viele Einstellungen vornehmen zu müssen.
- **Mehrkanalaufnahme (Multi Recording)**
Mit dieser Methode können Sie auf einen Kanal nach dem anderen unabhängig voneinander Daten aufnehmen, bis Sie einen fertigen, mehrspurigen Song vor sich haben. Diese Methode ermöglicht Ihnen außerdem die gleichzeitige Aufnahme auf mehreren Kanälen. Stellen Sie hierzu vor der Aufnahme ein, welche Parts (Right 1–3, LEFT, Multi-Pad, die einzelnen Parts des ausgewählten Styles usw.) jeweils den einzelnen MIDI-Kanälen zugeordnet sind.

■ Speichervorgänge bei der Song-Aufnahme



Speicherbereich zum Aufzeichnen von Songs (RAM)

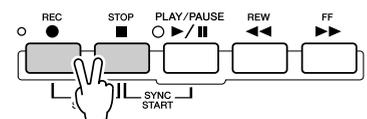


Laden Sie den Song, der aufgezeichnet/bearbeitet werden soll, in diesen Bereich.

- **Wenn Sie einen neuen Song erstellen:**
Laden Sie leere Song-Daten in diesen Speicherbereich, indem Sie gleichzeitig die Tasten [REC] und [STOP] drücken.
- **Wenn Sie einen bereits aufgezeichneten Song bearbeiten/neu aufnehmen:**
Laden Sie die Song-Daten in diesen Speicherbereich, indem Sie einen Song auswählen, der auf dem USER-, dem USB- oder (optionalen) HD-Laufwerken (Festplatten) gespeichert wurde.

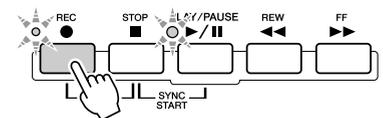
Schnellaufnahme

▶ **1** Drücken Sie gleichzeitig die SONG-CONTROL-Tasten [REC] und [STOP], um einen leeren Song („New Song“) in den Speicherbereich zum Aufnehmen (wie oben abgebildet) zu laden.



▶ **2** Drücken Sie die Taste [REC], um in den Song-Record-Modus zu wechseln.

Die [REC]-Taste und die [PLAY/PAUSE]-Taste blinken.



▶ **3** Nehmen Sie die gewünschten Bedieneinstellungen für Ihr Spiel auf der Tastatur vor. Nachstehend finden Sie einige wichtige Dinge, die Sie vor der Aufnahme erledigen können bzw. sollten:

- Prüfen Sie den Ein-/Ausschaltzustand der verschiedenen Tastatur-Parts (RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT). Seiten 25, 26, 27
- Prüfen Sie die Voice jedes Tastatur-Parts (RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT). Seiten 25, 26, 27
- Stellen Sie das gewünschte Tempo ein. Seite 154
- Legen Sie durch Auswahl eines Styles die Taktart (den Beat) fest (auch wenn Sie keinen Style verwenden). Seite 31
- Schalten Sie die Taste [ACMP] und die Taste [SYNC START] ein, wenn ein Style wiedergegeben werden soll. Seite 31
- Nehmen Sie mit Hilfe der One-Touch-Einstellung die gewünschten Bedieneinstellungen vor, wenn ein Style wiedergegeben werden soll. Seite 36
- Prüfen Sie, ob ein geeigneter Style ausgewählt ist. Wählen Sie gegebenenfalls den gewünschten Style aus. Seite 31
- Prüfen Sie, ob eine geeignete Multi-Pad-Bank ausgewählt ist. Wählen Sie gegebenenfalls die gewünschte Bank aus. Seite 38
- Schalten Sie den Effekt [HARMONY/ECHO] ein, falls gewünscht. Seite 39
- Drücken Sie eine der REGISTRATION-MEMORY-Tasten, falls gewünscht. Seite 54

4 Starten Sie die Aufnahme.

Versuch es!

Die SONG-CONTROL-Taste [REC] (die vor der Aufnahme blinkt) leuchtet nach dem Aufnahmestart kontinuierlich. Nachstehend finden Sie Einzelheiten zu den Startmöglichkeiten für die Aufnahme.

● **Die Aufnahme wird gestartet, sobald Sie eine Taste auf der Tastatur anschlagen.**

- Wenn [ACMP] und [SYNC START] aktiviert sind, starten gleichzeitig die Style-Wiedergabe und die Aufnahme, sobald im Style-Akkordbereich der Tastatur (der Seite links vom Split-Punkt) ein Akkord gespielt wird.
- Wenn [ACMP] aktiviert und [SYNC START] deaktiviert ist, startet die Aufnahme, sobald im Style-Akkordbereich der Tastatur (der Seite links vom Split-Punkt) mit der Funktion „Stop Accompaniment“ (Begleitungsstopp, Seite 33) ein Akkord gespielt wird.

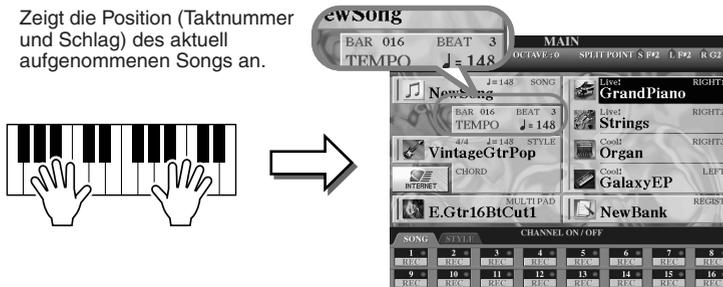
● **Die Aufnahme startet, wenn Sie die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE] drücken.**

Wenn Sie die Aufnahme auf diese Weise starten, werden „leere“ Daten aufgezeichnet, bis Sie eine Note auf der Tastatur spielen. Das ist nützlich, um am Anfang eines Songs ein oder zwei Takte Pause einzufügen. Sie können diese Option auch einsetzen, um einen Song mit einem kurzen Pick-Up oder Lead-In von ein oder zwei Taktschlägen zu starten.

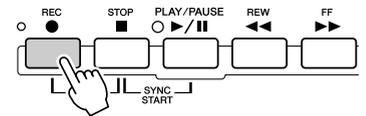
- Die Rhythmus-Parts (Kanäle) der Style-Wiedergabe und die Aufnahme starten gleichzeitig, wenn Sie die STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP] drücken.

● **Die Multi-Pad-Wiedergabe und die Aufnahme starten gleichzeitig, sobald Sie eines der Multi-Pads drücken.**

Zeigt die Position (Taktnummer und Schlag) des aktuell aufgenommenen Songs an.

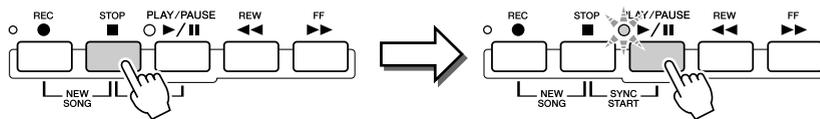


5 Drücken Sie die Taste [REC], um die Aufnahme zu stoppen.



6 Hören Sie sich Ihr soeben aufgenommenes Spiel an.

Drücken Sie die [STOP]-Taste, damit die Wiedergabeposition des Songs zum Anfang zurückkehrt, und drücken Sie dann die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE].



7 Nehmen Sie, falls erforderlich, einen bestimmten Bereich des aufgezeichneten Songs noch einmal auf oder nehmen Sie einen zusätzlichen Bereich am Ende des aufgezeichneten Songs auf.

Versuch es!

Wiederholen Sie die obigen Schritte 2–6. Sie können selektiv Parts des Songs neu aufnehmen, indem Sie die Aufnahme mitten im Song starten und an der gewünschten Stelle anhalten, oder Sie können weiter bis zum Ende des Songs aufnehmen.

8 Achten Sie darauf, die Song-Daten nach beendeter Aufnahme auf dem USER- oder dem USB-Laufwerk zu speichern.

Rufen Sie mit einer der SONG-Tasten die Seite USER oder die Seite USB des Open/Save-Displays zur Song-Auswahl auf, und führen Sie den Speichervorgang aus.

Das Einblendfenster für die Namenseingabe der Song-Datei erscheint unten im Display. Drücken Sie, nachdem Sie den Namen eingegeben haben, die LCD-Taste [OK] (die obere Taste [8]), um den Namen der Song-Datei und die aufgenommenen Daten auf dem User-Laufwerk zu speichern. Anweisungen zur Namenseingabe finden Sie auf Seite 76.

! VORSICHT

- Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie zu einem anderen Song wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne den in Schritt 8 beschriebenen Speichervorgang auszuführen. Achten Sie darauf, den Song wie in Schritt 8 beschrieben zu speichern.

■ Ein Song – sechzehn MIDI-Kanäle

Am Tyros2 kann ein einziger Song separate Daten für bis zu sechzehn MIDI-Kanäle enthalten. Wenn Sie Ihr Spiel aufnehmen, müssen Sie jeden Part, den Sie spielen, einem separaten MIDI-Kanal zuordnen.

Bei der Schnellaufnahme (auf der vorhergehenden Seite) nimmt Ihnen der Tyros2 diese Arbeit ab – so können Sie einen Song aufnehmen, ohne sich darum kümmern zu müssen, welcher Part welchem Kanal zugeordnet wird. Sie erlangen jedoch ein besseres Verständnis des Aufnahmeprozesses und größere Flexibilität und Kontrolle, wenn Sie sich die nachstehenden Abschnitte durchlesen – dort werden die Aufnahmeregeln und -eigenschaften geschildert, und Sie erfahren, wie Sie mit der Funktion „Multi Recording“ auf mehreren Kanälen aufnehmen und einen vorhandenen (mit Quick Recording erstellten) Song neu aufnehmen können.

● Standardzuordnungen der MIDI-Kanäle zu den Parts

In einem Song aufgenommener MIDI-Kanal	Standard-Part beim Aufzeichnen eines völlig neuen Songs	
1	RIGHT 1	Tastatur-Parts
2	LEFT (links)	
3	RIGHT 2	
4	RIGHT 3	
5	MULTI PAD 1	Multi Pads
6	MULTI PAD 2	
7	MULTI PAD 3	
8	MULTI PAD 4	
9	RHYTHMUS 1	Style-Parts
10	RHYTHMUS 2	
11	BASS	
12	AKKORDE 1	
13	AKKORDE 2	
14	PAD	
15	PHRASE 1	
16	PHRASE 2	

● Aufnahmemethode und Standardeinstellungen für die Parts

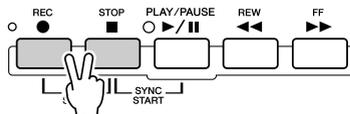
	Schnellaufnahme	MULTI RECORDING (Mehrspuraufnahme)
Wenn Sie einen neuen Song aufnehmen:	Alle Kanäle für die Aufnahme werden automatisch zugewiesen, wobei jedem Kanal ein bestimmter Part zugeordnet wird. (Siehe nebenstehende Tabelle.)	Die aufzuzeichnenden Kanäle müssen manuell für die Aufnahme aktiviert werden. Wie in der nebenstehenden Tabelle gezeigt werden die Parts jedoch automatisch den MIDI-Kanälen zugeordnet.
Wenn Sie einen bereits aufgezeichneten Song neu aufnehmen:	Die in der ursprünglichen Aufnahme vorgenommenen Zuordnungen der Kanäle zu den Parts werden beibehalten.	Die aufzuzeichnenden Kanäle müssen manuell für die Aufnahme aktiviert werden. Die in der ursprünglichen Aufnahme vorgenommenen Zuordnungen der Kanäle zu den Parts werden beibehalten.

HINWEIS

- Vor der eigentlichen Aufnahme können Sie die Standardzuordnungen der Kanäle zu den Parts abändern. Insbesondere können Sie, nachdem Sie über die Funktion „Quick Recording“ (Schnellaufzeichnung) in den Record-Modus gewechselt sind (Schritt 2 unten), immer noch von Hand die Aufnahmekanäle aktivieren und über die Funktion „Multi Recording“ (Mehrkanal-Aufzeichnung) Kanäle zu Parts zuordnen.

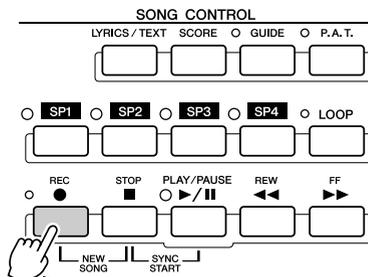
MULTI RECORDING (Mehrspuraufnahme)

- Drücken Sie gleichzeitig die SONG-CONTROL-Tasten [REC] und [STOP], um einen leeren Song („New Song“) in den Speicherbereich zum Aufnehmen (wie oben abgebildet) zu laden.



- Wählen Sie bei gedrückter [REC]-Taste den aufzuzeichnenden Kanal aus, und ordnen Sie im unten im Display erscheinenden Einblendfenster den Part dem ausgewählten Kanal zu.

Stellen Sie hier Kanal 1 auf „REC“.



Ordnen Sie den Part dem auf REC gesetzten Kanal zu.



Halten Sie die Taste [REC] gedrückt, ...
und setzen Sie den gewünschten Kanal auf REC.

* Wählen Sie den aufzuzeichnenden Kanal aus, und ordnen Sie dem ausgewählten Kanal den Part zu.

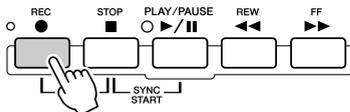
- ▶ **3** Nehmen Sie die gewünschten Bedieneinstellungen für Ihr Keyboard-Spiel vor. (Eine Liste der möglichen Einstellungen finden Sie oben in Schritt 3 des Abschnitts „Schnellaufnahme“.)

▶ **4** Starten Sie die Aufnahme. *Versuch es!*

Die Aufnahme starten Sie auf dieselbe Weise wie bei der Schnellaufnahme.

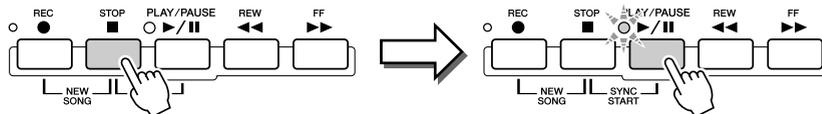


- ▶ **5** Drücken Sie die Taste [REC], um die Aufnahme zu stoppen.



- ▶ **6** Hören Sie sich Ihr soeben aufgenommenes Spiel an.

Drücken Sie die [STOP]-Taste, damit die Wiedergabeposition des Songs zum Anfang zurückkehrt, und drücken Sie dann die SONG-CONTROL-Taste [PLAY/PAUSE].



HINWEIS

- Wenn Sie ohne Style-Wiedergabe aufnehmen, können Sie Ihre Aufnahme mit Hilfe der Metronomfunktion (Seite 193) sehr viel effektiver gestalten.

▶ **7** Nehmen Sie falls gewünscht einen weiteren Kanal auf. *Versuch es!*

Wiederholen Sie die obigen Schritte 2–6.

- ▶ **8** Achten Sie darauf, die Song-Daten nach beendeter Aufnahme auf dem USER- oder dem USB-Laufwerk zu speichern.

Rufen Sie durch Drücken einer der SONG-Tasten die Seite USER oder die Seite USB des Open/Save-Displays zur Song-Auswahl auf, und führen Sie den Speichervorgang aus. Einzelheiten hierzu finden Sie in Schritt 8 auf Seite 56.

VORSICHT

- Der aufgezeichnete Song geht verloren, wenn Sie zu einem anderen Song wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne den in Schritt 8 beschriebenen Speichervorgang auszuführen. Achten Sie darauf, den Song wie in Schritt 8 beschrieben zu speichern.

■ **Neuaufnahmen oder Bearbeiten des bereits aufgezeichneten Songs...**

Hier im Quick Guide haben Sie gelernt, wie Sie mit der Aufnahmefunktion einen neuen Song erstellen können. Mit den folgenden Funktionen von „Song Creator“ können Sie den bereits aufgenommenen Song neu aufzeichnen oder bearbeiten.

- Neuaufnahmen eines bestimmten Abschnitts des bereits aufgezeichneten Songs (Punch In/Out) .. Seite 121
- Bearbeiten der aufgezeichneten Daten für die einzelnen Kanäle
 - Quantisierung bzw. Timing-KorrekturSeite 123
 - Löschen der Daten des angegebenen KanalsSeite 123
 - Mischen („Merge“) der Daten der zwei angegebenen Kanäle.....Seite 124
 - Transponieren der aufgezeichneten Notendaten der einzelnen KanäleSeite 124
 - Anfangseinstellungen wie z.B. Voice, Lautstärke, Tempo usw.....Seite 124
- Bearbeiten der Akkorddaten mit Hilfe der Event-ListeSeite 125
- Bearbeiten der Kanaldaten mit Hilfe der Event-ListeSeite 127
- Bearbeiten der SysEx-Daten mit Hilfe der Event-ListeSeite 133
- Bearbeiten der Song-Textdaten mit Hilfe der Event-Liste.....Seite 133

Audioaufnahme mit dem Tyros2—Hard-Disk-Rekorder

Referenz auf Seite 135 ➔

Diese Aufnahmemethode ist grundsätzlich verschieden von der Aufnahme Ihres Spiels, so wie es ab Seite 55 beschrieben wurde. Im dortigen Abschnitt haben Sie gelernt, wie MIDI-Daten aufgenommen werden. Hier erfahren Sie, wie Sie Audiosignale direkt als Daten auf einer installierten Festplatte aufzeichnen können – für eine makellose, völlig rauschfreie Tonqualität. Darüber hinaus können Sie Ihre Stimme aufnehmen, eine Gitarre oder andere akustische und elektrische Instrumente. Ergebnis der Aufnahme ist eine einfache Stereodatei, aber Sie können beliebig weitere Parts dazu aufnehmen. Wenn Sie einen Computer und Software zur Audibearbeitung besitzen, können Sie die Tondatei auch beliebig bearbeiten, um sie dann in Tyros2 zu reimportieren.

Der Tyros2 ermöglicht die Audioaufnahme der folgenden Signalquellen:

- Der interne Klang des Tyros2.
- Eingangssignale von einem Mikrofon, einer Gitarre oder einem anderen Instrument (über die Buchsen LINE IN/MIC).
- Eingangssignale von einem anderen Audiogerät wie CD-Player, MP3-Player oder anderen (über die Buchsen LINE IN/MIC).

Sie können zwei dieser Signalquellen gleichzeitig aufnehmen – zum Beispiel den internen Klang des Tyros2 gemischt mit der Mikrofon-Eingabe – wodurch Sie sowohl Ihr Spiel auf der Tastatur als auch Ihren Gesang gleichzeitig aufnehmen können.

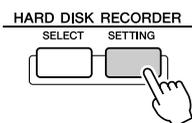
Die mithilfe dieser Funktion aufgezeichneten Daten werden gespeichert als:

- Stereo-Wave-Daten („Wave“ bezieht sich hier auf das WAV-Format.)
- Sample-Rate: 44,1 kHz
- Auflösung: 16-Bit

Aufnahme des Tonsignals des Tyros2

In diesem Abschnitt werden Sie auf der Tastatur spielen und den Klang des Tyros2 auf dem Hard-Disk-Rekorder aufzeichnen. Sie können maximal 80 Minuten in einem Audio-Song aufzeichnen.

- 1 Wählen Sie die Voice für den Part RIGHT 1 aus.**
Anweisungen zur Auswahl von Voices finden Sie auf Seite 25 .
- 2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING], um das Audio-Setting-Display aufzurufen.**



WICHTIG

- *Bevor Sie beginnen, stellen Sie fest, ob eine Festplatte korrekt installiert wurde. (Siehe Seite 221 für Anweisungen zur Installation eines Festplattenlaufwerks.) Stellen Sie außerdem sicher, dass auf der Festplatte genügend freier Speicherplatz für die Aufnahme vorhanden ist. Ihr Hard-Disk-Rekorder sollte mindestens etwa 100 MB aufweisen, wenn die Festplatte zum ersten Mal von diesem Instrument erkannt wurde. Für die Aufnahme sollte der HD-Rekorder mindestens 50 MB besitzen.*

HINWEIS

- *Als Daumenregel gilt: 1 Minute Stereoaufnahme mit dem Hard-Disk-Rekorder (bei 44,1 kHz und mit 16 Bit) benötigt etwa 10 MB Speicherplatz.*

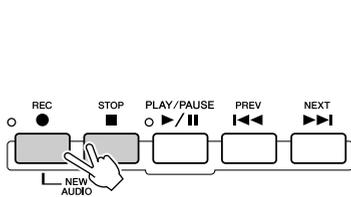
Wenn nicht die obige Volume-Seite ausgewählt ist, drücken Sie so oft auf die [TAB]-Tasten, bis sie erscheint.

- 3 Spielen Sie auf der Tastatur und prüfen Sie das Signal auf den REC-MONITOR-Anzeigen.**

Genau genommen ist dieser Schritt nicht notwendig, da der Aufnahmepegel des internen Tyros2-Klanges festgelegt ist. Wenn Sie jedoch andere Signalquellen aufnehmen, benötigen Sie diese Anzeigen, um den optimalen Aufnahmepegel zu erzielen. Dies ist auch eine sichere Methode festzustellen, ob Sie über genügend Pegel für die Aufnahme verfügen.

▶ **4 Drücken Sie gleichzeitig die HARD-DISC-RECORDER-Tasten [REC] und [STOP].**

Dadurch wird eine Audiodatei für die Aufnahme angelegt.



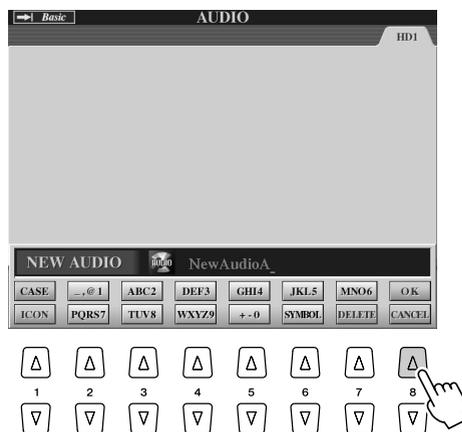
Diese Tasten sind auch mit [NEW AUDIO] beschriftet, weil Sie hiermit eine neue Audiodatei anlegen können.



▶ **5 Geben Sie für die neue Datei einen Namen ein.**

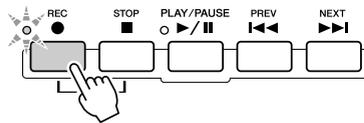
Anweisungen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 76.

▶ **6 Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (obere Taste [8]).**



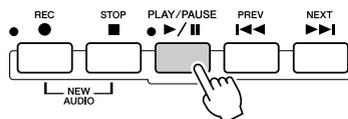
▶ **7 Drücken Sie die Taste [REC], um die Aufnahme zu aktivieren.**

Um die Aufnahme zu beenden, drücken Sie erneut die Taste [REC].

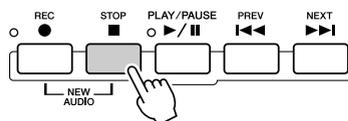


▶ **8 Nun können Sie mit der Aufnahme beginnen. Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.**

Spielen Sie auf der Tastatur und zeichnen Sie Ihr Spiel auf.



▶ **9 Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie die Taste [STOP].**



▶ 10 Um sich Ihre neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste.

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Aufnahme mit der Undo-Funktion löschen und es noch einmal versuchen (indem Sie oben mit Schritt 7 beginnen). Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 143.

▶ 11 Speichern Sie schließlich Ihre neue Aufnahme.

Da die aufgenommenen Daten gelöscht werden, wenn eine andere Datei ausgewählt oder das Gerät ausgeschaltet wird, müssen Sie die Aufnahme auf der Festplatte sichern. Drücken Sie hierzu die LCD-Taste [SAVE] (Taste [I]), und drücken Sie dann die LCD-Taste [OK] (Taste [G]).



HINWEIS

- Sie können auch auf verschiedene Arten Neuaufnahmen durchführen – z.B. indem Sie die neu aufgenommenen Daten mit den ursprünglichen mischen oder einen bestimmten Datenbereich ersetzen (siehe Seite 141).
- Schließen Sie während der Wiedergabe von Audio-Songs kein USB-Speichergerät an, und trennen Sie keines ab. Dies kann zu fehlerhafter Wiedergabe des Songs führen.

VORSICHT

- Denken Sie daran, dass auch dann, wenn Sie die aufgezeichneten Daten in diesem Schritt nicht speichern, dennoch eine Datei mit dem in Schritt 5 (siehe oben) festgelegten Namen auf dem Festplattenlaufwerk zurückbleibt. Anders ausgedrückt: Die Datei existiert auf dem Festplattenlaufwerk, ist aber leer (da sie nicht richtig gespeichert wurde). Falls Sie aus irgendeinem Grund eine Datei benennen und aufzeichnen, ohne sie zu speichern, kann es sinnvoll sein, diese benannte (aber leere) Datei zu löschen, um Unklarheiten zu vermeiden..

Um den vorigen/nächsten Audio-Song auszuwählen

Drücken Sie die Taste HARD DISK RECORDER [PREV]/[NEXT]. Hiermit wird nur der vorige/nächste Song auf derselben Verzeichnisebene ausgewählt.

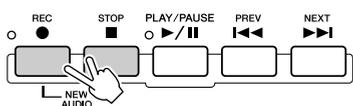
HINWEIS

- Die Schaltflächen HARD DISK RECORDER [PREV]/[NEXT] können nicht verwendet werden, wenn eines der Displays VOLUME, REC MODE oder START END POINT angezeigt wird.

Aufnahme von Spiel und Gesang gleichzeitig

Nachdem Sie die Bedienung des Hard-Disk-Rekorders anhand einer einfachen Aufnahmesituation erlernt haben, versuchen wir nun, eine etwas schwierigere Aufnahme durchzuführen. In diesem Abschnitt werden Sie zu einem Begleit-Style auf der Tastatur spielen und dies zusammen mit Ihrem Gesang aufnehmen.

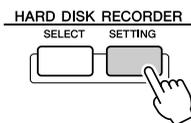
- ▶ **1 Schließen Sie ein Mikrofon am Tyros2 an und nehmen Sie die nötigen Einstellungen vor.**
Näheres zum Anschluss und zur Einstellung eines Mikrofons finden Sie auf Seite 47 .
- ▶ **2 Wählen Sie einen Style aus und aktivieren Sie die automatische Begleitung.**
Anweisungen zur Auswahl eines Styles und der Verwendung der Begleitautomatik siehe Seite 31.
- ▶ **3 Wählen Sie eine Voice für den Part RIGHT 1 aus.**
Anweisungen zur Auswahl von Voices finden Sie auf Seite 25 .
- ▶ **4 Drücken Sie gleichzeitig die HARD-DISK-RECORDER-Tasten [REC] und [STOP].**
Dadurch wird eine Audiodatei für die Aufnahme angelegt.



Diese Tasten sind auch mit [NEW AUDIO] beschriftet, weil Sie hiermit eine neue Audiodatei anlegen können.



- ▶ **5 Geben Sie für die neue Datei einen Namen ein.**
Anweisungen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 76.
- ▶ **6 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING], um das Audio-Setting-Display aufzurufen.**



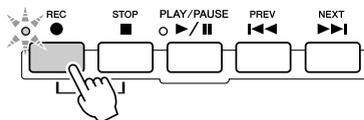
Wenn nicht die obige Volume-Seite ausgewählt ist, drücken Sie so oft auf die [TAB]-Tasten, bis sie erscheint.

▶ **7 Üben Sie den aufzunehmenden Part, und prüfen Sie das Signal auf den REC-MONITOR-Anzeigen.**

Starten Sie den Style (siehe Seite 31), spielen Sie auf der Tastatur und singen Sie dazu. Achten Sie darauf, dass der Pegel nicht fortwährend „rot“ anzeigt (Pegelanzeige). Falls dies doch so ist, sollten Sie den Mikrofon-Eingangspegel etwas reduzieren.

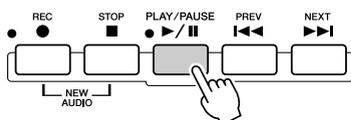
Sobald Sie mit der PegelEinstellung zufrieden sind, stoppen Sie den Style.

▶ **8 Drücken Sie die Taste [REC], um die Aufnahme zu aktivieren.**

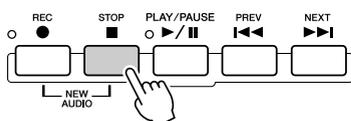


▶ **9 Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.**

Drücken Sie die Taste [START/STOP] im Bereich STYLE CONTROL, oder verwenden Sie die Synchronstartfunktion, um die Begleitung zu starten. (Siehe Seite 31.) Spielen Sie auf der Tastatur und singen Sie dazu.



▶ **10 Wenn Sie die Aufnahme beendet haben, drücken Sie die Taste [STOP].**



▶ **11 Um sich Ihre neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste.**

▶ **12 Speichern Sie Ihre neue Aufnahme.**

Da die aufgenommenen Daten gelöscht werden, wenn eine andere Datei ausgewählt oder das Gerät ausgeschaltet wird, müssen Sie die Aufnahme auf der Festplatte sichern. Drücken Sie hierzu die LCD-Taste [SAVE] (Taste [I]), und drücken Sie dann bei der Rückfrage die LCD-Taste [OK] (Taste [G]).

Um den vorigen/nächsten Audio-Song auszuwählen

Drücken Sie die Taste HARD DISK RECORDER [PREV]/[NEXT]. Hiermit wird nur der vorige/nächste Song auf derselben Verzeichnisebene ausgewählt.

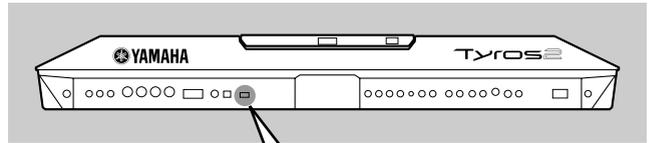
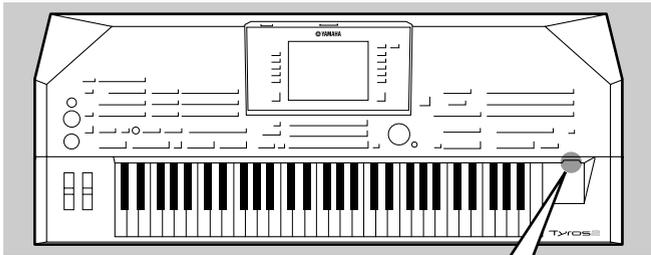
⚠ VORSICHT

- Denken Sie daran, dass auch dann, wenn Sie die aufgezeichneten Daten in diesem Schritt nicht speichern, dennoch eine Datei mit dem in Schritt 5 (siehe oben) festgelegten Namen auf dem Festplattenlaufwerk zurückbleibt. Anders ausgedrückt: Die Datei existiert auf dem Festplattenlaufwerk, ist aber leer (da sie nicht richtig gespeichert wurde). Falls Sie eine Datei benennen und aufzeichnen, ohne sie zu speichern, kann es sinnvoll sein, diese benannte (aber leere) Datei zu löschen, um Verwechslungen zu vermeiden.

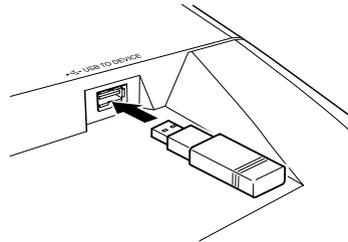
📖 HINWEIS

- Die Schaltflächen HARD DISK RECORDER [PREV]/[NEXT] können nicht verwendet werden, wenn eines der Displays VOLUME, REC MODE oder START END POINT angezeigt wird.

Anschluss eines USB-Speichergeräts



Wenn Sie am Instrument ein USB-Speichergerät anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie Daten von diesem Gerät laden.



VORSICHT

- Vermeiden Sie es, das USB-Speichergerät häufig ein- und auszuschalten oder das Kabel zu häufig anzuschließen/abzutrennen. Dies kann unter Umständen dazu führen, dass das Instrument „einfriert“ oder hängen bleibt. Während das Instrument auf Daten zugreift (wie bei Speicher-, Kopier- und Löschvorgängen), dürfen Sie das USB-Kabel NICHT abziehen, das Speichermedium NICHT aus dem Gerät entfernen und KEINES der Geräte ausschalten. Andernfalls können die Daten auf einem oder beiden Geräten beschädigt werden.

HINWEIS

- Sie können die Buchse [USB TO DEVICE] auch verwenden, um einen USB-LAN-Adapter anzuschließen, um spezielle Internet-Websites aufzurufen (Seite 197).

HINWEIS

- Auch wenn an der Buchse [USB TO HOST] ein Computer und an der Buchse [USB TO DEVICE] ein USB-Speichergerät angeschlossen ist, können Sie nicht vom Computer aus über das Instrument auf das USB-Speichergerät zugreifen.

HINWEIS

- Das Instrument unterstützt zwar den Standard USB 1.1, aber Sie können auch ein Speichergerät des Standards USB 2.0 an das Instrument anschließen und verwenden. Beachten Sie jedoch, dass die Übertragungsgeschwindigkeit derjenigen von USB 1.1 entspricht.

HINWEIS

- Schließen Sie während der Wiedergabe vom Hard-Disk-Rekorder kein USB-Speichergerät an, und trennen Sie keines ab. Dies kann eine fehlerhafte Song-Wiedergabe vom Hard-Disk-Rekorder zur Folge haben.

■ USB-Speichergeräte

Bis zu zwei USB-Speichergeräte wie z.B. Diskettenlaufwerk, Festplattenlaufwerk, CD-ROM-Laufwerk, Flash-Speicherlesegerät/-schreibgerät usw. können an die Buchse [USB TO DEVICE] angeschlossen werden. (Falls erforderlich, verwenden Sie einen USB-Hub.) Andere Geräte wie eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden. Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Speichergeräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Speichergeräte. Konsultieren Sie bitte vor dem Erwerb von USB-Speichergeräten Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebshändler (siehe Liste am Ende der Bedienungsanleitung).

<http://music.yamaha.com/tyros2>

HINWEIS

- Wenn Sie zwei oder drei Geräte gleichzeitig anschließen (wie z.B. zwei USB-Speichergeräte und einen LAN-Adapter), verwenden Sie bitte einen USB-Hub. Der USB-Hub muss eine eigene Stromversorgung haben und eingeschaltet sein. Es kann nur ein USB-Hub verwendet werden. Falls während der Verwendung des USB-Hubs eine Fehlermeldung erscheint, trennen Sie den Hub vom Instrument, schalten Sie dann das Instrument aus, und schließen Sie den USB-Hub wieder an.

HINWEIS

- CD-R/RW-Laufwerke können zwar verwendet werden, um Daten in das Instrument zu laden, nicht jedoch zum Speichern von Daten.

Verwendung von USB-Speichergeräten

- ▶ **1** Schließen Sie das USB-Speichergerät am Anschluss [USB TO DEVICE] an.
- ▶ **2** Verlassen Sie danach vorübergehend das Auswahldisplay, und kehren Sie dann wieder dorthin zurück (oder drücken Sie im Auswahl-Display gleichzeitig beide [TAB]-Tasten).

Dieser Vorgang aktualisiert die Anzeige des USB-Speicherzugriffs. Die USB-Register (USB 1, USB 2 usw.) werden automatisch aufgerufen, so dass Sie Dateien auf den Geräten speichern und dort gespeicherte Musikdaten wiedergeben können.

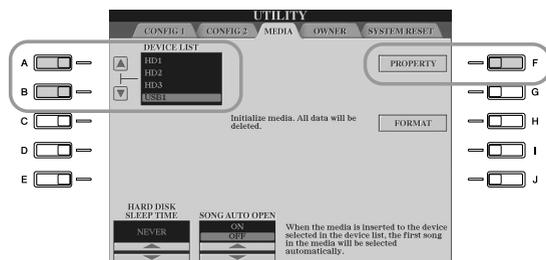
HINWEIS

- Die Register mit den angeschlossenen USB-Geräten (USB 1, USB 2 usw.) können für jedes Gerät bzw. jede Partition bis zu USB 17 angezeigt werden. Die Nummern sind nicht festgelegt und können sich entsprechend der Reihenfolge ändern, in der die Geräte angeschlossen und abgetrennt werden.

Überprüfung des verbleibenden Speicherplatzes auf dem USB-Speichergerät

Sie können den Speicherplatz in dem Display überprüfen, das über den folgenden Befehlspfad aufgerufen wird:

[FUNCTION] → [I] UTILITY → [TAB] MEDIA



Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] in diesem Display das Gerät aus, und drücken Sie die [PROPERTY]-LCD-Taste [F].

■ Schützen Ihrer Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den an jedem Speichergerät bzw. -medium vorhandenen Schreibschutz aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Speichergerät speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz aufzuheben.

■ Formatieren von USB-Speichermedien

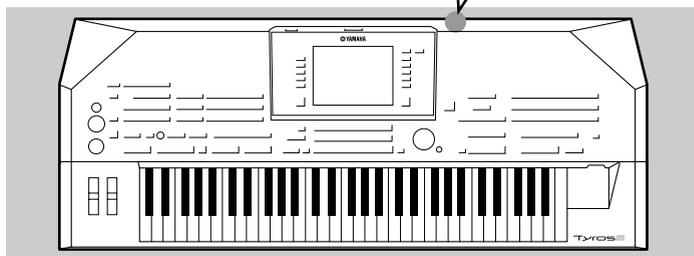
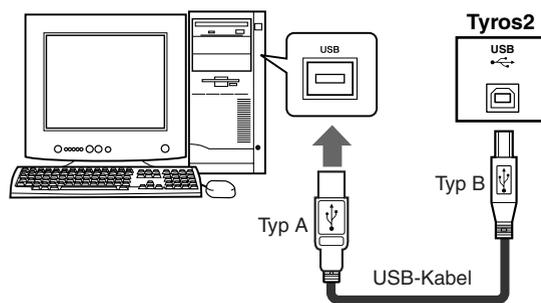
Wenn eine Meldung erscheint, in der Sie zur Formatierung des Gerätes / des Mediums aufgefordert werden, führen Sie diesen Vorgang durch (Seite 194).

VORSICHT

- Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Seien Sie vorsichtig.

Anschließen an einen Computer

Durch Anschluss an einen Computer können Sie Daten zwischen dem Tyros2 und dem Computer über MIDI übertragen, und den Computer zur Steuerung, Bearbeitung und Verwaltung der Daten auf dem Tyros2 einsetzen. Sie können beispielsweise die mitgelieferte Software Voice Editor für die Bearbeitung der Voices des Tyros2 nutzen. Auf unserer Website ist auch Software vorhanden, mit der Sie mit Ihrem Computer die Dateien auf den Laufwerken USER, USB oder (optional) HD verwalten können.



HINWEIS

- Sie können den Tyros2 auf zwei Arten an einen Computer anschließen: Über MIDI-Kabel und über USB-Kabel. In den folgenden Anweisungen verwenden wir ein USB-Kabel.

■ Das können Sie mit einem Computer tun

- Dateien im Tyros2 verwalten mit Software, die auf der Tyros2-Website kostenlos heruntergeladen werden kann.
- Mit Hilfe von Voice Editor (auf der mitgelieferten CD-ROM) eigene Voices erstellen.
- Mit Hilfe der Style-Wiedergabe des Tyros2 Ihre Spieldaten (Kanäle 1–16) in einem Software-Sequencer wie XGworks aufzeichnen. Nach der Aufnahme können Sie die Daten mit einem Computer bearbeiten, um sie dann mit Hilfe der Klangerzeugung des Tyros2 abzuspielen.

⚠ VORSICHT

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der [USB TO HOST]-Buchse

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die [USB TO HOST]-Buchse die folgenden Punkte. Anderenfalls kann der Computer hängenbleiben, und es können Daten zerstört werden oder verlorengehen. Sollte der Computer oder das Instrument hängenbleiben, schalten Sie bitte das Instrument aus und starten Sie den Computer neu.

- Beenden Sie, bevor Sie den Computer an die USB-Buchse [TO HOST] anschließen, jeglichen Energiesparmodus des Computers (wie z.B. Schlaf- oder Bereitschaftsmodus), und schließen Sie alle geöffneten Softwareanwendungen. Schalten Sie außerdem das Instrument aus.
- Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel vom/zum Instrument/Computer einstecken oder abziehen.
 - Schließen Sie alle geöffneten Softwareanwendungen am Computer.
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs werden Daten übertragen.)
- Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: Wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.

Erstmalige Einrichtung (Setup)

Nachstehend werden die Grundanweisungen skizziert. Einzelheiten finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

- ▶ **1 Überprüfen Sie die minimalen Systemanforderungen der Software, die Sie verwenden möchten.**
 - Bezüglich der Software auf der beiliegenden CD-ROM lesen Sie die separate Installationshandbuch.
 - Angaben zu anderer Software finden Sie in den jeweiligen Handbüchern bzw. Dokumentationen.
- ▶ **2 Schließen Sie den Computer mit einem USB-Kabel an den Tyros2 an.**
- ▶ **3 Starten Sie den Computer, und installieren Sie den erforderlichen USB-MIDI-Treiber.**
 - Einzelheiten finden Sie in der gesonderten Installationshandbuch.
- ▶ **4 Installieren Sie die gewünschte Software auf dem Computer.**
 - Zur Installation von Voice Editor von der beiliegenden CD-ROM lesen Sie die separate Installationshandbuch. Einzelheiten zu Voice Editor finden Sie auf Seite 111.
 - Einzelheiten zur Installation anderer Software finden Sie in den jeweiligen Handbüchern bzw. Dokumentationen.

Zugriff auf eine Festplatte über den USB-Speichermodus

Wenn der USB-Speichermodus (USB Storage Mode) ausgewählt ist, können WAV- und Song-Dateien zwischen der internen Festplatte des Tyros2 und dem Computer übertragen werden. Im „normalen“ Modus kann die USB-Verbindung für die MIDI-Steuerung benutzt werden. Das USB-Interface überträgt keine Audiosignale.

- ▶ **1 Vergewissern Sie sich, dass die Festplatte im Tyros2 eingebaut wurde, und schalten Sie den Computer ein.**
- ▶ **2 Schalten Sie den Tyros2 ein, während Sie die [MUSIC FINDER]-Taste gedrückt halten.**
- ▶ **3 Verwalten Sie mithilfe des Computers die Dateien/Ordner auf dem Festplattenlaufwerk, das im Tyros2 installiert ist.**
- ▶ **4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den USB-Speichermodus zu verlassen und das Main-Display aufzurufen.**

HINWEIS

- Windows-Versionen vor Windows98 SE sind nicht kompatibel mit dem USB-Speichermodus.

HINWEIS

- Führen Sie folgende Vorgänge aus, bevor Sie den USB-Speichermodus ein- oder ausschalten.
- Schließen Sie alle Anwendungsprogramme.
 - Wenn der USB-Storage-Modus ausgeschaltet ist, achten Sie darauf, dass keine Daten vom Tyros2 gesendet werden.
 - Wenn der USB-Speichermodus aktiv ist, achten Sie darauf, dass weder Schreib- noch Lesevorgänge ausgeführt werden.
 - Wenn der USB-Speichermodus aktiv ist, entfernen Sie den Tyros2 aus der Windows-Taskleiste, oder ziehen Sie die Tyros2-Symbole vom Mac-Schreibtisch in den Papierkorb, nachdem Sie alle Tyros2-Fenster geschlossen haben.

HINWEIS

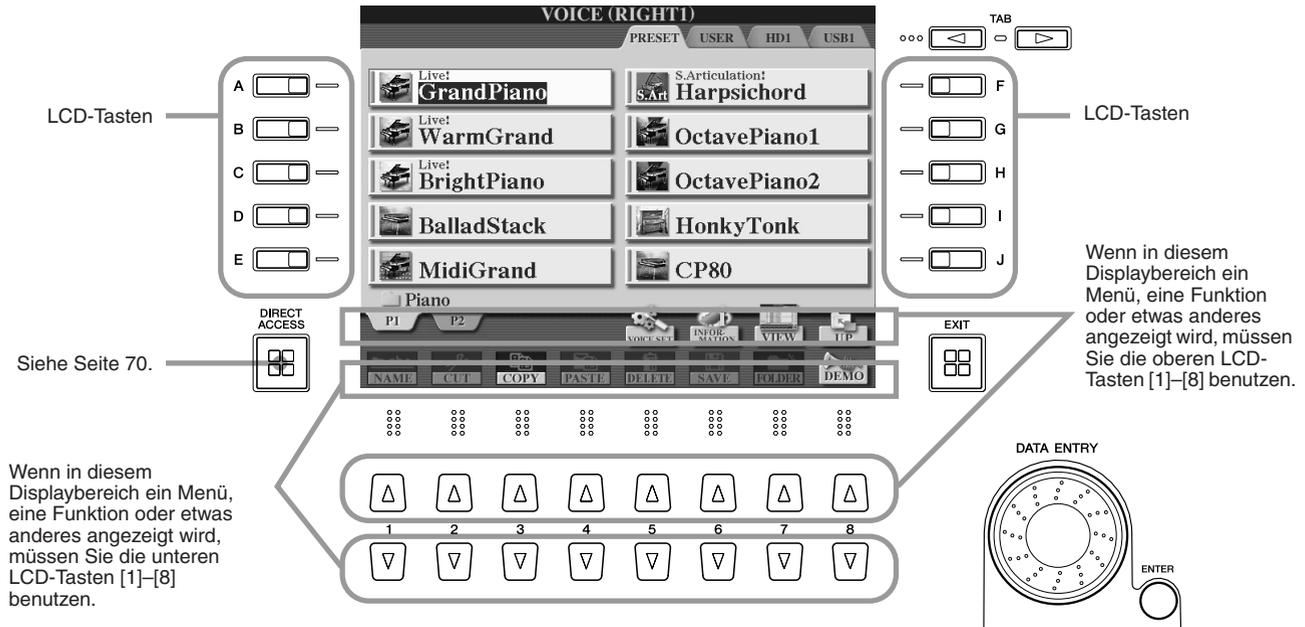
- Formatieren Sie das Festplattenlaufwerk nicht von einem Computer aus, wenn Sie über den USB-Speichermodus auf das Laufwerk zugreifen. Wenn Sie das Festplattenlaufwerk während des Zugriffs auf den USB-Speichermodus formatieren, kann es sein, dass das Laufwerk nicht im Hard-Disk-Rekorder verwendet werden kann.

VORSICHT

- Greifen Sie nicht auf den Ordner HDR ROOT mit den Audiodateien zu, die Sie mit der Hard-Disk-Rekorder-Funktion aufgenommen haben. Wenn Sie auf den Ordner zugreifen oder Änderungen daran vornehmen (den Ordner verschieben oder einige Dateien darin kopieren usw.), werden Ihre wertvollen Daten beschädigt oder gelöscht.

Steuerelemente des Displays

Wie bereits in der „Kurzanleitung“ dargestellt, verfügt der Tyros2 über ein außergewöhnlich großes und einfach zu bedienendes Display. Es bietet mit einem Blick umfassende Informationen über alle Einstellungen und ermöglicht eine bequeme intuitive Steuerung aller Funktionen des Tyros2.



■ LC-Display (Liquid Crystal Display)

Mit den LCD-Tasten [A]–[J] werden die zugehörigen Menüs ausgewählt. Auf der weiter oben gezeigten Display-Seite „Open/Save“ (Öffnen/Speichern; Seite 72) können Sie beispielsweise mit den LCD-Tasten [A]–[J] die zugehörigen Voices auswählen.

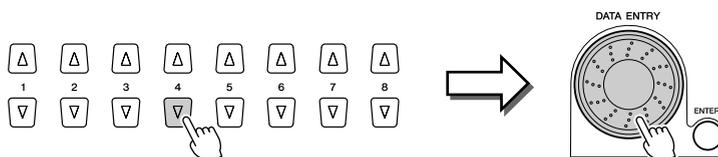
Die LCD-Tasten [1]–[8] sind in acht Gruppen von oberen und unteren Tasten eingeteilt. Damit werden Einstellungen für die Funktionen getroffen oder (entsprechend nach oben oder nach unten) angepasst, die direkt oberhalb dieser Tasten angezeigt werden. Auf der weiter oben gezeigten Display-Seite „Open/Save“ (Seite 72) können Sie beispielsweise mit den oberen LCD-Tasten [1]–[8] die Menüs [P1]–[UP] in der oberen Reihe auswählen und mit den unteren LCD-Tasten [1]–[8] die Menüs [NAME]–[DEMO] in der unteren Reihe.

■ Datenrad [DATA ENTRY] und Taste [ENTER]

Je nach ausgewähltem Display kann das Datenrad [DATA ENTRY] auf eine der beiden folgenden Weisen bedient werden.

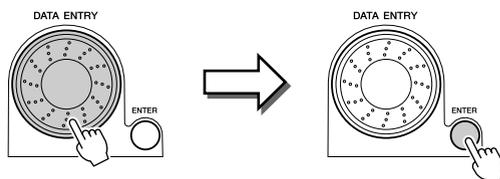
● Werte eingeben

Parameter, die am unteren Ende des Haupt-Displays („Main“) angezeigt werden (beispielsweise die Schieberegler im Mixer-Fenster; Seite 36), können auf bequeme Weise mit dem Datenrad [DATA ENTRY] und den LCD-Tasten [1]–[8] eingegeben werden. Hierzu müssen Sie lediglich den gewünschten Parameter mit der entsprechenden LCD-Taste aufrufen (Der Name wird in einer anderen Farbe angezeigt). Anschließend können Sie den Wert mit dem Datenrad [DATA ENTRY] einstellen. Diese bequeme Eingabetechnik ist auch hervorragend für Einblend-Parameter wie „Tempo“ und „Transpose“ (Transponierung) geeignet. Drücken Sie hierzu einfach auf die entsprechende Taste (z. B. [TEMPO +]), und drehen Sie anschließend das Datenrad [DATA ENTRY], bis der gewünschte Wert eingestellt ist. Zuletzt drücken Sie die Eingabetaste [ENTER], damit das Fenster geschlossen wird.



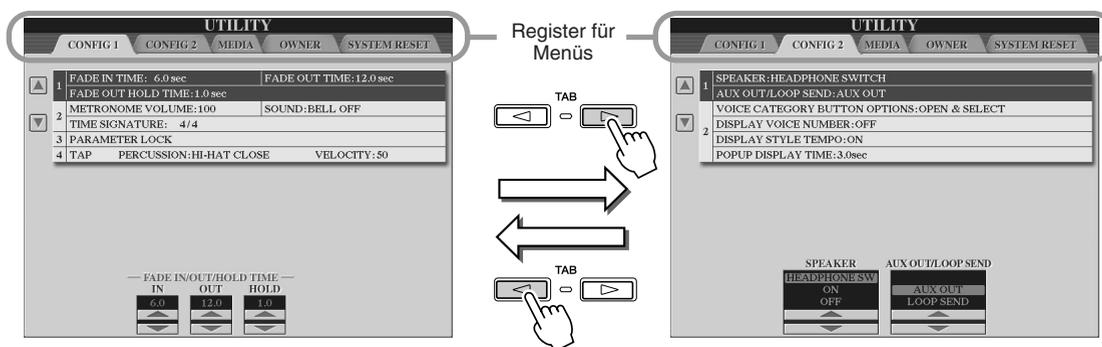
● **Dateien auswählen (Voice, Style, Song usw.)**

Wenn eines der Open/Save-Displays (Seite 72) angezeigt wird, können Sie mit dem Datenrad [DATA ENTRY] und der Eingabetaste [ENTER] eine Datei auswählen (Voice, Style, Song und so weiter). Drehen Sie hierzu das Datenrad [DATA ENTRY], um die Markierung zu verschieben, und drücken Sie die Eingabetaste [ENTER], damit die markierte Datei aufgerufen wird. Im oben gezeigten Open/Save-Display für Voices können Sie beispielsweise das Datenrad [DATA ENTRY] drehen, bis der Cursor die gewünschte Voice markiert. Durch Drücken der Eingabetaste [ENTER] wird dann die ausgewählte Voice aufgerufen.



■ **[TAB]-Taste**.....

Diese Tasten dienen hauptsächlich zum Anzeigen von Display-Seiten mit Registern an der Oberseite, beispielsweise das Open/Save-Display (Seite 72).



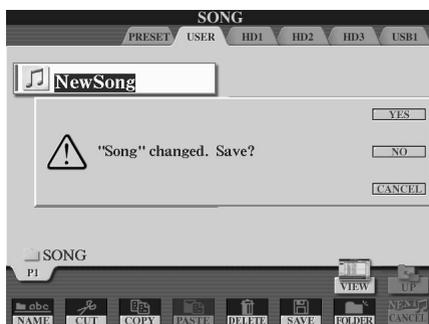
■ **Taste [EXIT] (Verlassen)**.....

Unabhängig davon, welche Ebene im Display des Tyros2 gerade angezeigt wird, gelangen Sie mit der Taste [EXIT] (Verlassen) immer in die nächsthöhere Ebene oder in die vorangegangene Anzeige. Diese Funktion ist besonders nützlich, da es bei den vielen verschiedenen Display-Anzeigen des Tyros2 schon einmal vorkommen kann, dass Sie sich nicht sicher sind, welches Display gerade angezeigt wird. Sollte dies einmal geschehen, können Sie durch mehrmaliges Drücken auf die Taste [EXIT] wieder zu Ihrem Ausgangs-Display zurückgelangen. Damit kehrt der Tyros2 wieder zum Standard-Display „Main“ zurück (Seite 22) – demselben Display, das beim Einschalten erscheint.



Display-Meldungen

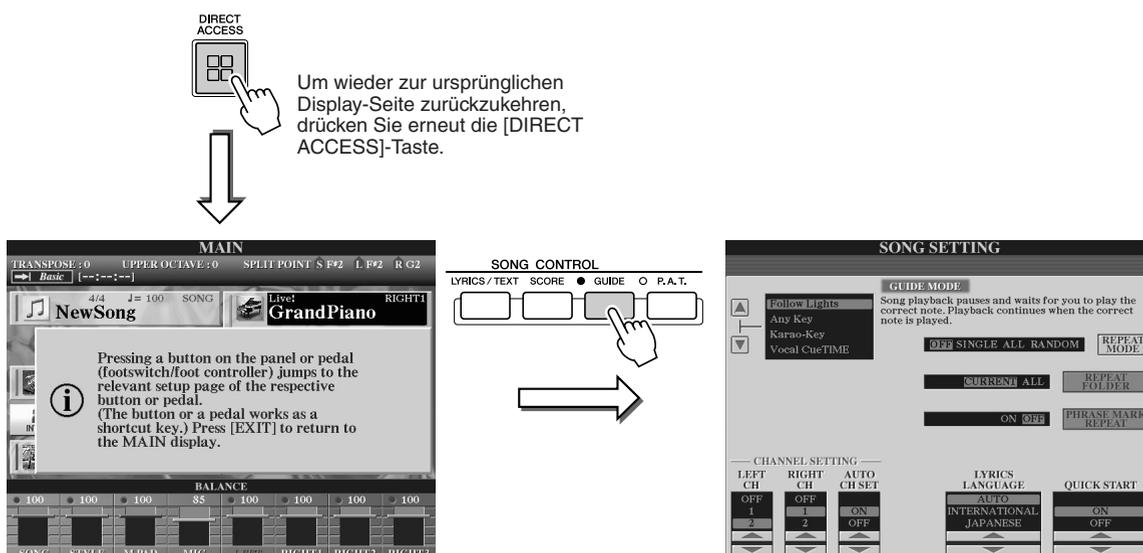
Dank des großen Display-Felds kann das Tyros2 umfassende Meldungen und Eingabeaufforderungen ausgeben, die Sie sicher durch die verschiedenen Funktionsabläufe leiten. Wird im Display eine solche Meldung angezeigt, befolgen Sie einfach die angezeigten Anweisungen, und drücken Sie die entsprechende LCD-Taste.



Direktzugriff – Die schnelle Auswahl von Display-Seiten

Mit der praktischen Funktion „Direct Access“ (Direktzugriff) können Sie die gewünschte Display-Seite mit nur einem einzigen Tastendruck aufrufen. Sobald Sie die Taste [DIRECT ACCESS] (Direktzugriff) drücken, erscheint im Display eine Meldung mit der Aufforderung, die zugehörige Taste zu drücken. Drücken Sie dann einfach die Taste mit der gewünschten Display-Seite, um diese Anzeige sofort aufzurufen. Im nachfolgenden Beispiel wird die Funktion „Direct Access“ zum Aufrufen der Display-Seite benutzt, über die Sie die Einstellungen für die „Guide“-Funktion vornehmen können (Seite 49).

Weitere Informationen über Display-Seiten, die mit der Funktion „Direct Access“ aufgerufen werden können, finden Sie in der gesonderten Daten-Liste.



HINWEIS

- Hiermit verfügen Sie über eine praktische Methode, mit der Sie von jeder Display-Seite aus zum Display "Main" (Haupt-Display) (Seite 22) zurückgelangen können: Drücken Sie einfach die Taste [DIRECT ACCESS] und anschließend die Taste [EXIT].

Grundstruktur von Dateien/Ordnern und Speicherlaufwerken

Der Tyros2 verwendet viele verschiedene Datentypen – einschließlich Voices, Styles, Songs und Speichereinstellungen. Ein Großteil dieser Daten ist bereits vorprogrammiert und im Tyros2 enthalten; Sie können mit den Funktionen des Instruments jedoch auch eigene Daten erstellen und bearbeiten. Alle diese Daten sind in verschiedenen Dateien gespeichert – genau wie bei einem Computer.

Im Folgenden werden die grundlegenden Strukturen für den Umgang und die Organisation der Daten in Dateien und Ordnern vorgestellt, die auf dem Tyros2 in verschiedenen Speicherlaufwerken abgelegt sind.

■ Dateien

Die folgenden Datentypen werden auf dem Tyros2 in Dateien abgelegt. Sie werden üblicherweise im entsprechenden Open/Save-Display (Öffnen/Sichern) angezeigt oder ausgewählt.

- **Voices (von Musikinstrumenten)** Seiten 25, 84
- **Custom-Voice** Seite 100
- **Library-Dateien** Seite 108
- **Styles** Seiten 31, 152
- **Songs** Seiten 43, 112
- **Audiodaten** Seiten 59, 135
- **Multi-Pad-Bänke** Seiten 38, 169
- **Registration-Memory-Bänke** Seiten 52, 173
- **User-Effekte**
 - Vocal-Harmony-Typen* Seiten 48, 175
 - User-Effekte* Seite 183
 - User-Master-EQ* Seite 184
 - User-Master-Compressor* Seite 185
- **MIDI-Setup**
 - MIDI-Vorlage Seite 213
- **System-Setup** Seite 196
- **Music Finder**** Seiten 40, 171, 196
- **„Main Picture“ (Hauptbild) (wird als Hintergrund im Display „Main“ angezeigt)** Seite 195
- **Text** Seite 115
- **„Lyrics Background Picture“ (Hintergrundbild für Song-Texte)** Seite 114

HINWEIS

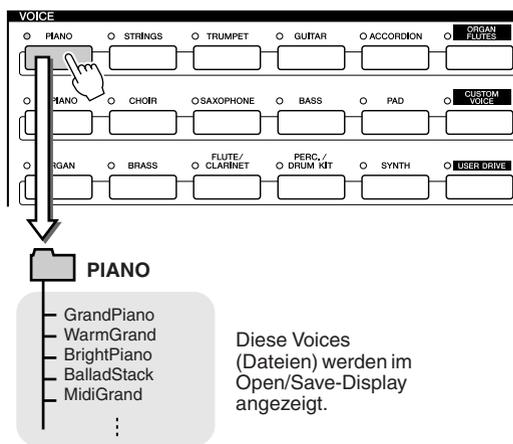
- Das „Main Picture“ (Hauptbild) und das „Lyrics Background Picture“ (Hintergrundbild für die Song-Texte) können nicht im Tyros2 erstellt werden.

*Diese Daten können nicht einzeln auf den externen Geräten gespeichert werden.

**Die Funktion „Music Finder“ verwaltet sämtliche Datensätze einschließlich der Voreinstellungen und zusätzlich erstellten Datensätze in einer einzigen Datei.

■ Dateigruppen und Ordner

Die zuvor beschriebenen Dateitypen sind in „Ordnern“ organisiert und werden als solche gespeichert. Für Voices werden die Sounds gleichartiger Instrumente wie beispielsweise Piano, Streicher oder Trompeten in jeweils eigenen Ordnern abgelegt. Die auf ähnliche Weise organisierten Tasten des Bedienfelds können ebenfalls als Ordner für die verschiedenen Voices und Styles betrachtet werden.



■ Speicherlaufwerke zum Sichern von Ordnern und Dateien

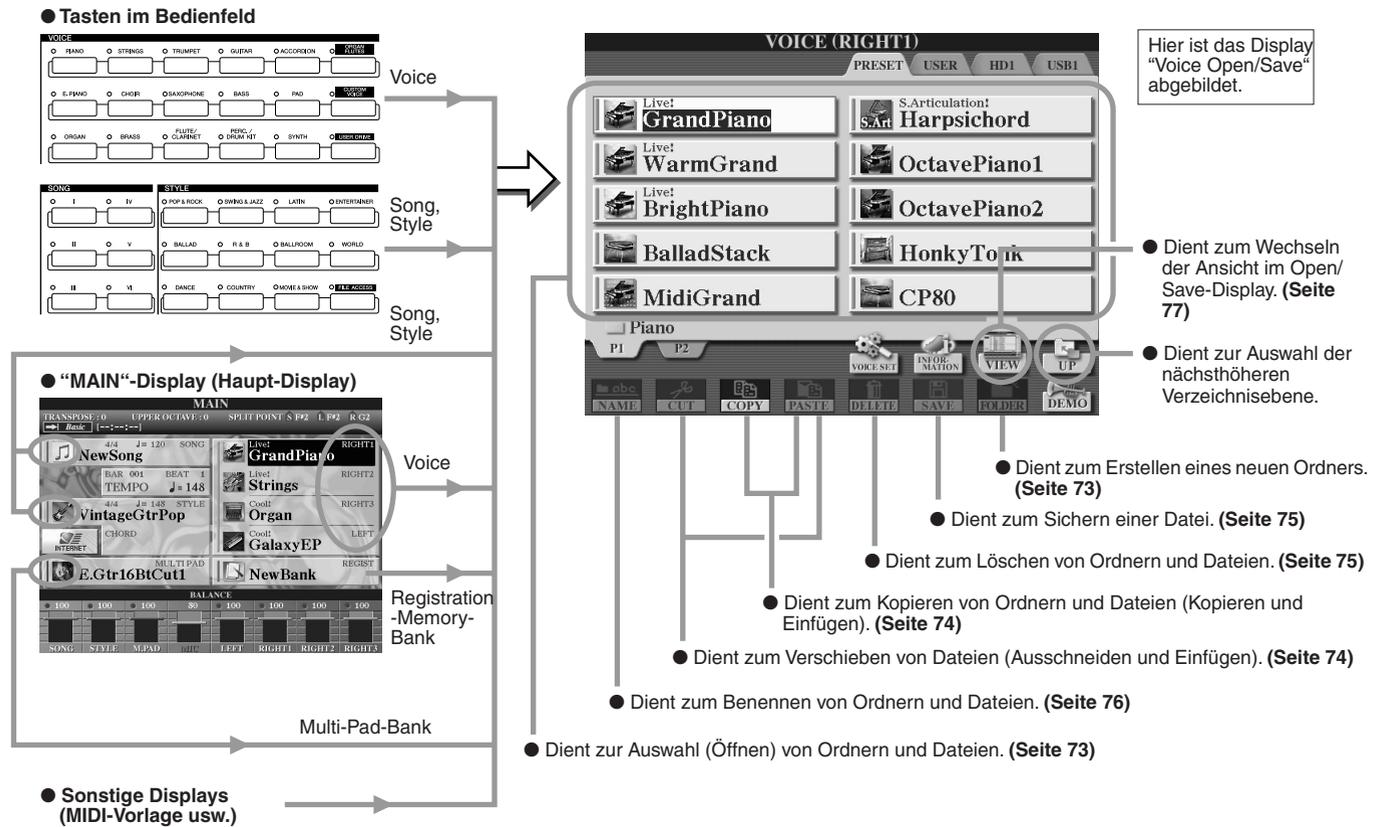
Die zuvor beschriebenen Ordner und Dateien werden auf den folgenden Speicherlaufwerken gesichert.

- **PRESET-Laufwerk** Hier werden die vorprogrammierten, im Tyros2 integrierten Dateien aufbewahrt. Preset-Dateien können geladen (abgerufen), jedoch nicht auf dem gleichen Laufwerk gespeichert werden, da dieses ROM-Speicher (Nur-Lesen-Speicher) verwendet.
- **USER-Laufwerk** Hier bewahren Sie die Dateien auf, die Sie selber mit Hilfe der verschiedenen Funktionen des Tyros2 erstellt oder bearbeitet haben. Da dieses interne Laufwerk Flash-ROM-Speicher verwendet, bleiben die Daten erhalten, auch wenn das Gerät ausgeschaltet wird.
- **HD-Laufwerk (optional)** Der Tyros2 kann optional mit einem HD-Laufwerk (Hard Disk = Festplatte) ausgestattet werden. Erzeugte Daten können hier gespeichert und wieder abgerufen werden.
- **USB-Laufwerk (optional)** ... An den Tyros2 können optionale USB-Speichergeräte angeschlossen werden. Erzeugte Daten können hier gespeichert und wieder abgerufen werden.

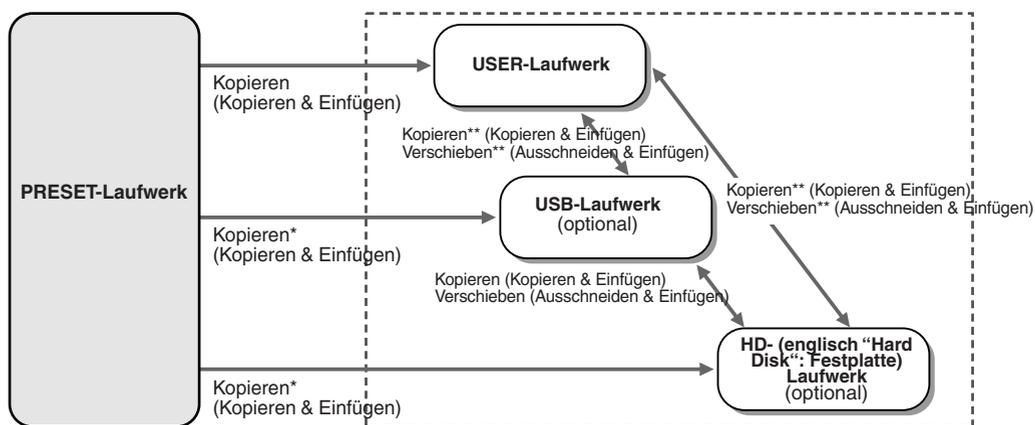
Ordner-/Dateivorgänge im Open/Save-Display

Das Display „Open/Save“ (Öffnen/Sichern) ist der Ausgangspunkt für Ordner- und Dateivorgänge. Von hier aus sichern und verwalten Sie Ihre Dateien (so wie auf Seite 71 beschrieben). Da es elf verschiedene Datentypen gibt, verfügt der Tyros2 auch über elf verschiedene „Open/Save“-Displays. Die Displays zur Voice-, Style- und Song-Auswahl, die in der Kurzanleitung beschrieben werden, gehören alle zu den Open/Save-Displays. In diesem Abschnitt werden das Open/Save-Display und die Bedienungsgrundlagen für dieses Display beschrieben, die Sie für den Umgang mit dem Tyros2 benötigen.

Die unten abgebildete Darstellung zeigt, wie das Open/Save-Display für die einzelnen Datentypen (Seite 71) aufgerufen wird und welche Funktionen in den Displays zur Verfügung stehen.



Wie bereits auf Seite 71 beschrieben können Sie die Daten vom Preset-Laufwerk zwar lesen, aber nicht darauf schreiben oder sichern. Deshalb stehen einige der oben genannten Funktionen für Ordner und Dateien auf dem Preset-Laufwerk nicht zur Verfügung. Weitere Einzelheiten finden Sie weiter unten.



* Aufgrund von Urheberschutzbestimmungen (Copyright) können manche Dateien nicht vom Preset-Laufwerk kopiert werden.

**Aufgrund von Urheberschutzbestimmungen können Dateien, die vom Preset-Laufwerk kopiert wurden, nicht auf das USB- oder HD-Laufwerk kopiert oder verschoben werden.

Daten können auf diese Laufwerke geschrieben werden. Damit stehen Ihnen alle zuvor beschriebenen Datei- und Ordnervorgänge zur Verfügung, einschließlich Umbenennen von Dateinamen, Löschen von Dateien und Erstellen neuer Ordner.

Einen neuen Ordner anlegen

In dem Maße, in dem Ihre Datenbibliothek auf dem Tyros2 anwächst, erhöht sich die Notwendigkeit, die Daten in verschiedenen Ordnern anzulegen. Mit dieser Funktion können Sie neue Ordner auf dem User-Laufwerk, optionalen USB-Speichergeräten und optionalen HD-Laufwerken anlegen. Die grundlegende Vorgehensweise ist nachfolgend an einem konkreten Beispiel (für Voices) beschrieben. Siehe Seite 29 in der Kurzanleitung.

- ▶ **1** Rufen Sie die Seite (Pfad) im Open/Save-Display auf, für die Sie einen neuen Ordner anlegen möchten.
- ▶ **2** Drücken Sie die LCD-Taste [FOLDER] (die untere Taste [7]) unterhalb des Displays. Es öffnet sich ein Dialogfenster zur Eingabe des Ordnersnamens.



- ▶ **3** Geben Sie den Namen für den neuen Ordner ein. Weitere Informationen zur Eingabe von Namen finden Sie auf Seite 76.
- ▶ **4** Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (die obere Taste [7]). Der neue Ordner wird angelegt.

HINWEIS

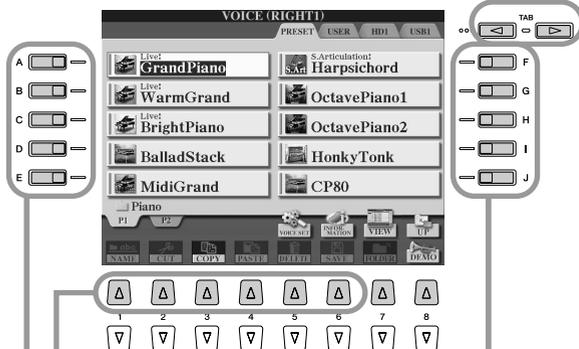
- Ordnerverzeichnisse können auf dem User-Laufwerk bis zu vier Verzeichnisebenen enthalten. Die maximale Gesamtanzahl von Dateien und Ordnern, die gespeichert werden können, beträgt 2.960, hängt jedoch auch von der Länge der Dateinamen ab.
- Auf dem User-/USB-/HD-Laufwerk bzw. Gerät können in einem Ordner bis zu 500 Dateien und Ordner gespeichert werden.

Einen Ordner oder eine Datei auswählen (Öffnen)

Sie können einen Ordner oder eine Datei auf zwei verschiedene Weisen auswählen. Entweder mit den LCD-Tasten für die Buchstaben, oder mit dem Datenrad [DATA ENTRY].

Auswählen einer Datei mit den LCD-Tasten

- ▶ **1** Wählen Sie ein Speicherlaufwerk aus.



- ▶ **2** Wenn nicht alle Ordner und Dateien auf einer einzigen Display-Seite angezeigt werden können (Die Maximalzahl ist zehn), dann gelangen Sie mit diesen Tasten auf weitere Seiten.

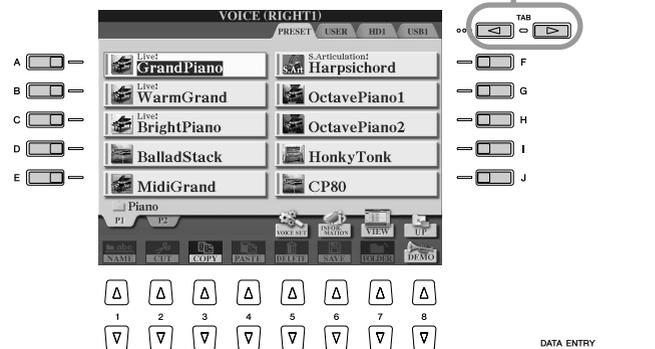
- ▶ **3** Drücken Sie die Taste mit dem Buchstaben, die zu dem gewünschten Ordner bzw. der Datei gehört.

HINWEIS

- Durch Doppelklicken auf die entsprechende Taste [A]–[J] wird die zugehörige Datei geöffnet und das Open/Save-Display geschlossen.

Auswählen einer Datei mit dem Datenrad

- ▶ **1** Wählen Sie ein Speicherlaufwerk aus.



- ▶ **2** Drehen Sie das Datenrad, bis die gewünschte Datei bzw. der Ordner angezeigt wird. (Das ausgewählte Objekt wird markiert dargestellt.)

- ▶ **3** Drücken Sie die Eingabetaste [ENTER]. Die gewählte Datei wird aufgerufen.

HINWEIS

- Durch Doppelklicken der Eingabetaste [ENTER] wird die zugehörige Datei geöffnet und das Open/Save-Display geschlossen.

Ordner und Dateien kopieren (Kopieren & Einfügen)

Ordner und Dateien können auf beliebige installierte Laufwerke kopiert werden. Hiervon ausgenommen ist nur das Preset-Laufwerk, von dem Sie zwar Daten kopieren können, in das Sie aber keine Daten **hineinkopieren** können. Die grundlegende Vorgehensweise ist nachfolgend an einem konkreten Beispiel (für Voices) beschrieben. Siehe Seite 29 in der Kurzanleitung.

- ▶ **1 Rufen Sie die Seite (Pfad) im Open/Save-Display auf, die die gewünschten Ordner bzw. Dateien enthält.**
- ▶ **2 Drücken Sie die Taste [COPY] (die untere Taste [3]) am unteren Rand des Displays.** Das Dialogfenster zum Kopieren wird am unteren Rand des Displays eingeblendet. Um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren, drücken Sie die [CANCEL]-Taste.

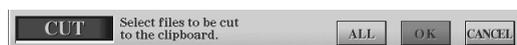


- ▶ **3 Wählen Sie die gewünschten Ordner und Dateien aus, die Sie kopieren möchten.** Drücken Sie die Taste mit dem Buchstaben, die zu dem gewünschten Ordner bzw. der Datei gehört. Es können mehrere Dateien gleichzeitig ausgewählt werden, auch von anderen Display-Seiten. Um alle Ordner und Dateien im aktuellen Display auszuwählen, einschließlich der auf den anderen Seiten, drücken Sie die Taste [ALL] (die untere Taste [6]). Wenn die Taste [ALL] (die untere Taste [6]) gedrückt wird, ändert sich die Anzeige [ALL] (Alle) in [ALL OFF] (Alle Aus). Damit können Sie die Auswahl auslösen oder aufheben.
- ▶ **4 Um wieder zum Open/Save-Display zurückzukehren, drücken Sie die LCD-Taste [OK] (die untere Taste [7]).**
- ▶ **5 Rufen Sie das gewünschte Ziel-Display auf.** Das Preset-Laufwerk kann nicht als Ziel ausgewählt werden. Legen Sie gegebenenfalls auf der Zielseite (Pfad) einen neuen Ordner (Seite 73) an.
- ▶ **6 Drücken Sie die Taste [PASTE] (Einfügen) (untere Taste [4]).** Die von der Ausgangsseite (Pfad) kopierten Ordner und Dateien werden im Display angezeigt.

Dateien verschieben (Ausschneiden & Einfügen)

Ordner und Dateien können auf beliebige installierte Laufwerke verschoben werden. Hiervon ausgenommen ist nur das Preset-Laufwerk, von dem Sie zwar Daten kopieren und verschieben können, in das Sie aber keine Daten **einfügen** können.

- ▶ **1 Rufen Sie die Seite (Pfad) im Open/Save-Display auf, die die gewünschten Ordner bzw. Dateien enthält.**
- ▶ **2 Drücken Sie die Taste [CUT] (die untere Taste [2]) am unteren Rand des Displays.** Das Dialogfenster zum Ausschneiden wird am unteren Rand des Displays eingeblendet. Um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren, drücken Sie die [CANCEL]-Taste.



- ▶ **3 Wählen Sie die gewünschten Dateien aus, die Sie verschieben möchten.** Dieser Vorgang ist identisch mit Schritt Nr. 3 in „Ordner und Dateien kopieren (Kopieren & Einfügen)“. Siehe oben.
- ▶ **4 Um wieder zum Open/Save-Display zurückzukehren, drücken Sie die LCD-Taste [OK] (untere Taste [7]).**
- ▶ **5 Rufen Sie das gewünschte Ziel-Display auf.** Das Preset-Laufwerk kann nicht als Ziel ausgewählt werden. Legen Sie gegebenenfalls auf der Zielseite (Pfad) einen neuen Ordner (Seite 73) an.
- ▶ **6 Drücken Sie die Taste [PASTE] (Einfügen) (die untere Taste [4]).** Die von der Ausgangsseite (Pfad) verschobenen Dateien werden im Display angezeigt.

Dateien und Ordner löschen

Ordner und Dateien können von beliebigen installierten Laufwerken gelöscht werden. Hiervon ausgenommen ist nur das Preset-Laufwerk.

- ▶ **1** Rufen Sie die Seite (Pfad) im Open/Save-Display auf, die die gewünschten Ordner bzw. Dateien enthält.
- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [DELETE] (die untere Taste [5]) am unteren Rand des Displays. Das Dialogfenster zum Löschen wird am unteren Rand des Displays eingeblendet. Um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren, drücken Sie die [CANCEL]-Taste.



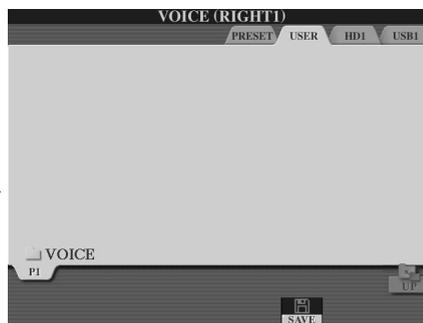
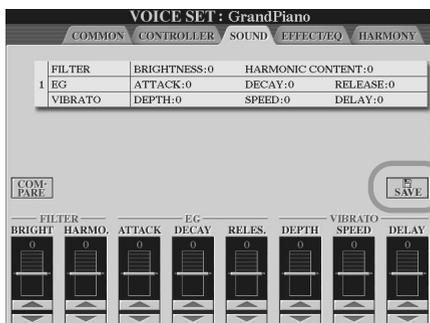
- ▶ **3** Wählen Sie die gewünschten Ordner und Dateien aus, die Sie löschen möchten. Dieser Vorgang ist identisch mit Schritt Nr. 3 in „Ordner und Dateien kopieren (Kopieren & Einfügen)“. Siehe Seite 74.
- ▶ **4** Drücken Sie die Taste [OK] (die untere Taste [7]). Eine Eingabeaufforderung zur Bestätigung wird angezeigt.
- ▶ **5** Folgen Sie den Anweisungen im Display.

Speichern von Dateien

Mit diesem Vorgang können Sie Ihre selbsterstellten Daten, wie beispielsweise Songs oder Voices, auf dem User-Laufwerk, optionalen USB-Speichergeräten oder optionalen HD-Laufwerken speichern.

Beachten Sie, dass Sie den Schritt Nr. 1 nicht ausführen müssen, wenn Sie die gegenwärtig offene Datei speichern möchten.

- ▶ **1** Nachdem Sie den Song oder die Voice in dem entsprechenden Display fertig gestellt haben, drücken Sie die LCD-Taste [SAVE]. Das zugehörige Open/Save-Display wird geöffnet.



HINWEIS

- Bei bestimmten Bearbeitungsfunktionen, wie beispielsweise User-Effekte, User Master EQ und User Master Compressor, wird anstelle des Displays "Open/Save" ein Dialogfenster eingeblendet (ähnlich wie in Schritt Nr. 3). In diesem Fall entfallen die Arbeitsschritte Nr. 2 und 3.

- ▶ **2** Rufen Sie das gewünschte Ziel-Display auf.
- ▶ **3** Drücken Sie die Taste [SAVE] (Sichern) (die untere Taste [6]). Das Dialogfenster zum Speichern wird am unteren Rand des Displays eingeblendet. Um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren, drücken Sie die [CANCEL]-Taste.



- ▶ **4** Geben Sie den Dateinamen (Seite 76) ein.
- ▶ **5** Drücken Sie die Taste [OK] (die untere Taste [7]).
- ▶ **6** Drücken Sie erneut auf [OK]. Die Datei wird nun gespeichert.

Ordner und Dateien benennen

Sie können die Ordner und Dateien auf den installierten Laufwerken beliebig umbenennen. Außerdem können Sie den Dateien, die Sie erstellt haben, eigene Namen zuweisen.

Die nachfolgenden Anweisungen gelten für das Zuweisen von Namen im Open/Save-Display. In allen anderen Fällen fahren Sie unter Schritt Nr. 5 fort.

- ▶ **1 Rufen Sie die Seite (Pfad) im Open/Save-Display auf, die die gewünschten Ordner bzw. Dateien enthält.**
- ▶ **2 Drücken Sie die Taste [NAME] (die untere Taste [1]) am unteren Rand des Displays.**
Das Dialogfenster zum Zuweisen von Namen wird am unteren Rand des Displays eingeblendet. Um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren, drücken Sie die [CANCEL]-Taste.



- ▶ **3 Wählen Sie den gewünschten Ordner oder die Datei, die Sie umbenennen möchten.**
- ▶ **4 Drücken Sie die Taste [OK] (die untere Taste [7]).**
Das Dialogfenster zur Eingabe von Namen wird am unteren Rand des Displays eingeblendet. Um wieder zum ursprünglichen Display zurückzukehren, drücken Sie die [CANCEL]-Taste.
- ▶ **5 Geben Sie den Namen für den ausgewählten Ordner oder die Datei ein.**

Bewegen Sie den Cursor mit dem Datenrad [DATA ENTRY] auf die gewünschte Position.

Um den neuen Namen zu übernehmen und zum Ausgangs-Display zurückzukehren, drücken Sie die LCD-Taste [OK] (die obere Taste [8]).

Wählen Sie mit den oberen LCD-Tasten [1]–[8] das gewünschte Menü in der oberen Reihe aus.

Wählen Sie mit den unteren LCD-Tasten [1]–[8] das gewünschte Menü in der unteren Reihe aus.

Um die gewünschten Zeichen einzugeben, drücken Sie die zugehörigen Tasten. Jeder Taste sind mehrere Zeichen zugeordnet. Sie erreichen das jeweilige Zeichen, indem Sie die entsprechende Taste mehrfach drücken.

Um das ausgewählte Zeichen zu übernehmen, bewegen Sie den Cursor weiter, oder drücken Sie eine andere Taste zur Zeicheneingabe. Sie können auch einfach einen Moment warten, bis die Zeichen automatisch übernommen werden.

Löscht das Zeichen an der Cursorposition.

Rufen Sie mit der unteren Taste [6] die Zeichenliste (Symbolliste) auf.

Um alle eingegebenen Zeichen in der Zeile gleichzeitig zu löschen und zum Ausgangsdisplay zurückzukehren, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (die untere Taste [8]).

Wenn Sie die untere Taste [1] drücken, rufen Sie das Display ICON SELECT auf. Damit können Sie das Symbol links vom Dateinamen ändern.

Ändern Sie den Zeichentyp mit der oberen Taste [1].

- CASEGroßbuchstaben, Ziffern, Satzzeichen
- case.....Kleinbuchstaben, Ziffern, Satzzeichen

HINWEIS

- Beim Benennen einer Datei können bis zu 41 Zeichen verwendet werden.
- Um Ziffern einzugeben, ohne die Taste mehrfach zu drücken, halten Sie die entsprechende Taste einen Moment lang gedrückt.

- ▶ **6 Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (die untere Taste [8]). Der neue Name wird übernommen und das Display kehrt zum Ausgangs-Display zurück.**

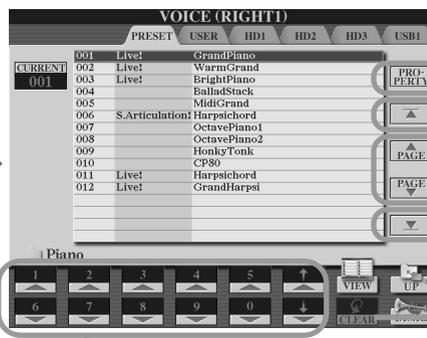
Ansicht des Displays „Open/Save“ ändern

Das Open/Save-Display kann in zwei verschiedenen Ansichten angezeigt werden. Die eine Ansicht ist die Direktauswahl (Direct Selection), die wir bisher verwendet haben. Die andere Ansicht ist die Listendarstellung, in der Sie die Dateien anhand ihrer Nummernkennung öffnen können. Sie können zwischen diesen beiden Ansichtstypen mit der oberen LCD-Taste [7] hin- und herschalten.

Open/Save-Display – Direktauswahl



Open/Save-Display – Eingabe in Listendarstellung



Zeigt die Eigenschaften des Laufwerks, Ordners oder der Datei.

Bewegt den Cursor auf den Seitenanfang (Pfad).

Rollt auf- und abwärts durch die Dateiliste auf dieser Seite (Pfad).

Bewegt den Cursor auf das Seitenende (Pfad).

Ruft die jeweils höhere Orderebene auf.

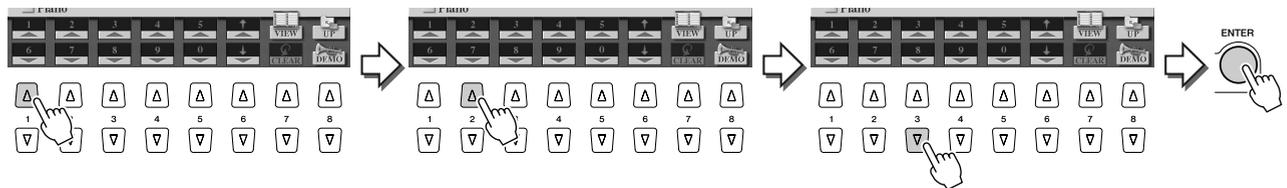
Eingabe der gewünschten Nummer.

Mit dieser Taste löschen Sie die eingegebene Nummer und kehren zum Ausgangs-Display zurück.

In der Direktauswahl können Sie die gewünschte Datei direkt auswählen. Hierzu drücken Sie die entsprechende LCD-Taste für Buchstaben. In der Listendarstellung rufen Sie die gewünschte Datei durch Eingabe der entsprechenden Ziffer auf (siehe unten). Da die Dateien im Tyros2 über viele Seiten verteilt sein können, ist die Auswahl über die Ziffern-Eingabe möglicherweise schneller und bequemer, vorausgesetzt, Sie kennen die Dateinummer.

■ Eingabe in Listendarstellung – Eingeben von Nummern

Um beispielsweise die Voice-Nummer 128 einzugeben, drücken Sie nacheinander die LCD-Tasten [1], [2] und [8], so wie nachfolgend abgebildet. Drücken Sie anschließend die Eingabetaste [ENTER]. Die Eingabe von ein- oder zweistelligen Zahlen erfolgt in der gleichen Weise.



Wenn Sie die nächste oder vorherige Datei auswählen, drücken Sie die Tasten [1]–[6].

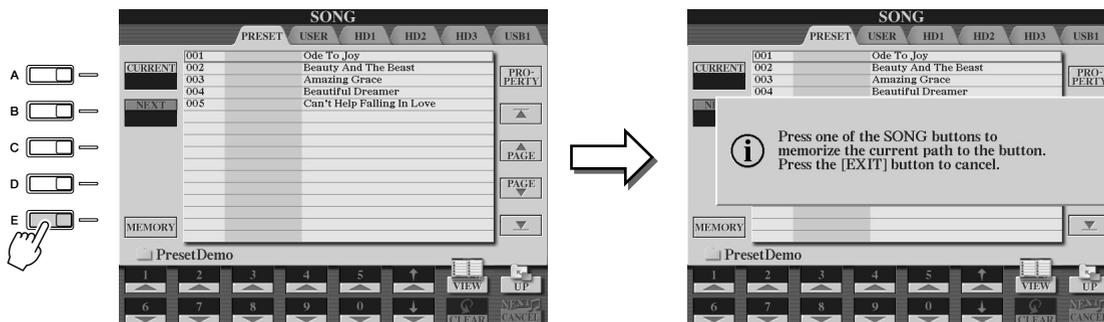


■ **Eingabe in Listendarstellung – Merken von Suchpfaden**

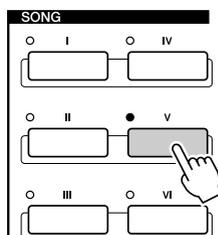
Die aktuell im Display angezeigte Anordnung der Ordner und Dateien wird als „Pfad“ bezeichnet. Das Open/Save-Display für Songs und Styles bietet die Möglichkeit, den aktuellen Pfad auf eine der Bedienfeldtasten zu speichern. Auch dann, wenn Ihre Daten in einer komplexen Struktur von Ordnern und Unterverzeichnissen über die ganze Platte verteilt sind, können Sie bestimmte Dateien sehr einfach mit einem einzigen Tastendruck abrufen, egal wo der Style sich befindet.

Die nachfolgenden Beispielanweisungen verwenden das Open/Save-Display für Songs.

- ▶ **1 Wählen Sie zuerst die Listendarstellung zur Dateiauswahl über die Nummerneingabe. Rufen Sie anschließend den Pfad auf, den Sie einer Taste zuweisen möchten, und drücken Sie die LCD-Taste [MEMORY] (die Taste [E]).**



- ▶ **2 Drücken Sie (für Songs) im Bereich „SONG“ die gewünschte Taste, der der Pfad zugewiesen werden soll, den Sie in Schritt Nr. 1 weiter oben ausgewählt haben.**



- ▶ **3 Rufen Sie den nächsten Pfad auf, beispielsweise das Open/Save-Display für Voices, und drücken Sie die gleiche Taste wie in Schritt Nr. 2.**

Es erscheint das gleiche Display wie in Schritt 1 abgebildet.

Auf die gleiche Weise können Sie auch Pfade für Style-Dateien abspeichern. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 156.

Der Highlight-Cursor im Display

Wie Sie bis jetzt gesehen haben, können Sie mit dem Display verschiedene Dateitypen wie beispielsweise Voices, Styles und Songs auswählen und Werte für verschiedene Parameter einstellen. Mit dem Highlight-Cursor (Markierungsanzeige) verfügen Sie über ein weiteres komfortables, farbiges Werkzeug im Display, das die auszuwählende Datei oder den einzustellenden Parameter deutlich hervorhebt.

■ Dateien (Voices, Styles, Songs usw.) mit dem Cursor hervorheben

Wenn Sie auf der Tastatur spielen, erklingt der momentan ausgewählte Sound.

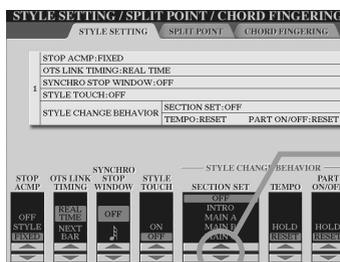
Mit dem Datenrad [DATA ENTRY] können Sie den Cursor durch das Open/Save-Display bewegen. Um die markierte Datei zu öffnen, müssen Sie die Eingabetaste [ENTER] drücken.



■ Parameter mit dem Cursor hervorheben



In diesem Display (Mischpult) ist der zur Bearbeitung ausgewählte Parameter hervorgehoben dargestellt. Der Parameter kann mit dem Datenrad angepasst werden.



In diesem Display (Style-Einstellung) ist die ausgewählte Pfeilanzeige rot hervorgehoben. Sie können den ausgewählten Parameter mit dem Datenrad [DATA ENTRY] einstellen.

Farben für die Bedienfeldtasten

Die in der nachfolgenden Tabelle aufgeführten Bedienfeldtasten leuchten in einer oder zwei Farben: grün oder rot. Dieses einfach zu verstehende Farbschema zeigt den Status der Tasten und Funktionen an, so wie nachfolgend beschrieben.

- **Aus** Dieser Taste sind gegenwärtig keine Daten zugewiesen.
- **Grün** Der Taste wurden Daten zugewiesen.
- **Rot** Der Taste wurden Daten zugewiesen und die Taste ist aktiv, oder die Daten werden wiedergegeben.

Weitere Informationen über die einzelnen Tasten finden Sie weiter unten.

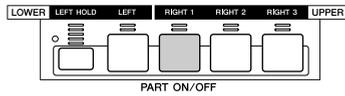
	Aus	Grün	Rot
[REGISTRATION MEMORY]-Tasten	Dieser Taste wurden keine Bedieneinstellungen zugewiesen.	Dieser Taste wurden Bedieneinstellungen zugewiesen.	Dieser Taste wurden Bedieneinstellungen zugewiesen und die Taste ist aktiv (wurde als letzte ausgewählt).
[PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING]-Tasten	Dieser Taste wurden keine Bedieneinstellungen zugewiesen.	Dieser Taste wurden Bedieneinstellungen zugewiesen.	Dieser Taste wurden Bedieneinstellungen zugewiesen und die Taste ist aktiv (wurde als letzte ausgewählt).
INTRO-Tasten [I]–[III] MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D] [BREAK]-Taste ENDING/rit.-Tasten [J]–[III]	Der zu dem ausgewähltem Style gehörende Bereich enthält keine Daten.	Der zu dem ausgewähltem Style gehörende Bereich enthält Daten.	Der zu dem ausgewähltem Style gehörende Bereich enthält Daten und ist aktiv.
Tasten [SP1]–[SP4]	Der Taste wurde keine Song-Positionsmarke zugewiesen.	Der Taste wurde eine Song-Positionsmarke zugewiesen.	Der Taste wurde eine Song-Positionsmarke zugewiesen. Diese Marke ist gleichzeitig die letzte Marke vor der aktuellen Song-Position.
MULTI-PAD-Tasten [1]–[4]	Dem Multi-Pad wurden keine Daten zugewiesen.	Dem Multi-Pad wurden keine Daten zugewiesen.	Aktiv (Wiedergabe).

Die Tastatur

Die Tastatur des Tyros2 enthält verschiedene Funktionen und Spielhilfen, die auf einem akustischen Instrument nicht zur Verfügung stehen. Wie bereits exemplarisch in der Kurzanleitung dargestellt, können Sie bis zu sieben verschiedene Voices als „Layer“ (übereinander geschichtet) spielen, oder Sie spielen eine Voice mit der linken Hand, während Sie mit der rechten Hand eine andere Voice (oder sogar drei Voices in einem Layer!) spielen. Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über die zur Tastatur gehörenden Funktionen und Modi.

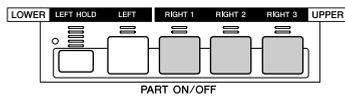
Tastaturbereiche und ihre Funktionen

● Spielen einer einzelnen Voice



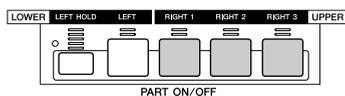
VOICE RIGHT 1

● Spielen dreier Voices in einem Layer



VOICE RIGHT 1-3

● Mit eingeschalteter Taste [ACMP] (Style-Wiedergabe):

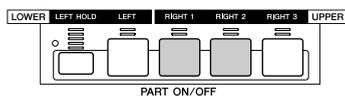


VOICE RIGHT 1-3

Akkordbereich für die Style-Wiedergabe

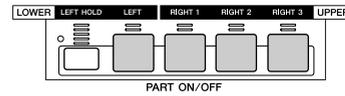
Splitpunkt Der Punkt auf der Tastatur, der den Akkordbereich von dem Bereich für die rechte Hand trennt.

● Spielen zweier Voices in einem Layer



VOICE RIGHT 1 + RIGHT 2

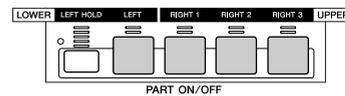
● Spielen unterschiedlicher Voices in der linken und der rechten Hand



VOICE LEFT

VOICE RIGHT 1-3

Splitpunkt Der Punkt auf der Tastatur, der den Bereich für die linke Hand von dem für die rechte Hand trennt.



Akkordbereich + VOICE LEFT

VOICE RIGHT 1-3

Splitpunkt (Teilungspunkt)



Wenn der Splitpunkt für den Akkordbereich und der Splitpunkt für die Voice auf unterschiedliche Punkte (Noten) eingestellt sind:



Akkordbereich für die Style-Wiedergabe

VOICE LEFT

VOICE RIGHT 1-3

Splitpunkt für den Akkordbereich

Splitpunkt für die Voice

Splitpunkt für RIGHT 3

Sie können einen separaten Splitpunkt festlegen, der für die Voice R3 bestimmt wird. Das ermöglicht beispielsweise, dass Sie nur die obere Oktave der Tastatur einer Percussion- oder Soundeffekt-Voice zuweisen können.

Synchronstart Ein/Aus

Mit der komfortablen Funktion „Synchro Start“ können Sie eine Style- oder Song-Wiedergabe starten, indem Sie einfach eine Note auf der Tastatur spielen. Selbstverständlich muss die Funktion eingeschaltet sein (Standby), falls Sie sie benutzen möchten.

● Synchronstart – Style-Wiedergabe (Seite 31)

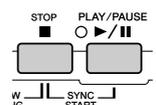
Um die Funktion ein- oder auszuschalten, drücken Sie die Taste [SYNC START] im Bereich „STYLE CONTROL“. Wenn die Synchronstart-Funktion eingeschaltet ist, verhält sich die Style-Wiedergabe auf zwei verschiedene Weisen, je nach Status der Taste [ACMP] (Begleitung):

- Falls die Begleitung [ACMP] ausgeschaltet ist – wird nur der Rhythmus (Channel) des ausgewählten Styles gestartet, sobald Sie eine Note auf der Tastatur spielen.
- Falls die Begleitung [ACMP] eingeschaltet ist – werden sämtliche Parts des ausgewählten Styles gestartet, sobald Sie eine Note bzw. einen Akkord im Akkordbereich der Tastatur spielen. (Durch Spielen in einem anderen Bereich wird die Wiedergabe des Styles nicht gestartet.)



● Synchronstart – Song-Wiedergabe

Um die Synchronstart-Funktion ein- oder auszuschalten, halten Sie die [STOP]-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die [PLAY/PAUSE]-Taste im Bereich „SONG CONTROL“. Falls „Synchro Start“ eingeschaltet ist, startet der Song von der aktuellen Position, sobald Sie auf der Tastatur spielen.



Funktionsschema

- **Taste/Bedienelement** Die Taste bzw. das Bedienelement, das Sie zuerst verwenden müssen, um die zugehörige Funktion aufzurufen. Die links aufgeführten Nummern entsprechen den Nummern in „Vorderes Bedienfeld und Anschlüsse“ auf Seite 14.
- **Display-Überschrift** Wird am oberen Rand des Displays angezeigt, nachdem Sie eine Taste oder ein Bedienelement betätigt haben. „---“ bedeutet, dass für diese Taste bzw. dieses Bedienelement keine Anzeige aufgerufen wird.
- **Funktion** Beschreibt die Funktion, die Sie über das LC-Display ausführen können, nachdem Sie die Taste oder das Bedienelement betätigt haben. Falls der Display-Titel mit „---“ dargestellt wird, wird die Funktion der betätigten Taste bzw. des Bedienelements beschrieben.

Die Nummern links neben der Tabelle entsprechen den Nummern in „Bedienelemente und Anschlüsse“ auf Seite 14.

	Taste/Bedienelement	Display-Überschrift	Funktion	Seite
1	Schalter POWER ON/OFF	---	Ein- und Ausschalten des Geräts	20, 22
2	Regler MASTER VOLUME	---	Einstellen der Grundlautstärke	20
3	Regler INPUT VOLUME	---	Stellt die Lautstärke für das Mikrofon ein	47, 175
4	Taste DEMO	DEMO	Auswahl und Wiedergabe von Demo-Songs	24
5	Tasten MIC/LINE IN			
	Taste [VOCAL HARMONY]	---	Ein- und Ausschalten des Vocal Harmony-Effekts	48, 175
	Taste [TALK]	---	Aufrufen von Talk-Einstellungen für den Mikrofonklang	177
	Taste [EFFECT]	---	Schaltet den Effekt für den Mikrofonklang ein und aus	175
	Taste [VH TYPE SELECT]	VOCAL HARMONY TYPE	Wählt bzw. erzeugt den Vocal-Harmony-Effekt	48, 175
		MICROPHONE SETTING (Mikrofoneinstellungen)		
	Taste [MIC SETTING]	OVERALL SETTING	Stellt mikrofon-spezifische Parameter wie beispielsweise EQ, Noise-Gate und Kompressor ein	177
		TALK SETTING	Stellt die Talk-spezifischen Parameter ein	177
6	Tasten SONG CONTROL			
	Taste [LYRICS/TEXT]	LYRICS/TEXT	Zeigt den Liedtext eines Songs bzw. Texts an	114–115
	Taste [SCORE]	SCORE	Zeigt die Partitur eines Songs an	112
	Taste [GUIDE]	---	Schaltet die Guide-Funktion ein oder aus	50
	Taste [P.A.T.]	---	Schaltet den Spielfeldassistenten ein oder aus	120
	Tasten [SP1]–[SP4]	---	Setzt die Song-Positionsmarken für ausgewählte Songs und führt Sprünge zwischen den Marken aus	44, 117
	Taste [LOOP]	---	Schaltet die Schleifenwiedergabe (Loops) (zwischen Marken) ein oder aus	45, 117
	Taste [REC]	(Einblendfenster)	Zeichnet einen Song auf	55
	Taste [STOP]	---	Stoppt die Wiedergabe oder Aufnahme des ausgewählten Songs.	43
	Taste [PLAY/PAUSE]	---	Startet/unterbricht die Wiedergabe oder Aufnahme des ausgewählten Songs	43
	Taste [REW]	(Einblendfenster)	Schnelles Zurückspulen auf die Song-Wiedergabeposition	43, 117
	Taste [FF]	(Einblendfenster)	Schnelles Vorspulen auf die Song-Wiedergabeposition	43, 117
7	Taste FADE IN/OUT	---	Ermöglicht ein weiches Ein- und Ausblenden beim Starten und Anhalten der Begleitung oder eines Songs	154
8	Tasten SONG	SONG	Display „Open/Save“ (Öffnen/Speichern) für Songs	43, 72
9	Tasten STYLE		Display „Open/Save“ für Styles	31, 72
	Taste [POP & ROCK]–[WORLD]	STYLE	Display „Open/Save“ für die Kategorie (Pfad) der ausgewählten Taste	156
	Taste [FILE ACCESS]	STYLE	Ein- oder Ausschalten der Funktion „File Access“ (Dateizugriff)	156
10	Tasten STYLE CONTROL			
	Taste [ACMP]	---	Schaltet die Begleitautomatik (ACMP) ein oder aus	31
	Taste [OTS LINK]	---	Schaltet die Funktion zur OTS-Verbindung ein oder aus	155
	Taste [AUTO FILL IN]	---	Schaltet die Funktion „Auto Fill In“ ein oder aus	35
	Tasten [INTRO]	---	Spielen die Intro-Sequenzen für den ausgewählten Style	34
	Tasten [MAIN VARIATION]	---	Spielen die Hauptsequenzen für den ausgewählten Style	34
	Taste [BREAK]	---	Spielt die Break-Sequenzen für den ausgewählten Style	34
	Taste [ENDING/rit.]	---	Spielt die Schluss-Sequenzen (Endings) für den ausgewählten Style	34
	Taste [SYNC STOP]	---	Ein- und Ausschalten der Sync Stop-Funktion	155
	Taste [SYNC START]	---	Ein- und Ausschalten der Synchronstart-Funktion	31, 155
	Taste [START/STOP]	---	Starten oder Stoppen der Style-Wiedergabe	32
11	Taste METRONOME	---	Starten oder Stoppen des Metronoms	193
12	Taste TAP TEMPO	---	Zählt das Tempo der Style-Wiedergabe ein	154
13	Tasten TEMPO	(Einblendfenster)	Ändern das Wiedergabetempo des Styles, Multi-Pads oder Songs	154
14	Tasten TRANSPOSE	(Einblendfenster)	Transponieren die Tonlage nach oben oder unten	88

	Taste/Bedienelement	Display-Überschrift	Funktion	Seite
15	Tasten MULTI PAD CONTROL			
	Taste [SELECT]	MULTI PAD	Open/Save-Display für Multi-Pads	38, 169
	Tasten [1]–[4]	---	Spielen auf den Multi Pads	38, 169
	Taste [STOP]	---	Anhalten der Multi Pad-Wiedergabe	38, 169
16	Taste BALANCE	(Einblendfenster)	Einstellen des Lautstärkeverhältnisses zwischen den Parts	36, 46
17	Taste MIXING CONSOLE	MIXING CONSOLE		
		VOL/VOICE	Passt die Lautstärke und das Panorama der einzelnen Parts an und stellt die Funktion „Song Auto Revoice“ ein	180
		FILTER	Einstellen von harmonischem Gehalt und Brillanz für jeden Part	180
		TUNE	Passt die tonhöhen-spezifischen (Pitch-)Parameter der einzelnen Parts an, einschließlich der Einstellungen für die Transponierung	180
		EFFECT	Passt die Effektstärke der einzelnen Parts an und stellt die Effektypen und -parameter für die einzelnen Blöcke ein	181
		EQ	Wählt und erzeugt einen Master-EQ-Typ und stellt „EQ Gain“ (Verstärkung) für die einzelnen Parts ein	184
		CMP	Wählt und erzeugt einen Master-Compressor-Typ (Summenkomprimierung)	185
		LINE OUT	Line-Out-Einstellungen für die einzelnen Parts und alle Instrumente (Keys) der Drum-Voice	185
18	Taste CHANNEL ON/OFF	(Einblendfenster)	Schaltet die einzelnen Kanäle (Parts) zur Wiedergabe des ausgewählten Songs bzw. Styles ein oder aus	37, 46
19	Tasten REGISTRATION MEMORY			
	Tasten REGIST BANK [-] [+]	REGISTRATION BANK	Gleichzeitiges Drücken der Tasten [-] [+]: Display „Open/Save“ für die Registration-Memory-Bank Drücken einer der Tasten [-]/[+]: Einblendfenster zum Auswählen der vorigen/ folgenden Registration-Memory-Bank	53
	Taste [FREEZE]	---	Ein- und Ausschalten der Freeze-Funktion	173
	Tasten [1]–[8]	---	Aufrufen verschiedener Bedienfeld-Einstellungen	52
	Taste [MEMORY]	REGISTRATION MEMORY CONTENTS	Verschiedene Bedienfeldeinstellungen in Registrierungsspeicher/One Touch Setting speichern	52
20	Taste PROGRAMMABLE MUSIC FINDER	MUSIC FINDER	Wählt, bearbeitet oder sucht einen Eintrag im Music Finder	40, 171
21	Taste FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE		
		MASTER TUNE	Einstellen der Gesamtonhöhe des Tyros2	187
		SCALE TUNE	Stellt die Tonhöhe für jede einzelne Note der Oktave ein	187
		SONG SETTING	Stellt die Parameter für die Song-Wiedergabe ein, beispielsweise die Einstellungen zur Guide-Funktion	118
		STYLE SETTING /SPLIT POINT CHORD FINGERING		
		STYLE SETTING	Einstellen der Parameter für die Style-Wiedergabe.	157
		SPLIT POINT	Einstellen der Splitpunkte.	158
		CHORD FINGERING	Auswahl der Akkordspielmethode für die linke Hand	152
		CONTROLLER		
		FOOT PEDAL	Weist dem Fußpedal eine Funktion zu	189
		KEYBOARD/PANEL	Stellt die Parameter für die Tastatur ein, beispielsweise Initial Touch und Aftertouch	191
		REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET		
		REGISTRATION SEQUENCE	Stellt die Registration Memory Sequence (Registrierungsspeicher-Sequenz) ein	173
		FREEZE	Legt fest, welche Einstellungen von der Freeze-Funktion betroffen werden	173
		VOICE SET	Legt fest, ob die Voreinstellungen beim Auswählen einer neuen Voice erneut aufgerufen werden, oder ob die aktuellen Einstellungen beibehalten werden	188
		HARMONY/ECHO	Wählt einen Harmony/Echo-Typ aus und stellt die zugehörigen Parameter ein	39, 191
		SCREEN OUT	Stellt die Display-Eigenschaften ein, die an einen an der Buchse [RGB OUT] oder [VIDEO OUT] angeschlossenen Monitor ausgegeben werden.	188
		MIDI	Auswahl einer MIDI-Vorlage	213
		SYSTEM	MIDI-bezogene Parametereinstellungen	215
		TRANSMIT	Kanaleinstellungen für MIDI-Übertragung	215
		RECEIVE	Kanaleinstellungen für MIDI-Empfang	216
		BASS	Einstellungen für den MIDI-Akkordgrundton, die festlegen, ob der Tyros2 ein empfangenes Noteneignis als Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe interpretieren soll oder nicht.	217
		CHORD DETECT	Einstellungen für den MIDI-Akkordgrundton, die festlegen, ob der Tyros2 ein empfangenes Noteneignis als Akkordtyp für die Style-Wiedergabe interpretieren soll oder nicht.	217
		MFC10	Stellt die Parameter ein, die sich auf ein (optional erhältliches) angeschlossenes MFC10 beziehen	217
		UTILITY		
		CONFIG 1	Stellt verschiedene Parameter wie beispielsweise Fade In/Out und das Metronom ein	193
		CONFIG 2	Stellt die Parameter ein, die festlegen, ob die Voice-Programmwechselnummer im Open/Save-Display für Voices angezeigt werden soll oder nicht, sowie den Parameter, der festlegt, ob die optional installierten Lautsprecher verwendet werden sollen oder nicht	193
	MEDIA	Führt medienbezogene Vorgänge wie z.B. Formatieren aus	194	
	OWNER	Hier können Sie beispielsweise Ihren Namen im Tyros2 speichern	195	
	SYSTEM RESET	Setzt das interne Flash-ROM wieder auf die Werkseinstellungen zurück	195	

	Taste/Bedienelement	Display-Überschrift	Funktion	Seite			
22	Taste VOICE CREATOR	WAVE IMPORT	Importiert WAVE-Audiodateien	94			
		CUSTOM VOICE BANK EDIT	Organisiert Custom-Voice-Bänke	111			
		INDIVIDUAL LOAD	Laden (Auswählen und Zuordnen) von Custom-Voices	104			
		LIBRARY LOAD	Laden von Library-Dateien	106			
		LIBRARY SAVE	Speichern von Custom-Voice-Bänken als Library-Dateien	108			
		CUSTOM VOICE EDIT via PC	Bearbeiten von Custom-Voices am PC mithilfe der mitgelieferten Software „Voice Editor“	111			
23	Taste DIGITAL RECORDING	SONG CREATOR	Erstellt einen User-Song	121			
		REC MODE	Stellt Parameter ein, die festlegen, auf welche Weise eine Aufnahme gestartet und angehalten werden soll, beispielsweise Punch-In/Out-Einstellungen	122			
		CHANNEL	Bearbeitet die aufgezeichneten Daten für die einzelnen Parts (Kanäle)	123			
		CHORD	Aufnahme von Akkorddaten zur Style-Wiedergabe in der Eventliste	125			
		1-16	Aufnahme von MIDI-Ereignissen für jeden Kanal in der Eventliste	127			
		SYS/EX.	Aufnahme von systemexklusiven Nachrichten in der Eventliste	133			
		LYRICS	Aufnahme von Song-Textdaten in der Eventliste	133			
				STYLE CREATOR	Erstellt einen benutzerdefinierten Style (User-Style)	159	
				BASIC	Stellt Grundparameter wie beispielsweise Schlag, Patternlänge, Bereich/Part (Kanal) für die Aufnahme ein	161	
				ASSEMBLY	Setzt einen neuen Style durch Kombination vorhandener Rhythmus-Pattern anderer Styles zusammen	163	
				GROOVE	Ändert das Timing einzelner Sections und die Velocity-Werte der Noten jedes Kanals	163	
				CHANNEL	Bearbeitet die aufgezeichneten Style-Daten für die einzelnen Parts (Kanäle)	165	
				PARAMETER	Bearbeitet verschiedene Parameter, die sich auf das Style-Dateiformat beziehen	165	
				EDIT	Aufnahme von MIDI-Ereignissen für jeden Kanal in der Eventliste	162	
					MULTI PAD CREATOR	Erstellt ein User-Multi-Pad	169
				RECORD	Schaltet Repeat (Wiederholung) und die Chord Match (Akkordanpassung) ein oder aus und zeichnet ein Multi-Pad auf	169	
				EDIT	Aufnahme von MIDI-Ereignissen für jedes Pad in der Eventliste	170	
24	Tasten HARD DISK RECORDER						
	Taste [SELECT]	AUDIO	Display „Open/Save“ für Audiosongs	59, 135			
	Taste [SETTING]	AUDIO SETTING					
		VOLUME	Einstellen der Lautstärke des Audiosongs	142			
		REC MODE	Einstellen der Parameter für die Aufnahme von Audiosongs, beispielsweise Punch-In/Out-Aufnahme	141, 143			
	Taste [REC]	---	Zeichnet einen Audio-Song auf	59, 135			
	Taste [STOP]	---	Stoppt die Wiedergabe oder Aufnahme des ausgewählten Songs	59, 135			
	Taste [PLAY/PAUSE]	---	Startet/unterbricht die Wiedergabe oder Aufnahme des ausgewählten Songs	59, 135			
	Taste [PREV]	---	Auswählen von Audio-Songs oder schnelles Zurückspulen auf die entsprechende Wiedergabeposition	61, 149			
	Taste [NEXT]	---	Auswählen von Audio-Songs oder schnelles Vorspulen auf die entsprechende Wiedergabeposition	61, 149			
25	Tasten VOICE	VOICE	Display „Open/Save“ für Voices	25, 72			
26	Tasten PART SELECT	---	Wählen einen von vier Bereichen für die Tastatur aus (RIGHT 1, 2, 3, LEFT)	84			
27	Tasten PART ON/OFF	---	Schalten die einzelnen Tastaturbereiche (RIGHT 1, 2, 3, LEFT) ein oder aus	80, 84			
28	Tasten VOICE EFFECT						
	Taste [HARMONY/ECHO]	---	Ein- und Ausschalten des Harmonie-/Echoeffekts	39, 191			
	Taste [INITIAL TOUCH]	---	Schaltet die Anschlagdynamik ein oder aus	39, 87			
	Taste [SUSTAIN]	---	Ein- und Ausschalten des Halteeffekts	39, 87			
	Taste [MONO]	---	Schaltet den ausgewählten Tastaturbereich auf Poly oder Mono	39, 87			
	Taste [DSP]	---	Schaltet den DSP-Effekt für den ausgewählten Tastaturbereich ein oder aus	39, 87			
	Taste [DSP VARIATION]	---	Schaltet die DSP-Effektvariationen für den ausgewählten Tastaturbereich ein oder aus	39, 87			
29	Tasten PROGRAMMABLE ONE TOUCH SETTING						
	[1]–[4]	---	Rufen verschiedene Bedienfeldeinstellungen auf, passend zu dem ausgewählten Style	36, 155			
30	Tasten UPPER OCTAVE	---	Transponieren die oberen Bereiche (RIGHT 1–3) um eine Oktave nach oben oder unten	27			
31	Rad PITCH BEND	---	Tonhöhenverstimmung (nach oben/unten) bei auf der Tastatur gespielten Noten	88			
32	Rad MODULATION	---	Anwendung eines Vibrato-Effekts bei auf der Tastatur gespielten Noten	88			

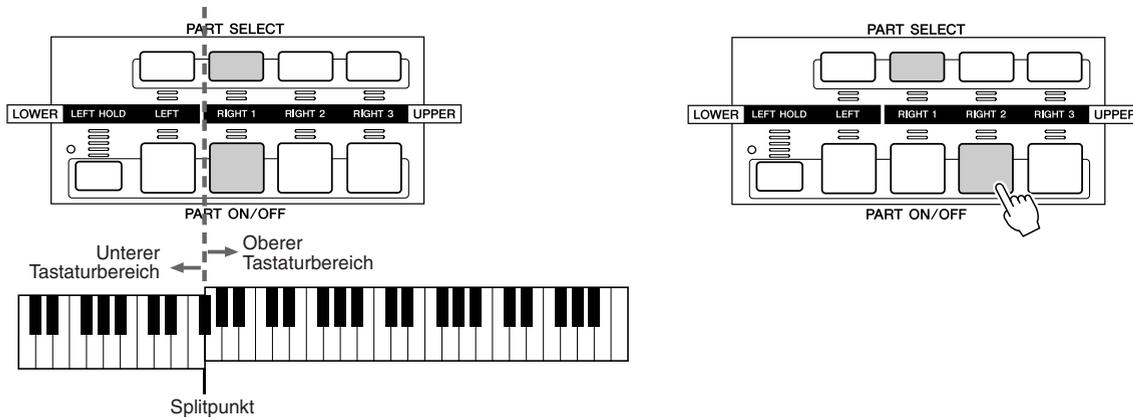
Voices und Tastatur-Parts

Wie Sie mittlerweile wissen, verfügt der Tyros2 über eine Vielzahl von Instrumentalklängen oder „Sounds“, die als „Voices“ bezeichnet werden. Und wie auf Seite 80 gezeigt, können Sie mit dem Tyros2 bis zu vier Voice-Parts unabhängig voneinander auswählen und auf verschiedene Arten gleichzeitig spielen. Jede Voice kann einem beliebigen Part zugewiesen werden. Da es vier verschiedene Parts gibt, achten Sie immer darauf, welcher Part gerade ausgewählt ist, damit Sie die Parts bei der Voice-Auswahl nicht verwechseln.

Nachfolgend finden Sie Einzelheiten dazu, wie Sie den derzeit ausgewählten Part prüfen können, sowie Anweisungen zur Part-Auswahl.

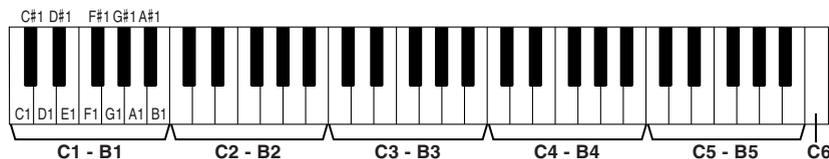
Anhand des momentan aufleuchtenden Lämpchen der [PART SELECT]-Tasten können Sie feststellen, welcher Part derzeit aktiv ist. Zur Auswahl des gewünschten Tastatur-Parts drücken Sie die entsprechende Part-Taste.

Wenn Sie nur einen bestimmten Part einschalten möchten, drücken Sie eine der [PART ON/OFF]-Tasten.

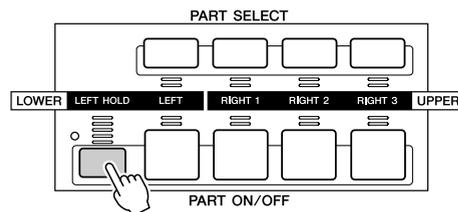


■ Notennamen der Tastaturtasten.....

Jeder Taste ist ein Notename zugewiesen. So heißt zum Beispiel die unterste Taste (ganz links) auf der Tastatur „C1“ und die höchste Taste (ganz rechts) „C6“.

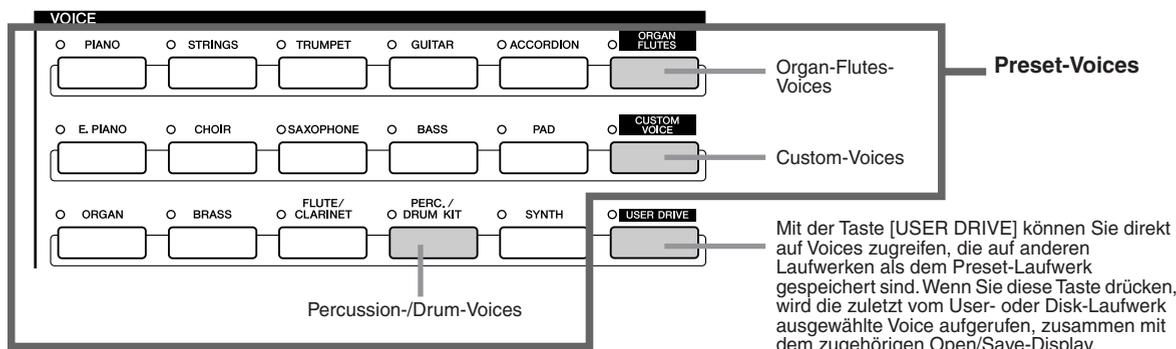


■ Left Hold (Linken Part halten).....



Mit dieser Funktion wird die Voice des LEFT-Parts gehalten, auch wenn die Tasten losgelassen werden. Nicht ausklingende Voices (wie Streicher) werden gleichmäßig gehalten, während ausklingende Voices (z. B. Klavier) langsamer ausklingen (wie bei Betätigung des Haltepedals). Diese Funktion ist besonders wirkungsvoll, wenn sie mit der Style-Wiedergabe verwendet wird. Wenn Sie zum Beispiel einen Akkord im Akkordbereich der Tastatur spielen und loslassen (wobei der LEFT-Part eingeschaltet und für die linke Voice „Strings“ ausgewählt ist), wird der Streicher-Part gehalten und verleiht der Begleitung eine natürliche Fülle.

Voice-Typen



Die Tasten des VOICE-Bereichs (mit Ausnahme von USER DRIVE) dienen zum Aufrufen des entsprechenden Open/Save-Displays zur Voice-Auswahl für das Preset-Laufwerk. Durch Drücken einer dieser Tasten wird das Display zur Voice-Auswahl in der entsprechenden Kategorie aufgerufen, und die zuletzt aus dieser Kategorie ausgewählte Voice wird automatisch angezeigt. Fünf dieser Voice-Kategorien (siehe unten) unterscheiden sich von den anderen und bedürfen der besonderen Erklärung.

■ Organ-Flutes-Voices.....

Drücken Sie die Taste [ORGAN FLUTES], um das Open/Save-Display zur Auswahl einer der speziellen Orgel-Voices aufzurufen. Mit Hilfe der (als FOOTAGE angezeigten) Voice-Set-Features können Sie außerdem eigene Orgelklänge erzeugen.

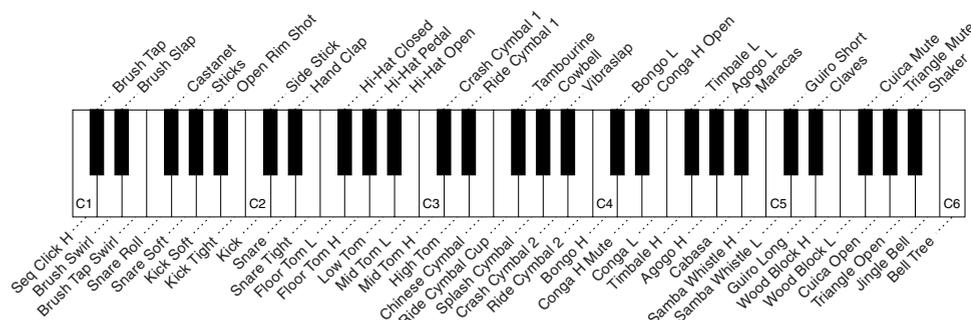
Wie bei einer traditionellen Orgel können Sie eigene Klänge erzeugen, indem Sie die Fußmaße (Länge der Orgelpfeifen in Fuß, die „Footage“) festlegen.

■ Percussion-/Drum-Kit-Voices

Wenn in der Gruppe [PERC./DRUM KIT] eine Voice aus dem Drum-Kit oder dem SFX-Kit ausgewählt ist, können auf der Tastatur verschiedene Schlaginstrumente oder Effektsounds (SFX – Sound Effects) gespielt werden. Die mit den verschiedenen Tasten gespielten Schlaginstrumente sind unterhalb der Tasten durch Symbole gekennzeichnet. Einige der Instrumente in den verschiedenen Drum-Kits klingen unterschiedlich, obwohl sie denselben Namen tragen, andere hingegen klingen im Wesentlichen gleich.

Eine vollständige Liste der Drum-Kit- und SFX-Kit-Zuweisungen finden Sie in der separaten „Daten-Liste“.

Wenn „Standard Kit 1“ ausgewählt ist:



HINWEIS

- Die Transponierungsfunktionen (Seite 88) haben keinen Einfluss auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices.

■ GM&XG-Voices und GM2-Voices

Die GM/XG/GM2-Voices (Seite 212) können direkt auf dem Bedienfeld ausgewählt werden. Drücken Sie zum Aufrufen des Open/Save-Displays für Voices eine der VOICE-Tasten, drücken Sie anschließend die LCD-Taste [UP] (obere Taste [8]), und rufen Sie die P2-Seite mit den Ordnern „GM&XG“ und „GM2“ auf.

■ Custom-Voices

Von Ihnen selbst mit Hilfe der Voice-Creator-Funktion (Seite 94) oder mit der Software Voice Editor (Seiten 66, 111) erstellte Voices können auf dem Preset-Laufwerk als Custom-Voice-Daten gespeichert werden. Auf dem Preset-Laufwerk gespeicherte Custom-Voices können über die Taste [CUSTOM VOICE] aufgerufen werden.

■ Eigenschaften von Voices.....

Der Voice-Typ und seine definierende Merkmale werden über dem Namen der Preset- oder Custom-Voice angezeigt.

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 Tastatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt-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. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 97.
MegaVoice	Die MegaVoices sind nicht für das Spiel auf der Tastatur vorgesehen, sondern zur Verwendung mit aufgezeichneten MIDI-Daten (einschließlich Songs und Styles). MegaVoices nutzen das Prinzip des „Velocity-Switchings“, bei dem verschiedenen Velocity-Bereichen vollkommen unterschiedliche Klänge zugeordnet sind. Bei einer Gitarren-MegaVoice sind den verschiedenen Velocity-Bereichen beispielsweise mehrere verschiedene Spieltechniken zugewiesen. Aus diesem Grund ist es schwer, die Voice in Echtzeit zu spielen, da die Anschlagstärke ganz präzise dosiert werden muss. Sie ist jedoch nützlich, um realistische Spuren mit MIDI-Daten zu erzeugen, insbesondere, wenn Sie einen einzelnen Instrumental-Part nicht mit mehreren Voices erzeugen möchten. Die Zuordnung der Sounds für die MegaVoices des Tyros2 finden Sie in der separaten „Daten-Liste“.
S. Articulation!	Die Super-Articulation-Voices klingen bemerkenswert authentisch und natürlich. Sie verwenden die spezifischen Spielcharakteristika jedes Instruments – z. B. das kratzende Geräusch bei Gitarren oder die Legato-Phrasierung bei Streichinstrumenten. Sie weisen dieselben Vorzüge wie MegaVoices auf, lassen sich jedoch leichter spielen und bieten eine bessere Kontrolle des Ausdrucks in Echtzeit. Um diese natürlichen Sounds mit bestimmten Voices effektiv zu spielen, benötigen Sie möglicherweise das Pitch-Bend-Rad oder einen Fußschalter. Einzelheiten dazu, wie Sie die einzelnen Voices am besten spielen, erhalten Sie, indem Sie das jeweilige Informationsfenster aufrufen (durch Drücken der oberen Taste [6] im Open/Save-Display der Voice).
Live!Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live!SFX	Dies sind hochwertige, lateinamerikanische Percussion-Instrumente, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen. Dadurch erhalten Sie ein breiteres und vielseitigeres Spektrum von Latin-Percussion-Sounds als mit den normalen Drum-Voices.
Custom!	Custom-Voices, die Sie mit Hilfe der Custom-Voice-Funktion selbst erstellt haben.
CustomWA!	Custom-Voices, die Wave-Daten enthalten.

HINWEIS

Hinweise zu MegaVoices:

Je nach Bedingungen oder Einstellungen können unerwartete bzw. unerwünschte Sounds auftreten:

- Initial-Touch-Einstellung im Display [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (Seite 191)
- Harmony/Echo-Einstellungen im Display [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (Seite 191)
- Einstellungen der Anschlagempfindlichkeit in der Voice-Set-Funktion (Seite 91)
- Spielen in den Akkordbereichen für die linke Hand, wenn „Stop Accompaniment“ (Seite 157) auf STYLE gestellt ist.

Je nach Einstellungen können beim Bearbeiten oder Erzeugen von Song-, Style- oder Multi-Pad-Daten unerwartete bzw. unerwünschte Sounds auftreten:

- Bei Auswahl einer MegaVoice im Revoice-Display eines Styles (Seite 37).
- Bei gleichzeitiger Änderung der Velocity-Werte für mehrere Noten in den Ereignislisten für Songs, Styles oder Multi-Pads (Seite 127).
- Bei gleichzeitiger Änderung der Velocity-Werte für mehrere Noten mit der Velocity-Change-Funktion (Seite 165) oder Dynamics-Funktion (Seite 163) im Style Creator.
- Bei gleichzeitiger Änderung der Notennummern für mehrere Kanäle mit der Channel-Transpose-Funktion (Seite 124) im Song Creator.

Hinweise zu Super-Articulation-Voices:

Je nach Bedingungen oder Einstellungen können unerwartete bzw. unerwünschte Sounds auftreten:

- Bei Verwendung des Spielassistenten (Seite 120)
- Mono (Seite 87)
- Harmony/Echo-Einstellungen im Display [FUNCTION] → HARMONY/ECHO (Seite 191)
- Sostenuto-Einstellung unter [FUNCTION] → CONTROLLER → FOOTPEDAL → Sostenuto (Seite 190)
- Parameter „Pitch to Note“ unter [VH TYPE SELECT] → Parameter im Edit-Display (Seite 48)
- Erneut aufgezeichnete oder bearbeitete Songs

Bei gleichzeitiger Änderung der Notennummern für mehrere Kanäle mit der Channel-Transpose-Funktion (Seite 124) im Song Creator können unerwartete oder nicht erwünschte Sounds auftreten.

Bei einigen Voices führt das Spielen von Trillern dazu, dass die Voice automatisch monophon klingt, auch wenn sie normalerweise polyphon ist.

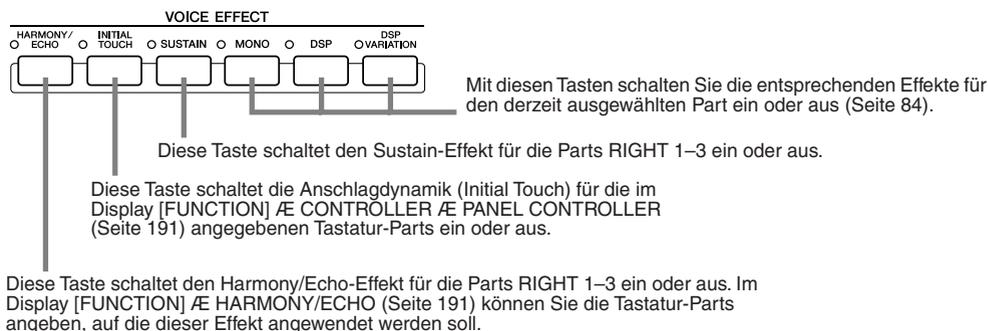
MegaVoices und Super-Articulation-Voices sind nur dann mit anderen Modellen kompatibel, wenn auf dem jeweiligen Modell beide Voice-Typen installiert sind. Alle Song-, Style- oder Multi-Pad-Daten, die Sie auf dem Tyros2 mit Hilfe der MegaVoices oder Super-Articulation-Voices erzeugt haben, klingen auf anderen Instrumenten nicht korrekt, wenn diese nicht über diese Voice-Typen verfügen.

Maximale Polyphonie

Der Tyros2 verfügt über eine maximale Polyphonie von 128 Noten. Da bei der Style-Wiedergabe eine bestimmte Anzahl der verfügbaren Noten in Anspruch genommen wird, stehen bei der Wiedergabe eines Styles nicht die vollen 128 Noten zur Verfügung. Selbiges gilt auch für die Voices RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3, LEFT, die Multi-Pads und die Song-Funktionen. Bei Überschreiten der maximale Polyphonie haben die zuletzt gespielten Noten Priorität.

Voice-Effekte

Quick Guide auf Seite 39 ➔



■ Harmony/Echo

Siehe Seite 39 im „Quick Guide“ und Seite 191 im „Referenzteil“.

■ Initial Touch (Anschlagdynamik)

Die Tastatur des Tyros2 ist mit dem Feature der Anschlagdynamik ausgestattet, so dass Sie die Lautstärke der Voices dynamisch und ausdrucksvoll über die Anschlagstärke steuern können – genau wie bei einem akustischen Instrument. Der Tyros2 verfügt über zwei Arten von Spieldynamik (Beschreibungen siehe unten): Initial Touch und Aftertouch. Initial Touch kann auf dem Bedienfeld ein- und ausgeschaltet werden.

Die beiden Arten der Spieldynamik auf der Tastatur des Tyros2

● Initial Touch

Mit dieser Funktion misst der Tyros2 die Stärke beim Anschlagen der Tasten und verwendet den gemessenen Wert, um je nach gewählter Voice die Lautstärke und/oder den Klang auf verschiedene Arten zu beeinflussen. Dadurch können Sie mit größerer Ausdruckskraft spielen und mit Ihrer Spieltechnik Effekte hinzufügen.

Im Display [FUNCTION] → CONTROLLER → PANEL CONTROLLER (Seite 191) können Sie die Tastatur-Parts auswählen, auf die die Anschlagdynamik wirken soll.

● Aftertouch

Mit dieser Funktion misst der Tyros2, welchen Druck Sie auf die Tasten nach dem Anschlag ausüben. Mit dem daraus gewonnenen Wert wird je nach ausgewählter Voice der Klang auf verschiedene Arten beeinflusst. Dadurch können Sie mit größerer Ausdruckskraft spielen und mit Ihrer Spieltechnik Effekte hinzufügen.

Im Display [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL (Seite 191) können Sie die Tastatur-Parts auswählen, auf die Aftertouch (nachträglicher Druck auf die Tastatur) wirken soll.

Die Standardeinstellung für Aftertouch und dessen Auswirkungen auf den Klang der Voice kann mit der Voice-Set-Funktion (Seite 91) geändert und zusammen mit einer User-Voice gespeichert werden.

■ Sustain

Wenn diese Funktion eingeschaltet ist (ON), werden alle Noten im oberen Bereich der Tastatur (die Parts RIGHT 1 bis 3) länger gehalten. Der Sustain-Pegel (Haltepegel) kann für jede Voice mit der Voice-Set-Funktion eingestellt (Seite 91) und als User-Voice gespeichert werden.

■ Poly/Mono

Dieser Parameter bestimmt, ob die Voice des Parts monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) wiedergegeben wird. Wenn das Lämpchen der [MONO]-Taste aufleuchtet, können Sie (je nach ausgewählter Voice) durch Legato-Spiel den Portamento-Effekt steuern.

Die Poly/Mono-Einstellung und der Grad des Portamento-Effekts (Portamento Time) sind für jede Voice vorprogrammiert. Sie können diese Einstellungen mit der Voice-Set-Funktion (Seite 91) ändern und als User-Voice speichern.

Die Portamento-Zeit kann auch am Mischpult (Mixing Console) eingestellt werden (Seite 179).

■ DSP und DSP Variation

Mit den digitalen Effekten des Tyros2 können Sie Ihrem Spiel auf verschiedene Weise Atmosphäre und Tiefe verleihen. Beispielsweise können Sie Hall hinzufügen, so dass es so klingt, als ob Sie in einem Konzertsaal spielen.

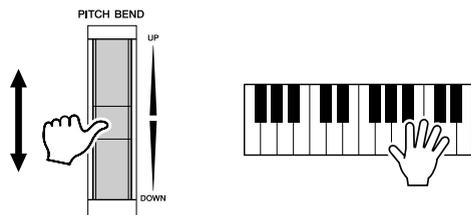
- Mit der [DSP]-Taste schalten Sie den DSP-(Digital-Signal-Processor-)Effekt für den derzeit ausgewählten Tastatur-Part ein oder aus.
- Mit der Taste [DSP VARIATION] wechseln Sie zwischen zwei Varianten des DSP-Effekts. Beispielsweise können Sie hiermit, während Sie spielen, die Rotationsgeschwindigkeit des Leslie-Effekts zwischen langsam und schnell umschalten.

Ändern der Tonhöhe auf dem Tyros2

Im Folgenden werden die verschiedenen Regler und Funktionen der Tyros2 beschrieben, mit denen Sie die Tonhöhe ändern können.

■ PITCH BEND-Rad

Mit dem PITCH BEND-Rad des Tyros2 wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Das Pitch-Bend-Rad wirkt sich auf alle Keyboard-Parts aus (RIGHT 1–3 und LEFT). Das PITCH-BEND-Rad ist selbstzentrierend und kehrt, wenn es losgelassen wird, automatisch in die Ausgangsposition (normale Tonhöhe) zurück.

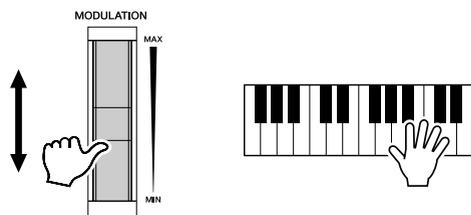


HINWEIS

- Der maximale Umfang der Tonhöhenbeugung kann im Display MIXING CONSOLE (Mischkonsole) geändert werden (Seite 180).
- Wenn der Pitch-Bend-Bereich über MIDI auf mehr als 1200 Cents (eine Oktave) eingestellt wird, kann es sein, dass die Tonhöhe einiger Voices nicht in vollem Umfang geändert wird.

■ MODULATION-Rad

Mit der Modulationsfunktion wird ein Vibrato-Effekt auf die auf der Tastatur gespielten Noten angewendet. Die Modulation wird auf alle Tastatur-Parts (RIGHT 1–3 und LEFT) angewendet. Wenn Sie das [MODULATION]-Rad nach unten (Richtung MIN) bewegen, verringert sich die Modulationstiefe, eine Bewegung nach oben (Richtung MAX) erhöht sie.

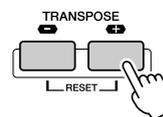


HINWEIS

- Um ein versehentliches Anwenden der Modulation zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass das MODULATION-Rad auf MIN steht.
- Das MODULATION-Rad kann auf die Steuerung eines anderen Parameters als Vibrato eingestellt werden (Seite 92).

■ Transpose (Transponierung)

Mit dieser Funktion können Sie die Tonlage des Tyros2 über einen Bereich von ± 2 Oktaven in Halbtönen nach oben oder unten transponieren. Es stehen drei Transponierungsmethoden (Keyboard, Song und Master) zur Verfügung. Wählen Sie die gewünschte Methode im Display [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL aus (Seite 191), und ändern Sie dann mit den [TRANSPPOSE]-Tasten den Wert.



● Keyboard Transpose (Transponierung der Tastatur)

Die [TRANSPPOSE]-Tasten beeinflussen die Tonhöhe der Tastatur, der Style-Wiedergabe und derjenigen Multi-Pads, für die „Chord Match“ (Akkordanpassung) aktiviert wurde. Die Transponierung wird ab der nächsten Note (oder dem nächsten Style-Akkord) angewendet, nachdem eine der [TRANSPPOSE]-Tasten gedrückt wurde.

● Song Transpose (Transponierung des Songs)

Die [TRANSPPOSE]-Tasten beeinflussen nur die Song-Wiedergabe.

Die Transponierung wird auf die nächste Note der Song-Wiedergabe angewendet, nachdem eine der [TRANSPPOSE]-Tasten gedrückt wurde.

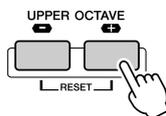
● Master Transpose (Gesamt-Transponierung)

Die [TRANSPPOSE]-Tasten beeinflussen die gesamte Tonhöhe des Tyros2.

Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [+] und [-] können Sie jederzeit wieder die normale Tonhöhe (Transponierungswert „0“) einstellen.

Die Transponierung kann auch vom Mixing-Console-Display aus eingestellt werden (Seite 180).

■ Upper Octave (Oktavenverschiebung)



Siehe Seite 27 im „Quick Guide“.

Organ Flutes (Footage-Einstellungen)

Quick Guide auf Seite 28 →

Der Tyros2 besitzt eine Reihe von dynamischen, voll klingenden Orgel-Voices, die Sie mit der Taste [ORGAN FLUTES] aufrufen können. Außerdem stellt er Tools bereit, mit denen Sie durch Änderung der Footage-Einstellungen eigene Orgelklänge erzeugen können. Wie bei einer traditionellen Orgel können Sie Klänge variieren, indem Sie die Fußmaße (Länge der Orgelpfeifen in Fuß, Footage) festlegen. In diesem Display können Sie außerdem die Lautstärke- und Effekteinstellungen bearbeiten.

Allgemeine Vorgehensweise

1 Um das Open/Save-Display für Orgel-Voices aufzurufen, drücken Sie die Taste [ORGAN FLUTES].

3 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das gewünschte Menü aus, und stellen Sie die jeweiligen Parameter ein.

2 Drücken Sie die LCD-Taste [FOOTAGE] (obere Taste [5]), um das Footage-Display aufzurufen.

4 Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern), um das Open/Save-Display des User-Laufwerks aufzurufen und die Einstellungen als User-Voice zu speichern. Einzelheiten finden Sie auf Seite 75.

Ändern Sie das Fußmaß.

Mit den Tasten [1] wird das Fußmaß entweder auf 16' oder 5-1/3' eingestellt. Wählen Sie hier das gewünschte Fußmaß aus, und bearbeiten Sie es mit den Tasten [1].

VORSICHT

Wenn Sie eine andere Voice auswählen, ohne die Einstellungen zu speichern, gehen Ihre Änderungen verloren. Um die Einstellungen zu sichern, müssen Sie sie als User-Voice speichern, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

Parameter

Die Organ-Flutes-Parameter sind auf drei Display-Seiten angeordnet und werden entsprechend Schritt 3 der obigen „Allgemeinen Vorgehensweise“ eingestellt. Sie können auch als Teil der Voice-Set-Parameter programmiert werden (Seite 188), so dass sie beim Aufrufen der Voice automatisch ausgewählt sind.

FOOTAGE

ORGAN TYPE (Orgeltyp)	Diese LCD-Taste bestimmt, welche Art der Klangerzeugung einer Orgel simuliert werden soll: „Sine“ (Sinus) oder „Vintage“.
ROTARY SP SPEED (Rotationsgeschwindigkeit)	Mit dieser LCD-Taste kann zwischen langsamer und schneller Rotationsgeschwindigkeit umgeschaltet werden, wenn für Organ Flutes ein Leslie-Effekt ausgewählt ist (siehe unten unter „DSP Type“) und die Taste VOICE EFFECT [DSP] eingeschaltet ist (diese LCD-Taste hat denselben Effekt wie die Taste VOICE EFFECT [VARIATION]).
VIBRATO ON/OFF	Mit dieser LCD-Taste schalten Sie zwischen eingeschaltetem (ON) und ausgeschaltetem (OFF) Vibrato-Effekt um.
VIBRATO DEPTH (Vibrato-Tiefe)	Mit dieser LCD-Taste stellen Sie die Intensität des Vibrato-Effekts auf eines von drei Niveaus ein: 1 (gering), 2 (mittel) oder 3 (hoch).
16' –1' (Fußmaß)	Die Fußmaßeinstellungen bestimmen den Grundklang der Orgelpfeifen. Die Bezeichnung „Footage“ verweist auf die Klangerzeugung bei traditionellen Pfeifenorgeln. Dort wird der Klang durch Orgelpfeifen unterschiedlicher Länge (in Fuß) erzeugt. Je länger die Pfeife, desto tiefer der erzeugte Ton. Die Einstellung 16' legt also die tiefste Komponente der Voice und die Einstellung 1' die höchste Komponente der Voice fest. Je höher der eingestellte Wert, desto größer die Lautstärke der entsprechenden Komponente. Durch Mischen verschiedener Footage-Lautstärken können Sie einen eigenen, unverwechselbaren Orgelklang erzeugen.

■ VOL/ATTACK

VOL (Lautstärke)	Stellt die Grundlautstärke der Orgelpfeifen ein. Je länger der angezeigte Balken, desto größer die Lautstärke.
RESP (Response)	Wirkt sich auf den Einschwing- und Ausklinganteil (Attack und Release, Seite 93) des Klangs aus und erhöht oder reduziert damit die Response-Zeit (das Ansprechverhalten) der Anstiegs- und Ausklingphase auf der Basis der FOOTAGE-Steuerungen. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen und Ausklingen.
VIBRATO SPEED (Vibrato-Geschwindigkeit)	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts, der über „Vibrato On/Off“ und „Vibrato Depth“ (siehe oben) gesteuert wird.
MODE (Modus)	Über die MODE-Steuerung stehen zwei Modi zur Verfügung: FIRST (Erste) und EACH (Jede) (Note). Im FIRST-Modus wird der Attack-Effekt nur auf die zuerst gleichzeitig gespielten und gehaltenen Noten angewendet. Auf die nachfolgend gespielten Noten wird kein Attack mehr angewendet. Im EACH-Modus wird der Attack-Effekt auf alle Noten gleichermaßen angewendet.
4', 2 2/3', 2'	Diese bestimmen die Lautstärke des Einschwingklangs (Attack) 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.
LENG (Länge)	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 der Abklingvorgang.

■ EFFECT/EQ

REVERB DEPTH (Reverb-Tiefe)	Siehe „Effekte“ auf Seite 181.
CHORUS DEPTH (Chorus-Tiefe)	Siehe „Effekte“ auf Seite 181.
DSP DEPTH (DSP-Tiefe)	Siehe „Effekte“ auf Seite 181.
DSP ON/OFF	Siehe „Effekte“ auf Seite 181.
DSP TYPE	Bestimmt die Kategorie und den Typ des DSP-Effekts, der auf die Orgel-Voice angewendet werden soll. Wenn ein anderer Effekt als „Rotary Speaker“ (Leslie-Effekt) ausgewählt ist, steuert die LCD-Taste [ROTARY SP SPEED] im FOOTAGE-Display nicht die Rotationsgeschwindigkeit des Leslie-Effekts. In diesem Fall hat diese Taste die gleiche Wirkung wie die Taste VOICE EFFECT [DSP VARIATION].
VARIATION	<p>ON/OFF Schaltet DSP Variation für die ausgewählte Orgel-Voice ein oder aus.</p> <p>PARAMETER Zeigt den Parameter an, auf den die Variation abhängig vom ausgewählten DSP-Typ angewendet wird.</p> <p>VALUE (Wert) Stellt den Anteil des DSP-Variation-Parameters ein.</p>
EQ LOW/HIGH (EQ Niedrig/Hoch)	Legt die Frequenz und die Anhebung/Absenkung der EQ-Bänder für die Bässe und Höhen fest.

Voice-Bearbeitung (Voice Set)

Der Tyros2 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.

Allgemeine Vorgehensweise

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

HINWEIS

- User-Voices können auch durch die Bearbeitung von (auf einem Computer erstellten) Custom-Voices generiert werden. Darüber hinaus können Sie auf der Grundlage jeder bereits erstellten User-Voice eine neue Voice erzeugen.

3 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das gewünschte Menü aus, und stellen Sie die jeweiligen Parameter ein.

2 Drücken Sie die LCD-Taste [VOICE SET] (obere Taste [5]), um das Voice-Set-Display aufzurufen.

VOICE SET : Grand Piano

COMMON CONTROLLER SOUND EFFECT/EQ HARMONY

VOLUME:100 DEPTH:64 OFFSET:64

TOUCH SENSE

1 PART OCTAVE LEFT:1 RIGHT1/RIGHT2/RIGHT3:0

MONO/POLY:POLY PORTAMENTO TIME:0

COM-PARE SAVE

4 Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern), um das Open/Save-Display des User-Laufwerks aufzurufen und die Einstellungen als User-Voice zu speichern. Einzelheiten finden Sie auf Seite 75.

Sie können den Klang der ursprünglichen (nicht bearbeiteten) Voice mit dem der bearbeiteten Voice vergleichen.

VORSICHT

Wenn Sie eine andere Voice auswählen, ohne die Einstellungen zu speichern, gehen Ihre Änderungen verloren. Um die Einstellungen zu sichern, müssen Sie sie als User-Voice speichern, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

Parameter

Die Voice-Set-Parameter sind auf fünf Display-Seiten angeordnet und werden entsprechend Schritt 3 der obigen „Allgemeinen Vorgehensweise“ eingestellt. Sie können auch als Teil der Voice-Set-Parameter programmiert werden (Seite 188), so dass sie beim Aufrufen der Voice automatisch ausgewählt sind.

Bedenken Sie bitte, dass diese Parameter nicht auf die Organ-Flutes-Voices anwendbar sind, die über einen eigenen Parametersatz verfügen (Seite 89).

COMMON (Gemeinsam)

VOLUME (Lautstärke)	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
TOUCH SENSE (Anschlagempfindlichkeit)	<p>„Depth“ (Tiefe) bestimmt das Ausmaß, mit dem die Anschlagstärke die Voice beeinflusst. Bei hohen Werten reagiert die Voice empfindlicher auf Änderungen der Anschlagstärke. „Offset“ (Versatz) bestimmt den Lautstärkebereich, über den die Anschlagstärke wirksam ist. Bei niedrigen Werten wirkt sich die Anschlagstärke auf einen Lautstärkebereich von minimal bis mittel aus. Bei höheren Werten beeinflusst die Anschlagstärke einen Lautstärkebereich von mittel bis maximal.</p> <p>HINWEIS</p> <ul style="list-style-type: none"> Bestimmt den Lautstärkebereich, über den die Anschlagstärke wirksam ist. Bei niedrigen Werten wirkt sich die Anschlagstärke auf einen Lautstärkebereich von minimal bis mittel aus. Bei höheren Werten beeinflusst die Anschlagstärke einen Lautstärkebereich von mittel bis maximal.
OCTAVE (Oktave)	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.
MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) wiedergegeben wird (Seite 87).
PORTAMENTO TIME (Portamento-Zeit)	Stellt die Portamento-Zeit ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt ist (siehe oben).

■ CONTROLLER

● MODULATION

Das Modulationsrad kann benutzt werden, um die folgenden Parameter sowie die Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das Modulationsrad jeden der folgenden Parameter beeinflusst.

FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der das Modulationsrad die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert. Ausführliche Informationen zum Filter finden Sie auf der nächsten Seite.
AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der das Modulationsrad die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Modulationsrad die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Modulationsrad die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das Modulationsrad die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

● AFTERTOUCHE

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.

FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert. Ausführliche Informationen zum Filter finden Sie auf der nächsten Seite.
AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

■ SOUND

● 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. Neben dem Effekt, den Klang heller oder weicher zu machen, können Filter zum Erzeugen einer elektronischen, synthesizerartigen Wirkung verwendet werden.

BRIGHTNESS (Klanghelligkeit)	Bestimmt die Grenzfrequenz bzw. den effektiven Frequenzbereich des Filters (siehe Abbildung). Höhere Werte bewirken einen helleren Klang.
HARMONIC CONTENT (Harmonischer Gehalt)	Bestimmt die Betonung im Bereich der mit BRIGHTNESS eingestellten Grenzfrequenz (Resonanz) (siehe Abbildung). Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.

● **EG (Envelope Generator; Hüllkurvengenerator)**

Die EG-Einstellungen bestimmen den zeitlichen Verlauf verschiedener Klangaspekte. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen gehaltener Klaviertöne.

ATTACK (Einschwingzeit)	Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste gedrückt wurde. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen.
DECAY (Abklingzeit)	Legt fest, wie schnell der Klang den Haltepegel erreicht (knapp unter dem Maximalpegel). Je höher der Wert, desto langsamer das Abklingen.
RELEASE (Ausklingzeit)	Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde. Je höher der Wert, desto langsamer das Ausklingen.

● **VIBRATO**

DEPTH (Tiefe)	Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts (siehe Abbildung). Höhere Einstellungen erzeugen ein ausgeprägteres Vibrato.
SPEED (Geschwindigkeit)	Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts (siehe Abbildung).
DELAY (Verzögerung)	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibrato-Effekts (siehe Abbildung). Höhere Einstellungen erhöhen die Verzögerung bis zum Einsetzen des Vibratos.

■ **EFFECT/EQ**

Wie unter „Organ Flutes“ auf Seite 90, mit Ausnahme des Parameters PANEL SUSTAIN, der den Haltepegel der bearbeiteten Voice bestimmt, wenn die [SUSTAIN]-Taste im VOICE-EFFECT-Bereich eingeschaltet wird.

■ **HARMONY**

Entspricht dem Display [FUNCTION] → HARMONY/ECHO. Siehe Seite 191.

Voice Creator – Bearbeiten von Custom-Voices

Das leistungsstarke Voice-Creator-Feature des Tyros2 stellt die Werkzeuge bereit, mit denen Sie komplett neue Voices erstellen können. Voice Creator ermöglicht es Ihnen, eigene Audiosamples und Waveforms zu importieren und Tasten zuzuordnen. Auf diese Weise können Sie vollkommen neue Voices mit ganz neuen Sounds erzeugen. Darüber hinaus verfügt dieses Feature über eine Voice-Set-Funktion, mit der Sie grundlegende Parameter für die Voice bearbeiten können, einschließlich Filter-, Hüllkurven- und Vibrato-Einstellungen sowie Modulationszuweisungen für die Controller und Effekt-/EQ-Verarbeitung.

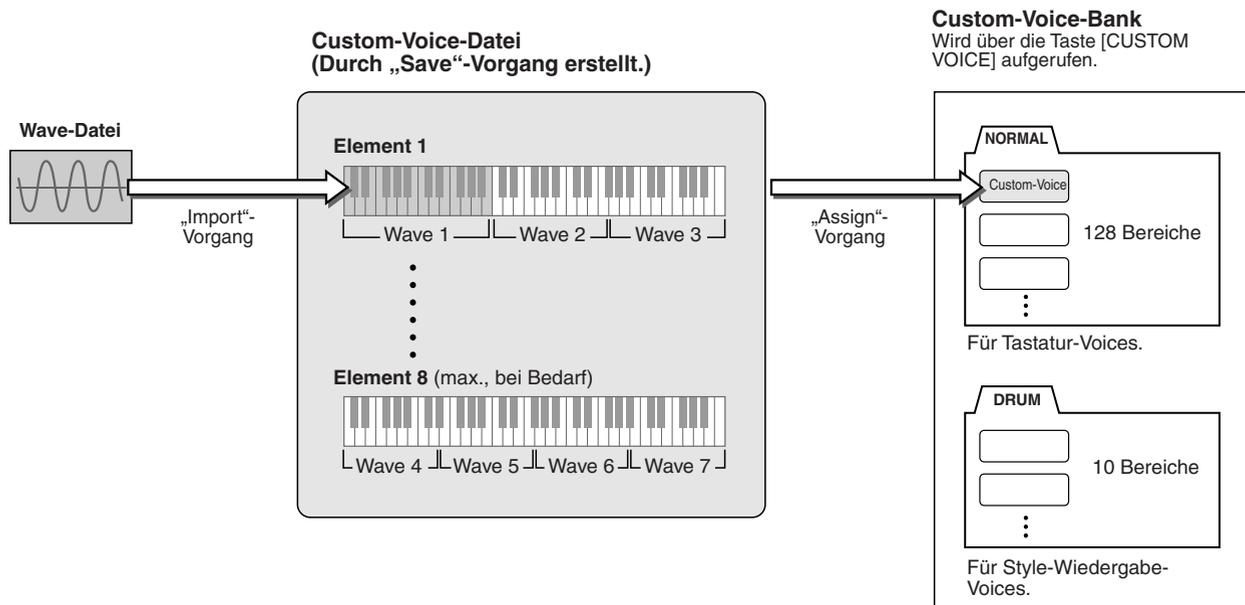
Die auf diese Weise erstellten Voices werden Custom-Voices genannt und können genauso wie alle anderen Tyros2-Voices ausgewählt und gespielt werden. Eigene Voices können Sie auf einem USB-Speichergerät oder einer installierten Festplatte sowie auf dem User-Laufwerk sichern. Darüber hinaus können Sie Preset-Voices und Custom-Voices mit der Software Voice Editor auf einem Computer bearbeiten. Das Programm befindet sich auf der mitgelieferten CD-ROM.

Erstellen von Voices – Allgemeine Vorgehensweise

Für diesen Vorgang benötigen Sie Audio-Daten. Dabei kann es sich um eine kurze Waveform eines Instrumentalsounds, die Aufnahme einer (gesungenen oder gesprochenen) Stimme oder um eine rhythmische Loop handeln. Wenn die Daten im WAV- oder AIFF-Format gespeichert sind, können Sie sie auf den Tyros2 importieren. (Im Voice Creator bezieht sich „Wave“ auf Daten der Formate WAV und AIFF.) Sie können die Audio-Daten auf einem USB-Speichergerät (wie einem USB-Flash-Speichermedium) sichern und auf den Tyros2 importieren, oder Sie können die Audio-Daten auf einer installierten Festplatte aufzeichnen oder speichern.

HINWEIS

- Das Instrument erkennt die Erweiterung AIFF nicht. Wenn Sie eine AIFF-Datei verwenden, müssen Sie die Namensweiterung in AIF ändern.



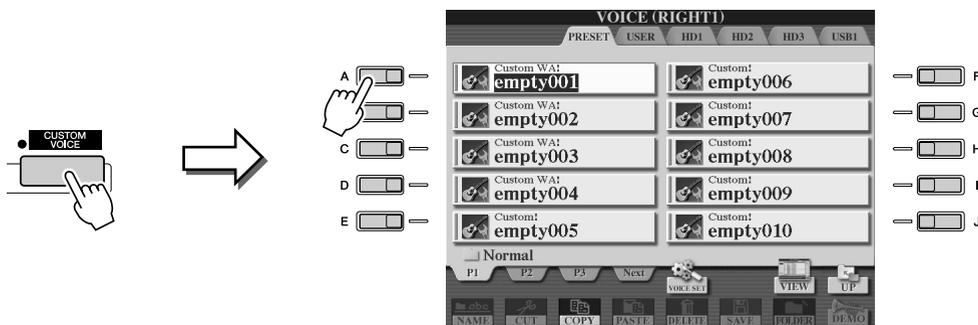
1 Bereiten Sie die Audio-Daten vor, die Sie für die neue Voice verwenden möchten.

Am einfachsten lassen sich die Daten auf einem Computer vorbereiten, und zwar am besten mit einer Software zum Bearbeiten von Audio-Daten. Sie können auf dem Computer eigene Sounds aufnehmen und bearbeiten oder frei erhältliche Sounds verwenden (z. B. aus Sample-Libraries).

Wenn sich die Audio-Daten auf einem USB-Speichergerät befinden, schließen Sie das Gerät an die Buchse USB TO DEVICE an.

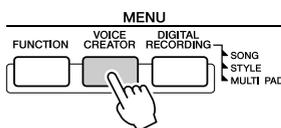
▶ **2 Wählen Sie eine Custom-Voice aus.**

Wenn Sie eine vollkommen neue Custom-Voice erstellen, ist dieser Schritt nicht erforderlich. Wenn Sie eine Voice auf der Grundlage einer bestehenden Voice erstellen möchten, drücken Sie die Taste [CUSTOM VOICE], und wählen Sie die gewünschte Voice aus.

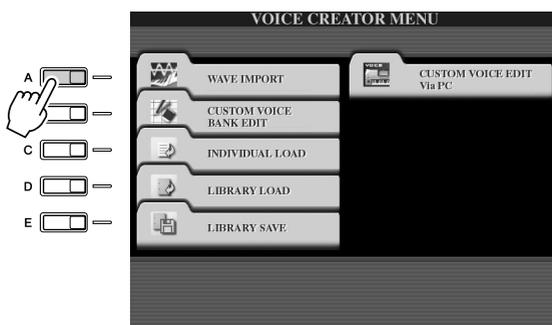


Der Tyros2 besitzt eine Custom-Voice-Bank mit leeren Voices, die zu diesem Zweck verwendet werden können. Wählen Sie zunächst das PRESET-Register und dann die gewünschte Voice-Nummer aus.

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



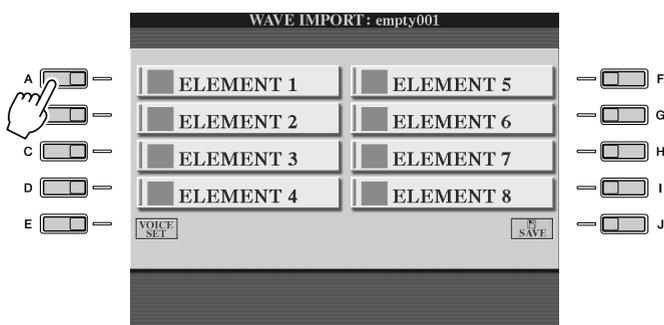
▶ **4 Drücken Sie die Taste [A], um das Menü WAVE IMPORT aufzurufen.**



HINWEIS

- Wenn Sie in Schritt 2 keine Voice ausgewählt haben, erscheint eine Meldung, die Sie darüber informiert, dass eine leere Voice erstellt wird. Drücken Sie „OK“, um eine neue Voice zu erstellen. Wenn die neue Voice erstellt wurde, wird beim Spielen auf der Tastatur kein Klang erzeugt.

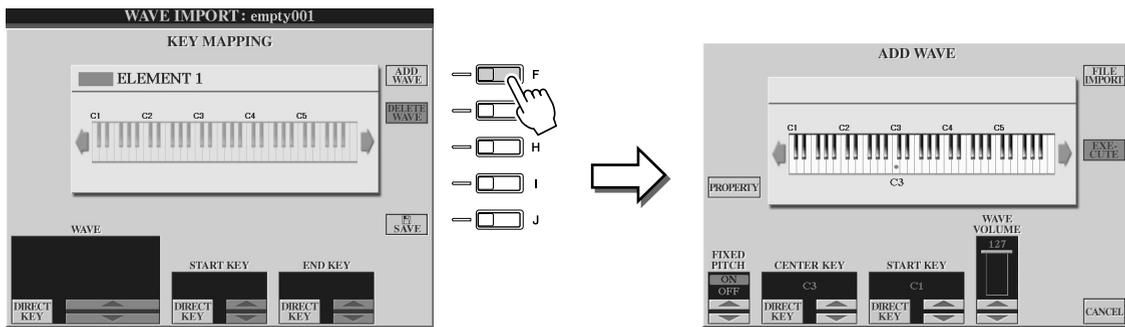
▶ **5 Wählen Sie das gewünschte Element aus.**



HINWEIS

- Das erstellte Element kann mit Voice Editor bearbeitet werden.

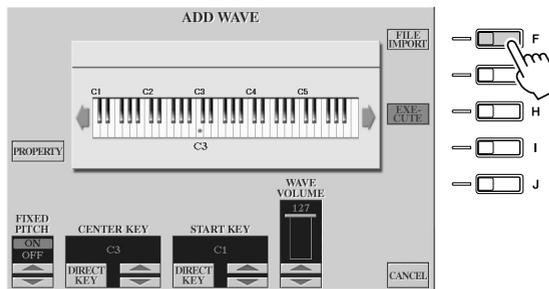
▶ **6** Drücken Sie die LCD-Taste [ADD WAVE] (Wave hinzufügen) (Taste [F]).



▶ **7** Vergewissern Sie sich, dass das Speichergerät installiert oder angeschlossen ist, und drücken Sie die LCD-Taste [FILE IMPORT] (Dateiimport) (Taste [F]).

HINWEIS

- Einzelheiten zum Property-Display finden Sie auf Seite 103.

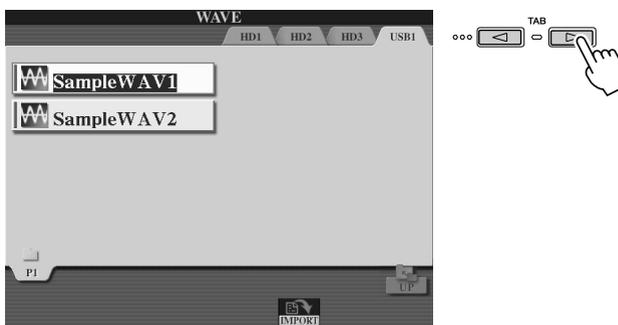


▶ **8** Wählen Sie auf dem Gerät die gewünschte Audio-Datei aus.

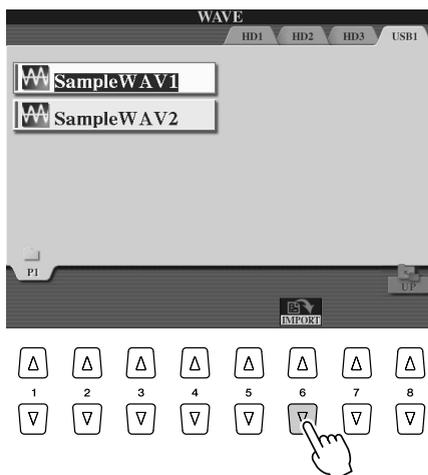
Alle verfügbaren WAV- und AIF-Dateien werden angezeigt. Wählen Sie mit Hilfe der [TAB]-Tasten und LCD-Tasten das Gerät, den Ordner und gegebenenfalls die Seite aus. Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben.

HINWEIS

- Für Voice Creator können Audio-Daten mit einer beliebigen Sampling-Frequenz oder Bit-Auflösung verwendet werden. Allerdings werden Audio-Daten mit einer anderen Auflösung als 16 Bit nach dem Laden automatisch in die 16-Bit-Auflösung konvertiert.
- Voice Creator unterstützt und erkennt Loops in Audio-Daten. In jeder Audio-Datei können Sie bis zu einen Loop verwenden. (In einigen Sample-Libraries sind bereits Loops in den Daten programmiert, und mit einer Audio-Bearbeitungssoftware können Sie Loops auch selbst programmieren. Beachten Sie aber, dass die Verwendung von mehreren Loops nicht unterstützt wird.)
- Mit dem Hard-Disk-Rekorder aufgezeichnete Audio-Dateien können nicht im ursprünglichen Zustand mit Voice Creator verwendet werden. Um eine Hard-Disk-Rekorder-Datei zu verwenden, müssen Sie sie (mit der Export-Funktion des Hard-Disk-Rekorders) in das WAV-Datenformat exportieren.



9 Drücken Sie die LCD-Taste [IMPORT] (untere Taste [6]).

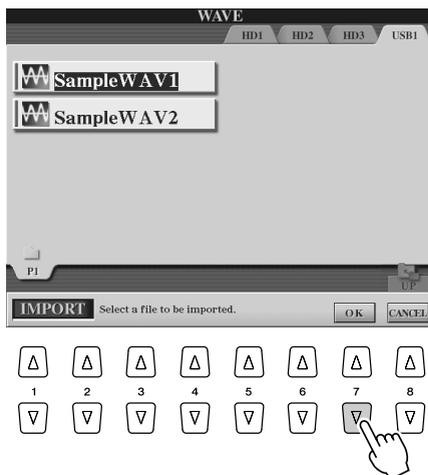


HINWEIS

- Indem Sie hier auf die entsprechende LCD-Taste doppelklicken, wählen Sie die zu importierende Datei aus. In diesem Fall können Sie Schritt 9 und den nachfolgenden Schritt 10 überspringen.
- Die maximale Anzahl von WAVE/AIFF-Dateien, die importiert werden können, beträgt 4.096 Mono-Dateien bzw. 2.048-Stereo-Dateien. Die Gesamtzahl können Sie dem Property-Display entnehmen (Seite 103).
- Importieren Sie nur WAVE-Daten mit den folgenden Frequenzen: 96.000 Hz, 88.000 Hz, 48.000 Hz, 44.100 Hz, 32.000 Hz, 22.050 Hz oder 11.025 Hz. Andernfalls werden die Daten möglicherweise nicht mit der richtigen Tonhöhe wiedergegeben.

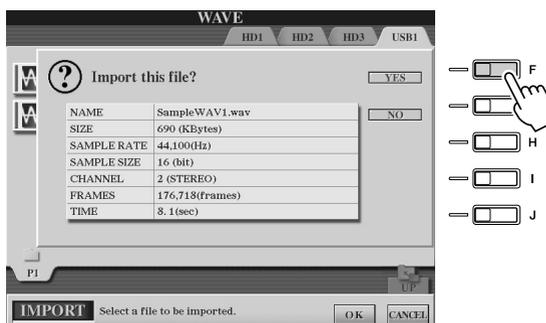
10 Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (untere Taste [7]).

Die Dateieigenschaften für die Audio-Daten werden zur Bestätigung angezeigt.

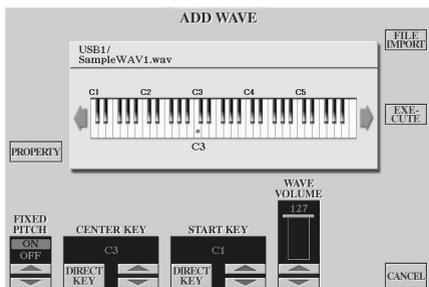


11 Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die LCD-Taste [YES] (Taste [F]).

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [NO] (Taste [G]).



▶ 12 Stellen Sie die Parameter ein.



HINWEIS

- Die Parameter „Fixed Pitch“, „Center Key“ und „Wave Volume“ können nach der Durchführung des nächsten Schritts nicht mehr bearbeitet werden. Wenn Sie sie nach dem nächsten Schritt ändern möchten, müssen Sie die Daten erneut importieren.

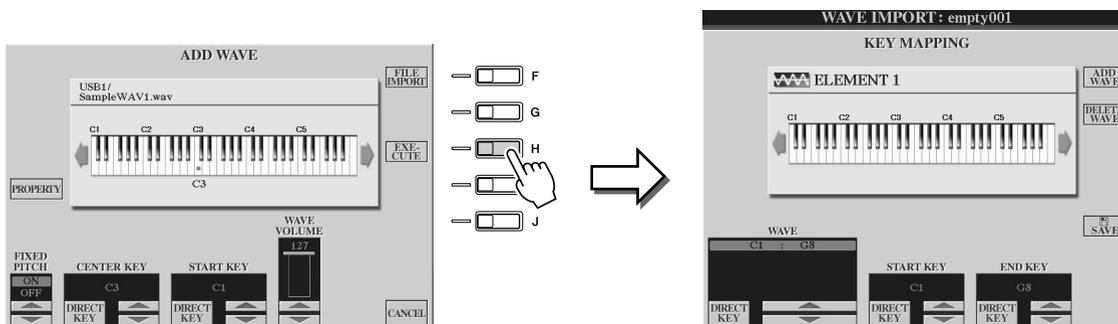
In diesem Display können Sie eine Reihe von Parametern einstellen, die die Zuordnung des Klangs zur Tastatur betreffen:

FIXED PITCH (Feste Tonhöhe)	Wenn dieser Parameter aktiviert ist (ON), geben alle Tasten den Wavesound mit derselben Tonhöhe wieder. Ist er deaktiviert (OFF), ändert sich die Tonhöhe des Wavesounds auf der Basis der mit „Center Key“ (siehe unten) eingestellten ursprünglichen Tonhöhe entsprechend der gespielten Taste.
CENTER KEY (Mittlere Taste)	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.
START KEY (Starttaste)	Legt die tiefste Taste fest, auf der die Wave wiedergegeben wird. Zusammen mit „End Key“ (siehe unten unter Schritt 12) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an.
WAVE VOLUME (Wave-Lautstärke)	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.

Die Tasteneinstellungen („Center Key“ und „Start Key“) können Sie auf drei verschiedene Arten bearbeiten:

- Mit den entsprechenden oberen/unteren LCD-Tasten (Tastenpaare [3] und [5]).
- Mit dem DATA-ENTRY-Datenrad (nachdem Sie eine der entsprechenden LCD-Tasten [1]–[8] gedrückt haben).
- Indem Sie die LCD-Taste [DIRECT KEY] (Direkttaste) (Taste [2] oder [4]) gedrückt halten und dabei die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.

▶ 13 Drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE] (Ausführen) (Taste [H]).



Im Display KEY MAPPING (Tastenzuordnung) können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

WAVE	Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn mehr als eine Wave importiert wurde. Wenn mehrere Waves zur Verfügung stehen, können Sie die gewünschte Wave zur Bearbeitung auswählen.
START KEY (Starttaste)	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.
END KEY (Endtaste)	Legt die höchste Taste fest, auf der die Wave wiedergegeben wird. Zusammen mit „Start Key“ (siehe oben) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an.

Die Einstellungen können Sie auf drei verschiedene Arten bearbeiten:

- Mit den entsprechenden oberen/unteren LCD-Tasten.
- Mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad (nachdem Sie eine der entsprechenden LCD-Tasten [1]–[8] gedrückt haben).
- Indem Sie die LCD-Taste [DIRECT KEY] gedrückt halten und dabei die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.

Wenn Sie eine Wave löschen möchten, wählen Sie im WAVE-Fenster des Displays KEY MAPPING (Tastenzuordnung) die zu löschende WAVE aus, und drücken Sie die LCD-Taste [DELETE WAVE].

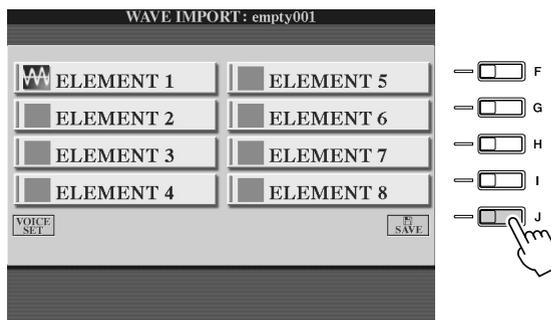
► 14 Bearbeiten Sie die Voice mit Hilfe der Voice-Set-Parameter.

Bearbeiten Sie die Parameter der neuen Voice, bevor Sie sie speichern.

- 1) Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Display WAVE IMPORT anzuzeigen.
- 2) Drücken Sie die LCD-Taste [VOICE SET] (Taste [E]).
Einzelheiten zu den Voice-Set-Parametern finden Sie im Abschnitt „Voice-Bearbeitung“ auf Seite 91.
- 3) Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Display WAVE IMPORT erneut anzuzeigen.

► 15 Speichern Sie die neu erstellte Voice, und weisen Sie sie zu.

Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (Taste [J]). Der Speichervorgang besteht aus zwei Schritten:

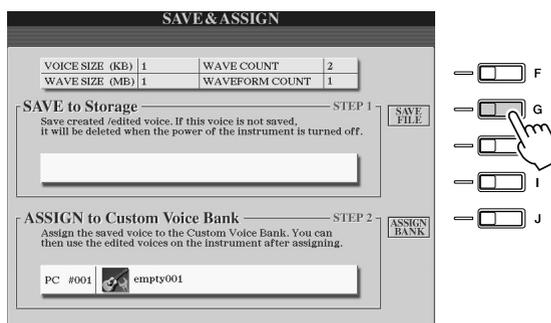


⚠ VORSICHT

- Die erstellte Voice geht verloren, wenn Sie zu einer anderen Voice wechseln oder das Gerät ausschalten, ohne sie zuvor zu speichern. Führen Sie daher unbedingt den Save-Vorgang aus.

Schritt 1– Speichern der Voice auf einem Speichergerät

Dieser Schritt stellt sicher, dass die Daten auch im Falle eines Stromausfalls oder bei einem versehentlichen Ausschalten des Geräts verfügbar sind.



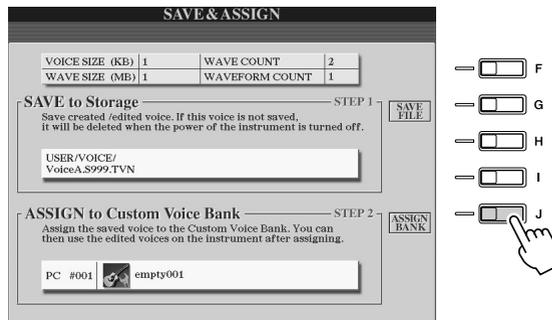
- 1) Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE FILE] (Datei speichern) (Taste [G]).
- 2) Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten und LCD-Tasten die Position und den Ordner aus.
Erstellen Sie gegebenenfalls einen Ordner, indem Sie die LCD-Taste [FOLDER] (Ordner) (untere Taste [7]) drücken.
- 3) Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (untere Taste [6]).
- 4) Geben Sie einen Voice-Namen ein. (Siehe Seite 76.)
- 5) Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (obere Taste [8]).

📖 HINWEIS

- Sie sollten die Voice jedes Mal speichern, wenn Sie dem Element eine Wave (oder der Voice ein Element) hinzufügen. Behalten Sie einfach den Namen der Voice bei, und überschreiben Sie die vorhandenen Daten. (Wählen Sie in der Bestätigungsabfrage mit der Taste [F] [YES] aus.)
- Es wird davon abgeraten, die Voice auf dem USER-Laufwerk zu speichern, da dieses Laufwerk nur über begrenzten Speicherplatz verfügt – ungefähr 3 MB.
- Verwenden Sie im Voice-Namen keine Sonderzeichen (Umlaute, Akzente usw.).

Schritt 2 – Zuweisen der Voice zu einer Custom-Voice-Bank

In diesem Schritt wird die gespeicherte Voice der Custom-Voice-Bank zugeordnet. Auf diese Weise können Sie sie genauso wie andere Voices auswählen und spielen. Im Prinzip wird in diesem Schritt die Verknüpfung zwischen der Custom-Voice-Bank und der zuvor gespeicherten Voice gespeichert.



- 1) Drücken Sie die LCD-Taste [ASSIGN BANK] (Bank zuweisen) (Taste [J]).
- 2) Wählen Sie mit den LCD-Tasten die gewünschte Position in der Bank aus. (Wählen Sie mit den oberen LCD-Tasten [1]–[7] die verschiedenen Seiten der Bank aus.
- 3) Drücken Sie die LCD-Taste [ASSIGN] (Zuweisen) (untere Taste [6]).
- 4) Der zuvor während des Speicherns eingegebene Voice-Name wird automatisch ausgewählt. Normalerweise sollten Sie diesen Namen übernehmen. Falls Sie ihn ändern möchten, finden Sie auf Seite 76 Anweisungen zum Umbenennen.
- 5) Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (obere Taste [8]).

Beim Einschalten des Geräts werden die gespeicherten und zugewiesenen Voices automatisch in den internen Speicher geladen. Wenn sich die Voice auf einem USB-Speichergerät befindet, wird sie aufgrund der zum Erkennen des Geräts erforderlichen Zeit unter Umständen nicht automatisch geladen. Kopieren Sie die Voice in diesem Fall auf ein anderes Gerät, und versuchen Sie es erneut.

▶ 16 Fügen Sie dem ausgewählten Element gegebenenfalls weitere Waves hinzu.

Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um in das Display WAVE IMPORT zurückzukehren, und wiederholen Sie die Schritte 6–15. Speichern Sie die Voice-Daten jedes Mal, wenn Sie Änderungen vornehmen.

HINWEIS

- 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. Allgemein lässt sich sagen: Je länger die Wiedergabezeit einer Custom-Voice ist, oder je mehr WAVes die Voice umfasst, desto mehr Speicherplatz wird benötigt. Sie können diese größeren Voices löschen, um Speicherplatz freizugeben.

Erstellen weiterer Custom-Voices

Wenn Sie eine vollständig neue Custom-Voice erstellen, nachdem Sie bereits eine Custom-Voice erstellt haben, drücken Sie eine der Voice-Kategorie-Tasten (mit Ausnahme der Custom-Voice-Taste), und wählen Sie durch Drücken der Taste [VOICE CREATOR] das Menü WAVE IMPORT aus. Wenn Sie das Menü WAVE IMPORT nach dem Erstellen einer Custom-Voice auswählen, ohne eine andere Voice auszuwählen, können Sie keine weitere Custom-Voice erstellen. Sie können dann lediglich der aktuellen Custom-Voice ein Element hinzufügen.

Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Tyros2 – „Voice Set“

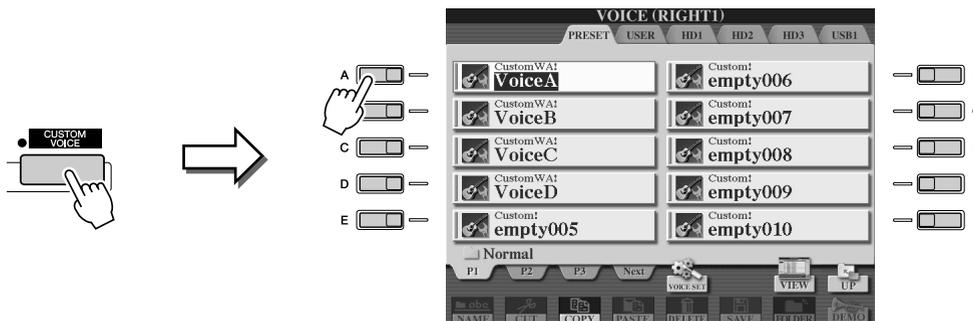
Nachdem Sie mit den Voice-Creator-Features Audio-Daten importiert und eine Custom-Voice erstellt haben, können Sie mit der Voice-Set-Funktion des Tyros2 die Bearbeitung der neuen Voice abschließen. Während Sie mit Voice Creator Audio-Daten importieren und die Elemente für die Voice erstellen können, stellt die Voice-Set-Funktion Ihnen alle übrigen Parameter bereit, die erforderlich sind, um die Voice anzupassen und sie zur Verwendung auf der Tastatur vorzubereiten.

HINWEIS

- Wenn Sie über einen Computer verfügen, können Sie Custom-Voices auch mit der Software Voice Editor bearbeiten. (Einzelheiten finden Sie auf Seite 111.)

1 Wählen Sie eine Custom-Voice aus.

Drücken Sie die Taste [CUSTOM VOICE], und wählen Sie die gewünschte Voice aus.



2 Drücken Sie die LCD-Taste [VOICE SET] (obere Taste [5]), und bearbeiten Sie die Voice mit den Voice-Set-Parametern.

Einzelheiten zur Verwendung der Voice-Set-Funktion finden Sie auf Seite 91.

HINWEIS

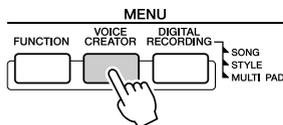
- Wenn Sie nach dem Festlegen der Voice-Set-Parameter die Daten speichern, enthält die gespeicherte Datei nur die Einstellungen der Voice-Set-Parameter und den Pfad zur ursprünglichen Voice, nicht etwa die Voice-Daten selbst. Das heißt: Wenn Sie die Speicherposition der ursprünglichen Voice ändern, gibt die gespeicherte Datei eine andere Voice wieder.



Bearbeiten einer Custom-Voice-Bank – „Custom Voice Bank Edit“

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

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



- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [B], um das Menü CUSTOM VOICE BANK EDIT aufzurufen.



- ▶ **3** Wählen Sie eines der Register NORMAL oder DRUM und anschließend die gewünschte Seite in der Custom-Voice-Bank aus.

Alle verfügbaren Custom-Voices werden angezeigt. Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten den Voice-Typ aus (Normal oder Drum) und gegebenenfalls mit den LCD-Tasten die gewünschte Seite. Der Ordner „Normal“ enthält die Voices, die Sie auf der Tastatur spielen können. Der Ordner „Drum“ enthält die Voices für die Style-Wiedergabe. DRUM-Voices können Sie nicht durch Bearbeiten der Wave-Daten erstellen, sondern nur durch Bearbeiten der Drum-Voices auf dem PRESET-Laufwerk. Sie können die DRUM-Voices verwenden, um sie im Display CHANNEL ON/OFF (Kanal ein/aus) innerhalb von Styles zu ersetzen (Seite 37).

- ▶ **4** Verwenden Sie die Bedienelemente im Display, um die Voices in der Bank umzubenennen und neu zu organisieren.

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.

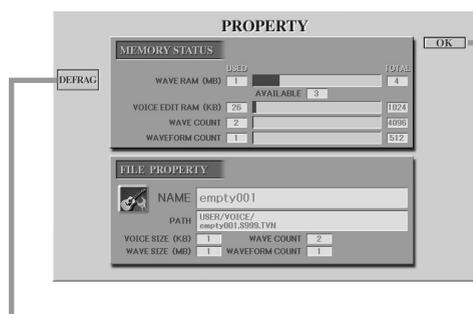


Dient zum erneuten Laden der Custom-Voice-Bank. Wird verwendet, wenn die Verknüpfungen der Voices nicht mehr gültig sind. Wenn Sie beispielsweise dieses Display öffnen, ohne die Verbindung zu dem USB-Speichergerät herzustellen, das die zugewiesene Custom-Voice enthält, wird neben dem Voice-Namen „Not Found!“ (Nicht gefunden) angezeigt. Stellen Sie in diesem Fall die Verbindung zu dem richtigen USB-Speichergerät wieder her, und laden Sie die Custom-Voice-Bank neu.

Ruft das Einblend-Display „Property“ (Eigenschaft) für die ausgewählte Voice auf. (Seite 103)

Siehe Seiten 74–76.

■ Property-Display



Hiermit schließen Sie das Property-Display und kehren zum Display „Custom Voice Bank Edit“ zurück.

Hiermit optimieren Sie die DIMMs, indem Sie die Informationen zu Wave-Dateien im Speicher defragmentieren. Durch die Defragmentierung wird die WAVE-RAM-Größe verringert.

Wenn die Meldung „Memory full“ (Speicher voll) angezeigt wird, können Sie mit Hilfe des Property-Displays herausfinden, welche Voices viel Speicherplatz in Anspruch nehmen und gelöscht oder verschoben werden sollten.

● Memory Status (Speicherstatus)

WAVE RAM	Speichergöße der optional installierten DIMMs. Nach der Installation der DIMMs ist der vorinstallierte Speicher (4 MB) ungültig, und Sie können nicht darauf zugreifen.
VOICE EDIT RAM (Arbeitsspeicher für Voice-Bearbeitung)	Größe des internen Speichers für den Voice Creator. Da dieser Speicher für die Struktur der Custom-Voices verwendet wird, reduzieren Voices mit vielen Elementen oder WAVE-Daten diesen Speicherplatz beträchtlich. Dieser Speicher lässt sich nicht erweitern. Maximal stehen 1.024 KB zur Verfügung.
WAVE COUNT (Anzahl Waves)	Die Gesamtzahl der WAVE-Dateien. Maximal stehen 4.096 Mono- bzw. 2.048 Stereo-Dateien zur Verfügung.
WAVEFORM COUNT (Anzahl Waveforms)	Die Gesamtzahl der Waveforms. Der Begriff Waveform bezieht sich auf eine Reihe von Wave-Zuweisungsinformationen. Maximal stehen 512 Waveforms zur Verfügung.

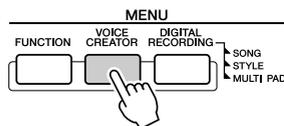
● File Property (Dateieigenschaft)

NAME	Der Name der Datei.
PATH (Pfad)	Die Speicherposition der Datei.
VOICE SIZE (Voice-Größe)	Die Größe der Custom-Voice.
WAVE SIZE (Wave-Größe)	Die Gesamtgröße der WAVes in der Voice.
WAVE COUNT (Anzahl Waves)	Siehe oben in der Liste unter „Memory Status“.
WAVEFORM COUNT (Anzahl Waveforms)	

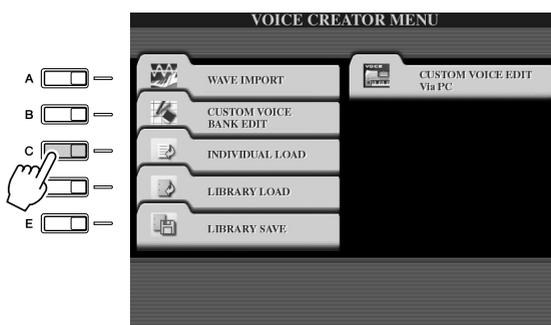
Laden einer einzelnen Custom-Voice auf den Tyros2 – „Individual Load“

Mit diesem Vorgang können Sie eine einzelne Custom-Voice in die Custom-Voice-Bank im Instrument laden, um sie zu spielen oder zu bearbeiten.

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

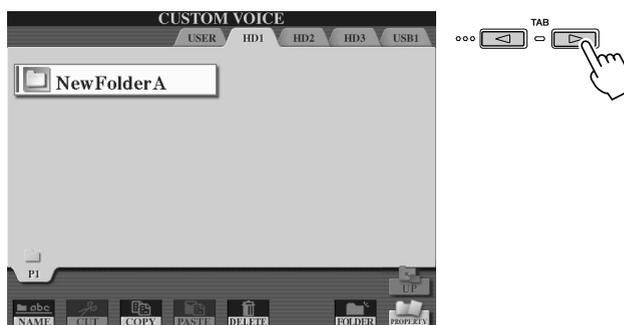


- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [C], um das Menü INDIVIDUAL LOAD (Einzelne Voice laden) aufzurufen.



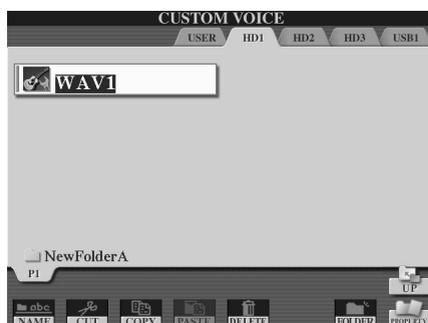
- ▶ **3** Wählen Sie mit Hilfe der [TAB]-Tasten die Speicherposition oder das Gerät mit der gewünschten Custom-Voice aus.

Wenn auf den Tyros2 beispielsweise eine Festplatte installiert ist und wenn das Instrument an ein USB-Speichergerät angeschlossen ist, stehen drei Optionen zur Auswahl: USER, HD1 und USB1.



- ▶ **4** Wählen Sie die gewünschte Custom-Voice aus, indem Sie die entsprechende LCD-Taste drücken.

Alle am Speicherort verfügbaren Custom-Voices werden angezeigt. Wählen Sie mit den LCD-Tasten gegebenenfalls die gewünschte Seite aus. Der ausgewählte Voice-Name wird hervorgehoben.



5 Wählen Sie das Ziel für die Voice aus.

Die Custom-Voice-Bank wird angezeigt, in der Sie die Speicherposition für die einzelne Voice auswählen können. Wählen Sie mit den oberen LCD-Tasten gegebenenfalls die gewünschte Seite aus.

6 Drücken Sie die Taste [ASSIGN] (Zuweisen) (untere Taste [6]).

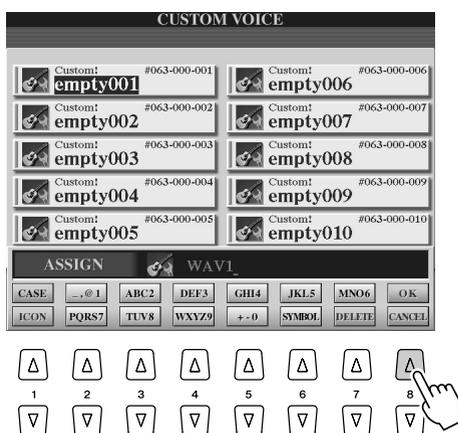


7 Falls erwünscht, geben Sie einen Namen für die Voice ein.

Wenn bereits eine Custom-Voice mit demselben Namen in der Bank vorhanden ist, müssen Sie einen neuen Namen für die Voice eingeben. Spezielle Anweisungen zur Benennung finden Sie auf Seite 76.

8 Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (obere Taste [8]).

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (Abbrechen) (untere Taste [8]).



HINWEIS

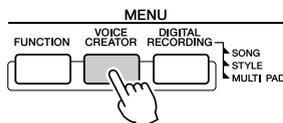
- Je nach Datenmenge in der Voice kann der Dateiladevorgang zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten in Anspruch nehmen.

9 Wenn Sie nun die Taste [CUSTOM VOICE] drücken, ist die neu geladene Custom-Voice verfügbar.

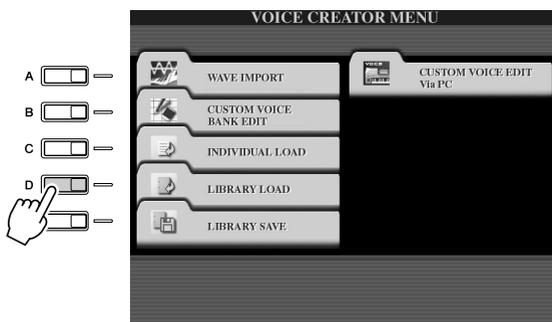
Laden einer Custom-Voice-Library auf den Tyros2 – „Library Load“

Mit diesem Vorgang können Sie die zuvor mit „Library Save“ (siehe Seite 108) gespeicherten Custom-Voices aufrufen und auf den Tyros2 laden.

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



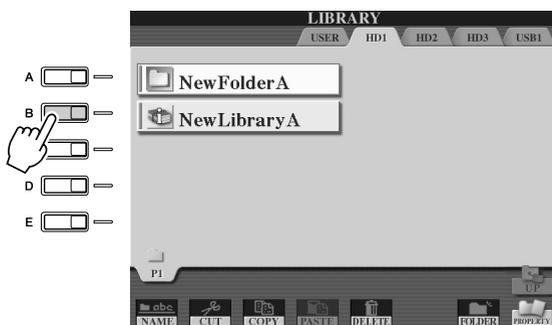
- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [D], um das Menü LIBRARY LOAD (Library laden) aufzurufen.



- ▶ **3** Wählen Sie mit Hilfe der [TAB]-Tasten die Speicherposition oder das Gerät mit der gewünschten Custom-Voice-Library.

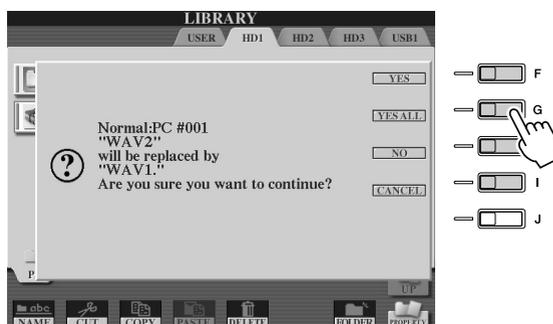
Wenn auf den Tyros2 beispielsweise eine Festplatte installiert ist und wenn das Instrument an ein USB-Speichergerät angeschlossen ist, stehen drei Optionen zur Auswahl: USER, HD1 und USB1.

- ▶ **4** Wählen Sie die gewünschte Library-Datei aus, indem Sie die entsprechende LCD-Taste drücken.



5 Laden Sie die Library-Datei.

Wenn das Instrument keine Library-Dateien enthält, wird die ausgewählte Datei automatisch geladen. Falls sich Library-Dateien auf dem Instrument befinden, wird eine Ladebestätigung eingeblendet.



HINWEIS

- In Abhängigkeit der Anzahl der Custom-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.

YES (Ja)	Die aktuellen Custom-Voices werden einzeln nacheinander durch die Voices in der Library-Datei ersetzt.
YES ALL (Ja alle)	Die aktuellen Custom-Voices werden durch alle Voices in der Library-Datei ersetzt. Sie können zunächst mit „YES“ einzelne Voices nacheinander und dann mit dieser Option alle übrigen Voices ersetzen.
NO (Nein)	Die in der Bestätigung angezeigte Voice wird nicht ersetzt.
CANCEL (Abbrechen)	Der Ladevorgang der Library-Datei wird abgebrochen.

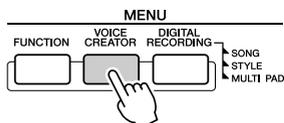
▶ **6** Drücken Sie mehrmals die [EXIT]-Taste, um zum MAIN-Display zurückzukehren.

▶ **7** Wenn Sie nun die Taste [CUSTOM VOICE] drücken, sind die neu geladenen Custom-Voices verfügbar.

Speichern von Custom-Voices in einer Library – „Library Save“

Nachdem Sie einige Custom-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 Drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], um das Voice-Creator-Menü aufzurufen.**

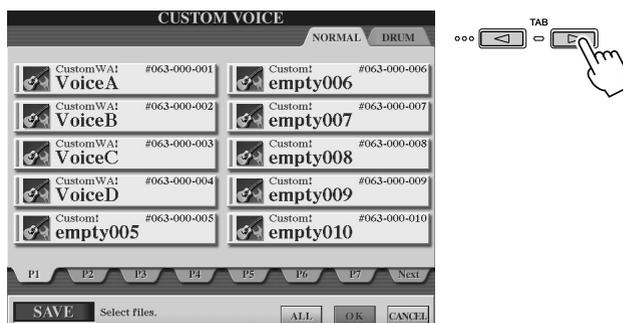


- **2 Drücken Sie die Taste [C], um das Menü LIBRARY SAVE (Library speichern) aufzurufen.**



- **3 Wählen Sie eines der Register NORMAL oder DRUM aus.**

Der Ordner „Normal“ enthält die Voices, die Sie auf der Tastatur spielen können. Der Ordner „Drum“ enthält die Voices für die Style-Wiedergabe. DRUM-Voices können Sie nicht durch Bearbeiten der Wave-Daten erstellen, sondern nur durch Bearbeiten der Drum-Voices auf dem PRESET-Laufwerk. Sie können die DRUM-Voices verwenden, um sie im Display CHANNEL ON/OFF (Kanal ein/aus) innerhalb von Styles zu ersetzen (Seite 37).



- **4 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.**

Alle verfügbaren Custom-Voices werden angezeigt. Wählen Sie mit den LCD-Tasten gegebenenfalls die gewünschte Seite aus. Der ausgewählte Voice-Name wird hervorgehoben.

Sie können beliebig viele weitere Custom-Voices auswählen, auch eine Mischung aus Normal- und Drum-Voices. Wenn im unteren Display-Bereich mehrere Seiten (Register) angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Voices auswählen.

Um alle verfügbaren Custom-Voices auszuwählen, drücken Sie die LCD-Taste [ALL] (Alle) (untere Taste [6]).

Bei Auswahl von [ALL] werden alle in den Registern NORMAL und DRUM enthaltenen Voices ausgewählt.

► **5** Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (untere Taste [7]).



► **6** Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das Ziel des Speichervorgangs aus.

Wenn beispielsweise im Tyros2 eine Festplatte installiert ist und wenn das Instrument an ein USB-Speichergerät angeschlossen ist, stehen drei Optionen zur Auswahl: USER, HD1 und USB1. Erstellen Sie gegebenenfalls einen Ordner, indem Sie die LCD-Taste [FOLDER] (Ordner) (untere Taste [7]) drücken.

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

Überprüfen der Speicherkapazität

- Bevor Sie versuchen, Daten unter einem bestimmten Ziel zu speichern, sollten Sie zunächst überprüfen, ob ausreichend Speicherplatz vorhanden ist. Drücken Sie die LCD-Taste [PROPERTY] (Eigenschaft) (untere Taste [8]), um das Property-Display für die ausgewählte Speicherposition/das ausgewählte Speichergerät anzuzeigen. Diesem Display können Sie die gesamte Speicherkapazität sowie die Menge an verfügbarem freiem Speicherplatz entnehmen.

► **7** Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (untere Taste [6]).

► **8** Geben Sie den gewünschten Namen für die Library-Datei ein, und drücken Sie die LCD-Taste [OK] (obere Taste [8]).

Spezielle Anweisungen zur Benennung finden Sie auf Seite 76.

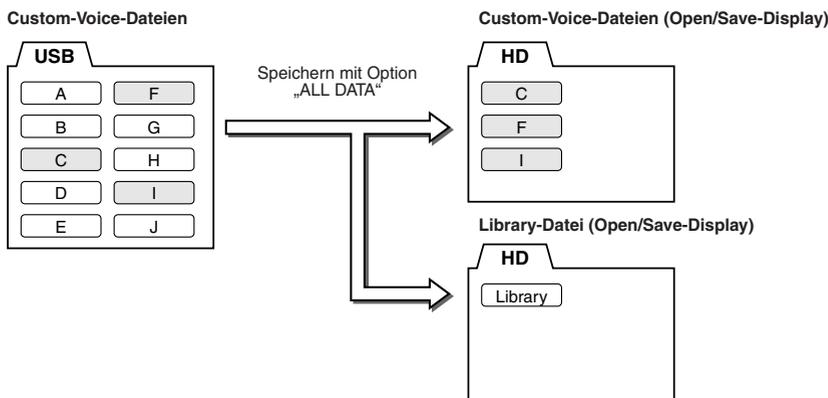


9 Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die LCD-Taste [ALL DATA] (Alle Daten) (Taste [F]), um alle ausgewählten Custom-Voices unter dem angegebenen Ziel zu speichern.

Drücken Sie alternativ die LCD-Taste [ALIAS] (Taste [G]), um einen Alias-Marker für die Daten zu speichern (siehe unten), oder drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (Abbrechen) (Taste [H]), um den Vorgang abzubrechen.

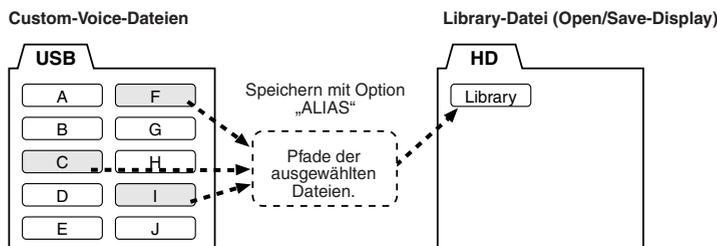
- **ALL DATA** (Alle Daten) Speichert alle ausgewählten Daten an der angegebenen Speicherposition. In diesem Vorgang werden zwei Arten von Daten gespeichert: die der Library-Dateien und der ausgewählten Custom-Voices. Diese beiden Dateitypen werden zwar auf demselben Laufwerk gespeichert, aber in verschiedenen Open/Save-Displays angezeigt.

Speichern einer Library-Datei auf der Festplatte mit der Option ALL DATA unter Verwendung der Custom-Voices auf einem USB-Speichergerät – Beispiel



- **ALIAS** Speichert nur Alias-Marker (Verknüpfungen) der ausgewählten Daten an der angegebenen Speicherposition. Auf diese Weise können Sie mehrere Libraries Ihrer Voice-Daten speichern und mehrere Ordner mit verschiedenen Zusammenstellungen Ihrer Voices erstellen, ohne auf dem Laufwerk mehr Speicherplatz zu belegen. Wenn an einer beliebigen Speicherposition auf dem Laufwerk Voice-Daten vorhanden sind, können Sie einen Alias speichern, der diese Daten aufruft.

Speichern einer Library-Datei mit der Option ALIAS unter Verwendung der Custom-Voices auf einem USB-Speichergerät – Beispiel



- **CANCEL** (Abbrechen) Bricht den Speichervorgang ab.

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. Das Verschieben der Datei wirkt sich jedoch nicht auf das Aufrufen der Voices aus.

HINWEIS

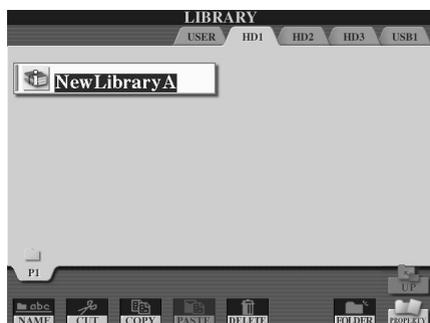
Wenn Sie die Library-Datei mit der Option ALL DATA speichern, müssen Sie zum Speichern der Library einen neuen Ordner erstellen, da die Custom-Voices im Ziellaufwerk mit den vorhandenen Voices gemischt sind.

HINWEIS

Wenn Sie eine Voice in mehreren Libraries mit der Option ALIAS speichern und anschließend diese Voice bearbeiten, wirken sich die Änderungen auf alle Libraries aus, die die bearbeiteten Voice enthalten.

So prüfen Sie, ob die Library-Daten ordnungsgemäß gespeichert wurden:

- 1) Wechseln Sie in das Voice-Creator-Hauptdisplay (falls erforderlich, drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR]).
- 2) Drücken Sie die Taste [D], um das Menü LIBRARY LOAD (Library laden) aufzurufen.
- 3) Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten die zutreffende Speicherposition aus. (Wenn die Daten beispielsweise auf einem USB-Gerät gespeichert sind, vergewissern Sie sich, dass das Gerät angeschlossen ist, und wählen Sie „USB1“ aus.) Die gespeicherte Library-Datei sollte im Display angezeigt werden.



Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Computer – Voice Editor

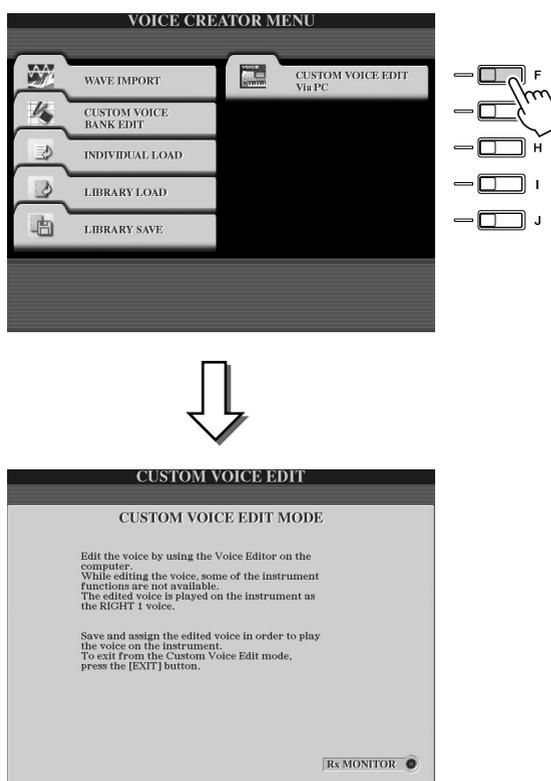
Nachdem Sie mit Hilfe der Voice-Creator-Features eine Custom-Voice erstellt haben, können Sie diese Voice auf einen Computer übertragen und ihre Parameter mit der (auf der CD-ROM enthaltenen) leistungsstarken Software Voice Editor bearbeiten. Die von Ihnen erstellten Voices können auf dem PRESET-Laufwerk des Tyros2 als Custom-Voices gespeichert und jederzeit durch Drücken der Taste [CUSTOM VOICE] aufgerufen werden. Bearbeiten Sie die Voice nach der Installation der Software wie folgt.

▶ **1** Schalten Sie zunächst den Computer und dann den Tyros2 ein.

▶ **2** Starten Sie Voice Editor auf dem Computer.

Auf dem Instrument wird das Display „Custom Voice Edit Mode“ (Modus zum Bearbeiten von Custom-Voices) angezeigt. Wenn dieses Display nicht erscheint, drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], und wählen Sie „Custom Voice Edit via PC“ (Custom-Voice auf PC bearbeiten) aus, um es einzublenden.

Voice Editor kann nur verwendet werden, wenn dieses Display angezeigt wird.



▶ **3** Bearbeiten Sie die Voice-Parameter auf dem Computer, um eine eigene Voice zu erstellen.

Einzelheiten hierzu finden Sie in der Dokumentation zu Voice Editor auf der mitgelieferten CD-ROM.

▶ **4** Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, speichern Sie, und weisen Sie die bearbeitete Voice auf dem Tyros2 zu.

▶ **5** Beenden Sie Voice Editor.

▶ **6** Drücken Sie die Taste [CUSTOM VOICE], und spielen Sie Ihre Custom-Voice.

Song-Wiedergabe

Quick Guide auf Seite 43 ➔

Mit den Funktionen für die Song-Wiedergabe des Tyros2 können Sie MIDI-Song-Daten (Sequenzdaten) abspielen. Dies sind im Handel auf Disketten erhältliche Song-Daten (GM- oder XG-kompatibel) sowie Spieldaten, die Sie mit den Funktionen zur Song-Aufnahme (Seite 55) aufgenommen und auf einem der Laufwerke gespeichert haben. Außerdem kann der Tyros2 Noten und Song-Texte anzeigen, und Sie können die ausgetüftelten Guide-Funktionen zum Üben von Klavierspiel und Gesang benutzen.

Dieser Abschnitt beschreibt Detaileinstellungen für die Song-Wiedergabe, die nicht im „Quick Guide“ enthalten sind.

Einblenden der Notenschrift

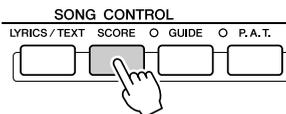
Um die Notenschrift des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [SCORE] (Noten). Auf diese Weise können Sie die Noten während der Song-Wiedergabe mitlesen. Das ist aber noch längst nicht alles:

- Lesen Sie die Noten bei gestoppter Wiedergabe, und üben Sie den Song.
- Benutzen Sie die Notenschrift, um nur die Melodie zu üben, während Sie die Begleitautomatik nutzen. Blenden Sie einfach den Part der rechten Hand (rechten Kanal) aus.
- Wenn der Song Liedtexte enthält, können Sie diese im Display lesen und zur Song-Wiedergabe singen. Schließen Sie ein Mikrofon an, und mischen Sie Ihre eigene Stimme während der Song-Wiedergabe hinzu.
- Mit den ausgeklügelten Guide-Funktionen können Sie sich vom Tyros2 „beibringen“ lassen, wie man den Song richtig spielt – und sogar, wie man in der richtigen Tonhöhe dazu singt.

Allgemeine Vorgehensweise (Score)

1 Wählen Sie einen Song aus.

2 Drücken Sie [SCORE]-Taste.



3 Während der Song-Wiedergabe zeigt ein roter „Ball“ die aktuelle Position an.

Wechseln Sie mit den [TAB]-Tasten zwischen den Seiten.

HINWEIS

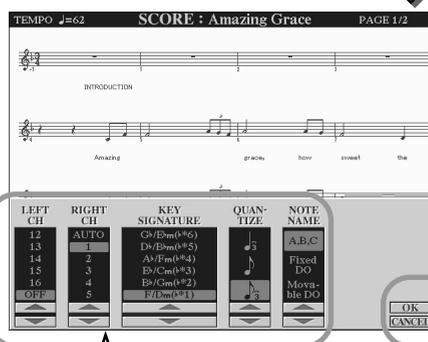
- Zum Umlblättern können Sie auch ein optionales Fußpedal verwenden (Seite 189).

4 Stellen Sie die Anzeigeparameter nach Wunsch ein.

5 Stellen Sie die Anzeigedetailparameter nach Wunsch ein.

HINWEIS

- Die angezeigten Noten werden vom Tyros2 anhand der MIDI-Daten des Songs erzeugt. Das hat zur Folge, dass diese nicht genau den Druckversionen von Songs in Notenheften entsprechen – besonders dann, wenn komplizierte Passagen oder viele kurze Noten dargestellt werden müssen.
- Es gibt auch Song-Daten, die mit speziellen Einstellungen für freie Tempi („free tempo“) aufgenommen wurden. Bei Song-Daten dieser Art werden Tempo, Schlag, Takt und die Notation nicht korrekt angezeigt.
- Wenn nicht alle Noten eines bestimmten Takts in eine Zeile passen, wird die Anzeige auf die nächste Zeile ausgedehnt.
- Die Notationsfunktionen können nicht benutzt werden, um Song-Daten durch die Eingabe von Noten zu erzeugen. Informationen zum Erstellen von Song-Daten finden Sie auf Seite 127.
- Sie können die Anzahl der angezeigten Takte erhöhen, indem Sie die Anzahl der übrigen darstellbaren Elemente verringern (Parts, Song-Texte, Akkordnamen usw.).



■ Parameter für die Notenschrift (siehe Schritt 4 vorherige Seite)

LEFT (Links)	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 (siehe Schritt 4 vorherige Seite), und stellen Sie den Parameter LEFT CH. (Linker Kanal) auf einen anderen Wert als „AUTO“ ein. Oder rufen Sie das Display [FUNCTION] → SONG SETTING auf (Seite 118), und stellen Sie den LEFT-Parameter auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“. RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
RIGHT (Rechts)	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die rechte Hand ein und aus. Wenn der Parameter LEFT CH. auf einen anderen Kanal als „AUTO“ eingestellt ist oder wenn [RIGHT] im Display [FUNCTION] → SONG SETTING auf [OFF] gestellt wird (Seite 118), wird automatisch Kanal 1 ausgewählt. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
CHORD (Akkord)	Schaltet die Anzeige von Akkorden ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.
LYRICS (Text)	Schaltet die Anzeige von Song-Texten ein und aus. Falls der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt.
NOTE	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.
COLOR (Farbe)	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).
SIZE (Größe)	Bestimmt die Display-Auflösung (bzw. die Zoom-Ebene) der Notation.

■ Detailparameter für die Notenschrift (siehe Schritt 5 vorherige Seite)

LEFT CH/RIGHT CH (Linker/Rechter Kanal)	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den Part der linken und rechten Hand benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird. AUTO Die MIDI-Kanäle der Song-Daten für die Parts der linken und rechten Hand werden automatisch zugewiesen. Die Parts werden jeweils auf den Kanal festgelegt, der im Display [FUNCTION] → SONG SETTING (Seite 118) eingestellt wurde. 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 Kanaluordnung – Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die linke Hand aus.
KEY SIGNATURE (Tonart)	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song angehalten wurde, einen Wechsel der Tonart eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notenschrift enthält.
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. Vergewissern Sie sich, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song auftritt.
NOTE NAME (Notenname)	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Diese Einstellungen sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE (siehe oben) auf „ON“ gestellt ist. 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 (Do unveränderlich) Die Noten werden als die der ausgewählten Sprache entsprechenden Solmisationssilben angezeigt (Seite 23). Englisch Do Re Mi Fa Sol La Ti Deutsch Do Re Mi Fa Sol La Si Französisch..... Ut Re Mi Fa Sol La Si Spanisch Do Re Mi Fa Sol La Si Italienisch Do Re Mi Fa Sol La Si MOVABLE DO (Do veränderlich) 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 ausgewählten Sprache ab.

Anzeigen von Liedtexten

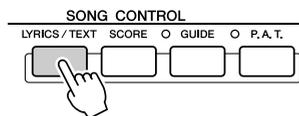
Wenn der ausgewählte Song auch Textdaten enthält, können Sie diese im Display anzeigen, indem Sie die Taste [LYRICS/TEXT] drücken. Die Lyrics-Funktion bietet eine Reihe nützlicher Möglichkeiten:

- Der zu singenden Text wird zum musikalisch richtigen Zeitpunkt hervorgehoben, wodurch es sehr einfach ist, ihn zu verfolgen und zu singen. Schließen Sie ein Mikrofon an, und mischen Sie Ihre eigene Stimme während der Song-Begleitung hinzu.
- Wenn Sie einen externen Bildschirm an den Tyros2 anschließen, können Sie darauf die Texte anzeigen lassen, um beispielsweise in der Gruppe singen zu können. Sie können den Tyros2 auch so einstellen, dass auf dem Bildschirm die Song-Texte und im LC-Display auf dem Instrument andere Funktionen angezeigt werden. (Wählen Sie [FUNCTION] → SCREEN OUT aus.)

Allgemeine Vorgehensweise (Lyrics)

1 Wählen Sie einen Song aus.

2 Drücken Sie die Taste [LYRICS/TEXT].



3 Während der Song läuft, wird der Text Stück für Stück im LC-Display angezeigt.

Wechseln Sie mit den [TAB]-Tasten zwischen den Seiten.

HINWEIS

- Zum Umlättern können Sie auch ein optionales Fußpedal verwenden (Seite 189).



In diesem Display können mehrere textbezogene Einstellungen vorgenommen werden.

TEXT	Schaltet das Display in die Textanzeige. Ausführliche Informationen zur Textanzeige finden Sie unter „Anzeigen von Text“ auf Seite 115.
TEXT FILE (Textdatei)	Ruft das Open/Save-Display zur Auswahl einer Textdatei auf. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zur Textanzeige zurückzukehren. Ausführliche Informationen zur Textanzeige finden Sie unter „Anzeigen von Text“ auf Seite 115.
BACKGROUND (Hintergrund)	Hiermit können Sie das Hintergrundbild der Textschrift ändern. Das Open/Save-Display wird aufgerufen, in dem Sie über diesen Parameter eine Bilddatei auswählen können. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zur Textanzeige zurückzukehren.

HINWEIS

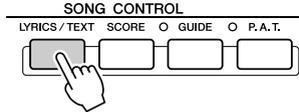
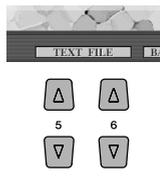
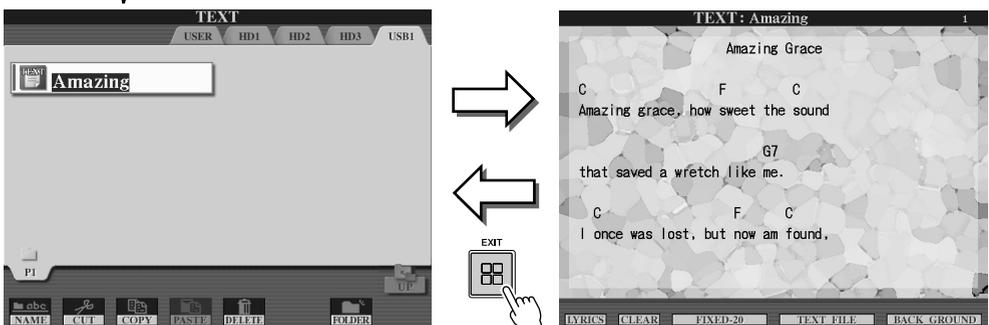
- Die für die Liedtexte verwendete Sprache hängt von den jeweiligen Daten der Song-Texte ab. Wenn der Song-Text durcheinander oder unleserlich sein sollte, können Sie dies mit der Einstellung „LYRICS LANGUAGE“ (Textsprache) im Display [FUNCTION] / E SONG SETTING ändern.
- Wenn die Hintergrundfarbe in den Song-Daten festgelegt ist, kann die BACKGROUND-Einstellung nicht geändert werden.
- Wenn der ausgewählte Song keinen Liedtext enthält, wird kein Text angezeigt.
- Wenn der ausgewählte Song Akkorddaten enthält, werden zusammen mit dem Liedtext die Akkordnamen angezeigt.

Anzeigen von Text

Mit dieser Funktion können Sie (auf einem Computer erstellte) Textdateien im Display des Tyros2 anzeigen, was Ihnen eine Reihe von nützlichen Möglichkeiten eröffnet:

- Sie können den Song-Text eingeben und anzeigen, auch wenn der Song keine Textdaten enthält.
- Sie können beliebigen Text anzeigen, nicht nur Song-Texte, sondern auch Song-Texte mit Akkordnamen, Hinweisen oder Tipps.
- Sie können einen externen Bildschirm an den Tyros2 anschließen und den Text genauso wie im Lyrics-Display auf dem Bildschirm anzeigen.

Allgemeine Vorgehensweise (Text)

- 1** Schließen Sie das Gerät an, das die im Display anzuzeigende Textdatei enthält.
- 2** Drücken Sie die Taste [LYRICS/TEXT].

- 3** Drücken Sie die [5]/Taste [6]n.

- 4** Wählen Sie eine Textdatei aus, und zeigen Sie den Text an.


Wenn der Text zu lang ist, wechseln Sie die Seiten mit den [TAB]-Tasten.

HINWEIS
 • Zum Umblättern können Sie auch ein optionales Fußpedal verwenden (Seite 189).

Im TEXT-Display stehen die folgenden zusätzlichen Einstellungen zur Verfügung:

LYRICS (Song-Text)	Ruft das Lyrics-Display auf.
CLEAR (Löschen)	Löscht den Text aus dem Display (die Textdaten selbst werden jedoch nicht gelöscht). Mit dieser Funktion können Sie Text aus der Anzeige löschen, und zwar sowohl aus dem Display des Instruments als auch aus einem angeschlossenen Bildschirm.
FIXED 16-PROPORTIONAL 28 (Nicht proportional 16 bis 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.
BACKGROUND (Hintergrund)	Ermöglicht es Ihnen, das Hintergrundbild der Textanzeige zu ändern (vgl. Beschreibung zum Lyrics-Display weiter oben). Die Hintergrundeinstellung bezieht sich gleichzeitig auf das Lyrics-Display und das Text-Display.

HINWEIS

- Der Zeilenvorschub (oder „Wagenrücklauf“) 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.
- Wenn die Hintergrundfarbe in den Song-Daten festgelegt ist, kann die BACKGROUND-Einstellung nicht geändert werden.

Informationen zu Textdaten

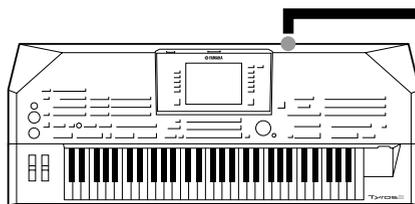
Die auf dem Instrument verwendeten Textdaten weisen die folgenden Merkmale auf:

- Einfache Textdateien mit der Erweiterung TXT.
- Eine maximale Dateigröße von 60 KB.
- Zeilenvorschübe und Seitenumbrüche können angezeigt werden.
- Auf der Basis des Zeichensatzes ISO-8859-1 Latin1.

Anzeigen von Song-Texten/Text auf einem externen Bildschirm

Sie können den Tyros2 direkt an einen externen Bildschirm anschließen. Auf diese Weise können Sie die Song-Texte und Akkorde Ihrer Song-Daten oder von Ihnen erstellten Text auf einem großen Bildschirm anzeigen. Der Tyros2 verfügt über zwei verschiedene Ausgangsbuchsen: RGB OUT und VIDEO OUT. Schließen Sie einen Computer-Bildschirm an die Buchse RGB OUT bzw. einen Fernseh- oder Video-Bildschirm an die Buchse VIDEO OUT an. Die Buchse RGB OUT liefert eine höhere Auflösung als die Buchse VIDEO OUT.

- 1 Schließen Sie einen Bildschirm an die Buchse RGB OUT oder an die Buchse VIDEO OUT des Tyros2 an (Seite 16).
- 2 Schalten Sie den Bildschirm und den Tyros2 ein.
- 3 Legen Sie im Display [FUNCTION] → SCREEN OUT (Bildschirm Ausgang) die Parameter MONITOR TYPE (Bildschirmtyp) und SCREEN CONTENT (Bildschirminhalt) fest (Seite 188).



Bildschirm

Wenn SCREEN CONTENT auf LYRICS/TEXT eingestellt ist, wird über VIDEO OUT nur der Song-Text bzw. der Text ausgegeben, unabhängig davon, welches Display am Instrument selbst aufgerufen wird. Dadurch können Sie andere Displays auswählen und dabei auf dem Bildschirm den Liedtext oder Text anzeigen.

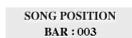
- 4 Spielen Sie den Song entsprechend den Anweisungen unter „Allgemeine Vorgehensweise (Lyrics/Text)“ auf den Seiten 114 und 115ab.

Song-Position

Der Tyros2 stellt die folgenden die Song-Position betreffenden Funktionen bereit.

- Die aktuelle Song-Position wird im Haupt-Display während der Wiedergabe in der Form Takt/Schlag angezeigt. Dadurch können Sie problemlos feststellen, an welcher Stelle im Song Sie sich gerade befinden.
- Durch Drücken von [FF] oder [REW] wird im Display automatisch ein Fenster mit der aktuellen Taktnummer (oder Phrasenmarkierungsnummer) eingeblendet.

Bei Songs ohne Phrasenmarkierungen



Zeigt den aktuellen Takt der Song-Wiedergabe an.

Bei Songs mit Phrasenmarkierungen



Dieses Menü erscheint nur, wenn die Song-Daten Phrasenmarkierungen enthalten. Mit der Taste [E] können Sie zwischen BAR (Takt) und PHRASE MARK (Phrasenmarkierung) umschalten. Wenn hier PHRASE MARK eingestellt ist, können Sie sich mit den Tasten [FF] oder [REW] durch die Phrasenmarkierungen im Song bewegen.

- Mit den Tasten [SP1]–[SP4] (Seite 44) können Sie Song-Positions-Marker in die Song-Daten eingeben. Dadurch können Sie sich nicht nur schnell und einfach durch den Song bewegen, Sie können auch sehr einfach Wiedergabe-Loops einrichten.

■ Song-Positions-Marker

In diesem Abschnitt geht es um zwei zusätzliche Marker-bezogene Funktionen und Details. Basisinformationen zum Einsatz von Markern zur Sprungnavigation und für Wiedergabe-Loops finden Sie im Quick Guide auf Seite 44.

● Jump-Marker (Sprungmarkierungen)

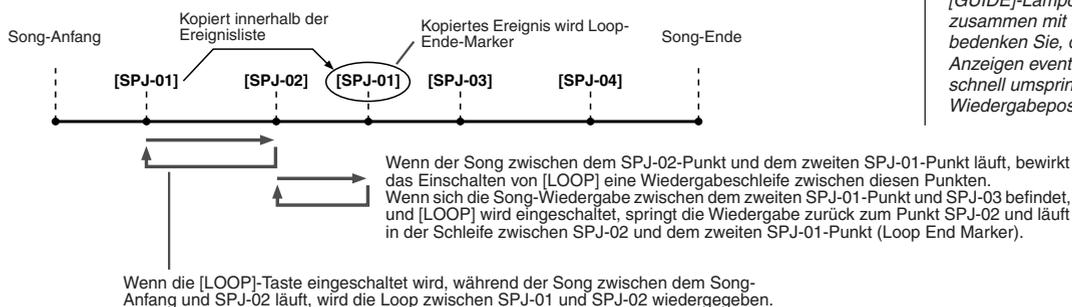
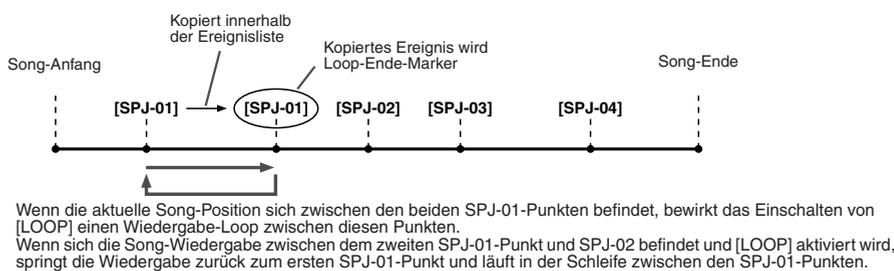
Die im Quick Guide auf Seite 44 beschriebenen Markierungen werden auch „Jump-Marker“ genannt. Sie können mit den Tasten [SP1]–[SP4] in die Song-Daten eingefügt werden. Im Song-Creator-Display „Event List“ (Ereignisliste) (Seite 133) werden sie mit „SPJ-01“ bis „SPJ-04“ auf (SPJ = „Song Position Jump“) angegeben. In der Ereignisliste können diese Ereignisse beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Marker-Nummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die letzte als Schleifenendmarkierung (siehe unten) interpretiert.

● Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung)

Mit Loop-Ende-Markern können Sie zusätzliche Markierungen in Song-Daten einfügen und dadurch die Vielseitigkeit noch mehr erhöhen. Schleifenendmarkierungen werden in der Ereignisliste (nicht mit den Tasten [SP1] bis [SP4] auf dem Bedienfeld) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Ereignis an eine andere Position im Song kopiert wird.

Basisinformationen zur Loop-Wiedergabe zwischen aufeinander folgenden Jump-Markern finden Sie im Quick Guide auf Seite 45.

Die folgenden Beispiele zeigen, wie Loop-Ende-Marker bei der Song-Wiedergabe benutzt werden können.



HINWEIS

- Probleme mit der Loop-Wiedergabe können auftreten, wenn Markierungen zu dicht aufeinander folgen.
- 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 an den Beschränkungen der Effektprozessoren des Tyros2.
- Wenn Sie die Guide-Funktion (das [GUIDE]-Lämpchen leuchtet auf) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

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

Bei der Song-Wiedergabe werden die als „SPJ-xxxx“ formatierten Markierungen (xxxx: zulässig sind ein Zeichen zwischen 01 und 04 und eine beliebige Anzahl von Buchstaben) als Loop-Ende-Marker behandelt. Da Sie in der Ereignisliste 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 Ereignisliste leicht unterscheiden.

Parameter für die Song-Wiedergabe

Der Tyros2 besitzt eine Reihe von Funktionen für die Song-Wiedergabe – die über [FUNCTION] → SONG SETTING zugewiesen werden können.

- Hören Sie sich Ihren Lieblings-Song immer wieder an (oder üben Sie dazu) – mit „Repeat Playback“ (wiederholte Wiedergabe).
- Spielen Sie alle Songs eines bestimmten Ordners ab – wiederholt oder in zufälliger Reihenfolge.
- Spielen Sie alle Songs in allen Ordnern ab. Jeder der SONG-Tasten [I] – [VI] sind mehrere Songs zugeordnet.

Somit haben Sie eine große Zahl von Musiktiteln, die Sie zufällig oder der Reihe nach abspielen können.

Sie können diese automatische „Jukebox“ jederzeit unterbrechen und mit der LCD-Taste [NEXT/CANCEL] im Open/Save-Display für die Song-Auswahl einen beliebigen Song zur Wiedergabe auswählen. Geben Sie einfach die Nummer des Songs ein, den Sie als nächsten hören möchten, und er wird in die Rotation eingefügt.

Hier werden die oben erwähnten Features sowie die Einstellungen im Display [FUNCTION] → SONG SETTING und im Open/Save-Display für Songs erklärt.

SONG SETTING (Song-Einstellung) – Allgemeine Vorgehensweise

1 Drücken Sie die Taste [FUNCTION].

2 Drücken Sie die LCD-Taste [SONG SETTING] (Song-Einstellung).

3 Stellen Sie die gewünschten Parameter ein (siehe nächste Seite).

Wählen Sie eines der Guide-Menüs aus (Seite 49).

Stellt die Wiederholungsmethode des Songs ein.

Bestimmt den MIDI-Kanal jedes Parameters.

Schaltet das Quick-Start-Feature ein oder aus.

Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.

NEXT/CANCEL (Weiter/Zurück) – Allgemeine Vorgehensweise

1 Rufen Sie während der Song-Wiedergabe das Open/Save-Display für Songs auf.

2 Drücken Sie die LCD-Taste des gewünschten Songs, so dass im Dateifeld die NEXT-Marke angezeigt wird und angibt, dass der ausgewählte Song als nächster gespielt wird. Wenn Sie die LCD-Taste [NEXT/CANCEL] drücken, können Sie die Auswahl aufheben und einen anderen Song auswählen.

Die folgenden Parameter können in Schritt 3 unter „Allgemeine Vorgehensweise“ auf Seite 118 eingestellt werden.

■ Parameter für die wiederholte Wiedergabe

REPEAT MODE (Wiederholmodus)	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF (Aus) Gibt den ausgewählten Song wieder und hält dann an. SINGLE (Einzel) Wiederholt die Wiedergabe des ausgewählten Songs. ALL (Alle) Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM (Zufall) Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
REPEAT FOLDER (Wiederholordner)	Bestimmt das Verzeichnis, aus dem die Songs nacheinander abgerufen werden, wenn REPEAT MODE auf ALL oder RANDOM gesetzt ist. „Verzeichnis“ bedeutet in diesem Fall der Pfad (Seite 78), der auf jeder der SONG-Tasten [I] bis [VI] gespeichert ist. CURRENT (Aktuell) Spielt nacheinander alle Songs in dem Verzeichnis ab, das den aktuellen Song enthält. Als erstes wird der aktuell ausgewählte Song wiedergegeben. ALL (Alle) Spielt alle Songs aus allen Verzeichnissen ab (die unter den SONG-Tasten [I] bis [VI] 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.
PHRASE MARK REPEAT (Phrasenmarkierung wiederholen)	Eine Phrasenmarkierung ist ein vorprogrammierter Abschnitt von Song-Daten, der eine bestimmte Position (Anzahl von Takten) im Song angibt. Wenn dieser Parameter aktiviert ist, wird der der angegebenen Phrasenmarkierung entsprechende Abschnitt wiederholt (Seite 117).

■ Parameter des MIDI-Kanals

LEFT CH (Linker Kanal)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn AUTO CH SET (siehe unten) auf OFF festgelegt ist. Er bestimmt, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke Hand zugeordnet ist.
RIGHT CH (Rechter Kanal)	Dieser Parameter ist verfügbar, wenn AUTO CH SET (siehe unten) auf OFF festgelegt ist, Er bestimmt, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die rechte Hand zugeordnet ist.
AUTO CH SET (Kanäle automatisch festlegen)	Wenn dieser Parameter aktiviert ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell vertriebenen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert (ON) sein. Wenn hier OFF ausgewählt ist, stehen die oben beschriebenen Parameter LEFT CH und RIGHT CH zur Verfügung.

■ Parameter des Lyric-Displays

LYRICS LANGUAGE (Textsprache)	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). JAPANESE (Japanisch) Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache. INTERNATIONAL Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache.
---	--

■ Quick-Start-Parameter

QUICK START (Schnellstart)	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten sind bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstartfunktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), liest der Tyros2 alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit. Anschließend kehrt er für die erste Note im Song auf das korrekte Tempo zurück. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
--------------------------------------	--

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

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

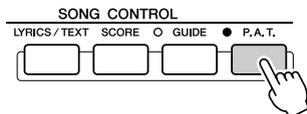
HINWEIS

• **Informationen zur Verwendung des Spielfassistenten**

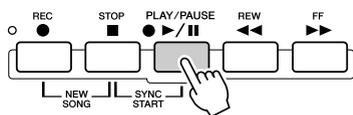
Um den Spielfassistenten zu verwenden, muss der Song Akkorddaten enthalten. Wenn dies der Fall ist, wird während der Song-Wiedergabe im MAIN-Display der jeweils aktuelle Akkordname angezeigt. Daran können Sie sofort erkennen, ob im Song Akkorddaten gespeichert sind.

- ▶ **1** Wählen Sie einen Song aus (Seite 43).

- ▶ **2** Drücken Sie die [P. A. T.]-Taste, um das Feature einzuschalten.



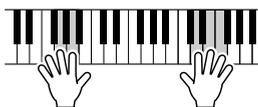
- ▶ **3** Drücken Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.



- ▶ **4** Spielen Sie auf der Tastatur.

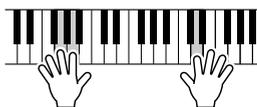
Das Instrument passt Ihr Spiel auf der Tastatur automatisch an die Song-Wiedergabe und dessen Akkorde an, egal welche Tasten Sie anschlagen. Es ändert sogar den Sound je nach Art Ihres Spiels. Spielen Sie einmal in den drei verschiedenen Arten, die unten aufgeführt sind.

- Beidhändiges Spiel mit der linken und rechten Hand (Methode 1)



Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

- Beidhändiges Spiel mit der linken und rechten Hand (Methode 2)



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

- Abwechselndes Spiel mit der linken und rechten Hand



Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

- ▶ **5** Drücken Sie die Taste SONG CONTROL [STOP], um die Wiedergabe anzuhalten.

- ▶ **6** Drücken Sie die [P. A. T.]-Taste erneut, um das Feature auszuschalten.

Song Creator (Digitalaufnahme)

Quick Guide auf den Seiten 55 - 58 ➔

Dieser Abschnitt beschreibt nicht im Quick Guide behandelte Bedienvorgänge, einschließlich der Einzelschrittaufnahme und der Neuaufnahme oder Bearbeitung vorhandener Song-Daten. Grundlegende Informationen zur Aufnahme eines Songs mit „Quick Recording“ und „Multi Recording“ finden Sie im Quick Guide.

Echtzeit- und Einzelschrittaufnahme

Sie können Ihr Spiel auf der Tastatur auf zwei verschiedene Arten als MIDI-Daten aufnehmen: in Echtzeit oder schrittweise.

- **Echtzeitaufnahme** Bei dieser Methode werden die Spieldaten in Echtzeit aufgenommen, wobei alle in der Zielspur bereits vorhandenen Daten überschrieben werden. Die neuen Daten ersetzen die früheren Daten. Diese Methode ist im „Quick Guide“ beschrieben
- **Einzelschrittaufnahme** Bei dieser Methode können Sie die Musik „zusammensetzen“, indem Sie alle Ereignisse (Events) einzeln eingeben. Diese Methode einer manuellen, nicht in Echtzeit erfolgenden Aufnahme ist mit dem Schreiben von Noten auf Notenpapier vergleichbar. Unter Verwendung der Ereignisliste (Seiten 125, 127, 133) können Sie Noten, Akkorde und andere Ereignisse einzeln eingeben.

Punch In/Out

Seite 122

Mit dieser Echtzeitaufnahmemethode können Sie einen bestimmten Bereich des bereits aufgenommenen Songs überschreiben. Daten zwischen dem Punch-In- und Punch-Out-Punkt werden durch das neue Material ersetzt. Bedenken Sie, dass die Teile vor und nach dem Punch In/Out-Bereich nicht überschrieben werden. Sie werden ganz normal wiedergegeben, um Ihnen die Aufnahme zu erleichtern. Für den automatischen Betrieb können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte vorher in Form von Taktnummern angeben, oder Sie können eine Punch-In/Out-Aufnahme per Fußschalter oder einfach durch Spiel auf der Tastatur manuell auslösen. Stellen Sie die Parameter der Punch-In/Out-Aufnahme im Display [DIGITAL RECORDING] → SONG CREATOR → REC MODE ein, und nehmen Sie den bereits vorhandenen Song neu auf (entsprechend den Anweisungen im „Quick Guide“).

Einzelschrittaufnahme mit Hilfe der Ereignisliste (Event List)

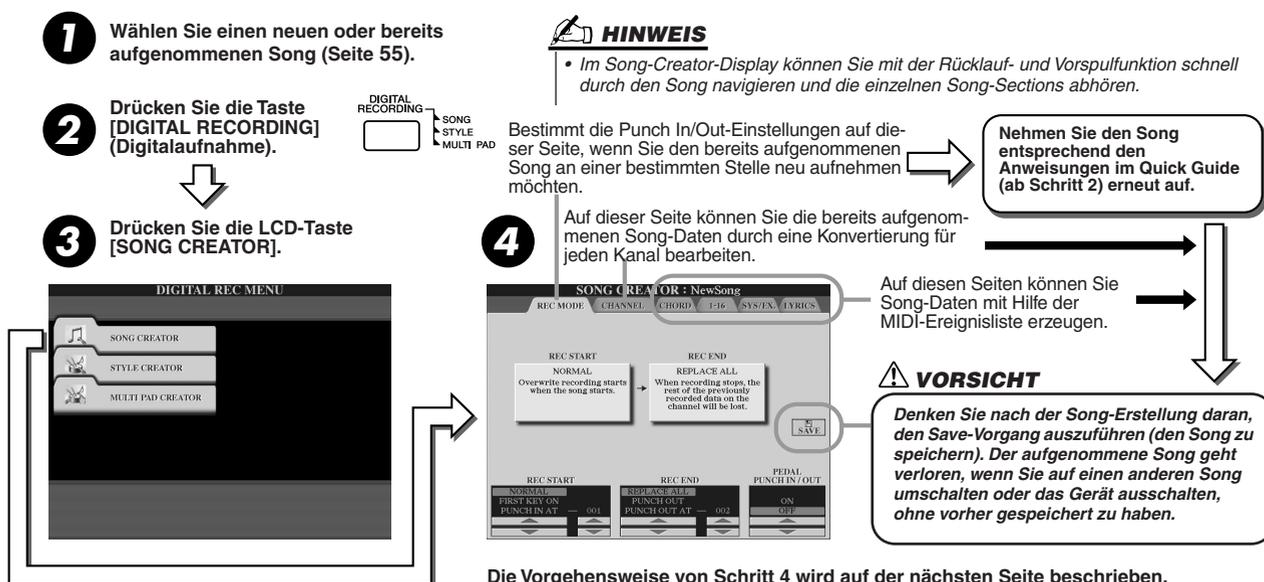
Seiten 125, 127, 133

Song-Daten bestehen aus verschiedenen aufgenommenen MIDI-Ereignissen, zu denen globale Ereignisse für den gesamten Song und spezielle Ereignisse für jeden einzelnen Kanal gehören. Die MIDI-Ereignisliste ist ein nützliches Song-Creator-Werkzeug, mit dem Sie alle Ereignisse eines Songs in chronologischer Reihenfolge (geordnet nach Takten, Schlägen und Clock-Impulsen) anordnen und bearbeiten können. Die Ereignisse umfassen:

- Akkord/SectionMit diesen Ereignissen für die Style-Wiedergabe können Sie Akkorde und „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.) eingeben.
- MIDI-Kanalmeldungen (1–16).....Kanalspezifische Ereignisse, z. B. Note On/Off (Note Ein/Aus), Program Change (Programmwechsel bzw. Voice-Nummer), Controller-Meldungen (einschließlich Lautstärke und Panorama der Mischpulteneinstellungen) und Pitch Bend (Tonhöhenbeugung).
- Systemexklusive MeldungenSystemereignisse, die alle Kanäle betreffen, wie Tempo und Taktart (Time Signature).
- Song-Text.....Daten, die den Song-Text enthalten.

Bedenken Sie, dass Sie die Echtzeitaufnahme auch benutzen können, um einen Song neu aufzunehmen, der zuvor mit der Einzelschrittaufnahme erstellt wurde.

Allgemeine Vorgehensweise (Song Creator)



Einstellungen des Aufnahmemodus (für Neuaufnahme)

Die folgenden Parameter können eingestellt werden, indem Sie unter „Allgemeine Vorgehensweise“ in Schritt 4 die Seite REC MODE aufrufen. Stellen Sie die Parameter ein, und drücken Sie die [REC]-Taste, um einen bestehenden Song entsprechend den Anweisungen im Quick Guide (ab Schritt 2) erneut aufzunehmen.

REC-START-Einstellungen

NORMAL	Wenn Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE] drücken oder bei eingeschaltetem [SYNC START] auf der Tastatur spielen, beginnt die Aufnahme.
FIRST KEY ON (Ab erster Taste)	Der Song wird normal wiedergegeben, und die Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur zu spielen beginnen.
PUNCH IN AT (Punch-In bei)	Der Song wird normal bis zum angegebenen (mit der entsprechenden LCD-Taste eingestellten) Punch-In-Takt abgespielt, und dann wird mit dem Überschreiben der bestehenden Daten begonnen.

REC-END-Einstellungen

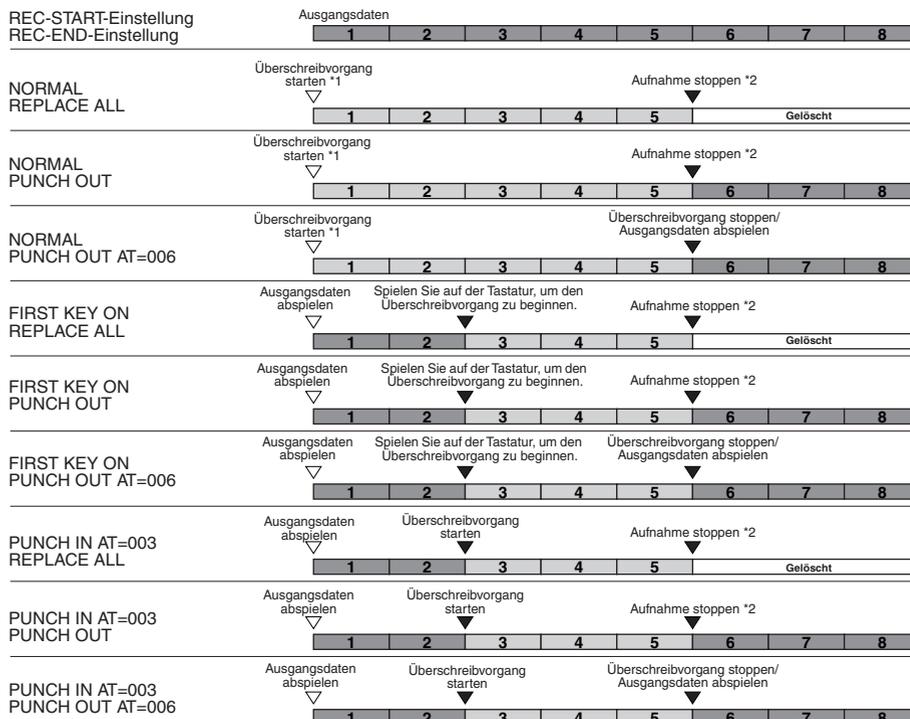
REPLACE ALL (Alles ersetzen)	Löscht alle Daten, die auf den Punkt folgen, an dem die Aufnahme beendet wird.
PUNCH OUT	Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt interpretiert. Alle Daten, die sich hinter diesem Punkt befanden, bleiben erhalten.
PUNCH OUT AT (Punch-Out bei)	Der Überschreibvorgang wird bis zum (mit der entsprechenden LCD-Taste angegebenen) Punch-Out-Takt fortgesetzt. Dort wird die Aufnahme beendet, und der Song läuft normal weiter.

PEDAL PUNCH IN/OUT-Einstellungen

Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie den Punch-In- und Punch-Out-Punkt mit Fußpedal 2 steuern. 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 anhalten (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Wenn die Pedal-Punch-In-/Out-Funktion eingeschaltet ist, wird die aktuelle Funktionszuweisung des Sostenuto-Pedals aufgehoben.

Beispiele für Neuaufnahmen je nach REC-MODE-Einstellung

Mit dem Tyros2 können Sie auf verschiedene Arten neu aufnehmen oder einen bestimmten Bereich eines bereits aufgenommenen Kanals ersetzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.



*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.

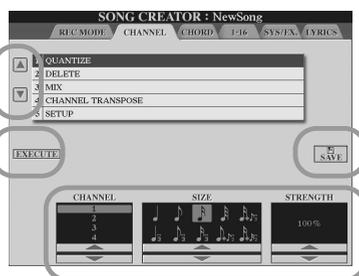
Vorher aufgezeichnete Daten
 Neu aufgezeichnete Daten
 Gelöschte Daten

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal

Um die folgenden Parameter festzulegen, rufen Sie in Schritt 4 der „Allgemeinen Vorgehensweise“ auf Seite 121 die CHANNEL-Seite auf.

1 Wählen Sie ein Menü aus.

3 Führt die Vorgänge der angezeigten Seite aus. Nach Ausführung des Vorgangs wird (außer auf der SETUP-Seite) die Taste in [UNDO] geändert, so dass Sie die ursprünglichen Daten wiederherstellen können, wenn Sie mit dem Ergebnis des Vorgangs nicht zufrieden sind. Die Undo-Funktion hat nur eine Ebene, d. h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.



2 Stellen Sie die Parameter nach Wunsch ein.

4 **VORSICHT**

Nach dem Erstellen oder Bearbeiten des Songs müssen Sie den Save-Vorgang ausführen, um den Song zu speichern. Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie auf einen anderen Song umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

■ Quantize (wird oben in Schritt 2 eingestellt)

Mit der Quantize-Funktion (Quantisierung) können Sie das Timing einer aufgenommenen Spur exakt an den Taktschlag anpassen. Die folgende musikalische Phrase wurde beispielsweise mit exakten Viertel- und Achtelnoten komponiert.

Wenn Sie die Phrase in Echtzeit aufnehmen, ist Ihr Timing möglicherweise nicht perfekt im Rhythmus. Mit der Quantize-Funktion können Sie alle Noten in einer Spur so ausrichten, dass sich das Timing präzise nach dem angegebenen Notenwert richtet.



CHANNEL (Kanal)	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten quantisiert werden soll.
SIZE (Größe)	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Stellen Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des zu bearbeitenden Kanals ein. Wenn die aufgezeichneten Daten beispielsweise sowohl Viertel- als auch Achtelnoten enthalten, geben Sie 1/8 als Quantize-Wert an. Wenn Sie den Quantize-Wert 1/4 verwenden, werden die Achtelnoten auf die Viertelnoten-Taktszeiten verschoben.</p> <p>Ein Takt mit Achtelnoten vor der Quantisierung → Nach der Quantisierung mit 1/8-Noten</p> <p>Einstellungen:</p> <p> Viertelnote Achtelnote 1/16-Note 1/32-Note 1/16-Note+ Achteltriofen* Vierteltriofen Achteltriofen Sechzehnteltriofen Achtelnote+ Achteltriofen* 1/16-Note+ 1/16-Triofen* </p> <p>Die drei mit einem Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da sie es Ihnen erlauben, zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig anzugeben, ohne den einen von beiden an den anderen anpassen zu müssen. Wenn auf einem Kanal z. B. sowohl normale Achtelnoten als auch Triofen enthalten sind und Sie die Quantize-Funktion auf der Basis von Achtelnoten ausführen, werden alle Noten auf dem Kanal zu normalen Achtelnoten, wodurch der Triofen effekt vollständig aus dem Rhythmus verschwindet. Wenn Sie jedoch den aus Achtelnoten und Achteltriofen bestehenden Quantize-Wert verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
STRENGTH (Intensität)	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. 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% behält die Aufnahme den Eindruck menschlichen Spielgefühls bei.</p> <p>Länge einer Viertelnote</p> <p>Ausgangsdaten (Annahme: 4/4-Takt)</p> <p>Quantisierungsintensität = 100</p> <p>Quantisierungsintensität = 50</p>

■ Delete (Löschen).....

Mit dieser Funktion können Sie die aufgenommenen Daten eines Kanals in den Song-Daten löschen. Wählen Sie den zu löschenden Kanal mit den oberen/unteren LCD-Tasten [1] bis [8], und drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE] (Ausführen).

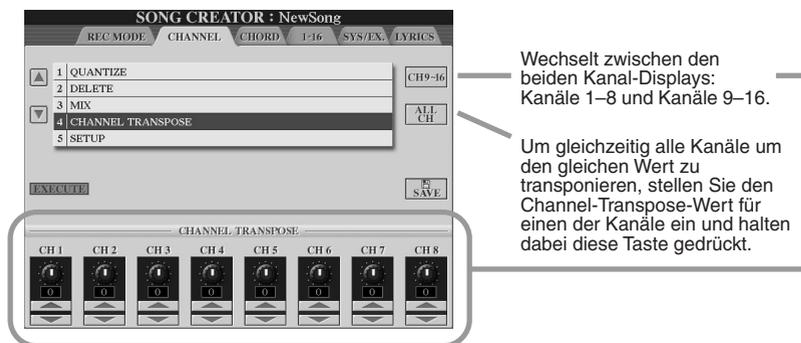
■ **Mix (wird in Schritt 2 auf vorheriger Seite eingestellt)**

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

SOURCE1 (Quelle 1)	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Alle MIDI-Ereignisse des hier angegebenen Kanals werden auf den Zielkanal kopiert.
SOURCE2 (Quelle 2)	Bestimmt einen der zu mischenden MIDI-Kanäle (1–16). Nur die Notenergebnisse 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 SOURCE1 auf den Zielkanal kopieren können.
DESTINATION (Ziel)	Legt den Kanal fest, auf dem das Misch- oder Kopierergebnis abgelegt wird.

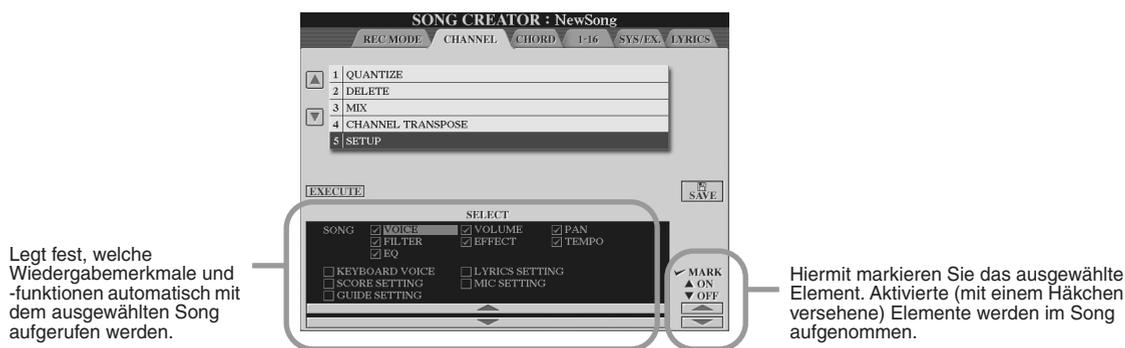
■ **Channel Transpose (Kanaltransponierung)**

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



■ **Setup (wird in Schritt 2 auf vorheriger Seite eingestellt)**

Die aktuellen Einstellungen des Mischpult-Displays (Seite 179) und die Einstellungen der Regler am Bedienfeld können am Song-Anfang als Setup-Daten aufgenommen werden. Die hier aufgenommenen Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, sobald der Song startet.



SONG	Speichert die Tempeoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.
KEYBOARD VOICE (Tastatur-Voice)	Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice der auf der Tastatur gespielten Parts (RIGHT1, 2, 3 und LEFT) und deren Ein/Aus-Status. Die hier aufgenommenen Bedienfeldeinstellungen entsprechen denjenigen, die mit der One-Touch-Einstellung gespeichert werden (Seite 155). Anders als die anderen Elemente in dieser Liste kann diese Einstellung an jedem beliebigen Punkt im Song aufgenommen werden.
SCORE SETTING	Speichert die Einstellungen für das Score-Display.
GUIDE SETTING	Speichert die Einstellungen der Guide-Funktionen. Wenn die Einstellungen gespeichert sind, werden die Guide-Funktionen bei Auswahl eines Songs automatisch aktiviert.
LYRICS SETTING	Speichert die Einstellungen für das Lyrics-Display.
MIC SETTING	Speichert die Mikrofoneinstellungen im Display „Mixing Console“ (Mischpult) (Seite 179) und die Vocal-Harmony-Einstellungen.

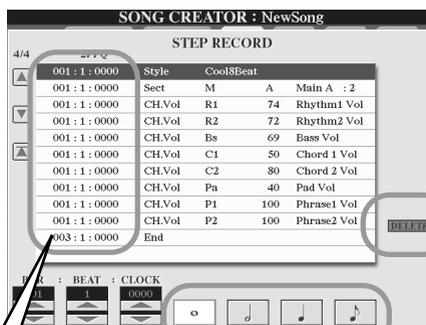
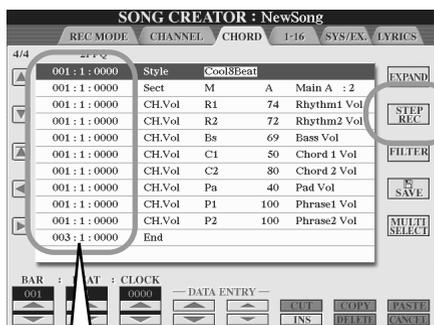
Einzelschrittaufnahme von Akkorddaten mit Hilfe der Ereignisliste

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 121 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite CHORD (Akkord) aufrufen.

Mit dieser Funktion können Akkordwechsel für die Style-Wiedergabe einzeln mit genauem Timing aufgezeichnet werden. Da die Änderungen nicht in Echtzeit eingegeben werden müssen, können Sie problemlos komplexe Akkordänderungen und -begleitungen erzeugen – und das noch vor dem Aufzeichnen der Melodie.

Um bereits aufgenommene Akkordereignisse zu bearbeiten, verwenden Sie das CHORD-Display.

Um ganz neue Akkordereignisse einzugeben, benutzen Sie das Display STEP RECORD (Einzelschrittaufnahme).



Drücken Sie hier, um das Ereignis an der aktuellen Cursorposition zu löschen.

Die Song-Position, an der Sie das Ereignis einfügen bzw. bearbeiten, wird durch die folgenden drei Werte angegeben.

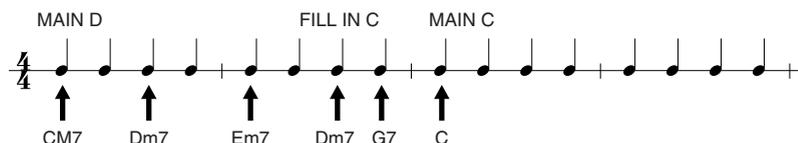
001 : 1 : 0000

001 — Taktnummer (BAR)
 1 — Beat (Schlag)
 0000 — Clock ...1920 Clock-Impulse pro Viertelnote.

Hier wird die Länge des nächsten einzugebenden Akkord-/Section-Ereignisses angegeben. Damit wird bestimmt, zu welcher Position der Cursor nach der Eingabe weiter springt.

■ Eingeben komplett neuer Akkord-/Section-Ereignisse.....

Die folgende Akkordfolge können Sie beispielsweise mit dem unten beschriebenen Verfahren eingeben.



▶ **1** Drücken Sie die Taste [MAIN D], um die Section anzugeben, und geben Sie die rechts angezeigten Akkorde ein.

ACMP OTS LINK AUTO FILL IN

MAIN VARIATION

A B C **D**

Sect:
Zeigt das Section-Wechselereignis an.

Chord:
Zeigt das Akkordwechselereignis an.

SONG CREATOR : NewSong

STEP RECORD

001:1:0000	Sect	M	A	Main D : 2
001:1:0000	Chord	C		Chord
001:1:0000	Tempo			100
001:1:0000	OnOff	R1	On	00000000
003:1:0000	End			

BAR : BEAT : CLOCK

001 : 1 : 0000

001 : 1 : 000 CM7

↓

001 : 3 : 000 Dm7

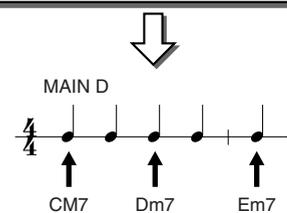
↓

002 : 1 : 000 Em7

Wählen Sie diese Auflösung, und spielen Sie die rechts angezeigten Akkorde.

HINWEIS

- Achten Sie darauf, dass [AUTO FILL IN] ausgeschaltet ist.



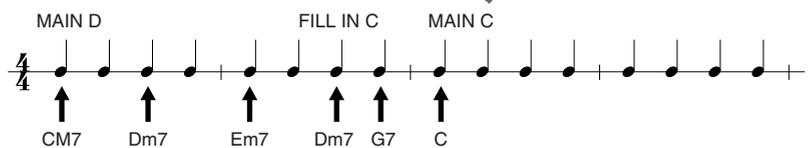
- ▶ **2** Drücken Sie die Taste [AUTO FILL IN] und dann die Taste [MAIN C], um die Section („Fill In C“) anzugeben, und geben Sie dann die rechts angegebenen Akkorde ein.

Wählen Sie diese Auflösung, und spielen Sie die rechts angezeigten Akkorde.



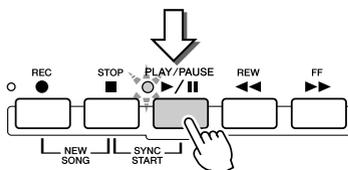
- ▶ **3** Geben Sie die rechts angegebenen Akkorde ein.

Wählen Sie diese Auflösung, und spielen Sie die rechts angezeigten Akkorde.



- ▶ **4** Verschieben Sie die Song-Position an den Anfang, und starten Sie den Song, um Ihre neue Akkordfolge anzuhören.

Sie können den Song auch mit dieser LCD-Taste an den Anfang bewegen.



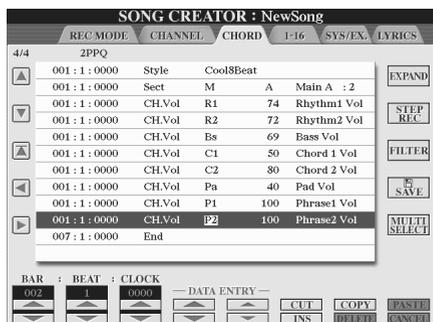
WICHTIG

- Die Akkordfolge kann nur in diesem Display STEP RECORD (Einzelschrittaufnahme) abgespielt werden. Zur Wiedergabe der Akkorde müssen Sie im CHORD-Display die LCD-Taste [EXPAND] (Erweitern) drücken (siehe nächste Seite), um die hier aufgenommenen Ereignisse in Song-Daten umzuwandeln.

■ Bearbeiten bestehender Akkordereignisse

Akkordereignisse, die bereits im Display STEP RECORD eingegeben wurden, können im CHORD-Display bearbeitet werden.

Mit Ausnahme der weiter unten beschriebenen Expand-Funktion sind die Bedienvorgänge im CHORD-Display die gleichen wie im auf Seite 132 beschriebenen Display zur Bearbeitung von Kanaldaten (Seite 1–16).



Drücken Sie hier, um die aufgezeichneten Akkord- und Section-Eingaben in Song-Daten umzuwandeln. Die Expand-Funktion muss ausgeführt werden, damit die im Display STEP RECORD eingegebenen Daten (siehe oben) richtig abgespielt werden.

HINWEIS

- In diesem Display können in Echtzeit aufgenommenen Akkord- und Section-Daten nicht angezeigt und bearbeitet werden.

Ereignisse im Chord-Event-Display (CHORD-Seite)

- Style
- Tempo
- Chord – Akkordgrundton, Akkordtyp, On-Bass-Akkord
- Sect – Style-Section (Intro, Main, Fill-In, Break, Ending)
- OnOff – Ein/Aus-Status jedes Parts (Kanals) des Styles
- CH.Vol – Lautstärke jedes Parts (Kanals) des Styles
- S.Vol – Gesamtlautstärke des Styles

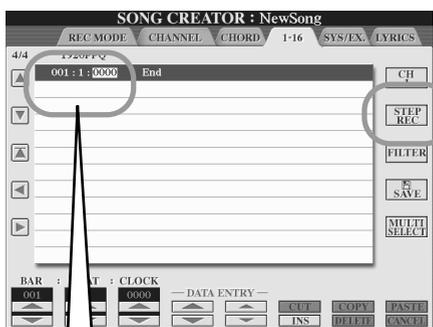
Einzelstrittaufnahme von Noten mit Hilfe der Ereignisliste

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 121 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite „1–16“ aufrufen.

Auf dieser Seite können Sie einen Song erstellen, indem Sie die Noten für jeden Kanal nacheinander an den richtigen Positionen eingeben, ohne sie in Echtzeit spielen zu müssen. Auf dem Tyros2 können Sie die Akkorde für die Style-Wiedergabe und die Melodie (wie hier beschrieben) getrennt voneinander eingeben.

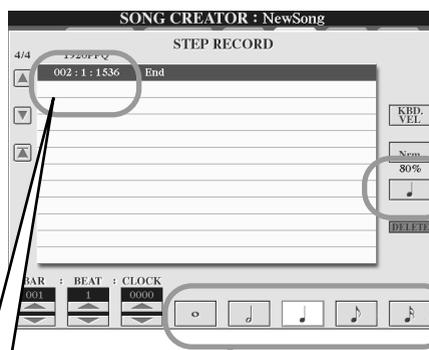
Benutzen Sie das Display „1–16“, um bereits aufgenommene Notenergebnisse auf allen Kanälen einzeln zu bearbeiten.

Benutzen Sie das Display STEP RECORD (Einzelstrittaufnahme), um komplett neue Notenergebnisse einzugeben.



Die Song-Position, an der Sie das Ereignis einfügen bzw. bearbeiten, wird durch die folgenden drei Werte angegeben.

001 : 1 : 1440
 Taktnummer (BAR) Beat Clock
 ... 1920 Clock-Impulse pro Viertelnote.



Durch Drücken dieser Taste schalten Sie die Notentasten (unten im Display) abwechselnd zwischen den folgenden drei Basisnotenwerten um: normal, punktiert und triolisch.

Hier wird die Länge des nächsten einzugebenden Notenergebnisses angegeben. Damit wird bestimmt, zu welcher Position der Cursor nach der Eingabe weiterspringt.

HINWEIS

- Zur Eingabe von Pausen geben Sie einfach (mit den LCD-Tasten [BAR], [BEAT] und [CLOCK]) die Position der nachfolgenden Note an, und fügen Sie die Note ein. Jeder „leere“ Abschnitt zwischen zwei aufeinander folgenden Noten wird automatisch als Pause betrachtet.

■ Eingeben komplett neuer Notenergebnisse.....

In diesem Abschnitt wird anhand von drei konkreten Beispielen erklärt, wie Sie Noten schrittweise aufzeichnen können.

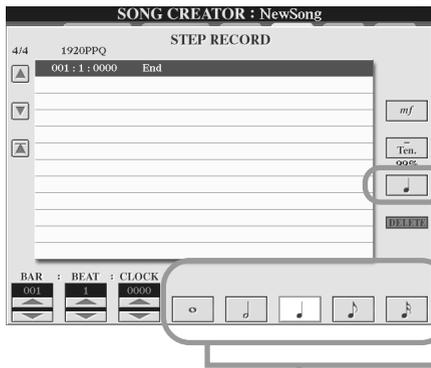
Beispiel 1



HINWEIS

• Da die Notendarstellung auf dem Instrument von aufgenommenen MIDI-Daten generiert wird, könnte sie nicht genau so aussehen wie hier abgebildet.

▶ 1 Stellen Sie nacheinander die folgenden Parameter ein.



Mit diesen Tasten geben Sie die Schrittweite für die nächste einzugebende Note an. Legen Sie hier wie im Beispiel die Auflösung auf **Viertelnote** fest.

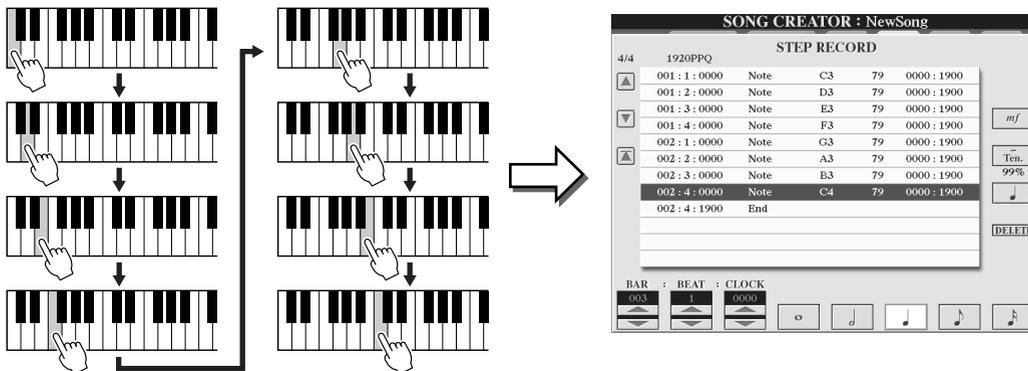
Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Wählen Sie hier wie im Beispiel „mf“ (mezzoforte) aus.

Wert	Tatsächlich aufgezeichnete Velocity
Kbd.Vel	Tatsächliche Anschlagstärke
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

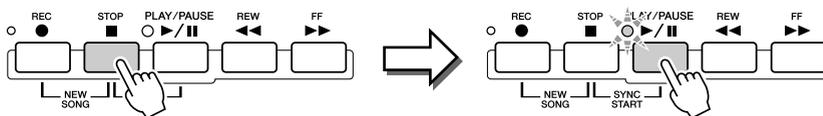
Stellt die klingende Notenlänge (Gate Time) ein (als Prozentwert). Wählen Sie hier wie im Beispiel „Tenuto“ aus.

Wert	Tatsächlich aufgezeichnete Velocity
Normal	80%
Tenuto	99%
Staccato	40%
Staccatissimo	20%
Manual (Manuell)	Die Notenlänge kann mit Hilfe des [DATA ENTRY]-Datenrads auf einen beliebigen Prozentwert eingestellt werden.

▶ 2 Spielen Sie die Noten C, D, E, F, G, A, H und C in dieser Reihenfolge (siehe Beispiel).



▶ 3 Verschieben Sie den Cursor durch Drücken der [STOP]-Taste an den Songanfang, und drücken Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE], um die soeben eingegebenen Noten wiederzugeben.



▶ 4 Drücken Sie die Taste [EXIT] (Beenden), um das Schrittaufnahme-Display zu verlassen.

▶ 5 Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (Taste [I]), um das Open/Save-Display aufzurufen, und speichern Sie Ihre Daten (Seite 75).

VORSICHT

• Die aufgenommenen Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Datei auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

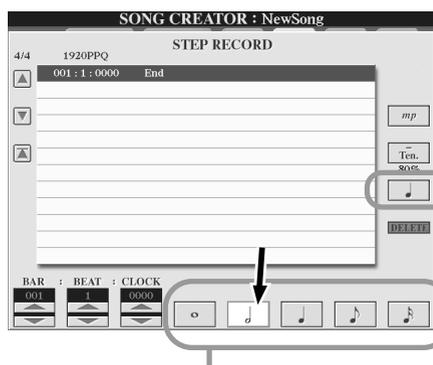
Beispiel 2


HINWEIS

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

Bedenken Sie bei diesem Beispiel, dass Sie bei einem der Schritte eine Taste auf der Tastatur gedrückt halten müssen, während Sie den Vorgang ausführen.

► **1** Stellen Sie nacheinander die folgenden Parameter ein.

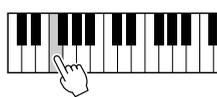
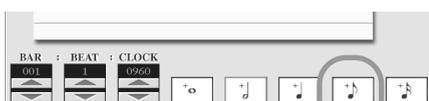


Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Wählen Sie hier wie im Beispiel „mp“ (mezzopiano) aus.

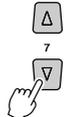
Stellt die klingende Notenlänge (Gate Time) ein (als Prozentwert). Wählen Sie hier wie im Beispiel „Ten.“ aus.

Mit diesen Tasten geben Sie die Schrittweite für die nächste(n) Note(n) an. Legen Sie hier wie im Beispiel die Auflösung auf **Halbnote** fest.

► **2** Geben Sie wie im Beispiel die Note F ein.

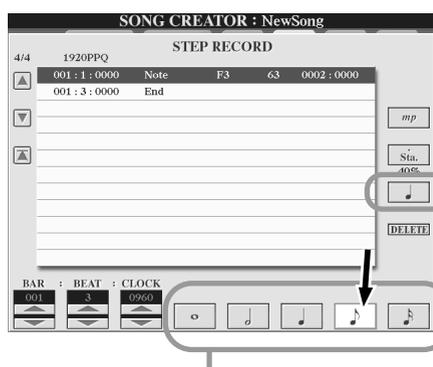


+



Halten Sie die Note F auf der Tastatur, und drücken Sie die LCD-Taste für Achtelnoten. Dadurch wird eine halbe Note (für „F“) eingegeben und ein gebundenes Achtel angehängt.

► **3** Stellen Sie nacheinander die folgenden Parameter ein.



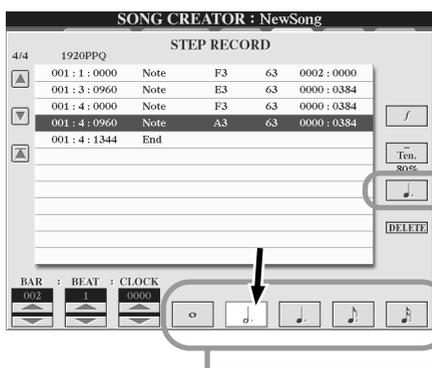
Stellt die klingende Notenlänge (Gate Time) ein (als Prozentwert). Wählen Sie hier wie im Beispiel „Staccato“ aus.

Mit diesen Tasten geben Sie die Schrittweite für die nächsten Noten an. Legen Sie hier wie im Beispiel die Auflösung auf **Achtelnote** fest.

► **4** Spielen Sie wie im Beispiel die Noten E, F und A.



▶ **5** Stellen Sie nacheinander die folgenden Parameter ein.



Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Wählen Sie hier wie im Beispiel „f“ (forte) aus.

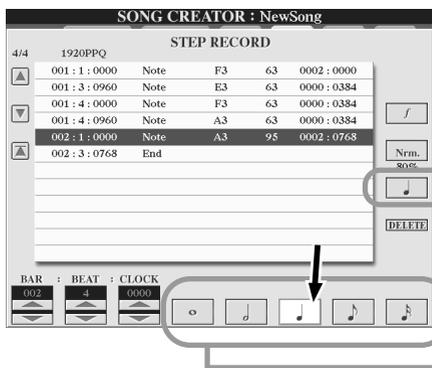
Stellt die klingende Notenlänge (Gate Time) ein (als Prozentwert). Wählen Sie hier wie im Beispiel „Ten.“ aus.

Mit diesen Tasten geben Sie die Schrittweite für die jeweils nächste Note an. Legen Sie hier wie im Beispiel die Auflösung auf **Punktierte halbe Note** fest.

▶ **6** Spielen Sie wie im Beispiel die Taste A auf der Tastatur.



▶ **7** Stellen Sie nacheinander die folgenden Parameter ein.

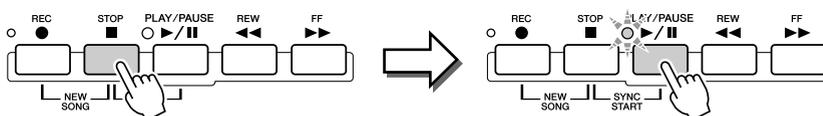


Mit diesen Tasten geben Sie die Schrittweite für die jeweils nächste Note an. Legen Sie hier wie im Beispiel die Auflösung auf **Viertelnote** fest.

▶ **8** Spielen Sie wie im Beispiel die Note F auf der Tastatur.



▶ **9** Verschieben Sie den Cursor durch Drücken der [STOP]-Taste an den Songanfang, und drücken Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE], um die soeben eingegebenen Noten wiederzugeben.



▶ **10** Drücken Sie die Taste [EXIT] (Beenden), um das Schrittaufnahme-Display zu verlassen.

▶ **11** Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (Taste [I]), um das Open/Save-Display aufzurufen, und speichern Sie Ihre Daten (Seite 75).

! VORSICHT

- Die aufgenommenen Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Datei auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

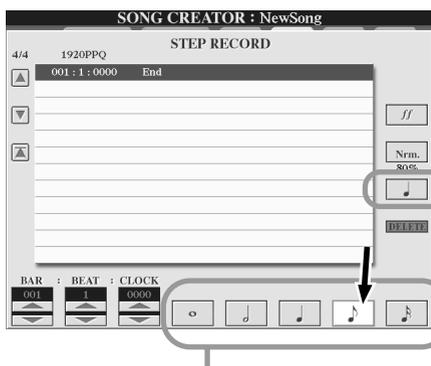
Beispiel 3


HINWEIS

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

Um die gebundenen Noten richtig einzugeben, müssen Sie die Tasten während des ganzen Vorgangs gedrückt halten, bis alle Noten eingegeben sind.

▶ **1** Stellen Sie nacheinander die folgenden Parameter ein.

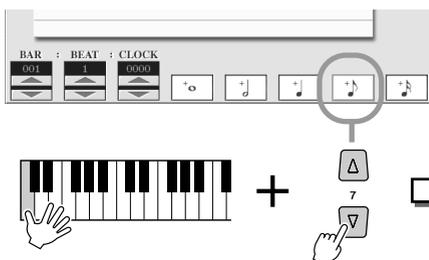


Bestimmt den Velocity-Wert (die Lautstärke) der einzugebenden Note. Wählen Sie hier wie im Beispiel „ff“ (fortissimo) aus.

Stellt die klingende Notenlänge (Gate Time) ein (als Prozentwert). Wählen Sie hier wie im Beispiel „Normal“ aus.

Mit diesen Tasten geben Sie die Schrittweite für die jeweils nächste Note an. Legen Sie hier wie im Beispiel die Auflösung auf **Achtelnote** fest.

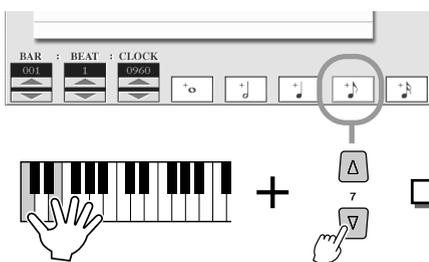
▶ **2** Geben Sie wie im Beispiel die Note C3 ein.



Lassen Sie C3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritte ausführen.

Drücken Sie bei gehaltener Taste C3 die LCD-Taste für Achtelnoten.

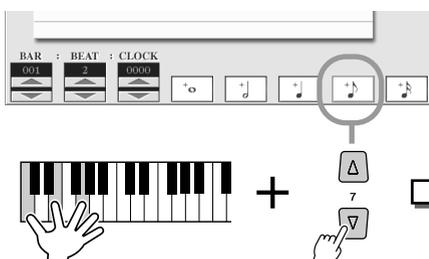
▶ **3** Geben Sie die Note E3 ein.



Lassen Sie C3 und E3 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie die folgenden Schritte ausführen.

Drücken Sie bei gehaltenen Tasten C3 und E3 die LCD-Taste für Achtelnoten.

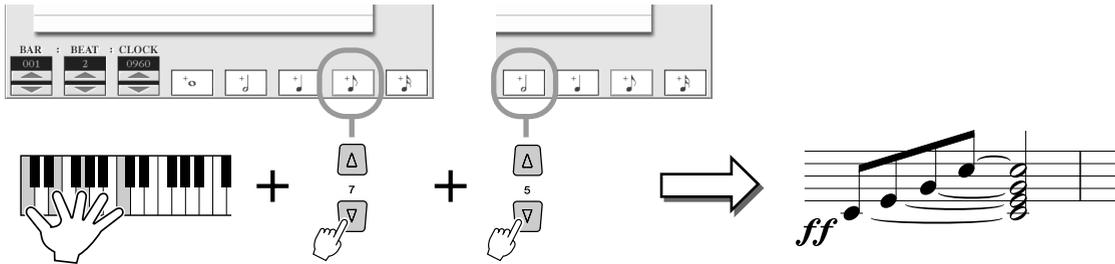
▶ **4** Geben Sie die Note G3 ein.



Lassen Sie C3, E3 und G3 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie die folgenden Schritte ausführen.

Drücken Sie bei gehaltenen Tasten C3, E3 und G3 die LCD-Taste für Achtelnoten.

► **5** Geben Sie die Note C4 ein.



Drücken Sie bei gehaltenen Tasten C3, E3, G3 und C4 die LCD-Taste für Achtelnoten und dann die LCD-Taste für halbe Noten. Nun sind alle Noten des Beispiels eingegeben, und Sie können die Tasten loslassen.

► **6** Verschieben Sie den Cursor durch Drücken der [STOP]-Taste an den Songanfang, und drücken Sie die Taste SONG CONTROL [PLAY/PAUSE], um die soeben eingegebenen Noten wiederzugeben.

► **7** Drücken Sie die Taste [EXIT] (Beenden), um das Schrittaufnahme-Display zu verlassen.

► **8** Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (Taste [I]), um das Open/Save-Display aufzurufen, und speichern Sie Ihre Daten (Seite 75).

! VORSICHT

- Die aufgenommenen Daten gehen verloren, wenn Sie eine andere Datei auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher gespeichert zu haben.

■ Bearbeiten bestehender Notenergebnisse im STEP-RECORD-Display

Notenergebnisse und verschiedene andere Kanalergebnisse, die im Display STEP RECORD (Einzelschrittaufnahme) bereits eingegeben wurden, können im Display 1–16 bearbeitet werden. Die Erklärungen gelten auch für die anderen Ereignislisten (CHORD, SYS/EX., LYRICS).

Hiermit bewegen Sie den Cursor (und damit die Song-Position) nach oben und unten und wählen das gewünschte Ereignis aus.

Verschiebt die Song-Position (den Cursor) an die Anfangsposition der Daten.

Hiermit bewegen Sie den Cursor nach links/rechts und wählen den gewünschten Parameter für das markierte Ereignis aus.

Bestimmt die aktuelle Position der Daten.

Dient der Grobeinstellung des Ereigniswerts. Wenn Sie den Cursor von einem soeben bearbeiteten Wert verschieben oder die Song-Wiedergabe starten, wird der bearbeitete Wert automatisch eingegeben.

Dient der Feineinstellung des Ereigniswerts. Mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad können Sie den Wert einstellen. Wenn Sie den Cursor von einem soeben bearbeiteten Wert verschieben oder die Song-Wiedergabe starten, wird der bearbeitete Wert automatisch eingegeben.

Bestimmt den Kanal des hier bearbeiteten (oder im Display STEP RECORD eingegebenen) MIDI-Ereignisses.

Ruft das Filter-Display auf (Seite 134), in dem Sie die Ereignisse auswählen können, die in der Ereignisliste angezeigt werden sollen.

Wenn Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A] und [B] verwenden, können Sie mehrere Ereignisse gleichzeitig markieren. Mit dieser praktischen Funktion können Sie mehrere Ereignisse auswählen und so die Werte von verschiedenen Ereignissen gleichzeitig bearbeiten oder mehrere Ereignisse einfach und schnell an eine andere Position kopieren.

Falls der Wert an der Cursorposition geändert wurde, können Sie hiermit den Ausgangswert wiederherstellen.

Die Funktionen CUT, COPY, PASTE und DELETE für MIDI-Ereignisse entsprechen den jeweiligen Dateifunktionen im Open/Save-Display.

Fügt der Ereignisliste ein neues Ereignis hinzu.

Ereignisse im Note-Event-Display (Seite „1-16“)

Note (Note ein/aus)	Meldungen, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden. Jede Nachricht enthält eine der angeschlagenen Taste entsprechende Notenummer sowie einen Velocity-Wert, der angibt, mit welcher Stärke die Taste angeschlagen wurde.
Ctrl (Controller)	Controller-Einstellungen wie Lautstärke, Stereoposition (wird über das Mischpult (Mixing Console) bearbeitet, siehe Seite 179) usw.
Prog (Programmwechsel)	Legt die Voice-Nummer (Programmwechselnummer) fest. Detailinformationen zu Programmwechselbefehlen und ihrer Einstellung finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“ (Voice-Liste).
P.Bnd (Pitch Bend)	Diese Ereignisse werden durch die Bewegung des PITCH-BEND-Rads erzeugt. Sie bewirken eine Verschiebung der Tonhöhe nach unten oder oben.
A.T. (Aftertouch)	Legt den Aftertouch-Wert fest.

Weitere Informationen zu den obigen Ereignissen finden Sie unter „MIDI-Datenformat“ im separaten Heft „Daten-Liste“.

Einzelstrittaufnahme von Systemexklusivdaten mit Hilfe der Ereignisliste

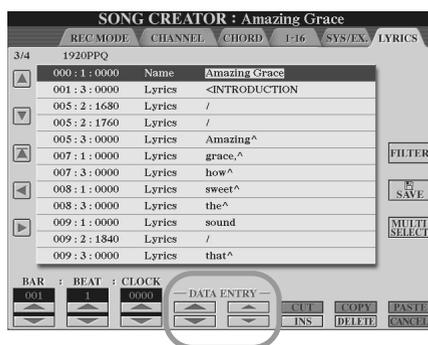
Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 121 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite SYS/EX. aufrufen. In diesem Display können Sie aufgezeichnete Systemereignisse bearbeiten, die nicht zu den Daten eines bestimmten MIDI-Kanals gehören, wie Tempo und Taktmaß. Die Erklärungen zu diesem Display entsprechen im Wesentlichen denjenigen zum Display zur Bearbeitung von Kanaldaten (Seite „1–16“) auf Seite 105.

Ereignisse im Display „SYS/EX.“ (Systemexklusiv)

ScBar (erster Takt der Notenschrift)	Legt die Nummer des ersten Takts fest. Sie können die Song-Position nicht zu einem Takt verschieben, der vor dem hier eingestellten Takt liegt. Wenn der Song ausgewählt wird, wird der Takt mit der hier eingestellten Nummer im Main-Display angezeigt. Wenn Sie die [STOP]-Taste drücken, wird die Song-Position an die hier eingestellte Takt Nummer gebracht.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Taktmaß)	Legt das Taktmaß fest.
Key (Tonart)	Legt die Tonart und die Dur-/Moll-Einstellung fest. Diese Einstellung wird zur Darstellung der Notenschrift verwendet (Song-Score-Funktion).
XG Prm (XG-Parameter)	Hier können Sie verschiedene Detailänderungen an den Daten vornehmen. Weitere Informationen zu XG-Parametern finden Sie unter „MIDI-Datenformat“ im separaten Heft „Daten-Liste“.
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-Ereignis)	Zeigt die SMF-Meta-Ereignisse 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.
Marker (Song-Positions-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.
HDR (HDR-Wiedergabesteuerung)	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.

Einzelstrittaufnahme von Text mit Hilfe der Ereignisliste

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 121 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite LYRICS (Song-Texte) aufrufen. In diesem Display können Sie aufgezeichnete Liedtextereignisse bearbeiten. Die Erklärungen zu diesem Display entsprechen im Wesentlichen denjenigen zum Display zur Bearbeitung von Kanaldaten (Seite „1–16“) auf Seite 132.



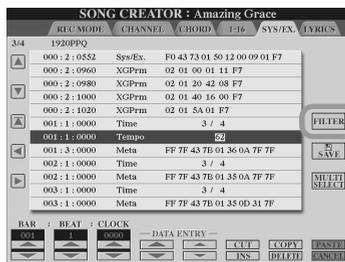
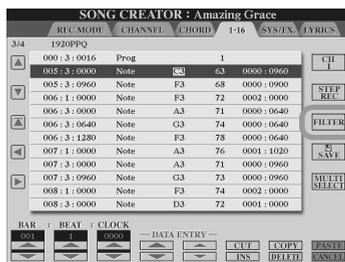
Wenn Sie im Lyrics-Display eine dieser Tasten drücken, wird das Fenster zur Eingabe von Song-Text für die aktuelle Position eingeblendet. Die Eingabe von Song-Texten erfolgt genauso wie die Benennung von Dateien (siehe Seite 76).

Ereignisse im Lyrics-Display

Name (Song-Name)	Legt den Namen des Songs fest. Dies ruft das Einblendfenster zur Eingabe eines Namens auf.
Lyrics (Song-Text)	Ermöglicht die Eingabe des Song-Texts.
Code (Andere Steuerelemente)	CR : Fügt einen Zeilenumbruch in den Song-Text ein. LF : Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.

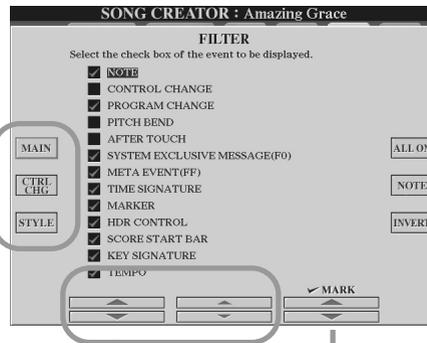
Anpassen der Ereignisliste – Filter

Da die Ereignislisten (CHORD, 1–16, SYS/EX. und LYRICS) eine Vielzahl von Ereignissen enthalten, ist es unter Umständen schwierig, diejenigen herauszusuchen, die Sie bearbeiten möchten. Hierfür ist die Filterfunktion vorgesehen. Damit können Sie festlegen, welche Ereignistypen in den Displays zur Ereignisbearbeitung angezeigt werden sollen. Um das nachstehende Filter-Display anzuzeigen, drücken Sie in einer der Event-List-Displays die LCD-Taste [FILTER].



Wählen Sie aus den drei folgenden die gewünschte Filterkategorie aus, und versehen Sie dann die Einträge, die in der Ereignisliste dargestellt werden sollen, mit einem Häkchen.

- MAIN** : Zeigt die wichtigsten Ereignistypen an.
- CTRL CHG** : Zeigt alle Controller-Ereignisse an.
- STYLE** : Zeigt alle Ereignisse an, die die Style Wiedergabe steuern.



Aktiviert alle Ereignistypen.

Wählt nur Notendaten aus. Alle anderen Kontrollkästchen werden deaktiviert.

Keht die Markierung aller Kontrollkästchen um. Deaktivierte Kontrollkästchen werden also aktiviert, und aktivierte werden deaktiviert.

Wählen Sie einen Ereignistyp aus, um ihn zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Aktiviert/deaktiviert den markierten Ereignistyp. Die aktivierten Ereignistypen werden in der Ereignisliste angezeigt.

Aufzeichnen von Audio-Daten mit dem Hard-Disk-Rekorder

Quick Guide auf Seite 59 ➔

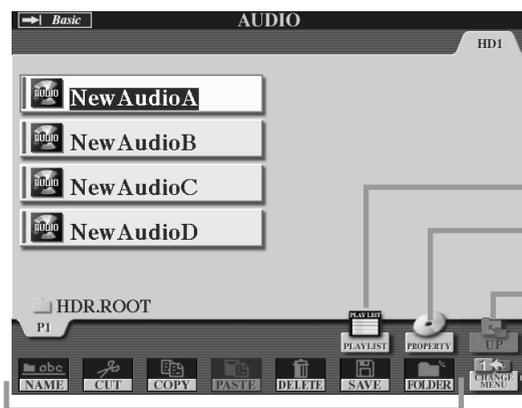
Dieser Abschnitt beschreibt nicht im Quick Guide behandelte Bedienvorgänge, einschließlich Overdubbing weiterer Audio-Daten in einer bestehenden Datei, Verwendung der Punch In/ Out-Aufnahmefunktionen, automatische Wiedergabe mehrerer Dateien im Playlist-Modus und Import von Audio-Daten von einem Computer oder externen Speichergerät. Grundlegende Informationen zur Aufnahme von Audio-Daten mit dem Hard-Disk-Rekorder finden Sie auf Seite 59 im Quick Guide.

HINWEIS

- Audio-Dateien können (zum Speichern und Bearbeiten) exportiert und später wieder zum Hard-Disk-Rekorder importiert werden. Sie können jedoch nicht direkt auf dem Tyros2 bearbeitet werden.
- Der Indikator „Basic/Playlist“ oben links im Display gibt an, ob der Hard-Disk-Rekorder sich im Basic-Modus (Wiedergabe einer einzelnen Datei oder Aufzeichnung Ihres Spiels) oder Playlist-Modus (automatische Wiedergabe mehrerer Dateien) befindet. Auf diese Weise können Sie die Wiedergabeliste (Playlist) im Hintergrund aktiv lassen, so dass Sie die aufgelisteten Dateien zu jedem beliebigen Zeitpunkt abspielen können. (Einzelheiten zum Playlist-Modus finden Sie auf Seite 147.)

Datei-/Ordnervorgänge für Hard-Disk-Rekorder – Open/Save-Display

Die über die Taste HARD DISK RECORDER [SELECT] ausgeführten Datei- und Ordnervorgänge im Hard-Disk-Rekorder werden im Open/Save-Display auf ähnliche Weise wie andere Datei- und Ordnervorgänge auf dem Tyros2 ausgeführt. Mit den meisten Vorgängen können Sie Ihre aufgezeichneten Daten organisieren. Die Vorgänge in diesen Menüs wie Wave Import, Export und Playlist sind jedoch spezifisch für den Hard-Disk-Rekorder. Allgemeine Informationen und weitere Einzelheiten zu Open/Save-Displays finden Sie auf Seite 72.



Siehe Seite 73–76.

- Ruft die aktuelle Playlist und die entsprechenden Vorgänge auf. (Seite 147)
- Ruft das Einblend-Display „Property“ (Eigenschaft) für die derzeit ausgewählte Audio-Datei auf. (Seite 136)
- Hiermit markieren Sie den höchsten Ordner auf der Festplatte. (Das Symbol ist abgeblendet, wenn Sie sich im Stammverzeichnis befinden und keine übergeordneten Ordner vorhanden sind.)
- Wechselt in das zweite Open/Save-Display (siehe unten).

HINWEIS

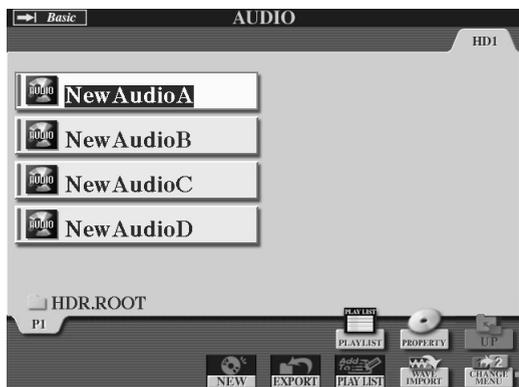
- Eine aktuell geladene Datei kann nicht gelöscht werden. Wenn Sie die geladene Datei löschen möchten, laden Sie zuerst eine andere Datei, und wählen Sie dann die zu löschende Datei aus.

HINWEIS

- Wenn sich ein Ordner nicht kopieren lässt, enthält er möglicherweise zu viele Dateien. Markieren Sie in diesem Fall alle Dateien mit der Option ALL (Alle) im Copy-Einblendfenster, und kopieren Sie die Dateien.

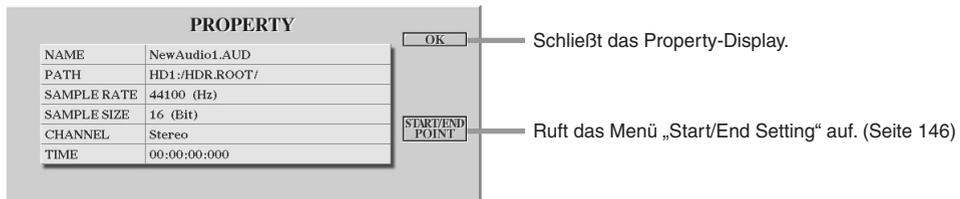
HINWEIS

- Audiodateien scheinen im Display „AUDIO Open/ Save“-Dateien zu sein, tatsächlich sind sie aber Ordner, in denen Audiodateien und andere Daten enthalten sind. Sie können die Audio-Dateien mit Ordnern auf einem Computer vergleichen.



- Wechselt in das erste Open/Save-Display (siehe oben).
- Ruft den Wave-Import-Vorgang auf. (Seite 137)
- Hierüber fügen Sie der Playlist Audio-Dateien hinzu. (Seite 147)
- Hierüber exportieren Sie eine Audio-Datei auf eine Festplatte oder ein USB-Speichergerät. (Seite 139)
- Hierüber erstellen Sie eine neue Audio-Datei. (Seite 60)

Property-Display



Parameter im Property-Display

NAME	Gibt den vollständigen Namen der Audio-Datei einschließlich Namenserweiterung an.
PATH (Pfad)	Gibt die Speicherposition und den Pfad einer Datei an.
SAMPLE RATE (Sampling-Frequenz)	Gibt die Sampling-Frequenz der aufgezeichneten Audio-Daten an.
SAMPLE SIZE (Sample-Größe)	Gibt die Bit-Größe oder -Auflösung der aufgezeichneten Audio-Daten an.
CHANNEL (Kanal)	Gibt die Konfiguration der Audio-Daten an.
TIME (Zeit)	Gibt die Zeit zwischen Start- und Endpunkt der Audio-Daten in Stunden/Minuten/Sekunden/Tausendstel Sekunden (Millisekunden) an.

Importieren von Audio-Dateien

Mit dem Hard-Disk-Rekorder können Sie Audio-Daten nicht nur direkt auf dem Tyros2 aufzeichnen, sondern auch von einem USB-Speichergerät importieren. Diese Funktion besitzt viele Vorteile. Sie können beispielsweise:

- vorhandenes Audio-Material (kommerziell vertriebene Samples, Loops, Soundeffekte usw.) auf dem Tyros2 verwenden.
- Ihr Spiel auf einem anderen Gerät (z. B. einem Computer oder Audiosequenzer) aufzeichnen, Singstimme und andere Instrumente hinzufügen und die fertigen Audio-Daten dann auf den Tyros2 importieren.
- auf dem Tyros2 aufgezeichnete Audio-Daten zur Bearbeitung in einen Computer-basierten Audio-Editor exportieren, in denen Ihnen umfassendere Bearbeitungsfunktionen zur Verfügung stehen, und dann zurück auf den Tyros2 importieren. (Siehe „Exportieren von Audio-Dateien“ auf Seite 139.)

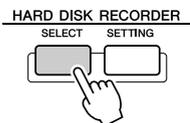
Importierbare Dateien müssen die folgenden Merkmale aufweisen:

- Stereo-Wave-Daten
- 44,1 kHz-Sampling-Frequenz
- 16-Bit-Auflösung
- Eine Länge von maximal 80 Minuten

1 Schließen Sie das USB-Gerät (oder Anschlusskabel) an die Buchse USB TO DEVICE an.

Zu Illustrationszwecken verwenden wir hier ein USB-Flash-Speichermedium.

2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen), um das AUDIO-Display aufzurufen.

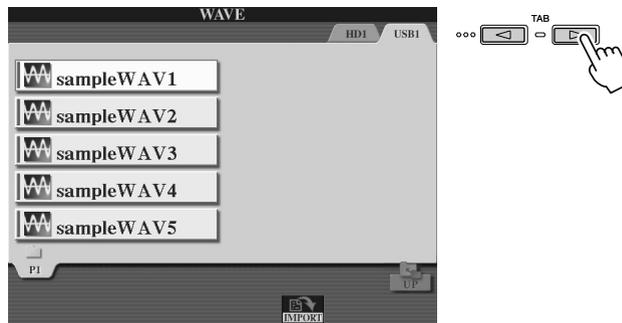


3 Drücken Sie gegebenenfalls die LCD-Taste [CHANGE MENU] (Menü wechseln) (untere Taste [8]), und rufen Sie durch Drücken der LCD-Taste [WAVE IMPORT] (untere Taste [7]) die Import-Funktion auf.



▶ 4 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das gewünschte Gerät aus.

In der Regel wird ein USB-Gerät im Display mit „USB1“ angezeigt. Wenn das Gerät ausgewählt ist, werden automatisch alle Ordner und Audio-Dateien auf dem Gerät angezeigt.

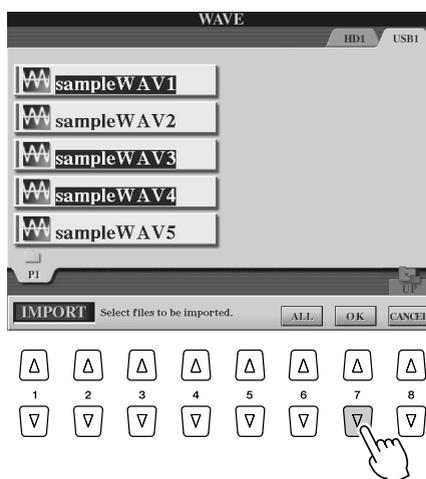


▶ 5 Drücken Sie die LCD-Taste [IMPORT] (untere Taste [6]).

Wenn Sie nur eine Datei importieren, können Sie alternativ zweimal kurz hintereinander die entsprechende [A]-Taste [J] drücken.

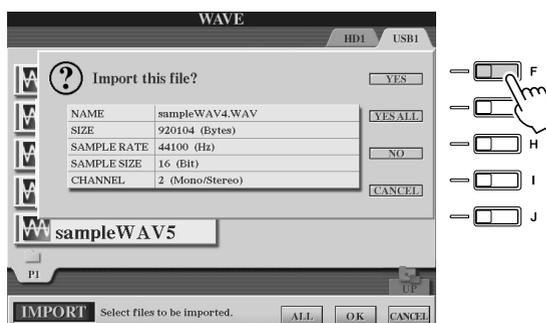
▶ 6 Wählen Sie die gewünschten Audio-Datei mit den Tasten [A]–[J] aus.

Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn im unteren Display-Bereich mehrere Seiten (Register) angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen. Drücken Sie anschließend die LCD-Taste [OK] (untere Taste [7]).



▶ 7 Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die LCD-Taste [YES] (Taste [F]).

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [NO].



⚠ VORSICHT

- Ziehen Sie das Verbindungskabel zum Gerät nicht ab, während das READ/ WRITE-Lämpchen aufblinkt. Dies kann zum Verlust oder zur Beschädigung von Daten oder zu einer Störung des Geräts führen.

📌 HINWEIS

- Wenn Sie mehrere Dateien importieren und den Importvorgang während des Importierens abbrechen, werden einige der Dateien importiert und bleiben vom Abbruch des Vorgangs unbeeinflusst.

Je nach Dateigröße und Anzahl der zu importierenden Dateien kann der Importvorgang zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten in Anspruch nehmen.

Um die importierte Datei zu bestätigen, drücken Sie zum Anzeigen des AUDIO-Open/Save-Displays die [EXIT]-Taste.

Exportieren von Audio-Dateien

Mit dieser Funktion können Sie Ihre aufgezeichneten Audio-Dateien zur weiteren Bearbeitung oder Aufzeichnung (über ein USB-Speichergerät) auf einen Computer übertragen. (Anweisungen zum Rückimport der bearbeiteten Audio-Daten auf den Tyros2 finden Sie unter „Importieren von Audio-Dateien“ auf Seite 137.)

Folgende Dateien können exportiert werden:

- Stereo-Wave-Daten
- 44,1 kHz-Sampling-Frequenz
- 16-Bit-Auflösung
- Eine Länge von maximal 80 Minuten

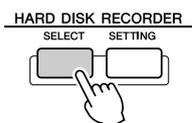
HINWEIS

- Es können nur Dateien exportiert werden, die gespeichert wurden. Wenn Sie die aufgezeichnete Datei noch nicht gespeichert haben, fordert Sie das Display dazu auf, sie vor der Ausführung der Exportfunktion zu speichern.

▶ 1 Schließen Sie das USB-Gerät (oder Anschlusskabel) an die Buchse USB TO DEVICE an.

Zu Illustrationszwecken verwenden wir hier ein USB-Flash-Speichermedium.

▶ 2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen), um das AUDIO-Display aufzurufen.



▶ 3 Drücken Sie gegebenenfalls die LCD-Taste [CHANGE MENU] (Menü wechseln) (untere Taste [8]), und rufen Sie durch Drücken der LCD-Taste [EXPORT] (untere Taste [5]) die Export-Funktion auf.



▶ 4 Falls erforderlich, wählen Sie den gewünschten Ordner mit den Tasten [A]–[J] aus.

Der ausgewählte Ordner wird geöffnet.

Wenn das Gerät zehn Ordner oder mehr enthält, navigieren Sie mit den oberen LCD-Tasten [1]–[8] durch die Ordner.

▶ 5 Wählen Sie die gewünschte Audio-Datei mit den Tasten [A]–[J] aus.

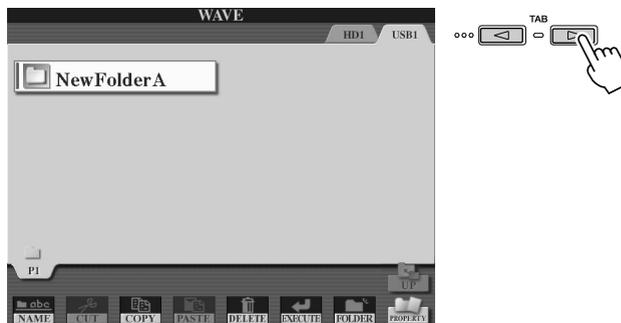
Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn im unteren Display-Bereich mehrere Seiten (Register) angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen.

Um alle Dateien im aktuellen Ordner auszuwählen, drücken Sie die LCD-Taste [ALL] (Alle) (untere Taste [6]).

Drücken Sie anschließend die LCD-Taste [OK] (untere Taste [7]).

▶ 6 Wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das gewünschte Ziel des Exportvorgangs aus.

In der Regel wird ein USB-Gerät im Display mit „USB1“ angezeigt. Wenn das Gerät ausgewählt ist, werden automatisch alle Ordner und Audio-Dateien auf dem Gerät angezeigt.



▶ 7 Falls erforderlich, wählen Sie den gewünschten Ordner mit den Tasten [A]–[J] aus.

▶ 8 Drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE] (Ausführen) (untere Taste [6]), um die Datei(en) zu exportieren.

Je nach Dateigröße und Anzahl der zu exportierenden Dateien kann der Exportvorgang zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten in Anspruch nehmen.

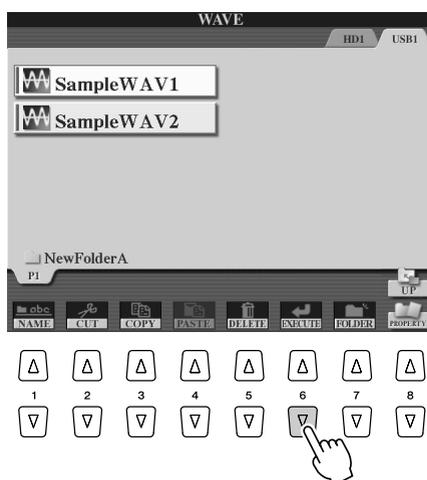
Die Audiodatei wird im Stereo-Wave-Format (Sample-Rate von 44,1 kHz und 16-Bit-Auflösung) an das Gerät exportiert und kann jetzt zur Bearbeitung an einen Computer gesendet werden.

⚠ VORSICHT

- Ziehen Sie das Verbindungskabel zum Gerät nicht ab, während das READ/WRITE-Lämpchen aufblinkt. Dies kann zum Verlust oder zur Beschädigung von Daten oder zu einer Störung des Geräts führen.

📌 HINWEIS

- Wenn Sie mehrere Dateien exportieren und den Exportvorgang während des Exportierens abbrechen, werden einige der Dateien exportiert und bleiben vom Abbruch des Vorgangs unbeeinflusst.



Neuaufnahme

Sie können bereits erstellte Daten auf vier verschiedene Arten neu aufnehmen.

- Ersetzen aller Daten: **NORMAL REC** Siehe unten
- Mischen aufgezeichneter Daten: **NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)** Siehe unten
- Ersetzen Sie einen bestimmten Bereich der Daten: **PUNCH IN/OUT** Seite 143
- Overdubben Sie einen bestimmten Bereich der Daten: **PUNCH IN/OUT (MERGE)** Seite 143

HINWEIS

Wiederholtes Neuaufnehmen der Daten führt zur Verschlechterung der Klangqualität.

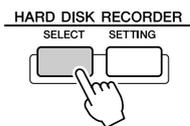
■ NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Sie können alle Audio-Daten mit NORMAL 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. (Beachten Sie, dass der Hard-Disk-Rekorder in diesem Instrument ein einfacher Stereo-Recorder ist.) Nach dem Ende der Aufnahme werden die Daten ab dem Stoppunkt 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 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen), und wählen Sie im AUDIO-Open/Save-Display die aufgenommene Datei aus.**



- ▶ **2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING] (Einstellung), und wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das Register REC MODE (Aufnahmemodus) aus.**

- ▶ **3 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] ein Aufnahmeverfahren aus.**

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



4 Wenn Sie im vorherigen Schritt **NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)** ausgewählt haben, spielen Sie die aufgezeichneten Audio-Daten ab, und üben Sie den Abschnitt, den Sie overdubben möchten. Ändern Sie gegebenenfalls die Lautstärke.

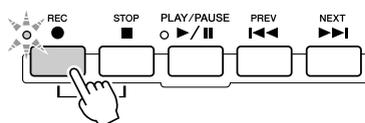
Wenn Sie eine auf der Tastatur spielbare Voice vom Tyros2 hinzufügen möchten, wählen Sie die gewünschte Voice aus. Wenn Sie Ihre eigene Singstimme oder ein externes Instrument aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrophon oder Instrument an, und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor (Seite 47). Stellen Sie die Pegel „HDR Track Play“ und „Rec Monitor“ wunschgemäß ein.



HDR PLAY BALANCE (HDR-Wiedergabebalance)	Legt den Wiedergabepegel der aufgenommenen Datei fest. Hat keine Auswirkung auf den Aufnahmepegel. Um den Standardwert einzustellen, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten [1].
HDR TRACK PLAY (HDR-Spuren-Wiedergabe)	Legt den Pegel der Wiedergabespur für Aufnahmen fest. Regulieren Sie mit Hilfe von „Rec Monitor“ (siehe unten) die relative Balance zwischen den zuvor aufgenommenen Audio-Daten und den Audio-Daten, die Sie overdubben. Um den Standardwert einzustellen, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten [4].
MUTE (Stummschaltung)	Hiermit schalten Sie die Wiedergabe der aufgezeichneten Datei stumm.
REC MONITOR (Aufnahme-Monitor)	Legt den Pegel der aufzuzeichnenden Audio-Daten fest. Regulieren Sie mit Hilfe von „HDR Track Play“ (siehe oben) die relative Balance zwischen den Audio-Daten, die Sie overdubben, und den zuvor aufgenommenen Audio-Daten. Um den Standardwert einzustellen, drücken Sie gleichzeitig beide Tasten [6].
NORMALIZE (Normalisieren)	Siehe Seite 143.

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

Das Display wechselt automatisch in das Register REC MODE (Aufnahmemodus).

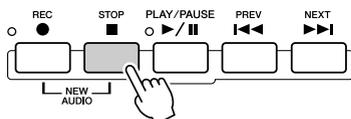


6 Drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE] (Wiedergabe/Pause), um die Aufnahme zu starten.

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

7 Wenn die Aufnahme beendet ist, 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 Ihnen ein Fehler unterlaufen ist oder Sie nicht ganz zufrieden mit Ihrem Spiel sind, können Sie mit der Undo-Funktion (Rückgängig) die letzte Aufnahme löschen und es noch einmal versuchen (indem Sie zu Schritt 5 zurückkehren). Einzelheiten hierzu finden Sie im Kasten „Undo/Redo (Rückgängig/Wiederherstellen)“ auf Seite 143.

9 Speichern Sie die Aufnahme.

Einzelheiten zum Speichervorgang finden Sie auf 75.

HINWEIS

- Der Hard-Disk-Rekorder 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. Einzelheiten hierzu finden Sie im Kasten „Normalize (Normalisieren)“ auf Seite 143.

VORSICHT

- Denken Sie daran, dass auch dann, wenn Sie die aufgezeichneten Daten in diesem Schritt nicht speichern, dennoch die ursprünglich aufgezeichnete Datei (vor der Neuaufnahme) auf dem Festplattenlaufwerk zurückbleibt.

Normalize (Normalisieren)

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 Vergewissern Sie sich, dass die Volume-Seite ausgewählt ist.
- 2 Drücken Sie die LCD-Taste [NORMALIZE] (Taste [G]).
- 3 Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die LCD-Taste [OK] (Taste [G]), um die Normalisierung der Datei zu starten.

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

HINWEIS

- Die Normalize-Funktion kann nur für eine bereits gespeicherte Datei ausgeführt werden. Wenn die aufgezeichnete Datei noch nicht gespeichert wurde, werden Sie im Display aufgefordert, dies vor der Ausführung des Normalize-Vorgangs zu tun.

Undo/Redo (Rückgängig/Wiederherstellen)

Wenn Sie an einer Audio-Datei wiederholte Änderungen durch Overdubbing vornehmen, können Sie mit der Undo-Funktion die letzte Aufnahme schnell „rückgängig machen“ und die vorherige Version der Daten wiederherstellen.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass die Rec-Mode-Seite ausgewählt ist.
- 2 Drücken Sie die LCD-Taste [UNDO] (Rückgängig) (Taste [G]).
Die zuletzt erstellte Aufnahme wird gelöscht, und die vorherige Version wird wiederhergestellt. Außerdem wird die LCD-Taste [UNDO] in [REDO] (Wiederherstellen) geändert, wodurch Sie den Undo-Vorgang umkehren und die letzte Aufnahme wiederherstellen können.

HINWEIS

- Die Undo/Redo-Funktion kann nur für eine bereits aufgezeichnete, aber noch nicht gespeicherte Datei ausgeführt werden. Sobald Sie eine Datei speichern, wird die LCD-Taste [UNDO] abgeblendet und kann nicht verwendet werden.
- Wenn Sie durch Drücken der [REC]-Taste die Aufnahme starten und sie wieder stoppen, ohne Sounds aufgenommen zu haben, wird die LCD-Taste [UNDO] grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

■ 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.

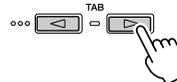
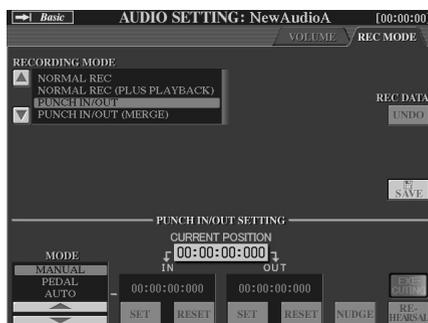
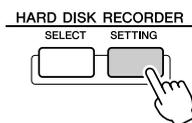
HINWEIS

- Sie können immer nur jeweils einen Bereich neu aufnehmen.

HINWEIS

- Anfang und Ende der mit der Funktion Punch In/Out aufgenommenen Daten werden automatisch ein- und ausgeblendet. Dies geschieht, um mögliche Störgeräusche am Anfang und Ende der aufgezeichneten Daten auf ein Minimum zu verringern. Wir empfehlen Ihnen, den Anfangs- und Endpunkt an Datenbereichen mit geringer Lautstärke festzulegen.

- ▶ **1 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen), und wählen Sie im AUDIO-Open/Save-Display die aufgenommene Datei aus.**
- ▶ **2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING] (Einstellung), und wählen Sie mit den [TAB]-Tasten das Register REC MODE (Aufnahmemodus) aus.**



- ▶ **3 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] ein Aufnahmeverfahren aus.**

Nehmen Sie einen bestimmten Bereich des bereits aufgezeichneten Materials neu auf. **PUNCH IN/OUT**

► 4 Mischen Sie einen bestimmten Bereich des bereits aufgezeichneten Materials. PUNCH IN/OUT (MERGE) Wählen Sie mit den LCD-Tasten [1]/[2] den Punch-In/Out-Modus aus.

MANUAL (Manuell)	Hiermit führen Sie die Punch-In/Out-Aufnahme mit den Transporttasten des Hard-Disk-Rekorders ([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 (siehe unten).

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 LCD-Tasten [SET] ([3]/Taste [5]) 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 LCD-Taste [NUDGE] (Taste [7]), um das Nudge-Play-Display aufzurufen.

2-2 Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY] und die Taste [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 LCD-Taste [MODE] (Modus) (Taste [7]), um „After/Before“ auszuwählen.

„After“ (Hinter) wiederholt bei der Wiedergabe im nächsten Schritt 500 Millisekunden hinter der Nudge-Data-Position und „Before“ (Vor) wiederholt 500 Millisekunden vor der Nudge-Data-Position.

2-4 Drücken Sie die LCD-Taste [SET] (Festlegen) (untere [3]/Taste [5]), um den verschobenen Punkt festzulegen.

Um den Punkt auf den Start-/Endpunkt der Daten zurückzusetzen, drücken Sie die LCD-Taste [RESET].

2-5 Drücken Sie die LCD-Taste [CLOSE] (Schließen) (Taste [8]).

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

3-1 Drücken Sie die LCD-Taste [REHEARSAL] (Üben) (Taste [8]).

Oberhalb der Tasten [8] wird die Meldung EXECUTING (Ausführung läuft) angezeigt.

3-2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-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 HARD-DISK-RECORDER-Taste [STOP] (Anhalten).

HINWEIS

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

HINWEIS

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

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

● **Manual (Manuell)**

Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-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. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [STOP]. Durch Drücken der HARD-DISK-RECORDER-Taste [PLAY/PAUSE] während der Aufnahme unterbrechen Sie die Aufnahme.

● **Pedal**

Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-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 HARD-DISK-RECORDER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE]. Die Aufnahme wird automatisch an den Punkten gestartet bzw. angehalten, die entsprechend der Anweisungen unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ (siehe oben) angegeben wurden. Die Wiedergabe des Audio-Songs wird vier Sekunden hinter dem Punch-Out-Punkt automatisch angehalten.

▶ **6 Hören Sie sich die erneut bearbeitete Aufnahme an. Wenn Sie zufrieden sind, speichern Sie die Aufnahme. Falls Sie nicht zufrieden sind, stellen Sie mit Hilfe der Undo-Funktion den vorherigen Zustand wieder her, und wiederholen Sie die Punch-In/Out-Aufnahme.**

Drücken Sie zum Speichern der Aufnahme die LCD-Taste [SAVE] (Speichern) (Taste [I]) und dann die LCD-Taste [OK] (Taste [G]).

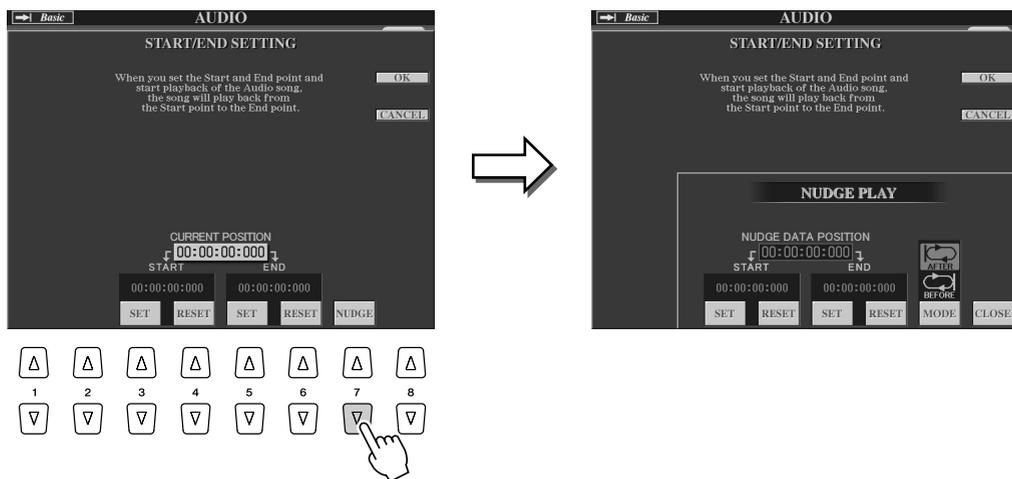
Um die Aufnahme rückgängig zu machen, drücken Sie die LCD-Taste [UNDO] (Rückgängig) (Taste [G]).

Festlegen von Start-/Endpunkt der Audio-Datei

Mit dieser Funktion (im Property-Fenster) können Sie den Start- und End-Punkt 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** Wählen Sie im Select-Display (Auswählen) die gewünschte Audio-Datei aus.
- ▶ **2** Drücken Sie die LCD-Taste [PROPERTY] (Eigenschaft) (obere Taste [7]).
- ▶ **3** Drücken Sie die LCD-Taste [START/END POINT] (Start-/Endpunkt) (Taste [H]).
- ▶ **4** 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 144.



- ▶ **5** Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (Taste [F]), um die neuen Einstellungen für die Datei einzugeben.
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (Abbrechen) (Taste [G]).
- ▶ **6** Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (Taste [F]), um das Property-Fenster zu schließen.

HINWEIS

- Beim Exportieren eines Songs, für den Start- und Endpunkte angegeben wurden, wird nur der angegebene Bereich exportiert.

Playlist-Modus

Die Playlist ist eine praktische Funktion des Hard-Disk-Rekorders, mit deren Hilfe Sie Audio-Dateien 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.

Der Indikator „Basic/Playlist“ oben links im Display gibt an, ob der Hard-Disk-Rekorder sich im Basic-Modus (Wiedergabe einer einzelnen Datei) oder Playlist-Modus (automatische Wiedergabe mehrerer Dateien) befindet.

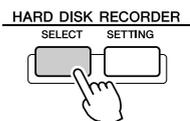
Erstellen einer Playlist

Wenn mehrere aufgezeichnete oder importierte Audio-Dateien auf der installierten Festplatte vorhanden sind, können Sie diese Dateien der Playlist zuweisen. 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.) Die Playlist kann nur auf dem installierten Festplattenlaufwerk gespeichert werden, und es kann nur eine Playlist auf dem Laufwerk gespeichert werden.

HINWEIS

- Eine Playlist kann bis zu 500 Audio-Dateien enthalten.

- ▶ **1** Drücken Sie die **HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT]** (Auswählen), um das **AUDIO-Display** aufzurufen.



- ▶ **2** Wählen Sie mit Hilfe der LCD-Tasten den Ordner mit den gewünschten Audio-Dateien aus.
- ▶ **3** Drücken Sie gegebenenfalls die LCD-Taste **[CHANGE MENU]** (Menü wechseln) (untere Taste [8]) und dann die LCD-Taste **[Add to PLAYLIST]** (Zur Playlist hinzufügen) (untere Taste [6]).

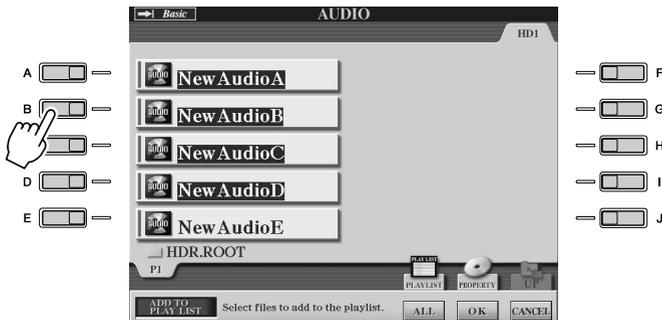


4 Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [A]–[J] die gewünschte(n) Audio-Datei(en) aus.

Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn im unteren Display-Bereich mehrere Seiten (Register) angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen.

HINWEIS

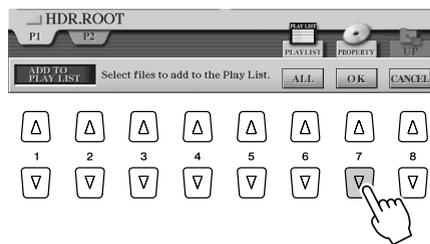
• Wenn Sie den Großteil der Dateien in einem Ordner auswählen möchten, bietet es sich an, über die LCD-Taste [ALL] (Alle) alle Dateien auszuwählen und dann mit den Tasten [A]–[J] die Auswahl der nicht gewünschten Dateien aufzuheben.



Um alle Dateien im aktuellen Ordner auszuwählen, drücken Sie die LCD-Taste [ALL] (Alle) (untere Taste [6]).

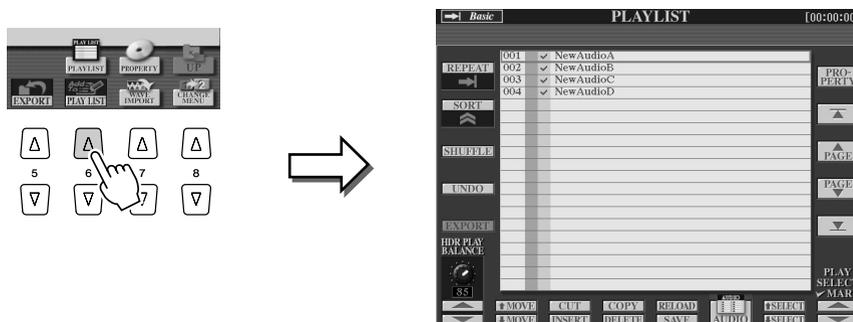
5 Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (untere Taste [7]).

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (Abbrechen) (untere Taste [8]).



6 Prüfen Sie in der Playlist, 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).



7 Speichern Sie die Playlist.

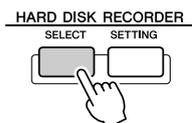
Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE] (die untere Taste [5]). Die Playlist kann nur auf dem installierten Festplattenlaufwerk gespeichert werden, und es kann nur eine Playlist auf dem Laufwerk gespeichert werden.

Wiedergabe einer Playlist

Nachdem Sie eine Playlist erstellt und/oder bearbeitet (Seite 147) 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 Hard-Disk-Rekorder jede Datei vor der Wiedergabe laden muss, wird die Wiedergabe zwischen zwei Dateien jeweils für ein oder zwei Sekunden unterbrochen.

- ▶ **1** Drücken Sie die **HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen)**, um das **AUDIO-Display** aufzurufen.



- ▶ **2** Drücken Sie die **LCD-Taste [PLAYLIST] (obere Taste [6])**.



HINWEIS

- Mit der [SELECT]-Taste (Auswählen) wechseln Sie innerhalb der Hard-Disk-Rekorder-Funktion zwischen AUDIO und PLAYLIST hin und her.

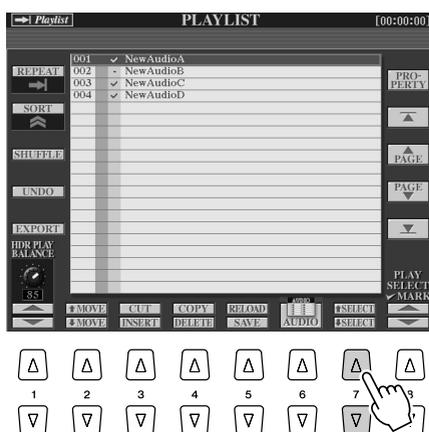
- ▶ **3** Wählen Sie mit den LCD-Tasten [SELECT] (Auswählen) (Tasten [7]) eine Datei zur Wiedergabe aus.

Nach ein paar Sekunden wird die ausgewählte Datei grün hervorgehoben. 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.

Die Playlist-Modus ist aktiv, sobald Sie eine Datei in der Playlist ausgewählt haben.

Beachten Sie, dass die Anzeige oben links im Display jetzt „Playlist“ anzeigt.

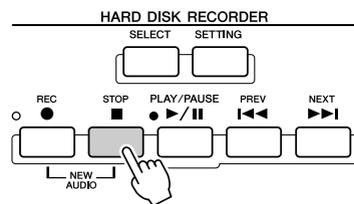
Im Playlist-Modus funktionieren die HARD-DISK-RECORDER-Tasten [PREV]/[NEXT] (Zurück/Weiter) als Steuerungen zum Vor- und Zurückschalten innerhalb der Playlist. Durch Drücken der entsprechenden Taste wird ein Einblendfenster aufgerufen, und es wird die vorherige bzw. nächste Audio-Datei in der Playlist ausgewählt. Mit der [PLAY/PAUSE]-Taste können Sie dann die Wiedergabe der Playlist ab der ausgewählten Datei starten.



HINWEIS

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

- ▶ **4** Drücken Sie die **HARD-DISK-RECORDER-Taste [STOP]**, um die Wiedergabe anzuhalten..



Um den Playlist-Modus auszuschalten, drücken Sie die LCD-Taste [AUDIO] (Tasten [6]). Daraufhin wird das AUDIO-Open/Save-Display zur Auswahl eines Audio-Songs angezeigt

Playlist-Steuerungen

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



1 REPEAT (Wiederholen)

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.

2 SORT (Sortieren)

Legt fest, ob die Audio-Dateien dem Namen nach in auf- oder absteigender Reihenfolge sortiert werden.

3 SHUFFLE (Mischen)

Wenn Sie diese Taste drücken, werden die Dateien in zufälliger Reihenfolge neu angeordnet.

4 UNDO/REDO (Rückgängig/Wiederherstellen)

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.

5 EXPORT (Exportieren)

Ruft den Export-Vorgang auf, mit dem Sie die ausgewählte Audio-Datei auf eine Festplatte oder ein USB-Speichergerät exportieren. (Anweisungen hierzu finden Sie unter „Exportieren von Audio-Dateien“ auf Seite 139.)

6 HDR PLAY BALANCE (HDR-Wiedergabe-Balance)

Legt die Wiedergabelautstärke für die gesamte Playlist fest. Beachten Sie, dass Sie innerhalb jeder Datei die Wiedergabelautstärke für diese einzelne Datei festlegen können.

7 MOVE (Verschieben) nach oben/unten

Mit diesen Tasten verschieben Sie die ausgewählte Datei an eine andere Position innerhalb der Liste.

8 CUT / COPY / INSERT / DELETE

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.

Ausschneiden und Einfügen

1) Drücken Sie die LCD-Taste [CUT] (die obere [3]-Taste), und wählen Sie mit dem Datenrad [DATA ENTRY] und der LCD-Taste [SELECT] (der unteren Taste [5]) den gewünschten Dateieintrag aus. Der Eintrag wird gelöscht.

2) Verschieben Sie den Cursor (mit den [SELECT]-Tasten) an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die LCD-Taste [INSERT] (Einfügen) (untere Taste [3]).

Kopieren und Einfügen

1) Drücken Sie die LCD-Taste [COPY] (die obere Taste [4]), und wählen Sie mit dem Datenrad [DATA ENTRY] und der LCD-Taste [SELECT] (der unteren Taste [5]) den gewünschten Dateieintrag aus. Der Eintrag wird kopiert.

2) Verschieben Sie den Cursor (mit den [SELECT]-Tasten) an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die LCD-Taste [INSERT] (Einfügen) (untere Taste [3]).

Löschen

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.

9 RELOAD (Neu laden)

Hiermit laden Sie die Playlist neu.

10 SAVE (Speichern)

Zum Speichern der Playlist auf dem installierten Festplattenlaufwerk. Nachdem Sie die Daten gespeichert haben, steht die Undo/Redo-Funktion nicht mehr zur Verfügung.

11 AUDIO

Ruft das Audio-Open/Save-Display auf. (Seite 147)

12 SELECT (Auswählen) nach oben/unten

Mit diesen Tasten wählen Sie Dateieinträge in der Liste aus. Der markierte Eintrag ist von einem roten Rahmen umgeben, und der gesamte Eintrag wird grün hervorgehoben, sobald er tatsächlich ausgewählt wird. Bewegen Sie den Cursor (roter Rahmen) mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad schneller durch die Liste der Einträge, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

13 PLAY SELECT (Für Wiedergabe aktivieren)

Mit diesen Tasten bestimmen Sie, ob die ausgewählte Datei zur Wiedergabe ausgewählt ist oder nicht. Wählen Sie eine Datei aus (mit den [SELECT]-Tasten, siehe oben), und drücken Sie dann die obere Taste [8], um die Datei mit einem Häkchen zu versehen (zu aktivieren), oder die untere Taste [8], um das Häkchen für die Datei zu entfernen (die Datei zu deaktivieren). Indem Sie die obere Taste [8] gedrückt halten, aktivieren Sie alle Dateien, und indem Sie die untere Taste [8] gedrückt halten, deaktivieren Sie alle Dateien.

14 Steuerungen für die Playlist-Navigation

 : Verschiebt den Cursor/die Auswahl an den Anfang der Liste.

 : Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach oben (falls mehrere Seiten vorhanden sind).

 : Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach unten (falls mehrere Seiten vorhanden sind).

 : Verschiebt den Cursor/die Auswahl an das Ende der Liste (unmittelbar hinter die letzte eingegebene Datei).

15 PROPERTY (Eigenschaft)

Ruft das Pop-up-Fenster „Property“ (Eigenschaften) auf, das den Dateinamen und den Pfad des Audio-Songs an der Cursor-Position anzeigt.

Style-Wiedergabe (Begleitautomatik)

Quick Guide auf den Seiten 31 – 37 ➔

Dieser Abschnitt erklärt wichtige Funktionen für Styles, die im Quick Guide nicht behandelt werden. Grundlegende Informationen zur Style-Wiedergabe finden Sie im „Quick Guide“.

Merkmale von Styles

Der Typ und die definierenden Merkmale eines Styles werden oberhalb des Namens des Preset-Styles angezeigt.

Pro	Diese Styles bieten professionelle und spannende Arrangements in Kombination mit perfekter Spielbarkeit. Die mit ihnen generierte Begleitung folgt genau den Akkorden des Spielers. Daher werden Akkordwechsel und farbenreiche Harmonien unmittelbar in eine lebensechte musikalische Begleitung umgeformt.
Session	Diese Styles bieten eine noch realistischere und authentischere Begleitung, indem die Main-Sections mit eigenen Akkordarten und Akkordwechseln sowie mit speziellen Riffs mit Akkordwechseln gemischt werden. Diese wurden programmiert, um dem Spiel bestimmter Songs und bestimmter Genres etwas mehr Pfiff und Professionalität zu verleihen. Beachten Sie jedoch, dass diese Styles nicht unbedingt für alle Songs und für jedes Akkordspiel passend oder gar harmonisch korrekt sein müssen. Beispielsweise kann es in einigen Fällen geschehen, dass ein einfacher Dur-Dreiklang für einen Country Song zu einem „jazzigen“ Sept-Akkord wird oder durch das Spielen eines On-Bass-Akkords eine ungeeignete oder unerwartete Begleitung erzeugt wird.

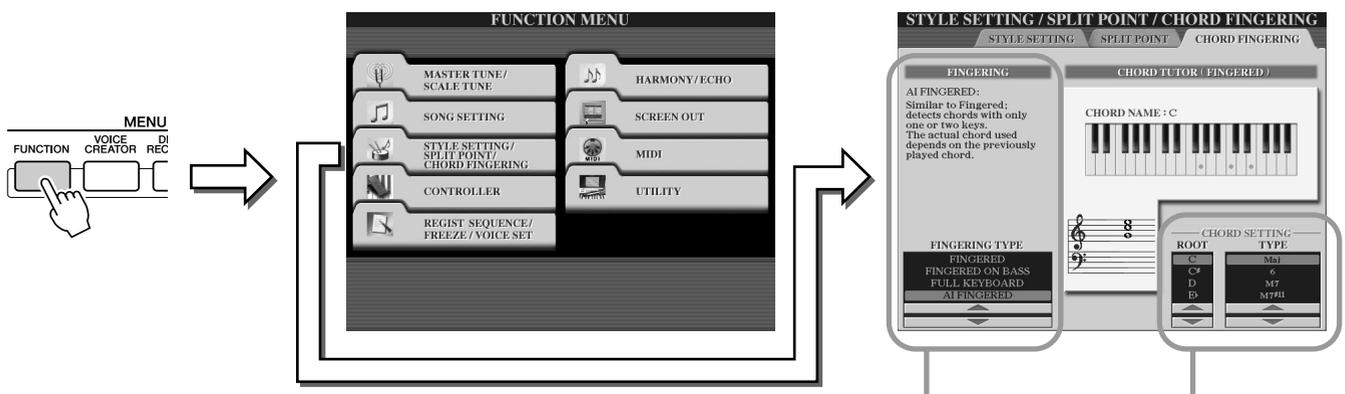
Akkordgriffe

Die Akkorde (oder vereinfachten Akkordeingaben), die Sie im Tastaturbereich für die linke Hand spielen, werden für verschiedene Spielfunktionen genutzt:

- Wenn [ACMP] eingeschaltet ist (Seite 31), wird der Tastaturabschnitt für die linke Hand zum „Begleitabschnitt“, und der ausgewählte Style wird entsprechend der Akkorde abgespielt, die Sie im Tastaturbereich für die linke Hand spielen. Die angegebenen Akkorde beeinflussen auch den Vocal-Harmony-Effekt (Seite 48), den Harmony-(Voice-)Effekt (Seite 39) und die Multi-Pads (wenn diese mit „Chord Match“ (Akkordanpassung) benutzt werden, Seite 38).
- Wenn die Taste [ACMP] (Seite 31) ausgeschaltet ist und der LEFT-Part eingeschaltet wird, werden die Noten, die für den LEFT-Part gespielt werden, als Akkorde erkannt. Diese Akkorde haben keine Auswirkungen auf die Style-Wiedergabe, werden jedoch für den Vocal-Harmony-Effekt (Seite 48), den Harmony-(Voice-)Effekt (Seite 39) und die Multi Pads benutzt (wenn diese mit „Chord Match“ (Akkordanpassung) benutzt werden, Seite 38).

Es gibt auch eine praktische Chord-Tutor-Funktion, die Ihnen anzeigt, welche Noten Sie für einen bestimmten Akkord spielen müssen. (Drücken Sie [FUNCTION] → CHORD FINGERING (Akkordgriffe).)

Die hier angegebenen Erklärungen zeigen, wie Akkorde gespielt bzw. angegeben werden. Rufen Sie das Display [FUNCTION] → CHORD FINGERING (Akkordgriffe) auf, und befolgen Sie die folgenden Anweisungen.



Hier wählen Sie die Fingertechnik (Fingering Type), wodurch festgelegt wird, welche Tasten Sie drücken müssen, um Akkorde hervorzurufen. Einzelheiten hierzu finden Sie im Folgenden.

Chord Tutor
Geben Sie hier den Akkordgrundton (Root) und die Akkordart (Type) an. Daraufhin werden die Noten des Akkords in der Tastaturdarstellung darüber angezeigt. Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

■ Die sieben Fingertechniken für das Akkordspiel

● SINGLE FINGER (Ein-Finger-Methode)

Mit der Ein-Finger-Begleitung kann auf einfache Weise eine ansprechend orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu muss nur eine minimale Anzahl von Tasten im Tastaturbereich für die Begleitung gedrückt werden. Es werden die folgenden verkürzten Akkordgriffe verwendet:



Für einen Dur-Akkord wird lediglich die Taste für den Grundton gedrückt.



Für einen Sept-Akkord werden der Grundton sowie eine weiße Taste links davon angeschlagen.



Für einen Moll-Akkord werden der Grundton und eine schwarze Taste links davon angeschlagen.



Für einen Moll-Sept-Akkord werden der Grundton sowie eine weiße und eine schwarze Taste links davon angeschlagen.

● MULTI FINGER (Mehr-Finger-Spiel)

Hier erkennt der Tyros2 sowohl mit der Ein-Finger-Technik als auch mit den klassischen Akkordgriffen erzeugte Akkorde. Sie können daher beide Techniken benutzen, ohne den Modus wechseln zu müssen.

● FINGERED (Normale Akkordgriffe)

In diesem Modus greifen Sie im Akkordbereich des Keyboards Ihre eigenen Akkorde, während der Tyros2 entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Im FINGERED-Modus werden alle Akkordtypen erkannt, die im separaten Heft „Daten-Liste“ aufgeführt sind und in der oben beschriebenen Chord-Tutor-Funktion nachgeschaut werden können.

● FINGERED ON BASS (Normale Akkordgriffe auf Bass)

Es werden die gleichen Griffe wie im FINGERED-Modus akzeptiert, wobei die tiefste im Akkordbereich der Tastatur gespielte Note als Bassnote interpretiert wird. Dadurch können Sie On-Bass-Akkorde erzeugen. (Im FINGERED-Modus wird immer der Grundton des gespielten Akkords als Bassnote benutzt).

● FULL KEYBOARD (Gesamte Tastatur)

Diese Modus erkennt Akkorde über die gesamte Tastatur. Akkorde werden auf ähnliche Weise wie im FINGERED-Modus erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand spielen und einen Akkord mit der rechten Hand, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.

● AI FINGERED (Normale Akkordgriffe mit künstlicher Intelligenz)

Dieser Modus entspricht grundsätzlich dem FINGERED-Modus, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde anzugeben (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).

● AI FULL KEYBOARD (Gesamte Tastatur mit künstlicher Intelligenz)

Wenn dieser hochentwickelte Fingersatz eingesetzt wird, erzeugt der Tyros2 automatisch eine geeignete 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 Modus ähnelt dem Modus FULL KEYBOARD, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde anzugeben (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden. Dieser Typ ist nur während der Wiedergabe eines Styles wirksam.

Die folgende Liste zeigt die Bedingungen, unter denen die im Tastaturbereich für die Begleitung gespielten Noten als Akkorde erkannt werden.

Ausgewählte Fingertechnik	[ACMP] aus, LEFT-Part aus	[ACMP] aus, LEFT-Part ein	[ACMP] ein, LEFT-Part aus	[ACMP] ein, LEFT-Part ein
SINGLE FINGER	Nicht erkannt	Erkannt bei FINGERED	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.
MULTI FINGER	Nicht erkannt	Erkannt bei FINGERED	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.
FINGERED	Nicht erkannt	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.
FINGERED ON BASS	Nicht erkannt	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.
FULL KEYBOARD	Nicht erkannt	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.
AI FINGERED	Nicht erkannt	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.
AI FULL KEYBOARD	Nicht erkannt	Nicht erkannt	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.	Erkannt durch die ausgewählte Fingertechnik.

Fade In/Out (Ein-/Ausblenden)

Mit Hilfe der Taste [FADE IN/OUT] können Sie weiche Ein- und Ausblendungen beim Starten bzw. Anhalten des Style-/Song-Wiedergabe erzeugen. Dies beeinflusst den Gesamtklang des Tyros2 – einschließlich Ihres Spiels auf der Tastatur und auf den Multi-Pads sowie die Style- und Song-Wiedergabe.

- ▶ **1 Drücken Sie die Taste [FADE IN/OUT], so dass das entsprechende Lämpchen aufleuchtet.**
- ▶ **2 Starten der Style-Wiedergabe.**
Während des graduellen Einblendens blinkt die [FADE IN/OUT]-Anzeige. Sobald die Begleitung voll eingeblendet ist, erlischt die Anzeige.
- ▶ **3 Drücken Sie die Taste [FADE IN/OUT] erneut, so dass das entsprechende Lämpchen aufleuchtet.**
Während des Ausblendens blinkt die Anzeige. Sobald die Begleitung voll ausgeblendet ist, erlischt die Anzeige.

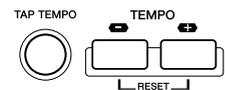


HINWEIS

- Die Zeit für das Ein-/Ausblenden kann eingestellt werden (Seite 193).
- Die Fade-In/Out-Funktion wirkt sich nicht auf die Wiedergabe von Audio-Songs aus.

Tempo

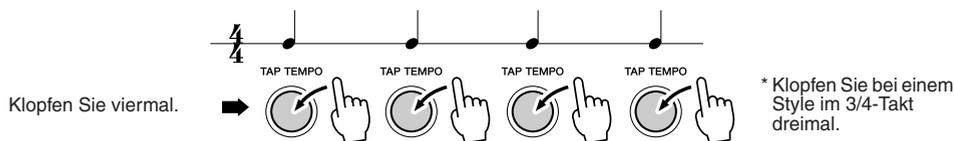
Jeder Style des Tyros2 wurde mit einem Standardtempo programmiert. Dieses Tempo kann jedoch mit der Taste [TEMPO] auf einen beliebigen Wert zwischen 5 und 500 Schlägen pro Minute eingestellt werden. Diese Einstellung kann vor dem Start des Styles oder während der Style-Wiedergabe vorgenommen werden. Außerdem können Sie das Verhalten bei einem Style-Wechsel festlegen (Seite 158): Das aktuelle Tempo kann beibehalten werden (Tempo Hold), oder das Standard-Tempo des neu ausgewählten Styles wird, während ein Style wiedergegeben wird, übernommen (Reset).



■ Tap-Funktion

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie durch rhythmisches Klopfen auf die Taste [TAP TEMPO] das Tempo einzählen. Der Style startet dann automatisch mit der „angeklopfen“ Geschwindigkeit. Klopfen Sie einfach auf die Taste (viermal bei einem 4/4-Takt), und die Style-Wiedergabe startet automatisch im entsprechenden Tempo. Das Tempo kann auch während der Wiedergabe geändert werden. Klopfen Sie dazu zweimal im gewünschten Tempo auf die Taste.

●Bei Auswahl eines Styles im 4/4-Takt

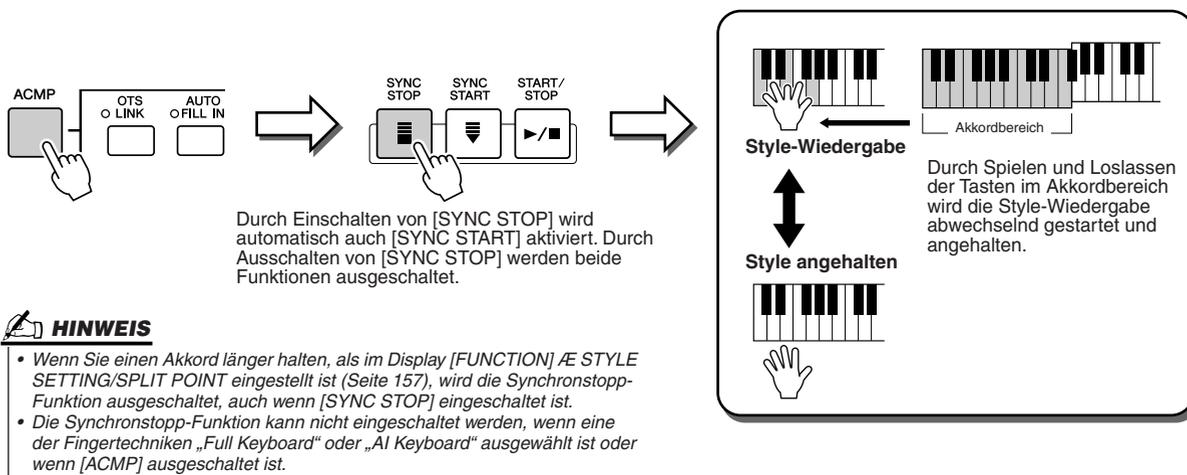


Synchronstart und Synchronstopp

Quick Guide auf Seite 31 ➔

Wenn [SYNC START] (Synchronstart) eingeschaltet ist, können Sie automatisch die Style-Wiedergabe starten, indem Sie im Tastaturbereich für die Begleitung einen Akkord spielen. Wenn [SYNC STOP] (Synchronstopp) eingeschaltet ist, wird die Begleitung immer nur so lange wiedergegeben, wie Sie einen Akkord spielen bzw. halten. Sie können die Begleitung also abrupt stoppen, indem Sie einfach die linke Hand von den Tasten nehmen.

Da durch Einschalten von [SYNC STOP] automatisch [SYNC START] eingeschaltet wird, können Sie die Begleitung abwechselnd starten und stoppen, indem Sie Akkorde spielen und wieder loslassen.



Programmierbare One Touch Setting (OTS)

Quick Guide auf Seite 36 ➔

„One Touch Setting“ ist eine praktische Funktion, bei der die am besten geeigneten Bedienelementeinstellungen des momentan ausgewählten Styles mit einem einzigen Tastendruck aufgerufen werden können. Drücken Sie eine der vier [ONE TOUCH SETTING]-Tasten, um die folgenden vorprogrammierten Einstellungen für die Style-Wiedergabe aufzurufen.

- [ACMP] und [SYNC START] werden automatisch eingeschaltet, so dass Sie den Style starten können, indem Sie mit der linken Hand einen Akkord spielen.
- Zusätzlich werden benutzerdefinierte Bedienelementeinstellungen (für Voices, Tastatur-Parts, Effekte usw.) aufgerufen, die am besten zu diesem Style passen – wodurch Sie das Instrument sofort auf den zu spielenden Musiktitel umkonfigurieren können.

Der Tyros2 besitzt sogar drei verschiedene Funktionen, mit denen Sie komplette Bedienelementeinstellungen sofort abrufen können: Die hier beschriebene One-Touch-Setting, den Music-Finder und das Registration-Memory. Die One-Touch-Setting unterscheidet sich darin von den beiden anderen Methoden, dass jede OTS-Bedienelementeinstellung einem bestimmten Style zugeordnet ist. Sie wählen also zunächst einen Style für Ihr Spiel aus, dann drücken Sie eine der [ONE TOUCH SETTING]-Tasten, um die Bedienelementeinstellungen an diesen Style anzupassen.

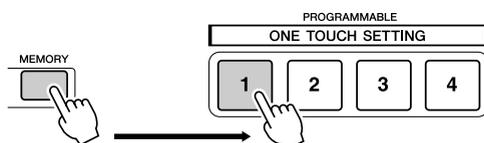
■ OTS Link.....

Mit der praktischen OTS-Link-Funktion können Sie auf bequeme Art automatisch zwischen One-Touch-Einstellungen wechseln, sobald Sie eine andere Main-Section auswählen (A bis D). Die Main-Sections A, B, C und D entsprechen den One-Touch-Einstellungen 1, 2, 3 und 4. Dies ist besonders hilfreich in Live-Situationen, da Sie das gesamte Instrument während des Spiels schnell und einfach umkonfigurieren können.



■ Speichern der Bedienelementeinstellungen für OTS

Der Tyros2 besitzt vier verschiedene One-Touch-Einstellungen für jeden der Preset-Styles. Obwohl jeder einzelne genau passend für den Style programmiert wurde, können Sie die Einstellungen beliebig ändern. Die geänderten One-Touch-Einstellungen können als der ausgewählte Style auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten gespeichert werden.



Drücken Sie die [MEMORY]-Taste des Registration-Memory und anschließend eine beliebige [ONE TOUCH SETTING]-Taste.

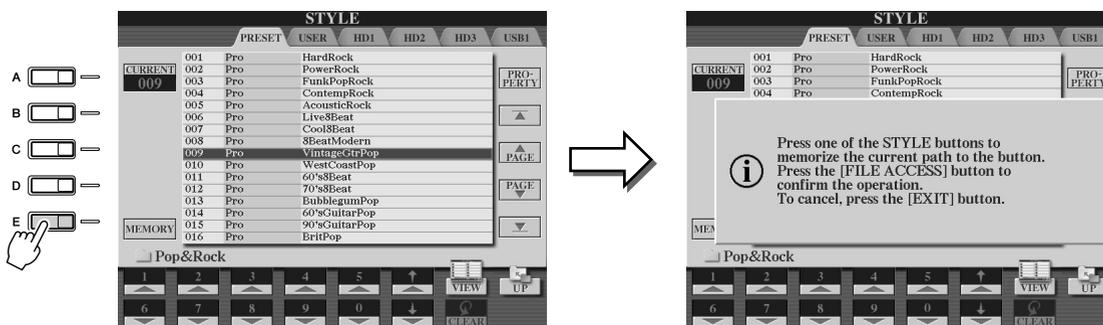
⚠ VORSICHT

- Denken Sie daran, Ihre OTS-Einstellungen als Style-Datei auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten zu speichern (siehe die Anweisungen zum Save-Vorgang auf Seite 75, Schritt 2 bis Ende). Die unter jeder OTS-Taste gespeicherten Bedienelementeinstellungen gehen verloren, wenn Sie auf einen anderen Style umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne gespeichert zu haben.

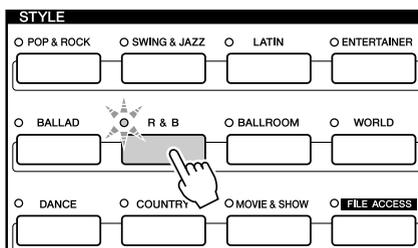
Sofortige Style-Auswahl

Wenn Sie Ihre eigenen Styles erzeugt haben und eine Style-Sammlung auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten besitzen, können Sie bald zwischen sehr vielen Style-Dateien auswählen – und es wird schwierig, Ihre bevorzugten Styles zu finden. Mit dieser Funktion können Sie den Pfad eines bestimmten Styles unter einer der STYLE-Tasten speichern. Auch dann, wenn Ihre Daten in einer komplexen Struktur von Ordnern und Unterverzeichnissen über die ganze Platte verteilt sind, können Sie bestimmte Dateien sehr einfach mit einem einzigen Tastendruck abrufen, egal wo der Style sich befindet.

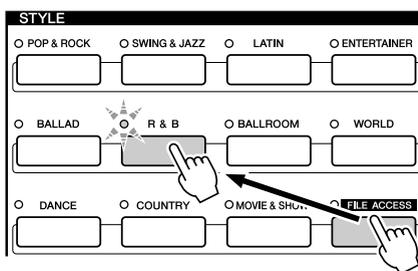
- ▶ **1** Rufen Sie den Typ des Open/Save-Displays für Styles auf, in dem die Auswahl durch Eingabe der Nummer erfolgt (Seite 77).
- ▶ **2** Wählen Sie zuerst den zu speichernden Style aus, indem Sie den entsprechenden Pfad aufrufen, und drücken Sie dann die LCD-Taste [MEMORY] (Speicher).



- ▶ **3** Prüfen Sie, ob der in Schritt 2 (oben) eingestellte Pfad richtig gespeichert wurde. Rufen Sie dazu zunächst einen anderen Pfad auf (zum Beispiel das Open/Save-Display für Voices), und wählen Sie dann den eben gespeicherten Pfad aus, indem Sie die Taste [FILE ACCESS] (Dateizugriff) aktivieren und die entsprechende STYLE-Taste drücken.



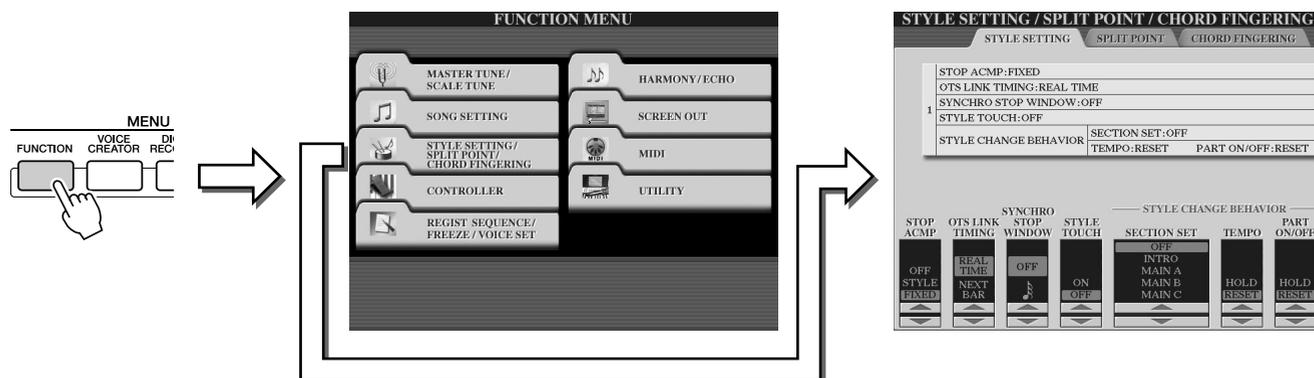
- ▶ **4** Rufen Sie den anderen Pfad auf (zum Beispiel das Open/Save-Display für Voices), und rufen Sie den in Schritt 3 gespeicherten Pfad auf, indem Sie die folgenden Schritte ausführen.



Schalten Sie [FILE ACCESS] (Dateizugriff) ein, und drücken Sie die entsprechende (in Schritt 3 ausgewählte) STYLE-Taste.

Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Der Tyros2 verfügt über eine Reihe von Wiedergabefunktionen für Styles, einschließlich „Split Point“ usw. Der Zugriff erfolgt über [FUNCTION] → STYLE SETTING/SPLIT POINT (Style-Einstellung/Split-Punkt).



Style-Einstellungen

■ Stop Accompaniment (Begleitstopp).....

Wenn die Begleitautomatik eingeschaltet und der Synchronstart ausgeschaltet ist, wird der Begleitakkord auch dann erzeugt, wenn Sie bei angehaltener Style-Wiedergabe im Tastaturbereich für die Begleitung Akkorde spielen. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ (Begleitstopp) – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im LC-Display angezeigt. Da der Tyros2 den Akkord richtig erkennt, können Sie auch die Chord-Match-Funktion (Seite 38) mit den Multi-Pads oder dem Harmony-Effekt (Seite 39) verwenden, ohne dass ein Style wiedergegeben werden muss. Im obigen Display können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Zustand gespielt werden soll oder nicht.

- OFF (Aus) Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird nicht wiedergegeben.
- STYLE Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.
- FIXED (Fest) Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird unabhängig vom ausgewählten Style mit einer bestimmten Voice wiedergegeben.

HINWEIS

- Der Akkord, der bei angehaltener Begleitung erkannt wird, kann unabhängig von dieser Einstellung im Song aufgenommen werden. Beachten Sie, dass der Voice-Sound nur mit der Einstellung STYLE, nicht aber mit den Einstellungen OFF oder FIXED aufgezeichnet wird.

■ OTS Link Timing.....

Dies Parameter gilt für die OTS-Link-Funktion (Seite 155). Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss aktiv sein.)

- 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 aufgerufen, nachdem Sie eine der [MAIN VARIATION]-Tasten gedrückt haben.

■ Synchro Stop Window (Synchronstopp-Fenster)

Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC STOP] eingeschaltet und hier ein anderer Wert als OFF (Aus) eingestellt ist, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn ein Akkord länger als die hier eingestellte Dauer gehalten wird. Dadurch wird die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe angehalten wird.

■ Style Touch (Style-Anschlag)

Schaltet die Anschlagempfindlichkeit für die Style-Wiedergabe ein oder aus. Bei Aktivierung (ON) ändert sich die Style-Lautstärke je nach Anschlagstärke im Akkordbereich der Tastatur.

■ **Section Set (Section-Festlegung)**.....

Legt die Standard-Section fest, die beim Umschalten von Styles (bei angehaltener Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. Mit der Einstellung OFF (Aus) wird bei angehaltener Style-Wiedergabe die aktive Section beibehalten, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird.

Wenn in den Style-Daten eine der Sections Main A bis D fehlt, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: Wenn Main D nicht im ausgewählten Begleit-Style enthalten ist, wird Main C aufgerufen.

■ **Tempo**

Legt fest, ob beim Wechseln des Styles während der Style-Wiedergabe das aktuelle Tempo beibehalten (HOLD) oder auf das Standardtempo des neu ausgewählten Styles zurückgesetzt (RESET) wird.

■ **Part On/Off (Part Ein/Aus)**.....

Legt fest, ob bei Auswahl eines anderen Styles die aktuellen Ein/Aus-Einstellungen für Parts beibehalten (HOLD) oder alle Parts zurückgesetzt werden.

Gleichzeitige Wiedergabe eines Song und eines Style

Wenn Sie gleichzeitig einen Song und einen Style wiedergeben, werden die Kanäle 9–16 der Song-Daten durch die Kanäle des Styles ersetzt. So können Sie anstelle der Begleit-Parts des Songs dessen Styles und Funktionen benutzen. Dadurch haben Sie größere Freiheit beim Spiel, da Sie Style- und Song-Wiedergabe unabhängig voneinander steuern können.

HINWEIS

- Der Style wird zusammen mit dem Song angehalten. Wenn der Begleit-Style wiedergegeben wird und Sie den Song starten, wird die Begleitung automatisch angehalten.
- Einige der internen Songs wurden mit den in das Instrument integrierten Styles erstellt. Bei diesen Songs werden beim Starten der Song-Wiedergabe automatisch die Begleit-Styles geladen.

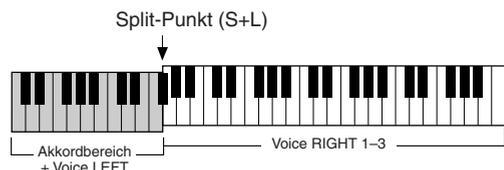
Split Point (Split-Punkt)

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.

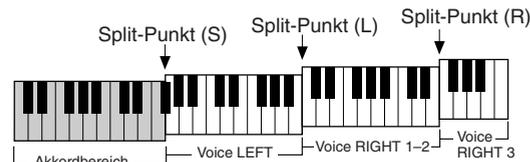
- Split-Punkt (S) – trennt den Akkordbereich für die Style-Wiedergabe von den Bereichen für das Spielen von Voices (RIGHT 1–3, LEFT).
- Split-Punkt (L) – trennt die beiden Bereiche LEFT und RIGHT 1–3 für das Spielen von Voices voneinander.
- Split-Punkt (R) – trennt die beiden Bereiche RIGHT 1–2 und RIGHT 3 für das Spielen der rechten Voices voneinander.

Um den Split-Punkt einzustellen, wählen Sie mit den entsprechenden LCD-Tasten [1]–[6] (gegebenenfalls zusammen mit dem Datenrad) oder den Tasten [F]–[I] den gewünschten Part aus (mit „S + L“ können Sie zwei Split-Punkte gleichzeitig festlegen), und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Datenrad, oder drücken Sie die gewünschte Taste, während Sie die Tasten [F]–[I] gedrückt halten.

● **Einstellen der Split-Punkte S und L auf dieselbe Note**



● **Einstellen der Split-Punkte S, L und R auf verschiedene Noten**



Split-Punkt (L) kann nicht tiefer als Split-Punkt (S) eingestellt werden, und Split-Punkt (S) kann nicht höher als Split-Punkt (L) eingestellt werden.

Style Creator (Digitalaufnahme)

Mithilfe der leistungsstarken Style-Creator-Funktion können Sie Ihre eigenen Styles erstellen. Diese Styles können dann genauso wie die Preset-Styles für die Style-Wiedergabe verwendet werden.

Struktur der Style-Daten – Erstellen von Styles

Jeder Style besteht aus bis zu 15 Sections (Intro I–III, Main A–D, Fill In A–D, Break, Ending I–III), die Variationen des Rhythmus-Patterns darstellen. Jede dieser 15 Sections hat wiederum acht verschiedene Parts (Kanäle), die aus MIDI-Sequenzdaten bestehen. Daraus ergibt sich eine Gesamtanzahl von 120 separaten Sätzen von MIDI-Daten, die in einem einzelnen Style enthalten sind. Mit der Style-Creator-Funktion können Sie einen Style erstellen, indem Sie entweder die erforderlichen MIDI-Daten separat aufnehmen oder Pattern-Daten von anderen bereits vorhandenen Styles importieren.

● Verwenden von Preset-Styles

Wenn Sie den internen (voreingestellten) Preset-Style auswählen, der dem zu erstellenden Style am ähnlichsten ist, und das Display „Style Creator“ aufrufen, werden die Daten des Preset-Styles an einen speziellen Speicherplatz zum Bearbeiten geladen (vgl. Schaubild rechts). Durch Hinzufügen, Löschen oder Ersetzen von Daten an diesem Speicherort können Sie einen eigenen Style erzeugen.

HINWEIS

- Die DSP1-Effekteinstellungen (Seite 181) können in den User-Style-Daten nicht gespeichert und daher in der Style-Creator-Funktion auch nicht bearbeitet werden. Das bedeutet, dass sämtliche DSP1-Effekteinstellungen im Preset-Style (wie Geschwindigkeitsänderungen des Leslie-Effekts) aus den kopierten Preset-Style-Daten gelöscht werden und beim Erstellen eines Styles nicht verfügbar sind.

● Aufzeichnen und Zusammenstellen (Assembly)

Der Style Creator stellt zwei grundlegende Methoden zum Erstellen der MIDI-Sequenzdaten jedes Parts bereit: Aufzeichnen, wobei Sie die Parts auf der Tastatur aufnehmen (mit der Echtzeit- oder Step-Aufnahme), und Assembly (Zusammenstellen), wobei Sie verschiedene Pattern-Daten zusammensetzen, indem Sie sie aus anderen Styles kopieren. Bei beiden Methoden, Aufzeichnen und Assembly, werden die ursprünglichen Daten durch neue Daten ersetzt.

In der Tabelle auf der rechten Seite werden INTRO I und MAIN A beispielsweise durch Aufnahme der neuen Daten für alle Parts erstellt, und MAIN B wird durch die Zusammenstellung der Pattern-Daten für alle Parts von anderen Styles erstellt. INTRO III und ENDING A–C werden durch Beibehaltung der ursprünglichen Daten erstellt. MAIN C und FILL IN A werden auf drei verschiedene Arten erstellt: Aufzeichnung, Assembly und Verwendung eigener Daten.

Jeder Style enthält 120 MIDI-Datensequenzen (15 Sections x 8 Parts)

Bereich	Part	RHYTHM 1	RHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I		●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO II		●	●	○	○	○	○	○	○
INTRO III		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN A		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN B		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN C		●	●	○	○	○	○	○	○
MAIN D		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN A		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN B		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN C		●	●	○	○	○	○	○	○
FILL IN D		●	●	○	○	○	○	○	○
BREAK		●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING I		●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING II		●	●	○	○	○	○	○	○
ENDING III		●	●	○	○	○	○	○	○

● Für diese Parts, die programmierte Daten enthalten, kann neues Material mit der Overdubbing-Methode aufgenommen werden.

○ Für diese Parts, die programmierte Daten enthalten, kann kein neues Material mit der Overdubbing-Methode aufgenommen werden. Diese Parts können nur aufgezeichnet werden, nachdem die programmierten Daten gelöscht wurden.



Beispiel-Style – erstellt durch Aufzeichnung, Assembly und eigene Daten

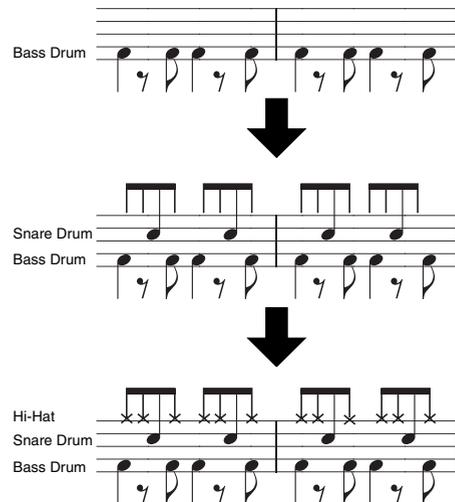
Bereich	Part	RHYTHM 1	RHYTHM 2	BASS	CHORD 1	CHORD 2	PAD	PHRASE 1	PHRASE 2
INTRO I		■	■	■	■	■	■	—	—
INTRO II		□	□	□	□	□	□	■	■
INTRO III		□	□	□	□	□	□	□	□
MAIN A		■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN B		■	■	■	■	■	■	■	■
MAIN C		■	□	■	□	■	□	□	■
MAIN D		—	—	—	—	—	—	—	—
FILL IN A		■	■	□	■	—	■	□	□
FILL IN B		□	□	□	□	□	□	□	□
FILL IN C		□	□	□	■	□	□	□	□
FILL IN D		—	—	—	—	—	—	—	—
BREAK		□	□	■	□	□	□	□	□
ENDING I		□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING II		□	□	□	□	□	□	□	□
ENDING III		□	□	□	□	□	□	□	□

- Erstellen von Daten durch Aufzeichnen
- Kopieren von Daten aus anderen Styles (Assembly)
- Keine Änderung (Beibehaltung der Originaldaten)
- Keine Daten

● **Loop-Aufnahme und Overdub-Aufnahme**

Die Song-Creator-Funktion (Song-Aufnahme) zeichnet Ihr Spiel auf der Tastatur in Form von MIDI-Daten auf. Die Aufzeichnung von Style-Daten mit dem Style Creator funktioniert hingegen anders. Im Folgenden sind einige der Unterschiede zwischen der Style- und der Song-Aufzeichnung beschrieben:

- **Loop-Aufnahme** Die Style-Wiedergabe wiederholt die mehrere Takte langen Rhythmus-Patterns in einer Schleife („Loop“), und auch die Style-Aufzeichnung erfolgt unter Verwendung von Loops. 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 einem Part (Kanal), der bereits Daten enthält, neues Material aufgenommen, ohne die ursprünglichen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 162) und „Delete“ (Seite 161). 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 Loop neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.



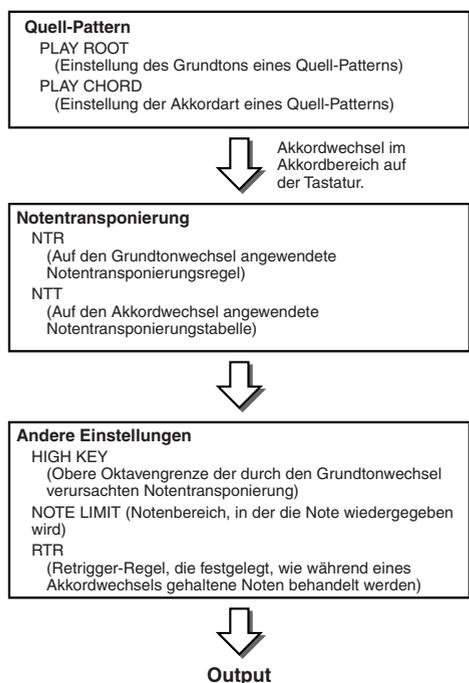
Mithilfe dieser Aufnahmemethoden erlaubt Ihnen die Style-Creator-Funktion die schnelle und problemlose Aufnahme kompletter Rhythmus-Patterns (wie das oben dargestellte).

● **Rhythmus-Parts und Parts mit Tonhöhendaten**

Das Erstellen und Aufzeichnen von Rhythm-Parts (die keine Tonhöhendaten enthalten) unterscheidet sich wie folgt von der Erstellung anderer Parts (die Tonhöhendaten enthalten).

- Mit der Overdub-Methode können vorhandenen Rhythm-Parts eines Preset-Styles Notendaten hinzugefügt werden, während andere Parts mit Tonhöhendaten nur neu aufgenommen werden können, wenn zuvor alle vorhandenen Daten für den Part gelöscht wurden.
- Style-Parts (Kanäle), die keine Rhythm-Parts sind, werden entsprechend der Angaben für Grundton/Akkordart im Akkordbereich der Tastatur wiedergegeben. Die von Style-Parts (Kanälen), die keine Rhythm-Parts sind, ausgegebenen Noten werden entsprechend der Angaben für Grundton/Akkordart im Akkordbereich der Tastatur auf der Basis des Quell-Patterns (s. u.) transponiert. In Style Creator können Sie die Parameter einstellen, mit denen festgelegt wird, wie die Note transponiert wird und wie gehaltene Noten bei Akkordwechseln behandelt werden.

Spezielle Parametereinstellungen auf der Basis des Style File Format



Das „Style File Format“ (SFF) kombiniert das gesamte Know-How von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem vereinheitlichten Dateiformat. Unter Verwendung von Style Creator können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen. Das Schaubild links stellt den Prozess der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.) Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion eingestellt werden.

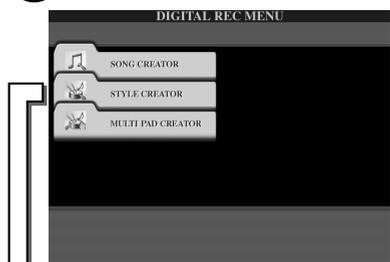
- **Quell-Pattern** Seite 166
Je nach ausgewähltem Grundton/ausgewählter Akkordart gibt es verschiedene Möglichkeiten für die Noten der Style-Wiedergabe. Die Style-Daten werden entsprechend der auf dem Instrument durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Diese mit dem Style Creator erstellten Basis-Style-Daten werden als „Quell-Pattern“ bezeichnet.
- **Notentransponierung** Seite 166
Diese Parametergruppe besteht aus zwei Parametern, die festlegen, wie die Noten des Quell-Patterns bei Akkordwechseln umgewandelt werden.
- **Andere Einstellungen** Seite 167
Die Parameter dieser Gruppe dienen der Feineinstellung der Art und Weise, in der 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 in einen authentischen Tonhöhenbereich verschieben, so dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs des wirklichen Instruments erklingen (z. B. zu tiefe Noten einer Piccoloflöte).

Allgemeine Vorgehensweise (Style Creator)

1 Wählen Sie zunächst den gewünschten Style und eine seiner Sections aus.

2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].

3 Drücken Sie die LCD-Taste [STYLE CREATOR].



HINWEIS

- Für den Kanal RHY 2 können nur Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices ausgewählt werden.
- Für die nicht rhythmusbezogenen Kanäle (BASS – PHR 2) können alle Voices mit Ausnahme der Drum-Kit-/SFX-Kit-Voices ausgewählt werden.

HINWEIS

- Sie können die gewünschte Section für die Aufnahme auch auswählen, indem Sie die entsprechende Bedientast drücken. Wenn Sie eine der Section-Tasten (einschließlich der Taste [AUTO FILL IN]) drücken, wird das Einblendfenster SECTION aufgerufen, in dem Sie Sections bearbeiten können.
- Um die Änderung letztgültig einzugeben, drücken Sie die LCD-Taste [OK].

4 Wählen Sie die Section und den Part (Kanal) aus, die Sie erstellen oder aufzeichnen möchten, und legen Sie die grundlegenden Parameter der Style-Erstellung fest.

Führen Sie die Echtzeitaufnahme durch.

Führen Sie die Zusammenstellung (Assembly) durch (Seite 163).

Bearbeiten Sie die bereits aufgenommenen Parts (Kanäle).

Führen Sie mithilfe der Event-Liste die Step-Aufnahme durch.

VORSICHT

Nach der Erstellung/Bearbeitung des Styles müssen Sie die Speicherfunktion ausführen. Wenn Sie einen anderen Style auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne den aufgezeichneten Style zu speichern (Seite 75), geht dieser verloren.



Wenn Sie diese Taste drücken, wird für Parts, die Daten enthalten, DELETE (Löschen) angezeigt. Um alle Daten eines Parts zu löschen, drücken Sie die entsprechende obere LCD-Taste, während Sie diese Taste DELETE gedrückt halten. Der Löschvorgang wird ausgeführt, sobald Sie diese Taste loslassen.

Setzen Sie den gewünschten Part (Kanal) auf „REC“ (Aufnahme), indem Sie die entsprechende untere LCD-Taste drücken, während Sie die Taste [REC CH] gedrückt halten. Es kann immer nur ein Part (Kanal) gleichzeitig aufgenommen werden. Drücken Sie die obere Taste, um das Open/Save-Display für Voices aufzurufen und die Voice des ausgewählten Parts zu ändern. Drücken Sie die Taste [EXIT], um zu diesem Display zurückzukehren. Während der Aufnahme können Sie die Wiedergabe der einzelnen Parts auch ein- oder ausschalten, indem Sie die untere LCD-Taste drücken.

Drücken Sie diese Taste, wenn Sie einen völlig neuen Style erstellen möchten, indem Sie alle Daten des ausgewählten Styles löschen.

Der Vorgang, der Schritt 4 entspricht, wird auf der nächsten Seite behandelt.



Wählen Sie die zu erzeugende Sequenz aus.

Wählen Sie hier die gewünschte Anzahl von Takten für die ausgewählte Section aus (außer für FILL-IN-Sections, für die eine Länge von 1 Takt vorgeschrieben ist). Drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE], um die neuen Einstellungen tatsächlich einzugeben, und drücken Sie im Abschnitt STYLE CONTROL auf [START/STOP], um zu prüfen, ob der richtige Style wiedergegeben wird.

HINWEIS

- Mit diesen Bedientastentasten können Sie Intro/Ending 4 und drei Fill-Sections nicht auswählen.
- Außer für Rhythm-Parts (-Kanäle) können Sie mit der Overdub-Methode (Seite 160) kein Material für Parts (Kanäle) aufnehmen, die programmierte Daten enthalten. Vor der Aufnahme müssen Sie daher (außer für Rhythm-Parts) mithilfe der LCD-Taste [DELETE] die programmierten Part-Daten löschen.

Basiseinstellungen und Echtzeitaufnahme für jeden Part (Kanal)

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der zuvor beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite BASIC (Allgemein) aufrufen. Informationen zu den Basisparametern der Style-Erstellung finden Sie in den Abbildungen oben. Schrittanweisungen zu Aufnahmen finden Sie in den folgenden Abschnitten.

■ Aufzeichnen von Noten-Events auf einem Rhythm-Part (Kanal)

▶ **1** Wählen Sie im BASIC-Display (s. o.) einen der Rhythm-Parts als Aufnahme-Part aus.

▶ **2 Drücken Sie die Taste STYLE CONTROL [START/STOP], um die Aufnahme des Rhythm-Parts zu starten.**

Während der Aufnahme wird der ausgewählte Style als Schleife wiedergegeben. Schalten Sie die Wiedergabe der Parts nach Bedarf ein oder aus.

▶ **3 Nehmen Sie mit der Overdub-Methode Drum-/Percussion-Instrumente auf, indem Sie die entsprechenden Tasten anschlagen.**

Sie können während der Aufzeichnung auch bestimmte Drum-Sounds löschen. Halten Sie dazu die LCD-Taste [RHY CLEAR] gedrückt, und schlagen Sie auf der Tastatur die Taste an, die dem zu löschenden Instrument entspricht. Mit dieser Rhythm-Clear-Funktion werden im Part alle Instanzen des Instruments gelöscht.

▶ **4 Drücken Sie die Taste STYLE CONTROL [START/STOP] erneut, um die Aufnahme (Wiedergabeschleife) anzuhalten.**

■ Aufzeichnen von Noten-Events auf einem Bass/Chord/Pad/Phrase-Part (Kanal).....

▶ **1 Um einen der Parts (außer Rhythm-Part) auszuwählen, folgen Sie den Anweisungen in Schritt 4 der „Allgemeinen Vorgehensweise“ auf Seite 161.**

Auf einem Bass/Chord/Pad/Phrase-Part (Kanal) mit programmierten Daten kann kein neues Material aufgenommen werden. Wenn der zur Aufnahme ausgewählte Part programmierte Daten besitzt, achten Sie darauf, diese zu löschen (Schritt 4 der „Allgemeinen Vorgehensweise“ auf Seite 161).

▶ **2 Starten Sie die Aufnahme.**

Sie können die Aufnahme auf zwei Arten starten:

- Drücken Sie die Taste STYLE CONTROL [START/STOP].
- Drücken Sie die Taste STYLE CONTROL [SYNC START], um die Synchronstartfunktion zu aktivieren, und schlagen Sie dann eine Taste auf der Tastatur an.

Schalten Sie die Wiedergabe der Parts nach Bedarf ein oder aus.

Die Aufzeichnung wird als Endlosschleife wiederholt (bis Sie sie anhalten). Die aufgezeichneten Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig aufzeichnen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

Regeln beim Aufnehmen von Nicht-Rhythmus-Parts

- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Parts BASS und PHRASE nur die Töne der CM7-Tonreihe (also C, D, E, G, A und H).
- Verwenden Sie zum Aufzeichnen der Parts CHORD und PAD nur die Töne des Akkords (also C, E, G und H).



C = Akkordnoten
C, R = Empfohlene Noten

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 Akkordart) im PARAMETER-Display ändern (Seite 165). Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Einzelheiten zu Akkordnoten und empfohlenen Noten finden Sie auf Seite 166.

▶ **3 Drücken Sie die Taste STYLE CONTROL [START/STOP] erneut, um die Aufnahme (und Wiedergabeschleife) anzuhalten.**

HINWEIS

- Für die Sections INTRO und ENDING kann jeder geeignete Akkord/jede geeignete Akkordfolge verwendet werden. (Die links beschriebenen Regeln gelten nicht.)
- Wenn Sie das Pattern mit einem anderen Quellakkord als CM7 aufnehmen möchten, legen Sie auf der PARAMETER-Seite die Parameter PLAY ROOT und PLAY CHORD fest (Seite 165), bevor Sie Schritt 2 ausführen.

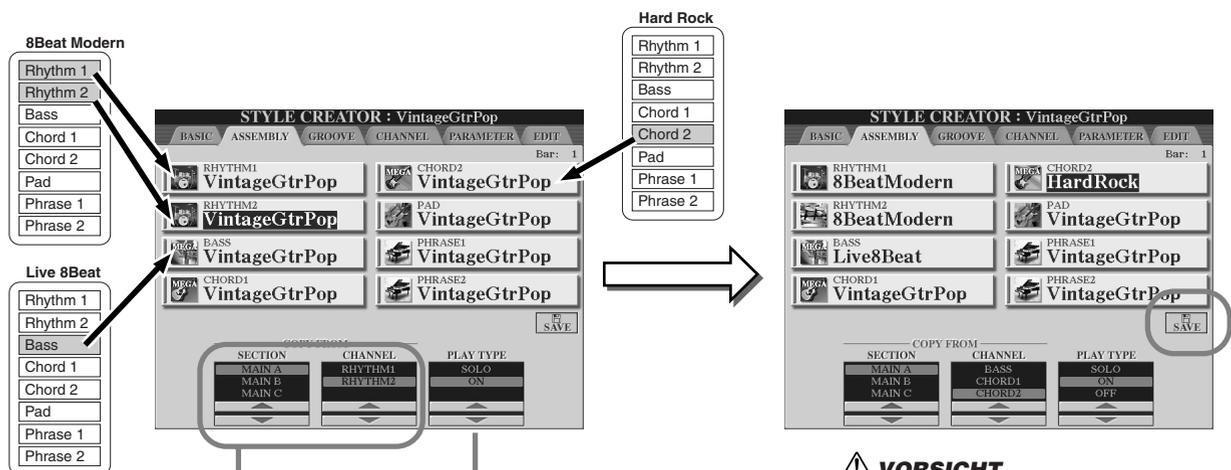
Step-Aufnahme für Noten mithilfe der Event-Liste

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 161 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite EDIT (Bearbeiten) aufrufen. 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 der Song-Aufnahme identisch (Seiten 127–132), 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 entsprechend der ausgewählten Sequenz festgelegt ist. Wenn Sie beispielsweise einen Style auf der Grundlage einer vier Takte langen Section erzeugen, wird die End-Marke automatisch an das Ende des vierten Takts gesetzt und kann im Display „Step Recording“ nicht verschoben werden.
- Im Song Creator können die Aufnahmekanäle (Parts) geändert werden, im Style Creator ist dies nicht möglich.
- Im Style 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.

Zusammenstellen eines Styles aus vorhandenen Pattern-Daten (Assembly)

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 161 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite ASSEMBLY (Zusammenstellung) aufrufen. Mithilfe dieser praktischen Funktion können Sie Style-Elemente – z. B. Rhythm-, Bass- und Chord-Patterns – bereits vorhandener Styles kombinieren, um auf diese Weise eigene Sections und Styles zu erstellen. Die Zusammenstellung (Assembly) von Pattern-Daten auf der Basis von „Cool 8Beat“ (linke Abbildung) führt beispielsweise zum Ergebnis in der rechten Abbildung.



Wählen Sie den gewünschten Part (Kanal) aus, indem Sie eine der LCD-Tasten [A]–[D], [F]–[I] drücken, und drücken Sie nochmals dieselbe Taste, um das Open/Save-Display für Styles aufzurufen, in dem Sie den gewünschten Style auswählen können. Drücken Sie nach der Auswahl des Styles die Taste [EXIT], um zu diesem Display zurückzukehren, und wählen Sie die gewünschten zu kopierenden Sections und Kanäle aus.

Bestimmt die Wiedergabeeinstellungen für jeden Kanal. Sie können die Begleit-Styles komponieren, während die zu kopierende Style-Section und der zu kopierende Kanal gespielt werden.

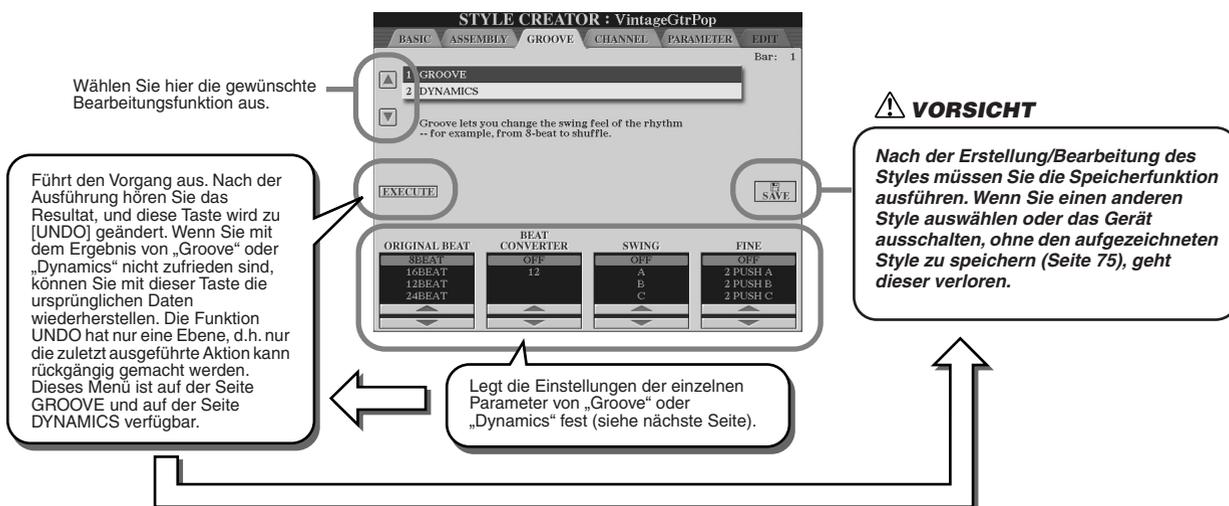
- **SOLO**
Schaltet alle Kanäle bis auf den ausgewählten Kanal stumm. Alle Parts (Kanäle), die im Einblendfenster RECORD der BASIC-Seite auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig wiedergegeben.
- **ON**
Schaltet die Wiedergabe des ausgewählten Parts (Kanals) ein. Alle Parts (Kanäle), die im Einblendfenster RECORD der BASIC-Seite auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig wiedergegeben.
- **OFF**
Schaltet den ausgewählten Part (Kanal) stumm.

⚠ VORSICHT

Nach der Erstellung/Bearbeitung des Styles müssen Sie die Speicherfunktion ausführen. Wenn Sie einen anderen Style auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne den aufgezeichneten Style zu speichern (Seite 75), geht dieser verloren.

Groove und Dynamik

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 161 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite GROOVE aufrufen. Diese vielseitigen Funktionen stellen Ihnen eine breite Palette von Werkzeugen zur Verfügung, mit denen Sie das rhythmische „Feeling“ der von Ihnen erstellten Styles verändern können.



Wählen Sie hier die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

Führt den Vorgang aus. Nach der Ausführung hören Sie das Resultat, und diese Taste wird zu [UNDO] geändert. Wenn Sie mit dem Ergebnis von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wiederherstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden. Dieses Menü ist auf der Seite GROOVE und auf der Seite DYNAMICS verfügbar.

Legt die Einstellungen der einzelnen Parameter von „Groove“ oder „Dynamics“ fest (siehe nächste Seite).

⚠ VORSICHT

Nach der Erstellung/Bearbeitung des Styles müssen Sie die Speicherfunktion ausführen. Wenn Sie einen anderen Style auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne den aufgezeichneten Style zu speichern (Seite 75), geht dieser verloren.

■ Groove

Hiermit können Sie durch subtile (Clock-) Änderungen des Style-Timings der Musik Swing verleihen oder das Feeling für den Beat ändern. Die Groove-Einstellungen werden auf alle Parts des ausgewählten Styles angewendet.

ORIGINAL BEAT	Legt die Beats (Schläge) fest, auf die das Timing von „Groove“ angewendet werden soll. Mit anderen Worten, wenn Sie 8BEAT auswählen, wird das Groove-Timing auf Achtelnoten angewendet, wenn Sie 12BEAT auswählen, wird das Groove-Timing auf Achteltriolen angewendet.
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 8BEAT eingestellt ist und BEAT CONVERTER auf 12, dann werden sämtliche Achtelnoten im Abschnitt auf das Achteltriolen-Timing umgestellt. Die BEAT-CONVERTER-Einstellungen 16A und 16B, die angezeigt werden, wenn ORIGINAL BEAT auf 12BEAT eingestellt ist, sind Varianten einer Sechzehntelnoten-Basiseinstellung.
SWING	Erzeugt ein Swing-Feeling durch Verschieben des Timings der unbetonten Taktschläge (Back Beats) entsprechend der Einstellung des vorstehenden 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 Swing-Graden, wobei A den sanftesten und E den deutlichsten Swing-Effekt erzeugt.
FINE	Dient zur Auswahl einer Reihe von Groove-Mustern, die auf den ausgewählten Abschnitt angewendet werden. Die PUSH-Einstellungen bewirken, dass bestimmte Schläge früher gespielt werden, wohingegen HEAVY-Einstellungen das Timing bestimmter Schläge verzögern. Die nummerierten Einstellungen (2, 3, 4, 5) legen fest, welche Beats verändert werden sollen. 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 Fall erzeugt Typ A den geringsten, Typ B einen mittelstarken und Typ C den maximalen Effekt.

■ Dynamics (Dynamik)

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

CHANNEL	Wählt den gewünschten Kanal (Part) aus, auf den DYNAMICS angewendet werden soll.
ACCENT TYPE	(Betonungstyp) Legt den Typ der angewendeten Betonung fest, d. h., welche Noten in den Parts mit den Dynamics-Einstellungen betont werden.
STRENGTH	Legt fest, wie stark der ausgewählte Akzenttyp (s.o.) angewendet wird. Je höher der Wert, desto stärker der Effekt.
EXPAND/COMP.	Erweitert oder komprimiert den Bereich der Velocity-Werte. Werte über 100% erweitern den Dynamikbereich, und Werte unter 100% komprimieren den Dynamikbereich.
BOOST/CUT	Erhöht alle Anschlagwerte der gewählten Section oder des Kanals oder senkt sie ab. Werte über 100% heben die allgemeine Velocity an und Werte unter 100% senken sie ab.

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 161 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite CHANNEL (Kanal) aufrufen.

1 Wählen Sie hier die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

2 Wählen Sie den Kanal (Part) aus, dessen Daten bearbeitet werden sollen.

3 Legen Sie die Parameter für die Datenbearbeitung fest.

4 Führt die ausgewählte Funktion auf der entsprechenden Seite aus. Nach der Ausführung hören Sie das Resultat, und diese Taste wird zu [UNDO] geändert. Wenn Sie mit dem Ergebnis der jeweiligen Funktion nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wiederherstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion kann rückgängig gemacht werden.

5 **⚠ VORSICHT**
 Nach der Erstellung/ Bearbeitung des Styles müssen Sie die Speicherfunktion ausführen. Wenn Sie einen anderen Style auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne den aufgezeichneten Style zu speichern (Seite 75), geht dieser verloren.

QUANTIZE	(Quantisieren) Identisch mit der Funktion im Song Creator. Siehe Seite 123.
VELOCITY CHANGE	(Änderung der Anschlagstärke) Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.
BAR COPY	Mit dieser Funktion können Sie Daten aus einem Takt oder einer Gruppe von Takten an eine andere Position innerhalb des angegebenen Kanals kopieren. SOURCE gibt den ersten (TOP) und letzten (LAST) Takt des zu kopierenden Bereichs an. DEST (Destination) gibt den ersten Takt des Zielbereichs an, in den die Daten kopiert werden sollen.
BAR CLEAR	Mit dieser Funktion können Sie alle Daten in einem angegebenen Taktbereich des ausgewählten Kanals löschen.
REMOVE EVENT	Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Events im ausgewählten Kanal löschen.

Einstellungen für das „Style File Format“

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 161 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite PARAMETER aufrufen. In diesem Display finden Sie eine Reihe von Steuermöglichkeiten für den Style – Sie können z. B. festlegen, wie Tonhöhe und Sound des aufgenommenen Styles wechseln, wenn Sie die Akkorde im Tastaturbereich für die linke Hand spielen. Die Parametereinstellungen in diesem Display sind nur verfügbar, wenn im Einblendfenster RECORD auf der Seite BASIC einer der Nicht-Rhythmus-Parts auf „REC“ gesetzt ist. Weitere Informationen über die Beziehungen zwischen den Parametern finden Sie unter „Style File Format“ auf Seite 160.

1 Wählen Sie hier die gewünschte Bearbeitungsfunktion aus.

2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Kanal (Part) aus.

3 Legen Sie die Parameter des links angegebenen Kanals fest.

4 **⚠ VORSICHT**
 Nach der Erstellung/ Bearbeitung des Styles müssen Sie die Speicherfunktion ausführen. Wenn Sie einen anderen Style auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne den aufgezeichneten Style zu speichern (Seite 75), geht dieser verloren.

- Wenn NTR auf „Root Fixed“ und NTT auf „Bypass“ 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 den sich ergebenden Sound aller Kanäle hören.
- Normalerweise hören Sie im Style Creator Ihren eigenen aktuell bearbeiteten Style mit dem Quell-Pattern. Es besteht jedoch die Möglichkeit, ihn mit einem bestimmten Akkord und Grundton wiederzugeben. Setzen Sie dazu NTR auf „Root Fixed“ und NTT auf „Bypass“, und nehmen Sie dann an den neu angezeigten Parametern „Play Root“ und „Play Chord“ die gewünschten Änderungen vor.

● SOURCE ROOT/CHORD

(Quellgrundton/-akkord) Hiermit legen Sie die ursprüngliche Tonart des Source-Patterns fest (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

● NTR (Notentranspositionsregel)

Legt die relative Position der Quellnote im Akkord bei der Umwandlung aus dem Quell-Pattern in Folge von Akkordwechseln fest.

<p>ROOT TRANS (Root Transpose)</p>	<p>(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> <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird. → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>
<p>ROOT FIXED (Root Fixed)</p>	<p>(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> <p>Wenn ein C-Dur-Akkord gespielt wird. → Wenn ein F-Dur-Akkord gespielt wird.</p>

● NTT (Notentranspositionstabelle)

Dieser Parameter legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest.

BYPASS	Keine Transponierung. Der Part (Kanal), dessen NTT auf diesen Wert eingestellt ist, wird ohne Notenumwandlung wiedergegeben, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord wechselt.
MELODY	Geeignet für die Transponierung von Melodielinien. Verwenden Sie diese Option für Melodiekanäle wie Phrase 1 und Phrase 2.
CHORD	(Akkord) Geeignet für die Transponierung von Akkorden. 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 das dritte Intervall des Moll-Akkords um einen Halbton erhöht. 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 Var.	(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 das dritte Intervall des Moll-Akkords und das erniedrigte sechste Intervall um einen Halbton erhöht. 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 Var.	(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, Sext und Sept der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz, Sext und Sept 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 Var.	(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 Sept der Tonleiter um einen Halbton. Wenn der Akkord von einem Moll-Akkord zu einem Dur-Akkord wechselt, werden die verminderte Terz und die verminderte Sept 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 Var.	(Dorisch, Quintenvariante) Zusätzlich zur Dorian-Transponierung (s. o.) wirken sich übermäßige und verminderte Akkorde auf die Quinte des Quell-Patterns aus.

● NTT BASS ON/OFF

Der Part (Kanal), für den dieser Parameter aktiviert ist, erkennt „On-Bass“-Akkorde, die in der Fingersatztechnik FINGERED ON BASS zulässig sind, unabhängig von der NTT-Einstellung.

● **HIGH KEY**

Hiermit wird die höchste Note (obere Oktavengrenze) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkordgrundtons 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 verfügbar, wenn für den NTR-Parameter (Seite 166) „Root Trans“ festgelegt ist.

Beispiel: Die höchste Note ist F.

Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .
 Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

● **NOTE LIMIT**

(Notengrenze) Dieser Parameter legt den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch sorgfältige 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 Töne beim Kontrabass oder zu tiefe Töne bei einer Piccoloflöte). Die tatsächlich erklingenden Noten werden automatisch in den eingestellten Bereich verschoben.

Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.

Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .
 Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4

● **RTR**

Diese Einstellungen legen fest, ob bei einem Akkordwechsel die Notenwiedergabe unterbrochen wird und wie sich die Tonhöhe der Noten 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 neues Einsetzen entsprechend der neuen Akkordart geändert.
RETRIGGER	(Neuauslösung) Die Note wird mit einer dem nächsten Akkord entsprechenden neuen 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.

Aufzeichnen eigener Styles über externe Sequenzer

Wenn Sie einen bevorzugten Sequenzer oder eine entsprechende Software besitzen, können Sie diese(n) anstelle des Tyros2-Style Creators verwenden, um eigene Styles zu erstellen.

■ **Verbindungen**

- Verbinden Sie die MIDI-OUT-Buchse des Tyros2 mit der MIDI-IN-Buchse des Sequenzers und die MIDI-OUT-Buchse des Sequenzers mit der MIDI-IN-Buchse des Tyros2.
- Vergewissern Sie sich, dass die ECHO-Funktion des Sequenzers eingeschaltet und der Parameter LOCAL ON/OFF (Seite 215) des Tyros2 auf OFF gestellt ist.

■ **Erzeugen von Daten**

- Zeichnen Sie alle Sections und Parts (Kanäle) mit einem C-Dur-Septakkord (CM7) auf.
- Zeichnen Sie mit dem internen Klangerzeuger des Tyros2 die Parts auf den rechts angegebenen MIDI-Kanälen auf. Wenn bei der Aufnahme nicht der Tyros2 verwendet wird, vergewissern Sie sich, dass XG-Voices auf einem XG- und SFF- (Style File Format) kompatiblen Klangerzeuger verwendet werden, um optimale Ergebnisse zu erzielen.
- Zeichnen Sie die Sections in der unten angegebenen Reihenfolge mit einem Marker-Meta-Event am Anfang jeder Section auf. Geben Sie die Marker-Meta-Events genauso ein wie in der Tabelle auf der nächsten Seite dargestellt (einschließlich Klein-/Großschreibung und Leerzeichen).
- Fügen Sie darüber hinaus an der Position 1111000 (Anfang der Sequenzspur) ein Marker-Meta-Event „SFF1“, ein Marker-Meta-Event „Sint“ und ein Marker-Meta-Event Style-Name sowie die Meldung „GM on Sys/Ex“ (F0, 7E, 7F, 09, 01, F7) ein. (Das „Timing“ in der Tabelle basiert auf 480 Clocks pro Viertelnote. „1111000“ entspricht Clock „0“ von Beat „Eins“ des ersten Takts).
- Die Daten von 1111000 bis 1141479 stellen das „Initial Setup“ (Anfangs-Setup) dar, und die Daten von 2111000 bis zum Schluss von Ending B entsprechen dem „Quell-Pattern“.
- Das Timing der Section „Fill In AA“ und die nachfolgenden Marker-Meta-Events hängen von der Länge der einzelnen Sections ab.

Part	MIDI-Kanal
Rhythm1	9
Rhythm2	10
Bass	11
Chord1	12
Chord2	13
Pad	14
Phrase1	15
Phrase2	16

HINWEIS

- In den folgenden Erklärungen wird eine Sequenzerauflösung von 480 Clocks pro Viertelnote vorausgesetzt. Die tatsächlichen Clock-Werte können je nach Sequenzer abweichen.

Style Creator (Digitalaufnahme)

- Der Anfangs-Setup-Bereich von 1|2|000 bis 1|4|479 wird für Voice- und Effekteinstellungen verwendet. Fügen Sie hier keine Noten-Events ein.
- Die Main-A-Daten beginnen bei 2|1|000. Es kann eine beliebige Anzahl von Takten zwischen 1 und 255 verwendet werden.
- Fill In AA beginnt am Anfang des Takts, der auf den letzten Takt des Main-A-Patterns folgt. In der Tabelle ist das 4|1|000, aber das ist lediglich ein Beispiel, und das tatsächliche Timing hängt von der Länge von Main A ab. Bitte beachten Sie dass alle Fill-Ins nur 1 Takt lang sein können (siehe die nachstehende Section-/Längentabelle).

Section	Länge
Intro	maximal 255 Takte
Main	maximal 255 Takte
Fill In	1 Takt
Ending	maximal 255 Takte

Die folgenden Tabellen enthalten alle zulässigen MIDI-Events für die Anfangs-Setup- und Pattern-Daten. Geben Sie KEINESFALLS mit einem Strich (—) markierte Events oder hier nicht aufgeführte Events ein.

Kanalmeldung

Event (Datenergebnis)	Initial Setup	Quell-Pattern
Note Off	—	OK
Note On	—	OK
Programmwechsel	OK	OK
Pitch Bend	OK	OK
Control #0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Control #1 (Modulation)	OK	OK
Control #6 (Data Entry MSB)	OK	—
Control #7 (Gesamtlautstärke)	OK	OK
Control #10 (Pan; Stereoposition)	OK	OK
Control #11 (Expression; Ausdruck)	OK	OK
Control #32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Control #38 (Data Entry LSB)	OK	—
Control #71 (Harmonischer Gehalt)	OK	OK
Control #72 (Release Time; Ausklingzeit)	OK	—
Control #73 (Attack Time; Einschwingzeit)	OK	—
Control #74 (Brightness; Klanghelligkeit)	OK	OK
Control #84 (Portamento-Regler)	—	OK
Control #91 (Reverb Send Level; Reverb-Sendepegel)	OK	OK
Control #93 (Chorus Send Level; Chorus-Sendepegel)	OK	OK
Control #94 (Variation Send Level; Variation-Sendepegel)	OK	OK
Control #98 (NRPN LSB)	OK	—
Control #99 (NRPN MSB)	OK	—
Control #100 (RPN LSB)	OK	—

RPN & NRPN

Event (Datenergebnis)	Initial Setup	Source-Pattern
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	—
RPN (Fine Tuning)	OK	—
RPN (Coarse Tuning; Grobstimmung)	OK	—
RPN (Null)	OK	—
NRPN (Vibrato Rate; Vibrato-Geschwindigkeit)	OK	—
NRPN (Vibrato Delay; Vibrato-Verzögerung)	OK	—
NRPN (EG Decay Time; Abklingzeit der Hüllkurve)	OK	—
NRPN (Drum Filter Cutoff Frequency; Grenzfrequenz des Filters für Schlaginstrumente)	OK	—
NRPN (Drum Filter Resonance; Resonanz des Filters für Schlaginstrumente)	OK	—
NRPN (Drum EG Attack Time; Einschwingzeit der Hüllkurve für Schlaginstrumente)	OK	—
NRPN (Drum EG Decay Time; Abklingzeit der Hüllkurve für Schlaginstrumente)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Coarse; Tonhöhe grob für Schlaginstrumente)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Fine; Tonhöhe fein für Schlaginstrumente)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Level; Lautstärke für Schlaginstrumente)	OK	—

● Style-Datenformat

Timing	Marker-Meta-Event	Inhalt	Kommentare	
1 1 000 1 1 000	SFF1	Style-Name (Section-/Spur-Name-Meta-Event)	Initial Setup	
1 1 000 1 1 000 1 2 000 ⋮ 1 4 479	SInt	GM on Sys/Ex Initial-Setup-Events		
2 1 000 ⋮ 3 4 479	Main A	2 Takte langes Main-Pattern (maximal 255 Takte)		Quell-Pattern
4 1 000 ⋮ 4 4 479	Fill In AA	1 Takt langes Fill-In-Pattern		
5 1 000 ⋮ 6 4 479	Intro A	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
7 1 000 ⋮ 8 4 479	Ending A	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
9 1 000 ⋮ 10 4 479	Main B	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
11 1 000 ⋮ 11 4 479	Fill In BA	1 Takt langes Fill-In-Pattern		
12 1 000 ⋮ 12 4 479	Fill In BB	1 Takt langes Fill-In-Pattern		
13 1 000 ⋮ 14 4 479	Intro B	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
15 1 000 ⋮ 16 4 479	Ending B	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
17 1 000 ⋮ 18 4 479	Main C	2 Takte langes Main-Pattern (maximal 255 Takte)		
19 1 000 ⋮ 19 4 479	Fill In CC	1 Takt langes Fill-In-Pattern		
20 1 000 ⋮ 21 4 479	Intro C	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
22 1 000 ⋮ 23 4 479	Ending C	2 Takte langes Intro-Pattern (maximal 255 Takte)		
24 1 000 ⋮ 25 4 479	Main D	2 Takte langes Main-Pattern (maximal 255 Takte)		
26 1 000 ⋮ 26 4 479	Fill In DD	1 Takt langes Fill-In-Pattern		

Systemexklusive Meldungen

Event (Datenergebnis)	Initial Setup	Source-Pattern
Sys/Ex GM on	OK	—
Sys/Ex XG on	OK	—
Sys Ex XG Parameteränderung (Effekt1)	OK	—
Sys Ex XG Parameteränderung (Multi Part)	—	—
DRY LEVEL	OK	OK
Sys Ex XG Parameteränderung (Drum Setup)	—	—
PITCH COARSE (Tonhöhe grob)	OK	—
PITCH FINE (Tonhöhe fein)	OK	—
LEVEL	OK	—
PAN	OK	—
REVERB SEND (Reverb-Sendepegel)	OK	—
CHORUS SEND (Chorus-Sendepegel)	OK	—
VARIATION SEND (Variation-Sendepegel)	OK	—
FILTER CUTOFF FREQUENCY (Filter-Grenzfrequenz)	OK	—
FILTER RESONANCE (Filterresonanz)	OK	—
EG ATTACK (Einschwingzeit der Hüllkurve)	OK	—
EG DECAY1 (Abklingzeit 1 der Hüllkurve)	OK	—
EG DECAY2 (Abklingzeit 2 der Hüllkurve)	OK	—

Die Multi-Pads

Quick Guide auf Seite 38 →

Grundlegende Informationen zum Spielen auf den Multi-Pads finden Sie im „Quick Guide“. Dieser Abschnitt behandelt die Verwaltung der Multi-Pad-Daten im Open/Save-Display (Öffnen/Speichern) und die Erstellung (Aufzeichnung) von Multi-Pad-Daten.

Multi-Pad-Bearbeitung im Open/Save-Display

Multi-Pads sind in Bänken von jeweils vier eingeteilt und werden als Dateien im Open/Save-Display bearbeitet.

Drücken Sie die Taste MULTI PAD CONTROL [SELECT], um das Open/Save-Display für die Multi-Pad-Bänke aufzurufen.

Die Anweisungen für diese Vorgänge sind identisch mit denselben Funktionen in den anderen Open/Save-Displays (für Voices, Songs und Styles usw.).

Diese Funktionen können auf jedes einzelne Pad sowie im Display links auf die Bänke angewendet werden. Die hier vorgenommenen Einstellungen können im Open/Save-Display auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten als Bank (Datei) gespeichert werden. Sie können mit diesen Funktionen Ihre bevorzugten Multi-Pads zusammenstellen und eigene Multi-Pad-Bänke auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten speichern.

Erstellen und Bearbeiten von Multi-Pads (Digitalaufnahme)

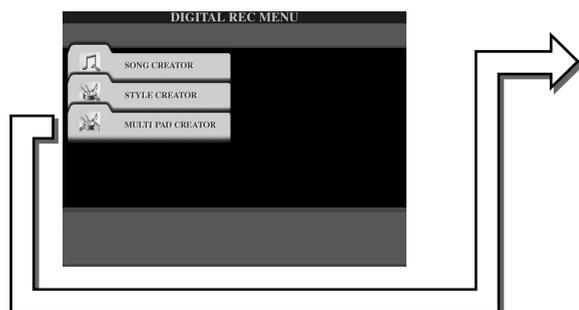
Mit dem Multi Pad Creator können Sie eigene Multi-Pad-Phrasen erstellen.

Allgemeine Vorgehensweise (Multi Pad Creator)

1 Wählen Sie im Open/Save-Display die zu bearbeitende oder erstellende Multi-Pad-Bank aus.

2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].

3 Wählen Sie „MULTI PAD CREATOR“ aus.



Die Vorgänge, die Schritt 4 entsprechen, werden auf der nächsten Seite behandelt.

4 Erstellen Sie die Multi-Pad-Daten.

Wählen Sie ein Menü aus.

⚠ VORSICHT

Nach der Erstellung/Bearbeitung des Multi-Pads müssen Sie die Speicherfunktion ausführen. Wenn Sie eine andere Bank auswählen oder das Gerät ausschalten, ohne das aufgezeichnete Multi-Pad zu speichern (Seite 75), geht dieses verloren.

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme.....

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 169 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite RECORD (Aufnehmen) aufrufen.

- 1 Wählen Sie für die Aufnahme ein bestimmtes Multi-Pad aus. Wenn Sie vollkommen neue Multi-Pad-Daten erstellen möchten, drücken Sie die LCD-Taste [NEW BANK], um eine leere Bank aufzurufen.



- 2 Führen Sie die Echtzeitaufnahme durch.
- 3 Schalten Sie für jedes Pad „Repeat“ ein oder aus.
- 4 Schalten Sie hier für jedes Pad „Chord Match“ ein oder aus.
- 5 Geben Sie bei Bedarf für jedes Multi-Pad einen Namen ein.
- 6 Nach der Erstellung/Bearbeitung des Multi-Pads müssen Sie die Speicherfunktion ausführen (Seite 75).

● **Starten Sie die Aufnahme.**
Drücken Sie die LCD-Taste [RECORD], um die Synchronstartfunktion zu aktivieren. 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.



● **Halten Sie die Aufzeichnung an.**
Drücken Sie nach Fertigstellung der Phrase die LCD-Taste [STOP] oder die Taste MULTI PAD CONTROL [STOP], um die Aufzeichnung anzuhalten.

● Repeat On/Off (Wiederholen ein/aus)

Wenn der Parameter „Repeat“ für das ausgewählte Pad aktiviert ist, wird die Wiedergabe des entsprechenden Pads fortgesetzt, bis die Taste MULTI PAD [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.

● Chord Match On/Off (Akkordanpassung ein/aus)

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 eingeschalteten [LEFT] und ausgeschaltetem [ACMP]) erzeugt wird.

Step-Aufnahme für Multi-Pads mithilfe der Event-Liste

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 4 der auf Seite 169 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite EDIT (Bearbeiten) aufrufen. 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 der Song-Aufnahme identisch (Seiten 127–132), mit Ausnahme der nachfolgend 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.

HINWEIS

- Mit dem folgenden Symbol (Hand auf Griffbrett) gekennzeichnete Multi-Pads wurden mit speziellen Notentranspositionen 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.



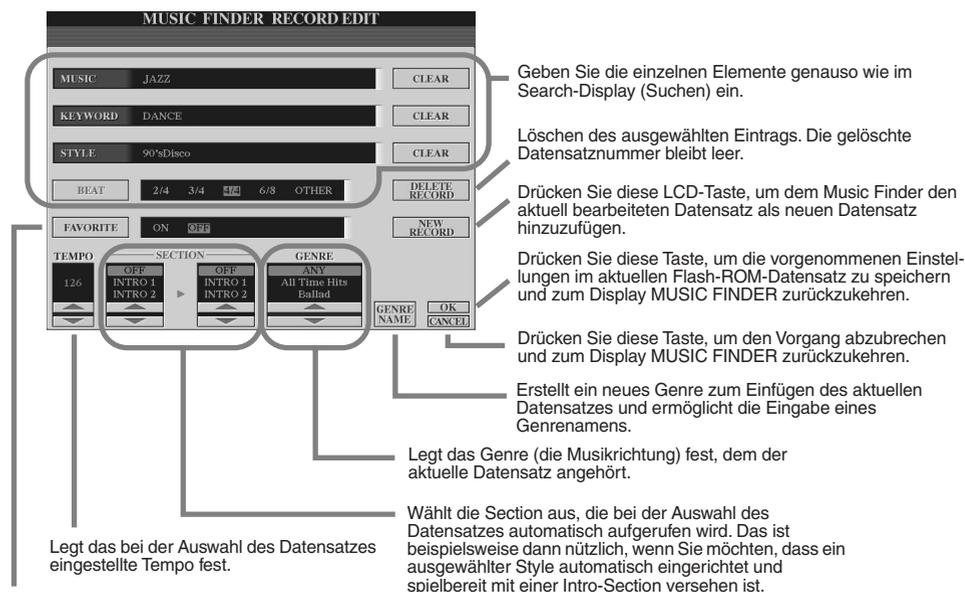
Music Finder

Quick Guide auf Seite 40 →

In diesem Abschnitt erfahren Sie in knapper Form, wie Music-Finder-Datensätze erstellt und bearbeitet werden, und erhalten Informationen zur Struktur und Organisation von Music-Finder-Daten. Grundlegende Anweisungen zur Verwendung des Music Finders finden Sie im „Quick Guide“.

Bearbeiten von Music-Finder-Datensätzen

Im Display [MUSIC FINDER] → RECORD EDIT können Sie vorhandene Datensätze aufrufen und sie Ihren Vorstellungen entsprechend bearbeiten. Darüber hinaus können Sie eigene Music-Finder-Datensätze erstellen, die automatisch im internen Flash-ROM gespeichert werden.



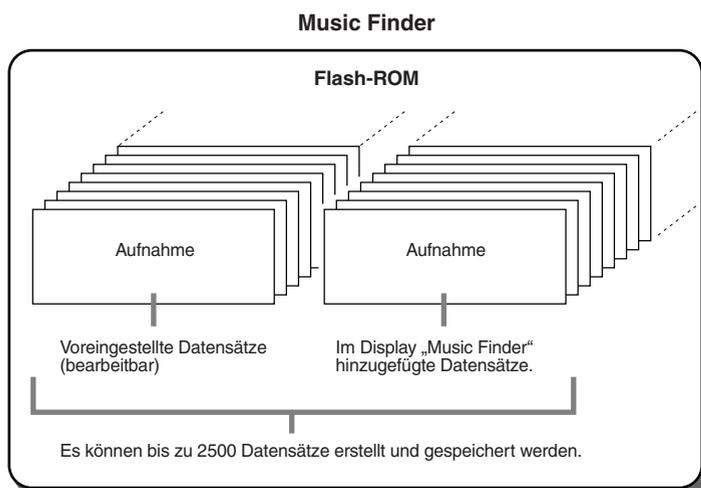
Fügt den aktuell bearbeiteten Datensatz der Favorite-Seite hinzu.

HINWEIS

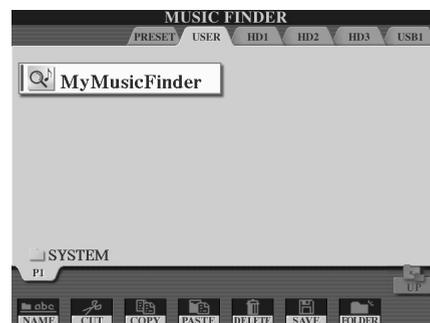
- Sie können auch einen voreingestellten Datensatz bearbeiten, um einen neuen zu erstellen. Wenn Sie den ursprünglichen voreingestellten Datensatz behalten möchten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie den bearbeiteten Datensatz als neuen Datensatz benennen und speichern. Auch voreingestellte Datensätze können gelöscht werden.
- Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene Beat-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gilt; das tatsächliche Tempo des Styles wird dadurch nicht geändert.
- Die maximale Zahl von Datensätzen einschließlich der voreingestellten Datensätze beträgt 2500.

Speichern von Music-Finder-Datensätzen in einer einzigen Datei

Alle erstellten und im internen Flash-ROM gespeicherten Music-Finder-Datensätze können in einer einzigen Datei verwaltet werden. Beachten Sie, dass einzelne Datensätze (Bedienfeldeinstellungen) nicht als separate Dateien behandelt werden können.



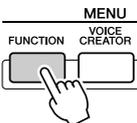
Im Open/Save-Display für den Music Finder, das über [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER aufgerufen wird, können Sie die Music-Finder-Datei auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten speichern. **Alle Datensätze können zusammen in einer einzelnen Datei gespeichert werden.**



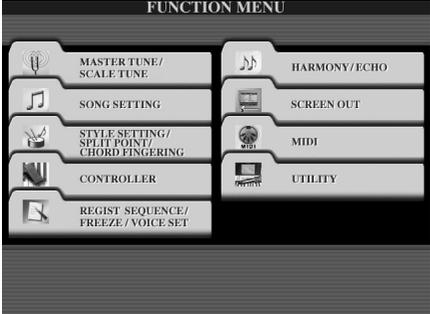
■ Wiederherstellen der ursprünglichen Werkseinstellungen des Music Finders.....

Mit dem nachstehenden Vorgang können Sie den Music Finder des Tyros2 auf seine ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen.

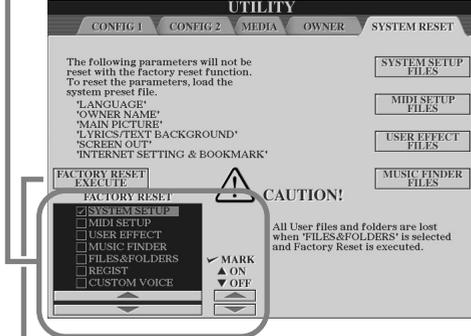
1 Drücken Sie die Taste [FUNCTION].



2 Wählen Sie „UTILITY“.



3 Markieren Sie das Kästchen MUSIC FINDER.



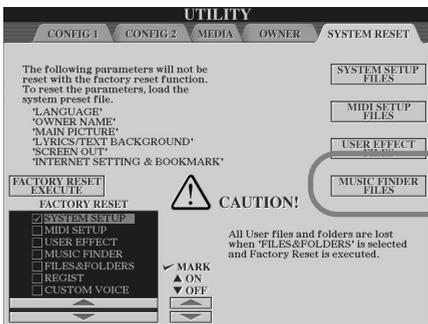
4 Stellt die Werkseinstellungen des Music Finders wieder her („Factory Reset“).

! VORSICHT
 Bei diesem Vorgang werden automatisch alle von Ihnen selbst erstellten Datensätze aus dem internen Speicher gelöscht und durch die ursprünglichen Music-Finder-Daten ersetzt.

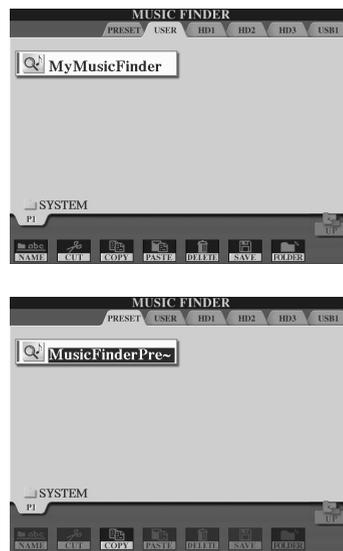
■ Aufrufen von Music-Finder-Dateien, die auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten gespeichert sind

Gehen Sie zum Abrufen von auf einem der installierten Laufwerke gespeicherten Music-Finder-Daten wie folgt vor.

Rufen Sie über [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET → MUSIC FINDER das Open/Save-Display für den Music Finder auf.



Wählen Sie auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten die gewünschte Music-Finder-Datei aus.



Alle Music-Finder-Datensätze können zusammen in einer einzelnen Datei gespeichert werden. Nach der Auswahl einer gespeicherten Datei wird eine Meldung mit der Frage angezeigt, ob die Datensätze ersetzt oder angehängt werden sollen.

REPLACE (Ersetzen)
 Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Datensätze werden gelöscht und durch die Datensätze der gewählten Datei ersetzt.

APPEND (Anhängen)
 Die aufgerufenen Datensätze werden freien Datensatznummern hinzugefügt.

Wählen Sie eine dieser Einstellungen aus, um die Music Finder-Datei zu öffnen. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie CANCEL.

Sie können eine Music-Finder-Datei auf dem Preset-Laufwerk auswählen. Hierbei handelt es sich um die werksseitig vorprogrammierte Music-Finder-Datei.

! VORSICHT
 Wenn Sie REPLACE wählen, werden automatisch alle von Ihnen selbst erstellten Datensätze aus dem internen Speicher gelöscht und durch die ursprünglichen Music-Finder-Daten ersetzt.

Registration Memory

Quick Guide auf Seite 52 ➔

Grundlegende Anweisungen zur Verwendung des Registration Memory (Registrierungsspeichers) finden Sie im „Quick Guide“. In diesem Abschnitt erhalten Sie Detailinformationen zu den Funktionen „Freeze“ (Einfrieren) und „Registration Sequence“ (Registrierungsfolge), die im „Quick Guide“ nicht behandelt werden.

■ Informationen zu User-Voices und zum Registration Memory

Wenn Sie eine Bedienfeldeinstellung unter Verwendung einer User-Voice (auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten) im Registration Memory speichern, bedenken Sie, dass nicht die User-Voice selbst im Registration Memory gespeichert wird, sondern nur ihre Einstellungen.

Das Registration Memory speichert und erkennt eine User Voice als:

- Die Preset-Voice, auf der die User-Voice basiert
- Die in Voice Set vorgenommenen Parametereinstellungen

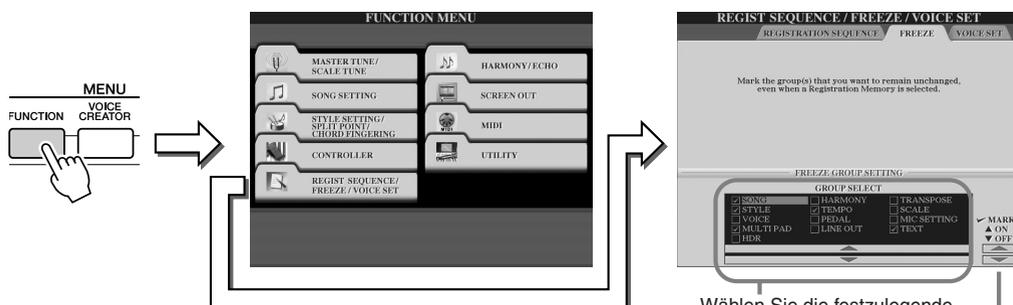
Wenn Sie eine Registration-Memory-Nummer mit einer User-Voice auswählen, werden diese beiden Elemente abgerufen und nicht die User-Voice auf dem Laufwerk. Das bedeutet, dass die eigentliche User-Voice bearbeitet oder sogar gelöscht werden kann und dennoch weiterhin im Registration Memory verfügbar ist.

Freeze

Quick Guide auf Seite 54 ➔

In diesem Abschnitt wird die Freeze-Funktion näher beschrieben. Grundlegende Anweisungen zu „Freeze“ finden Sie im „Quick Guide“.

- ▶ **1** Rufen Sie über [FUNCTION] → FREEZE das Display „Registration Freeze“ (Registrierung einfrieren) auf, und wählen Sie die Parametergruppe aus, die „eingefroren“ bzw. als unveränderlich definiert werden soll.



⚠ VORSICHT

Im Display „Registration Freeze“ vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen des Displays automatisch im Flash-ROM gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

📖 HINWEIS

- Die Einstellungen im Display „Registration Freeze“ können im Display [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten als System-Setup-Datei gespeichert werden (Seite 196).

Hiermit markieren Sie Parametergruppen mit einem Häkchen bzw. heben die Markierung auf. Wenn eine Parametergruppe unverändert bleiben soll, auch wenn Registration-Memory-Nummern geändert werden, markieren Sie das entsprechende Kästchen mit einem Häkchen.

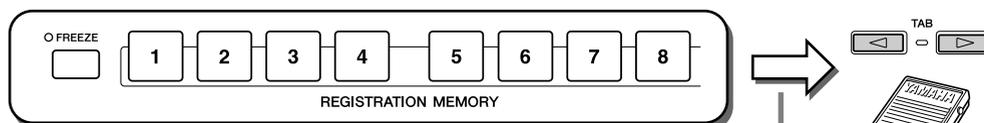
Wählen Sie die festzulegende Parametergruppe aus.

- ▶ **2** Schalten Sie die Taste [FREEZE] ein.
 ▶ **3** Sie können überprüfen, ob Ihre Freeze-Einstellungen korrekt sind, indem Sie die Registration-Memory-Nummer ändern.



Registration Sequence (Registrierungsfolge)

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 Voreinstellungen in einer beliebigen festgelegten Reihenfolge aufrufen, indem Sie während des Spielens einfach die [TAB]-Tasten oder das Pedal betätigen.



Der [TAB]-Taste und dem an den Tyros2 angeschlossenen Fußpedal können zwei Funktionen zugewiesen werden (Ändern einer Bank entsprechend der im Open/Save-Display angegebenen Reihenfolge sowie Ändern der Memory-Nummer entsprechend der im Display „Registration Sequence“ festgelegten Reihenfolge).

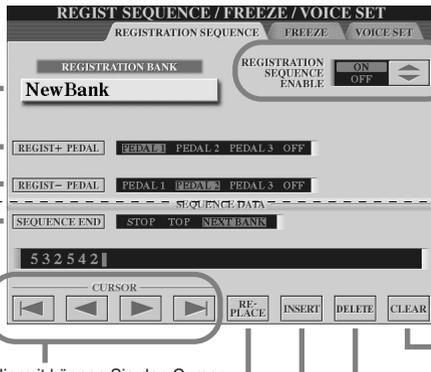
- ▶ **1** Wählen Sie eine Registration-Memory-Bank aus, deren Registrierungsfolge programmiert ist.
 ▶ **2** Rufen Sie über [FUNCTION] → REGISTRATION SEQUENCE das Display „Registration Sequence“ auf.

3 Programmieren Sie die Registrierungsfolge.

Bestimmt, welches Pedal zum Rückwärtsschalten durch die Sequenz verwendet wird.

Bestimmt, welches Pedal zum Vorwärtsschalten durch die Sequenz verwendet wird.

Gibt den Dateinamen der ausgewählten Registration-Memory-Bank an.



Schaltet die Funktion „Registration Sequence“ ein und aus. Wenn hier ON festgelegt ist, wird die programmierte Registrierungsfolge im Hauptmenü oben rechts angezeigt, und Sie können mit den Pedalen oder mit den [TAB]-Tasten in diesem Display die Sequenz durchlaufen.

Gibt die Voreinstellungsnummern des Registration Memory in der Reihenfolge der aktuellen „Registration Sequence“ an.

Hiermit können Sie den Cursor in der Sequenz verschieben.

Löscht die Nummer an der Cursorposition.

Gibt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.

Ersetzt die Nummer an der Cursorposition mit der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Nummer.

Die Bedienungselemente in diesem Bereich dienen dazu, die Reihenfolge zum Aufrufen der Registration-Memory-Nummer als Registrierungsfolge zu bestimmen.

HINWEIS

- Wenn sowohl „Regist (+) Pedal“ als auch „Regist (-) Pedal“ deaktiviert wurden (OFF), können die Pedale nicht verwendet werden, um die Registrierungsfolge zu durchlaufen; in diesem Fall können nur die [TAB]-Tasten im Main-Display verwendet werden.

VORSICHT

Die Daten der Registrierungsfolge sind in der Datei der Registration-Memory-Bank enthalten. Um die neu programmierte Registrierungsfolge zu sichern, speichern Sie die aktuelle Datei der Registration-Memory-Bank (s.u. Schritt 5). Alle Daten der Registrierungsfolge gehen verloren, wenn die Registration-Memory-Bank gewechselt oder das Gerät ausgeschaltet wird, ohne die Datei der Registration-Memory-Bank zu speichern.

Bestimmt, wie sich die „Registration Sequence“ verhält, wenn das Ende der Sequenz erreicht wird.

- STOP** Die Betätigung der [TAB]-Taste oder des Vorwärts-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wird angehalten.
- TOP** Die Folge startet erneut von Anfang an.
- NEXTBANK** Die Folge wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registration-Memory-Bank in demselben Ordner.

4 Nachdem Sie REGISTRATION SEQUENCE ENABLE (Registrierungsfolge aktivieren) auf ON gesetzt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Main-Display zurückzukehren und zu überprüfen, ob die Registration-Memory-Nummern in der oben programmierten Reihenfolge aufgerufen werden.

- Verwenden Sie die [TAB]-Taste, um die Registration-Memory-Nummern in der angegebenen Reihenfolge aufzurufen, bzw. drücken Sie die [TAB]-Taste, um sie in umgekehrter Reihenfolge aufzurufen. Die [TAB]-Tasten können nur für die Registrierungssequenz verwendet werden, wenn das Main-Display aufgerufen ist.
- Verwenden Sie ein angeschlossenes Fußpedal, um die Registration-Memory-Nummern in der angegebenen Reihenfolge auszuwählen. Das Fußpedal kann für die Registration Sequence benutzt werden, unabhängig von dem momentan aufgerufenen Display (mit Ausnahme des Displays in Schritt Nr. 3 weiter oben).



Die Registrierungsfolge („Regist. Seq“) wird oben im Main-Display angezeigt, in dem Sie die aktuell ausgewählte Nummer ablesen können.

Wenn SEQUENCE END auf „NEXT BANK“ eingestellt ist, wechselt die Sequenz automatisch an den Anfang der nächsten Registration-Memory-Bank in demselben Ordner.



HINWEIS

- Um mit einem Bedienschnitt zur ersten Sequenz zurückzukehren, drücken Sie im Main-Display gleichzeitig beide [TAB]-Tasten. Hierdurch wird die derzeit ausgewählte Nummer in der Sequenz gestrichen (der Feldanzeige oben rechts geht aus). Die erste Sequenz wird durch Drücken einer der [TAB]-Tasten bzw. durch Betätigen des Pedals ausgewählt.

5 Rufen Sie das Open/Save-Display für die Registration-Memory-Bank auf, und speichern Sie die Einstellung „Registration Sequence“ als Datei der Registration-Memory-Bank.

Verwenden eines Mikrofons

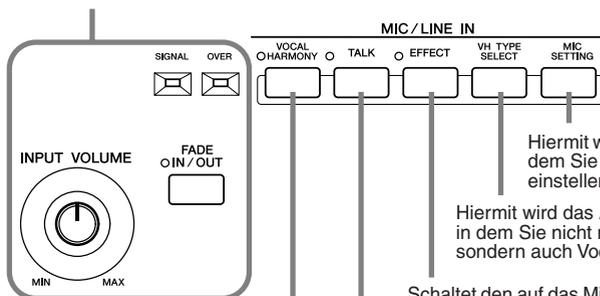
Quick Guide auf Seite 47 →

Schließen Sie an den Tyros2 ein Mikrophon an, um die folgenden Funktionen zu nutzen:

- Die Displays „Song Score“ (Noten) und „Lyrics“ (Text) (Seiten 112, 114) – um den Song besser verfolgen zu können.
- Guide-Funktion (Seite 49) – um Ihren Gesang zu üben und das Einhalten der richtigen Tonhöhe zu lernen.
- Vocal-Harmony-Funktion (Seite 48) – um Ihrer Stimme automatisch eine harmonisch abgestimmte Begleitung hinzuzufügen.
- Talk-Funktion (Seite 177) – um die Mikrofoneinstellungen sofort zu ändern und Ansagen zwischen Songs zu machen.

Außerdem können Sie DSP-Effekte auf Ihre Stimme anwenden oder im Display „Mixing Console“ (Mischpult) weitere Einstellungen in Bezug auf das Mikrophon vornehmen (Seite 179).

Stellen Sie die Eingangslautstärke (INPUT VOLUME) so ein, dass nur das SIGNAL-Lämpchen und nicht das OVER-Lämpchen aufleuchtet.



Hiermit wird das Display „Microphone Setting“ aufgerufen, in dem Sie den Mikrofonpegel und den Vocal-Harmony-Effekt einstellen können.

Hiermit wird das Auswahldisplay „Vocal Harmony Type“ aufgerufen, in dem Sie nicht nur den gewünschten Harmonietyp auswählen, sondern auch Vocal-Harmony-Typen erstellen/bearbeiten können.

Schaltet den auf das Mikrophon angewendeten, im Display „Mixing Console“ festgelegten Effekt ein/aus.

Mit dieser praktischen Funktion können Sie bei Verwendung eines angeschlossenen Mikrofons den Vocal-Harmony-Effekt oder andere Mikrofon-Effekte vorübergehend deaktivieren. Das ist z. B. besonders hilfreich, wenn Sie bei einer Aufführung zwischen den Songs Ansagen machen.

Hiermit schalten Sie den Vocal Harmony-Effekt ein oder aus. Wenn Sie ein Mikrophon am Tyros2 anschließen, können Sie den Song oder Style mit Ihrem Gesang begleiten und automatisch Vocal-Harmony-Parts hinzufügen.

Vocal-Harmony-Bearbeitung

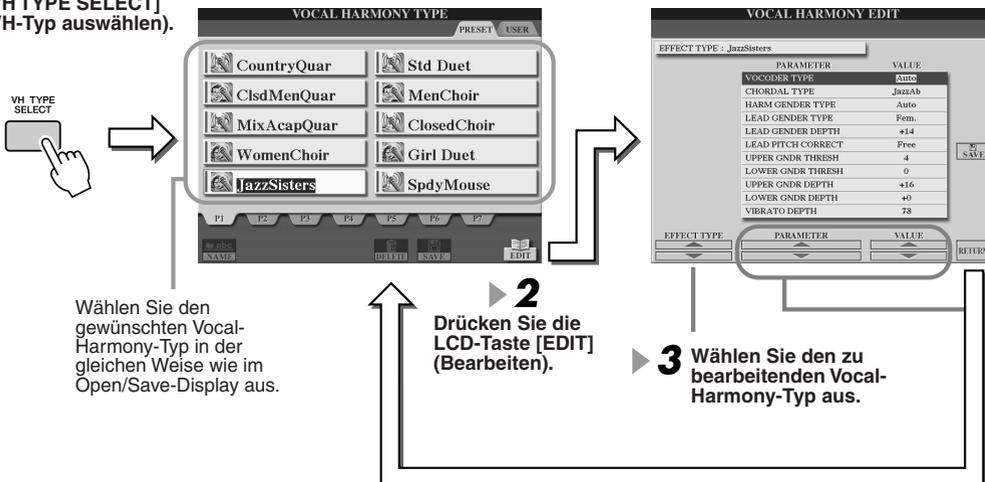
Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Erstellung von Vocal-Harmony-Typen und eine detaillierte Liste der Bearbeitungsparameter. Sie können bis zu zehn Vocal-Harmony-Typen erstellen und speichern. Grundlegende Anweisungen zum Vocal-Harmony-Effekt finden Sie im „Quick Guide“.

⚠ VORSICHT

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

▶ 1

Drücken Sie die Taste [VH TYPE SELECT] (VH-Typ auswählen).



Wählen Sie den gewünschten Vocal-Harmony-Typ in der gleichen Weise wie im Open/Save-Display aus.

▶ 2 Drücken Sie die LCD-Taste [EDIT] (Bearbeiten).

▶ 3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Vocal-Harmony-Typ aus.

▶ 5

Speichern Sie den bearbeiteten Vocal-Harmony-Typ auf dem User-Laufwerk.

▶ 4

Wählen Sie den zu bearbeitenden Parameter aus, und ändern Sie den Wert. (Siehe die nachstehende Liste.)

Parameter für die Vocal-Harmony-Bearbeitung

VOCODER TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 178) auf „VOCODER“ eingestellt ist.
CHORDAL TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 178) auf „CHORDAL“ eingestellt ist.

HARMONY GENDER TYPE	(Geschlechtstyp für Harmonie) Legt fest, ob das Geschlecht des Harmonieklangs geändert wird oder nicht. Off (Aus) Das Geschlecht des Harmonieklangs wird nicht geändert. Auto Das Geschlecht des Harmonieklangs wird automatisch geändert.
LEAD GENDER TYPE	Legt fest, ob und wie das Geschlecht der Hauptstimme (d. h., des direkten Mikrofon-Sounds) geändert wird. Beachten Sie, dass die Anzahl der Harmonienoten vom ausgewählten Typ abhängt. Wenn „Off“ ausgewählt ist, werden drei Harmonienoten erzeugt. Andere Einstellungen erzeugen zwei Harmonienoten. Off (Aus) Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Unison (Unisono) Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Sie können LEAD GENDER DEPTH einstellen (s. u.). Male (Männlich) Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert. Female (Weiblich) Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert.
LEAD GENDER DEPTH	(Intensität für Geschlecht der Hauptstimme) Stellt den Grad der Änderung der Hauptstimme ein. Ist verfügbar, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme.
LEAD PITCH CORRECT	Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Ist „Smooth“ oder „Hard“ eingestellt, wird die Tonhöhe der Hauptstimme exakt in Halbtonschritten geändert.
UPPER GENDER THRESHOLD	Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten über der Hauptstimme liegt.
LOWER GENDER THRESHOLD	Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten unter der Hauptstimme liegt.
UPPER GENDER DEPTH	(Obere Intensität für Geschlecht) Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten oberhalb von UPPER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme.
LOWER GENDER DEPTH	Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten unterhalb von LOWER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ wird die Stimme.
VIBRATO DEPTH	Stellt die Tiefe des Vibrato-Effekts ein, der auf den Harmonie-Sound angewendet wird. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO RATE	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s. o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO DELAY	Gibt die Verzögerung an, mit der der Vibrato-Effekt auf eine erzeugte Note angewendet wird. Höhere Werte führen zu einer längeren Verzögerung.
HARMONY1/2/3 VOLUME	Legt die Lautstärke der ersten/zweiten/dritten Harmonienote fest.
HARMONY1/2/3 PAN	Gibt die Stereoposition der ersten/zweiten/dritten Harmonienote an. Random (Zufallsstimmung) Die Stereoposition des Klangs wird bei jedem Tastaturanschlag zufällig geändert. -63–0–+63 Der Wert –63 lässt den Klang ganz links erscheinen, der Wert 0 entspricht der Mitte und +63 ganz rechts.
HARMONY1/2/3 DETUNE	Senkt die Tonhöhe der ersten/zweiten/dritten Harmonienote um die angegebene Anzahl von Cents.
PITCH TO NOTE	Wenn hier „ON“ eingestellt ist, können Sie die Voices des Tyros2 mit Ihrer Stimme „spielen“. (Der Tyros2 überprüft die Tonhöhe Ihrer Stimme und wandelt sie in Notendaten für den Klangerzeuger um. Beachten Sie jedoch, dass dynamische Änderungen Ihrer Stimme sich nicht auf die Lautstärke des Klangerzeugers auswirken.)
PITCH TO NOTE PART	Legt fest, welcher Part des Tyros2 von der Hauptstimme gesteuert wird, wenn der Parameter „Pitch to Note“ auf „ON“ gesetzt ist.

Talk Setting (Spracheinstellungen)

Diese Funktion ist ideal geeignet für Ansagen zwischen Gesangseinlagen. Wenn Sie einen Song singen, sind gewöhnlich verschiedene Effekte, wie beispielsweise Hall (Reverb), Verzögerung (Delay) und Vocal Harmony der Mikrofoneinrichtung (MIC/LINE-IN-Setup) zugewiesen. Sobald Sie jedoch zu Ihrem Publikum sprechen möchten, können diese Effekte stören oder unnatürlich wirken. Wird die Taste [TALK] aktiviert, werden die Effekte DELAY und VOCAL HARMONY deaktiviert und der Betrag des Halleffekts automatisch vermindert. Die Talk-Einstellungen können auch angepasst werden; so können Sie Ihrer Stimme jeden beliebigen Effekt hinzufügen, wenn Sie zu Ihrem Publikum sprechen. Indem Sie die [TALK]-Taste ausschalten, wird automatisch das MIC/LINE-IN-Setup für den Gesang wieder aufgerufen.

Wählen Sie ein Menü aus.

Falls erforderlich, rufen Sie mit den [TAB]-Tasten das Display „Talk Setting“ auf.

VORSICHT
Im Display „Talk Setting“ vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen des Displays automatisch im Flash-ROM gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Drücken Sie die Taste [MIC SETTING].

HINWEIS
Die Einstellungen im Display „Talk Setting“ können im Display [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM SETUP auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten als System-Setup-Datei gespeichert werden (Seite 196).

Für Gesang
MIC / LINE IN
● VOCAL HARMONY ○ TALK ● EFFECT

Zum Sprechen
MIC / LINE IN
○ VOCAL HARMONY ● TALK ● EFFECT

Talk-Setting-Parameter

VOLUME	Legt die Ausgabelautstärke des Mikrofons fest.
PAN	Stellt die Position des Mikrofonklanges im Stereobild ein.
REVERB DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
CHORUS DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Chorus-Effekte fest.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Hiermit wird der auf den Grund-Sound (mit Ausnahme der Mikrofoneingabe) anzuwendende Dämpfungsgrad bestimmt – so können Sie auf effektive Weise die Balance zwischen Ihrer Stimme und dem Grundklang des Instruments einstellen.
DSP MIC ON/OFF	Schaltet den auf den Mikrofonklang angewendeten DSP-Effekt ein oder aus.
DSP MIC TYPE	Zur Auswahl der DSP-Effektart, die auf den Mikrofonklang angewendet wird.
DSP MIC DEPTH	Stellt die Tiefe des auf den Mikrofonklang angewendeten DSP-Effekts ein.

Microphone Overall Setting (Allgemeine Mikrofoneinstellungen)

Drücken Sie die Taste [MIC SETTING].

Falls erforderlich, rufen Sie mit der [TAB]-Taste das Display „Overall Setting“ auf.

VORSICHT
Im Display „Overall Setting“ vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen des Displays automatisch im Flash-ROM gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne die Anzeige zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

Legen Sie die einzelnen Parameter fest.

Wählen Sie die Reihe aus, in der sich die gewünschten Parameter befinden, indem Sie die entsprechende LCD-Taste drücken.

3BAND-EQ

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. Der Tyros2 besitzt einen hochwertigen digitalen 3-Band-Equalizer zur Klangregelung des Mikrofonklangs.

- **Hz** Legt die mittlere Frequenz des jeweiligen Bands fest.
- **dB** Hebt bzw. senkt den Pegel des jeweiligen Bands um bis zu 12dB.

■ NOISE GATE

Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, wenn das Mikrofon-Eingangssignal unter einen bestimmten Wert fällt. Dadurch können Sie effektiv Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Voice usw.) durchgelassen wird.

- **SW (Switch)**(Schalter) Hiermit schalten Sie das Noise Gate ein oder aus.
- **TH. (Threshold)**(Schwelle) Legt den Eingangspegel fest, ab dem Signale durchgelassen werden.

■ COMPRESSOR

Dieser Effekt senkt den Ausgangspegel ab, 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.

- **SW (Switch)**(Schalter) Hiermit schalten Sie den Kompressor ein oder aus.
- **TH. (Threshold)**(Schwelle) Legt den Eingangspegel fest, ab dem Signale komprimiert werden.
- **RATIO**Legt das Komprimierungsverhältnis fest.
- **OUT**.....Legt den Pegel des endgültigen Ausgangssignals fest.

■ VOCAL HARMONY CONTROL (Vokalharmoniesteuerung)

Die folgenden Parameter legen die Steuerung der Harmonie fest.

● VOCODER CONTROL

Der Vocal-Harmony-Effekt wird durch Notendaten gesteuert – die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, und/oder die Noten der Song-Daten. Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, welche Noten zur Steuerung der Harmonie verwendet werden.

SONG CHANNEL (Song-Kanal)	MUTE/PLAY OFF/1-16	(Stummschalten/Wiedergabe) Wenn hier „MUTE“ eingestellt ist, wird der unten ausgewählte Kanal beim Spielen auf der Tastatur oder bei der Song-Wiedergabe ausgeschaltet. Wenn hier „OFF“ eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Song-Daten ausgeschaltet. Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song auf einem Datenträger oder von einem externen MIDI-Sequenzler stammen) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet.
KEYBOARD	OFF UPPER LOWER	Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. Die rechts vom Splitpunkt (Seite 158) gespielten Noten steuern die Harmonie. Die links vom Splitpunkt (Seite 158) gespielten Noten steuern die Harmonie.

● BAL (Balance)

Hiermit wird die Balance zwischen Hauptgesangsstimme und Vocal Harmony eingestellt. Wenn Sie den Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony verstärkt und die Hauptstimme abgeschwächt. Wenn diese Funktion 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.

● MODE (Vocal-Harmony-Modus)

Alle Vocal-Harmony-Typen gehören einem von drei möglichen Modi an, die die Harmonie auf unterschiedliche Weise erzeugen. Der Harmonieeffekt ist vom ausgewählten Vocal-Harmony-Modus abhängig, und dieser Parameter legt fest, wie die Harmonie auf Ihre Stimme angewendet wird. Nachfolgend sind die drei Modi beschrieben.

VOCODER	Die Harmonienoten werden durch die auf der Tastatur gespielten Noten und/oder die Song-Daten festgelegt.
CHORDAL	Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP] eingeschaltet ist), im Tastaturbereich der Voice LEFT gespielte Akkorde (wenn [ACMP] ausgeschaltet und [LEFT] eingeschaltet ist) und in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonie. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkorddaten enthält.)
AUTO	Wenn [ACMP] oder [LEFT] auf ON gestellt ist und der Song Akkorddaten enthält, wird der Modus automatisch auf CHORDAL eingestellt. In allen anderen Fällen wird der Modus auf VOCODER eingestellt.

● CHORD (Akkord)

Die folgenden Parameter legen fest, welche Daten in einem aufgezeichneten Song zur Akkorderkennung verwendet werden.

OFF	(Aus) In den Song-Daten werden keine Akkorde identifiziert.
XF	Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet.
1-16	Die Akkorde werden in den Notendaten des angegebenen Song-Kanals identifiziert.

● Vocal Range

(Stimmbereich) Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten.

Normal	Standardeinstellung
Low	Einstellung für tiefere Stimme. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit stöhnender, bebender oder kreischender Stimme geeignet.
High	Einstellung für höhere Stimme. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet.

■ MIC/LINE IN (Mikrofon)

Die folgenden Parameter steuern den Mikrofonklang.

MUTE	Wenn hier OFF eingestellt ist, ist der Mikrofonklang abgeschaltet.
VOLUME	Legt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklangs fest.

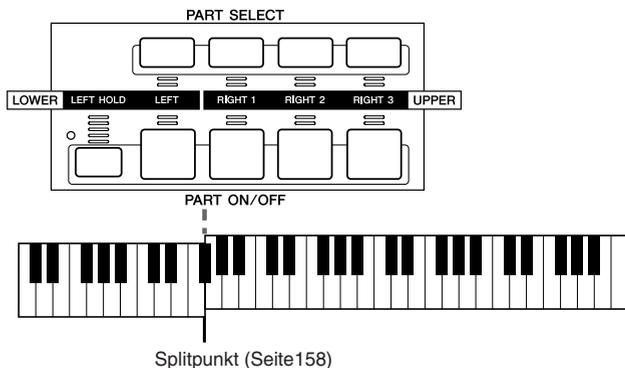
Mixing Console (Mischpult)

Es gibt viele Komponenten, die den Gesamtklang des Tyros2 ausmachen. Dazu gehören die MIDI-Sequenzdaten der Songs, Styles und Multi-Pads, ein Audio-Eingangssignal eines Mikrofons sowie die verschiedenen „Parts“ für Ihr Spiel auf der Tastatur. Im Mischpult erhalten Sie Kontrolle über die Lautstärkeverhältnisse und die Pan-Einstellungen dieser Komponenten – und einige weitere Parameter –, wodurch Sie den Gesamtklang des Tyros2 einstellen können.

Komponenten (Parts), die den Klang des Tyros2 bilden

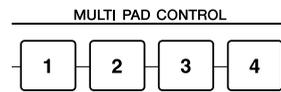
● **Tastatur-Parts**

Besteht aus RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT.



● **Multi-Pad-Parts**

Besteht aus Multi-Pads 1, 2, 3 und 4

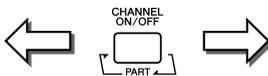


● **Mikrofonklang-Part**



● **Song-Parts**

Besteht aus den Kanälen 1–16.

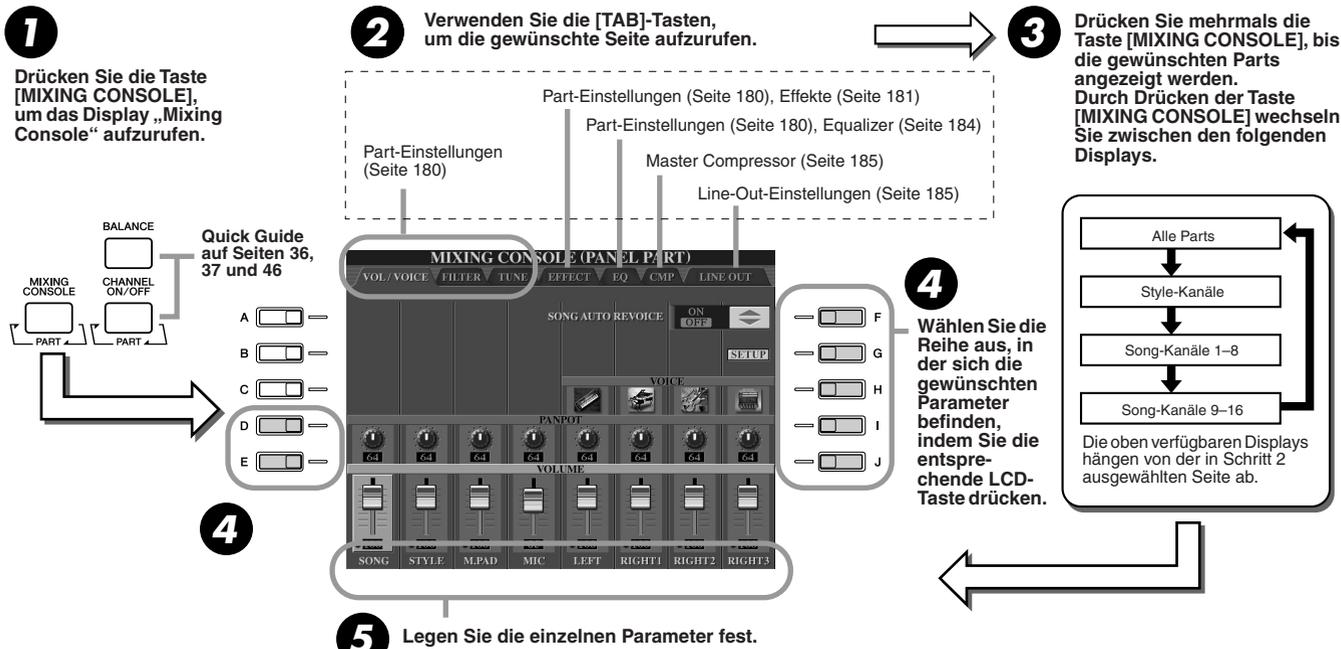


● **Style-Parts**

Besteht aus Rhythm 1, 2, Bass, Chord1, 2, Pad, Phrase 1, 2



Allgemeine Vorgehensweise (Mixing Console)



- 6 Speichern Sie, falls erforderlich, im Display „Mixing Console“ die Einstellungen.**
 Grundlegende Anweisungen zum Speichern der Einstellungen erhalten Sie weiter unten, und kurze Erklärungen der Parameter finden Sie auf der nächsten Seite. Nähere Informationen zu den Parametern finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“.
- Die Einstellungen der Tastatur-Parts, des Style-Parts, des Multi-Pad-Parts und des Mikrofonklang-Parts können im Registration Memory gespeichert werden (Seite 52).
 - Die Einstellungen des Song-Parts können als Song auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten gespeichert werden. Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, rufen Sie das CHANNEL-Display des Song Creators auf, drücken Sie in diesem Display die LCD-Taste [EXECUTE] (Ausführen), um die Song-Daten im RAM mit den Einstellungen zu aktualisieren, und speichern Sie den Song dann auf dem User-Laufwerk oder externen Geräten (Seite 56).

Part-Einstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179. Die nachfolgend dargestellten Parameter können in den Displayseiten festgelegt werden, die in Schritt 2 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179 aufgerufen werden.

Parameter der Seite VOL/VOICE (Lautstärke/Voice)

SONG AUTO REVOICE	Siehe Seite 181.
[VOICE]	Ruft das VOICE-Display auf, in dem Sie für jeden Part die gewünschte Voice auswählen können. Wenn in Schritt 3 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179 die Style-Kanäle aufgerufen werden, können weder Organ-Flutes-Voices noch User-Voices ausgewählt werden. Wenn in Schritt 3 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 179 die Song-Kanäle aufgerufen werden, können keine User-Voices ausgewählt werden. Beachten Sie, dass die Multi-Pad-Voice in „Mixing Console“ nicht geändert werden kann.
PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest. Der Wert 0 lässt den Klang ganz links erscheinen, der Wert 64 entspricht der Mitte und 127 ganz rechts.
VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Möglichkeit zur Feineinstellung der Balance aller Parts haben.

HINWEIS

- Der Kanal RHY1 im Display STYLE PART kann einer beliebigen Voice außer „Organ Flute“ zugeordnet werden.
- Bei der Wiedergabe von GM-Song-Daten kann Kanal 10 (auf der Seite SONG CH 9–16) nur für eine Drum-Kit-Voice verwendet werden.
- Wenn Sie die Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum-Kits usw.) des Styles und Songs mit dem VOICE-Parameter ändern, werden die Detailsinstellungen der Drum-Voice zurückgesetzt. In einigen Fällen können Sie den ursprünglichen Klang nicht wiederherstellen. Im Fall der Song-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Sound wiederherstellen, indem Sie zum Anfang des Songs zurückkehren und die Wiedergabe an diesem Punkt beginnen. Im Falle der Style-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie den Style nochmals auswählen.

Parameter der Seite FILTER

HARMONIC CONTENT	(Obertongehalt) Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 92) für jeden Part.
BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 92).

Parameter der Seite TUNE

PORTAMENTO TIME	(Portamento-Zeit) 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 (Seite 87).
PITCH BEND RANGE	(Pitch-Bend-Bereich) Legt den Umfang des PITCH BEND-Rads für jeden Tastatur-Part fest. Der Bereich geht von „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.
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 Taste [OCTAVE] hinzugefügt.
TUNING	(Stimmung) Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.
TRANSPOSE	(Transponierung) Ermöglicht die Transponierung der Tonhöhe in Halbtönen nach oben oder unten. Wenn hier „MASTER“ eingestellt wird, wird der Gesamtklang des Instruments transponiert, während bei „SONG“ die Song-Wiedergabe und bei „KEYBOARD“ die Tonhöhe der Tastatur sowie diejenige von Style-Wiedergabe und Multi-Pads (da diese durch das Tastaturspiel im Bereich der linken Hand beeinflusst werden) transponiert wird.

HINWEIS

- Wie die nebenstehende Tabelle zeigt, gibt es neben „Master Transpose“ noch zwei weitere Transponierungssteuerungen: Tastatur-Transponierung (TRANSPOSE KBD) und Song-Transponierung (TRANSPOSE SONG). Damit können Sie sowohl die Song-Wiedergabe als auch das Spiel auf der Tastatur an eine bestimmte Tonart anpassen. Angenommen, Sie möchten beispielsweise zu einem bestimmten aufgezeichneten Song dazusingen und -spielen. Die Song-Daten sind in F-Dur, aber Sie singen lieber in D-Dur und sind es gewohnt, auf der Tastatur in C-Dur zu spielen. Um die Tonlagen in Einklang zu bringen, stellen Sie „Master Transpose“ auf „0“, „Keyboard Transpose“ auf „2“ und „Song Transpose“ auf „-3“. Der von Ihnen gesungenen Tonlage entsprechend wird die Tonlage der Tastatur herunter- und die des Songs herauftransponiert.

Parameter der Seite EFFECT

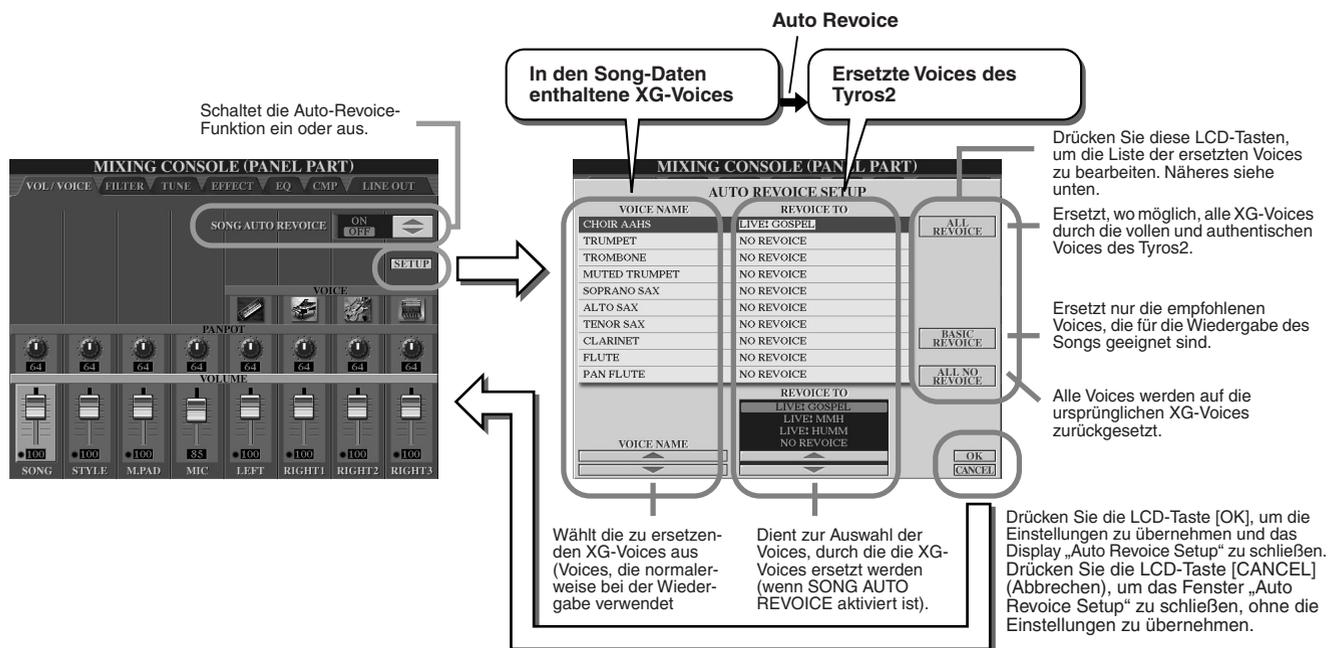
TYPE	Seite 183
REVERB	(Hall) Legt für jeden Part oder Kanal den Reverb-Sendepiegel (Seite 182) fest.
CHORUS	(Chor) Legt für jeden Part oder Kanal den Chorus-Sendepiegel (Seite 182) fest.
DSP	Legt für jeden Part oder Kanal den Dry/Wet-Pegel (Verhältnis un bearbeitetes/bearbeitetes Signal) des DSP-Effekts fest.

Parameter der Seite EQ

TYPE	Seite 184
EDIT	Seite 184
EQ HIGH	Legt die mittlere Frequenz des EQ-Bands für Höhen fest, das für jeden Part abgesenkt/angehoben wird.
EQ LOW	Legt die mittlere Frequenz des EQ-Bands für Tiefen fest, das für jeden Part abgesenkt/angehoben wird.

Song Auto Revoice

Mit dieser Funktion können Sie die hervorragende Klangqualität des Tyros2 für die Wiedergabe XG-kompatibler Song-Daten nutzen. Wenn Sie im Handel erhältliche oder auf anderen Instrumenten erstellte XG-Song-Daten abspielen, können Sie „Auto Revoice“ einsetzen, um automatisch die speziellen Voices des Tyros2 (Live!, Cool! usw.) anstelle der konventionellen XG-Voices gleicher Art zu benutzen. Alles, was Sie tun müssen, ist, auf der Displayseite VOL/VOICE „Song Auto Revoice“ zu aktivieren, und der Tyros2 verwendet sein einzigartiges, bestechendes Sound-Set anstelle der normalen XG-Voices. Sie können sogar Ihre Lieblings-Voices für diese Funktion benutzen und weitere Einstellungen unter der LCD-Taste [SETUP] vornehmen.



Effekte

Der Tyros2 verfügt über eine Vielzahl von hochwertigen Effekten – einschließlich Reverb, Chorus und eine vielfältige Auswahl von DSP-Effekten (Digital Signal Processor) –, die unabhängig voneinander verwendet werden können, um den Klang der verschiedenen Parts (Tastatur, Style, Song, Multi-Pads und Mikrofon) zu verbessern oder verändern.

Effektblock

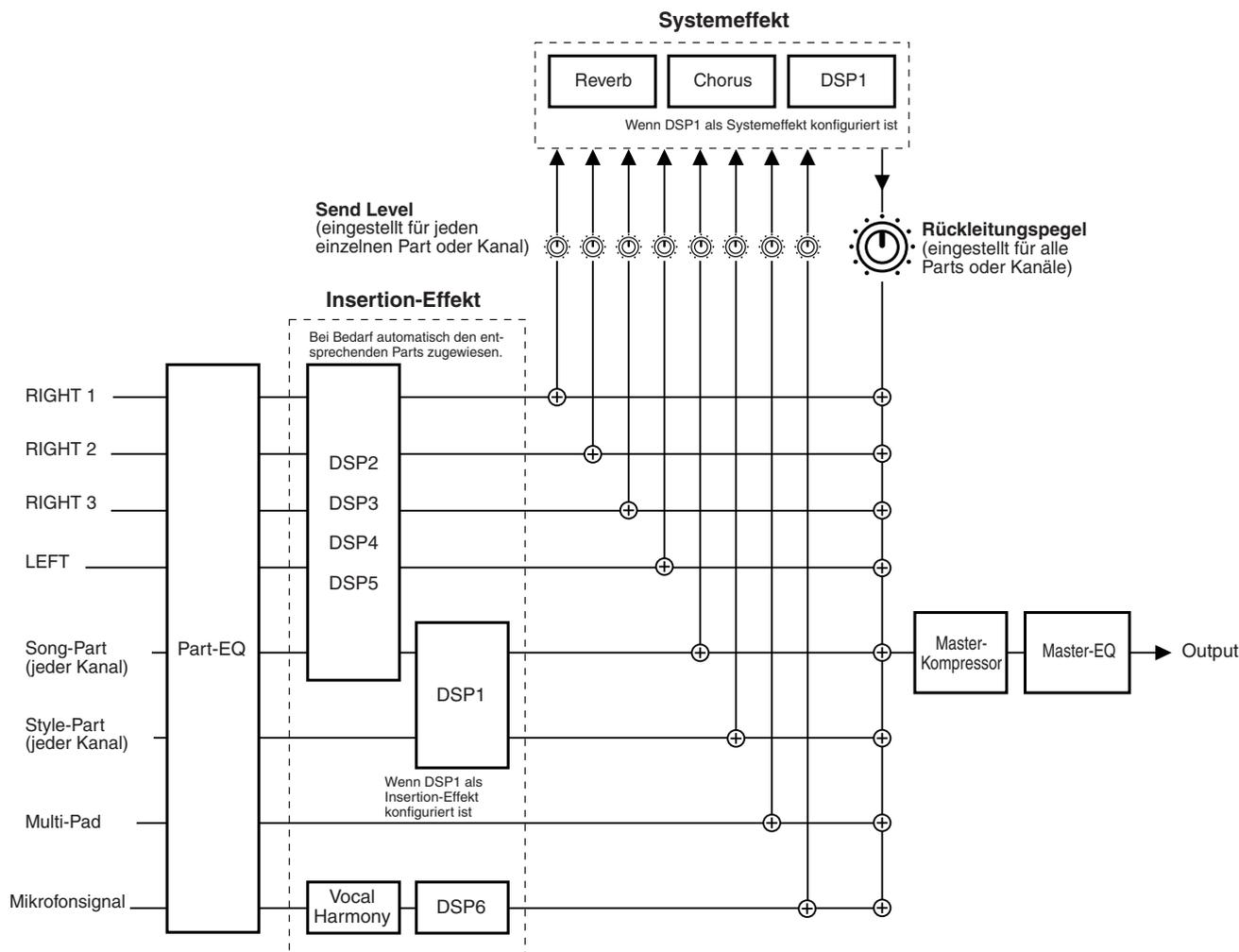
	Parts, auf die die Effekte angewendet werden	Charakter	Effekt-verschaltung	Anzahl der User-Effekte
Reverb	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einem Konzertsaal oder in einem Jazzclub.	System	3
Chorus	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden.	System	3
DSP1	Style-Part (alle Kanäle) + Song-Part (alle Kanäle)	Zusätzlich zu den Typen Nachhall und Chorus besitzt der Tyros2 noch besondere DSP-Effekte, die Zusatzeffekte beinhalten, die normalerweise für einen bestimmten Part verwendet werden, beispielsweise Verzerrung oder Tremolo.	System/ Insertion	3
DSP2 DSP3 DSP4 DSP5	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, Song-Part (alle Kanäle)	Alle nicht verwendeten DSP-Blöcke werden bei Bedarf automatisch den entsprechenden Parts (Kanälen) zugewiesen.	Insertion	10
DSP6	Mikrofonsignal	Ausschließlich zur Verwendung mit dem Mikrofonklang.	Insertion	10
Vocal Harmony	Mikrofonsignal	Seite 175	Insertion	10
Master EQ	Alle Parts	Seite 184	System	2
Part EQ	Style-Part (alle Kanäle), Multi-Pad-Part, Song-Part (alle Kanäle), RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT	Seite 180	—	0
Master Compressor	Alle Parts	Seite 185	System	5

■ Systemeffekte und Insertion-Effekte

Alle Effektblöcke werden auf eine von zwei Arten verschaltet (zwei Arten der Signalführung): System oder Insertion. „System“ wendet den ausgewählten Effekt auf alle Parts an, während „Insertion“ den ausgewählten Effekt nur auf einen bestimmten Part anwendet.

Der DSP1-Effekt kann über die Einstellung der Effektparameter sowohl als System- als auch als Insertion-Effekt konfiguriert werden (Seite 183).

■ Effektsignalfuss-Diagramm



HINWEIS

• Über DSP 1

In den meisten Fällen steht der Effektblock DSP 1 für den Song- oder den Style-Part zur Verfügung. Bei Songs und Styles wird der Effektblock nur auf den zuletzt ausgewählten bzw. gespielten Part angewendet.

Wenn Sie z. B. während der Style-Wiedergabe einen Song auswählen, wird der für den Style-Part ausgewählte DSP-1-Effekt unterbrochen und stattdessen dem Song-Part zugewiesen. Besonders dann, wenn die Style-Daten ursprünglich mit einem Verzerrungseffekt in DSP 1 bearbeitet wurden, kann dies alle Lautstärkeverhältnisse der Style-Parts (Kanäle) untereinander empfindlich ändern.

Das gleiche Problem kann auftreten, wenn Sie während der Song-Wiedergabe einen Style starten oder aufrufen.

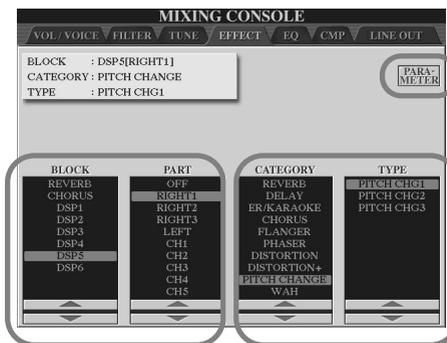
• Über DSP 2–5

Die Effektblöcke DSP 2 bis 5 stehen für die Tastatur- und die Song-Parts unabhängig voneinander zur Verfügung. Nur der Part, der einem der Effektblöcke zugewiesen wurde, kann diesen Effekt benutzen. Wenn Sie zum Beispiel einen Song starten oder auswählen, wird der DSP-Effekt, der dem Tastatur-Part zugewiesen war, unterbrochen und stattdessen auf den Song angewendet. Durch Drücken der Taste [DSP] auf dem Bedienfeld wird der entsprechende Effektblock (des Songs) wieder dem aktuellen Tastatur-Part zugewiesen.

Auswählen eines Effekttyps und Erstellen eines User-Effekts

Für jeden der auf Seite 182 aufgeführten Effektblöcke werden mehrere Effekttypen bereitgestellt. Jeder Effekttyp kann über Parameter bearbeitet (s. u. Display für die Effekttypbearbeitung) und als User-Effekttyp gespeichert werden.

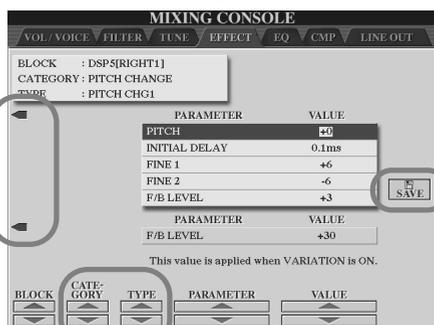
Display zur Auswahl des Effekttyps für jeden Block



Wählen Sie einen Effektblock aus sowie einen Part, auf den der entsprechende Effekt anzuwenden ist. Beachten Sie, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn der ausgewählte Block ein Systemeffekt ist. Die Liste der Effektblöcke finden Sie auf Seite 181.

Wählen Sie zunächst eine Kategorie und dann einen Effekttyp aus.

Effekttypbearbeitung



Wählen Sie den Block aus, dem der gewünschte Effekttyp angehört.

Wenn der bearbeitete Effektblock ein Systemeffekt ist, kann hier die Parameter „Effect Return Level“ (Effektrückweg-Pegel) eingestellt werden (Seite 182).

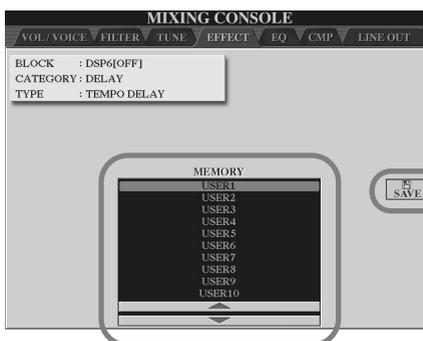
Legen Sie den Wert des links ausgewählten Parameters fest.

Wählen Sie den zu bearbeitenden Parameter aus. Die angezeigten Parameter hängen vom ausgewählten Effekttyp ab. Detailinformationen finden Sie im separaten Heft „Daten-Liste“.

Wählen Sie Kategorie und Typ des zu bearbeitenden Effekts aus.

Der Wert der Parameter, wenn [VARIATION] aktiviert ist, kann für die Blöcke DSP2–5 festgelegt werden. Verwenden Sie diese LCD-Tasten, um zwischen den oberen/unteren Parametern hin- und herzuschalten. Die Intensität des unteren Parameters kann geändert werden, wenn die Taste [VARIATION] aktiviert ist.

Speichern des User-Effekttyps



Wählen Sie das Ziel aus, an dem der Effekt gespeichert werden soll. Die Anzahl der für den Zielort verfügbaren Speicherstellen ist für die einzelnen Blöcke verschieden (siehe 181).

Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE], um das Einblendfenster zur Eingabe des Namens des bearbeiteten Effekttyps aufzurufen. Geben Sie den gewünschten Namen ein, und drücken Sie die LCD-Taste [OK], um den bearbeiteten Effekt an der links angegebenen Speicherposition zu speichern.

HINWEIS

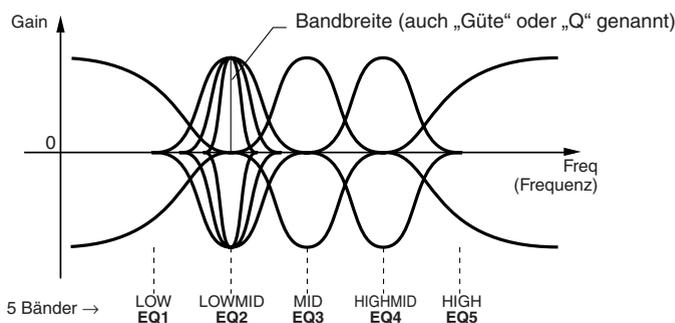
- Beachten Sie, dass in einigen Fällen Störungen im Tonsignal auftreten können, wenn Sie die Effektparameter ändern, während Sie auf dem Instrument spielen.

Equalizer (EQ)

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten.

In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Der Klang wird in mehrere Frequenzbänder eingeteilt und lässt sich einstellen, indem der Pegel für jedes Band erhöht oder reduziert wird. Mit dem Equalizer können Sie an jedem Auftrittsort die Frequenzcharakteristik bzw. die Klangfarbe verschieden einstellen, um besondere akustische Eigenschaften des Raums auszugleichen. 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 Tyros2 verfügt über einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen eine weitere Möglichkeit der Effektbearbeitung und Tonsteuerung des Klangs Ihres Instruments. 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. Zusammen mit fünf voreingestellten EQ-Einstellungen können diese dann bei Bedarf im Display [MIXING CONSOLE] → aufgerufen werden.

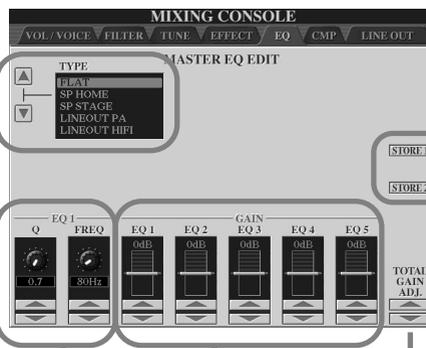


● Auswahl des Master-EQ-Typs und Einstellen des Part EQ



Wählen Sie einen Master-EQ-Typ aus.

● Bearbeiten des Master-EQ-Typs



Drücken Sie die LCD-Tasten [STORE], um das Einblendfenster zur Eingabe des Namens des bearbeiteten Master-EQ-Typs aufzurufen. Geben Sie den gewünschten Namen ein, und speichern Sie ihn, indem Sie [OK] drücken. Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern.

Bei Auswahl eines Master-EQ-Typs werden automatisch die unten im Display angezeigten Parameter festgelegt.

Die PRESET- und USER-Kurven können bei Bedarf über die entsprechenden Tasten bearbeitet werden. Jedes der 5 Bänder kann um bis zu 12 dB verstärkt oder gedämpft werden.

Stellt den allgemeinen Gain (Verstärkung) aller EQ-Bänder gleichzeitig ein.

Bei der Bearbeitung eines EQ-Bands wird der zugehörige EQ-Wert hervorgehoben, und die Nummer des bearbeiteten Bands wird über den Reglern Q und FREQ angezeigt. Mit den Reglern Q und FREQ können Sie Bandbreite (Q) und mittlere Frequenz (FREQ) des ausgewählten Bands einstellen. Je höher der Wert für „Q“, desto schmaler die Bandbreite. Für die einzelnen Bänder steht jeweils ein anderer FREQ-Bereich zur Verfügung.

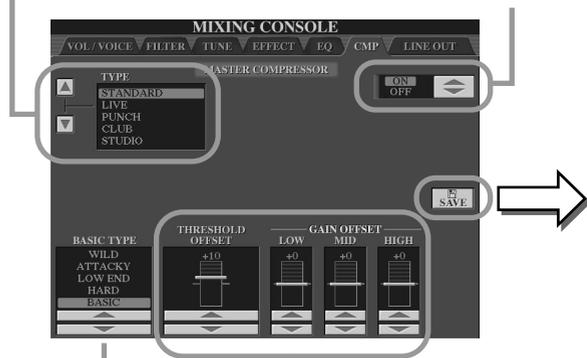
Master-Kompressor

Ein Kompressor ist ein Effekt, der häufig zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Einebnung der Lautstärkeunterschiede) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird diese Dynamik „zusammengedrückt“, so dass laute Passagen leiser und leise Passagen lauter geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d.h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, konsistenterer Klang mit durchschnittlich höherer Lautstärke. Kompression kann auch benutzt werden, um das Ausklingen (Sustain) von E-Gitarren zu verlängern, um die Lautstärkeunterschiede des Gesangs auszugleichen, oder um Schlaginstrumente oder eine ganze Schlagzeugspur lauter mischen zu können. Der Tyros2 verfügt über einen hochentwickelten Multiband-Kompressor, der eine optimale Klangkontrolle bietet, indem Sie den Kompressionseffekt für jedes Frequenzband verschieden einstellen können. Sie können Ihre eigenen Kompressortypen einstellen und speichern oder im Display [MIXING CONSOLE] → CMP eine der vordefinierten Einstellungen auswählen.

● **Auswahl und Bearbeitung des Master-Kompressor-Typs** ● **Speichern des Master-Kompressors**

Bei Auswahl eines Master-Kompressor-Typs werden automatisch die unten im Display angezeigten Parameter auf den optimalen Wert für den ausgewählten Typ festgelegt. Schaltet den Master-Kompressor-Effekt ein oder aus.

Im folgenden Display können Sie die im linken Display angegebenen Master-Kompressor-Einstellungen als User-Kompressor-Typ speichern.



Legt die Frequenzkurve für den Kompressor fest bzw. gibt an, welche Frequenzen komprimiert werden sollen.

Legt „Threshold“ (Schwelle; Mindestpegel, ab dem die Kompression angewendet wird) und „Gain“ (Pegel des komprimierten Signals an drei verschiedenen Frequenzbändern) fest. Der tatsächliche Effekt der Gain-Einstellung hängt vom Basistyp links ab.

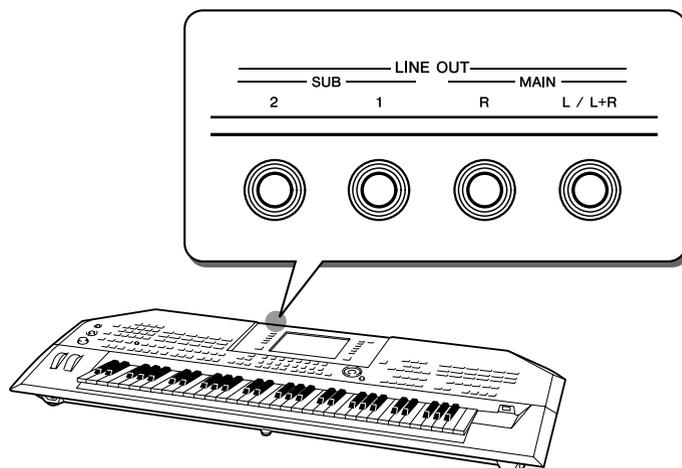


Wählen Sie den Speicherort aus, an dem der User Master Compressor gespeichert werden soll.

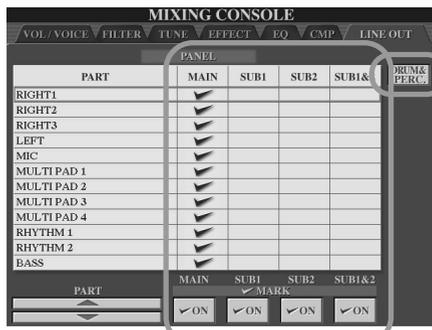
Drücken Sie die LCD-Taste [SAVE], um das Einblendfenster zur Eingabe des Namens des bearbeiteten Kompressortyps aufzurufen. Geben Sie den gewünschten Namen ein, und drücken Sie die LCD-Taste [OK], um den bearbeiteten Kompressor an der links angegebenen Speicherposition zu speichern.

Line-Out-Einstellungen

Im Display [MIXING CONSOLE] → LINE OUT können Sie die Ausgangssignale der ausgewählten Parts an die LINE-OUT-Buchsen senden. Bei Drum-Parts lässt sich sogar der Drum-Sound festlegen, der an diese Buchsen gesendet wird. Im Allgemeinen bieten die umfassenden, eingebauten Effekte und Part-Steuerungsmöglichkeiten des Tyros2 alles, was Sie zum Verarbeiten und Mischen komplexer Multi-Part- (mehrspuriger) Songs benötigen. Unter bestimmten Umständen möchten Sie jedoch vielleicht eine bestimmte Voice oder einen bestimmten Sound mit einem externen Effektgerät bearbeiten oder einen Part auf der Spur eines Bandgerätes aufzeichnen. Für Anwendungen dieser Art sind die Line-Out-Einstellungen vorgesehen.



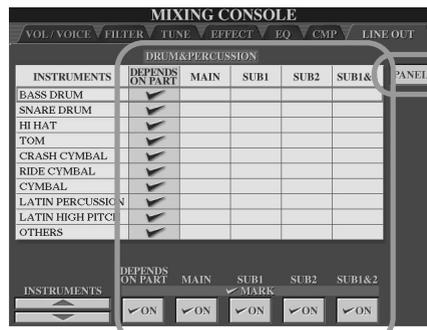
● Line-Out-Einstellungen für jeden Part oder Kanal



Legen Sie die Ausgabeconfiguration des ausgewählten Parts fest, indem Sie die entsprechende Spalte (Buchse) mit einem Häkchen versehen bzw. das Häkchen entfernen.

Wählen Sie den gewünschten Part aus.

● Line-Out-Einstellungen für jedes Instrument (jede Taste)



Legen Sie die Ausgabeconfiguration des ausgewählten Drum-Sounds fest, indem Sie die entsprechende Spalte (Buchse) mit einem Häkchen versehen bzw. das Häkchen entfernen.

• Wenn das Feld „DEPEND ON PART“ (Abhängig von Part) aktiviert wird:

Der ausgewählte Drum-Sound wird über die links auf der Seite PANEL eingestellten Buchsen ausgegeben.

• Wenn das Feld einer anderen Spalte als „DEPEND ON PART“ aktiviert wird:

Die Einstellung für ein bestimmtes Drum-Instrument hat Vorrang vor den Part-Einstellungen im Display PANEL.

Wählen Sie das gewünschte Drum-Instrument aus.

■ MAIN-Buchsen

Der Part, Kanal oder Drum-Sound, für den das Feld MAIN aktiviert ist, wird über die folgenden Buchsen ausgegeben. Diese Klangausgabe schließt die Effekteinstellungen ein.

- MAIN-Buchsen auf der Rückseite
- PHONES-Buchse
- LOOP-SEND-Buchse
- Optionale Boxen

■ SUB-Buchsen

Die Ausgabe des Parts, Kanals oder Drum-Sounds, für den das Feld SUB1, SUB2 oder SUB1&2 aktiviert ist, erfolgt folgendermaßen:

- Wenn eines der Felder SUB1/SUB2/SUB1&2 aktiviert ist, wird der Part (Kanal) oder Drum-Sound über die entsprechenden Buchsen ausgegeben. In diesem Fall können Insertion-Effekte angewendet werden; Systemeffekte und andere Effekte werden auf die ausgegebenen Signale nicht angewendet.
- Wenn eines der Felder SUB1/SUB2/SUB1&2 aktiviert ist, wird der Part (Kanal) oder Drum-Sound nicht über die Buchsen MAIN/PHONES/LOOP SEND oder optional angeschlossene Lautsprecher ausgegeben.
- Wenn das Feld SUB1&2 aktiviert ist, wird der Part (Kanal) oder Drum-Sound in Stereo ausgegeben (1: links, 2: rechts).
- Wenn das Feld SUB1/SUB2 aktiviert ist, wird der Part (Kanal) oder Drum-Sound jeweils in Mono ausgegeben.

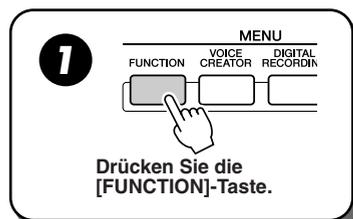
HINWEIS

- 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.

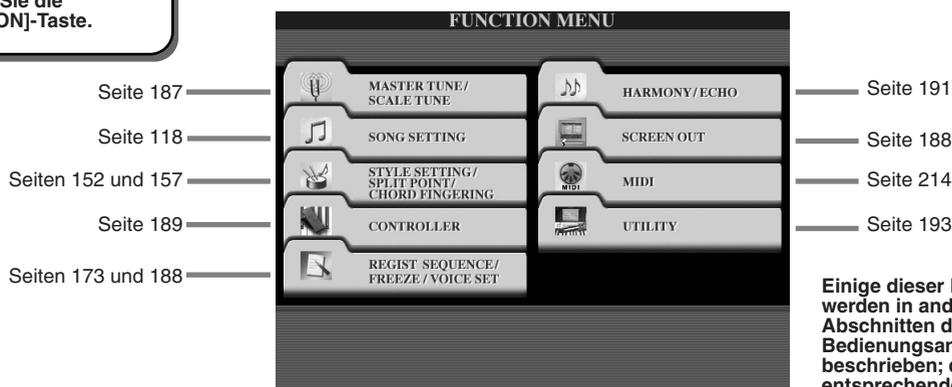
Globale und andere wichtige Einstellungen – Function

Im Function-Menü (aufgerufen über die Taste [FUNCTION]) haben Sie Zugriff auf verschiedene Funktionen, die sich auf das Instrument als Ganzes beziehen. Mit diesen hochentwickeltesten Funktionen können Sie den Tyros2 an Ihre eigenen musikalischen Anforderungen und Präferenzen anpassen.

Allgemeine Vorgehensweise (Function)



2 Wählen Sie das gewünschte Menü aus, indem Sie die entsprechende LCD-Taste drücken.



Einige dieser Funktionen werden in anderen Abschnitten der Bedienungsanleitung beschrieben; die entsprechenden Seitenzahlen können Sie dieser Abbildung entnehmen.

HINWEIS

- Wie Einstellungen gespeichert werden, hängt vom jeweiligen Menü ab. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt des jeweiligen Menüs und in der Parametertabelle im separaten Heft „Daten-Liste“.



3 Legen Sie im jeweiligen Display die gewünschten Parameter fest.

Stimmung

Nachfolgend werden die Parameter des Displays beschrieben, das aufgerufen wird, wenn Sie in Schritt 2 der oben beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise MASTER TUNE/SCALE TUNE (Gesamtstimmung/Temperierung) auswählen.

■ MASTER TUNE (Gesamtstimmung)

Das Display [FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → MASTER TUNE ermöglicht Ihnen die Feineinstellung der allgemeinen Tonhöhe des Instruments zwischen 414,8 Hz und 466,8 Hz über die entsprechende obere und untere LCD-Taste. Auf diese Weise können Sie die Tonlage des Instruments exakt auf diejenige anderer Instrumente abstimmen. Drücken Sie die entsprechende obere und untere Taste gleichzeitig, um den Wert auf die Werkseinstellung von 440,0 Hz zurückzusetzen.

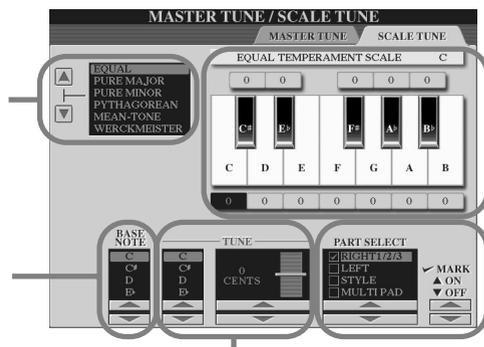
Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices auswirkt.

■ SCALE TUNE (Temperierung)

Im Display [FUNCTION] → MASTER TUNE/SCALE TUNE → SCALE TUNE legen Sie die Stimmmethode (oder Temperierung) für das Instrument fest. Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, jede einzelne Note der Oktave für jeden Part in Cent-Schritten (1 Cent = ein Hundertstel eines Halbtons) zu stimmen. Diese Funktion ist besonders nützlich für das authentische Spiel historischer Kompositionen, um die in einer bestimmten Musikepoche verwendete Stimmmethode zu simulieren.

Wählen Sie eine der vorprogrammierten Scale-Tune-Einstellungen aus, um sie sofort aufzurufen.

Bestimmt den Grundton für jede Temperierung (die Tonkala). Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten beibehalten werden.



Die aktuelle Stimmung jeder Note wird in der jeweiligen Taste angezeigt.

Wählen Sie den Part aus, auf den die Scale-Tune-Einstellung angewendet wird, indem Sie das entsprechende Kästchen mit einem Häkchen versehen.

Wählen Sie die gewünschte Note aus, und stimmen Sie sie.

HINWEIS

- Die Scale-Tune-Einstellungen können im Registration Memory gespeichert werden.

Voreingestellte Tonleitertypen

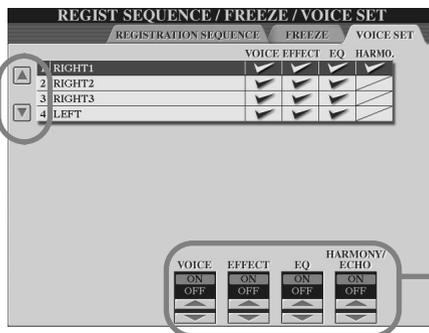
Name der Tonleiter	Beschreibung
EQUAL	Der Frequenzbereich jeder einzelnen Oktave ist gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist (mathematische Stimmung). Dies ist die in der heutigen Musik am häufigsten verwendete Temperierung.
PURE MAJOR PURE MINOR	Diese Temperierungen bewahren die reinen mathematischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere bei Dreiklängen (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Cappella-Gesängen.
PYTHAGOREAN	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Serien vollständiger Quinten erstellt, die 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 gewisse führende Stimmen.
MEAN-TONE	Diese Temperierung wurde als Verbesserung der pythagoreischen Tonleiter aufgestellt, indem man die Durterz „besser stimmte“. Besonders beliebt war diese vom 16. bis zum 18. Jahrhundert. Unter anderen hat auch Händel diese Tonleiter 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 Note ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter hat. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven viel genutzt, und sogar heute wird sie häufig eingesetzt, wenn die Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC1, 2	Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.

Voice Set (Voice-Einstellung)

Nachfolgend werden die Parameter des Displays VOICE SET beschrieben, das über [FUNCTION] → REGISTRATION MEMORY/FREEZE/VOICE SET → VOICE SET aufgerufen wird.

Beim Umschalten von Voices (Auswählen einer anderen Voice-Datei) werden stets automatisch die optimalen Einstellungen für die Voice aufgerufen, die im Voice Set festgelegt werden. In diesem Display können Sie den ON/Off-Status jedes einzelnen Parts einstellen. Normalerweise wird empfohlen, alle Parts auf „ON“ zu stellen.

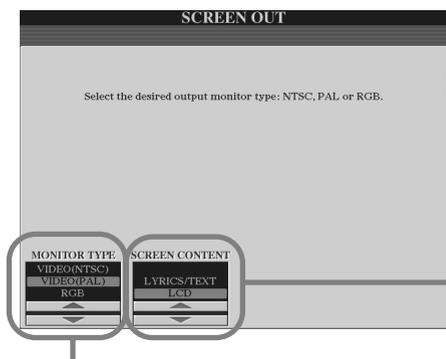
Wählen Sie hiermit den gewünschten Part aus.



Hiermit legen Sie fest, ob die entsprechenden die Voice betreffenden Einstellungen bei der Auswahl der Voice automatisch aufgerufen werden. Diese Einstellungen können für jeden Part unabhängig ein- und ausgeschaltet werden.

Screen-Out-Einstellungen

Nachfolgend werden die Parameter des Displays beschrieben, das aufgerufen wird, wenn Sie in Schritt 2 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 187 das Menü „SCREEN OUT“ auswählen. Sie können den Tyros2 an einen Computer-, Fernseh- oder Videobildschirm anschließen, um Song-Texte und Akkorde von Song-Daten auf einem größeren Bildschirm anzuzeigen. Informationen zu den Anschlüssen RGB OUT und VIDEO OUT finden Sie auf Seite 16.



Wählen Sie den gewünschten Ausgabemonitortyp aus: (RGB OUT bewirkt eine höhere Auflösung als VIDEO OUT.) Stellen Sie hier den Standard Ihres TV-/Videogeräts ein (VIDEO (NTSC) oder VIDEO (PAL)). Die Standardeinstellung ist „VIDEO (PAL)“. Falls der von Ihrem Fernseher oder Videobildschirm benutzte Standard nicht VIDEO (PAL) entspricht (in Nordamerika wird beispielsweise üblicherweise VIDEO (NTSC) verwendet), ändern Sie die Einstellung in „VIDEO (NTSC)“.

Legt den Inhalt des VIDEO-OUT-Signals bzw. die an den Videomonitor gesendeten Daten fest.

- **LYRICS/TEXT**
Über RGB OUT oder VIDEO OUT wird nur der Song-Text oder Text ausgegeben, unabhängig davon, welches Display am Instrument selbst aufgerufen wird. Auf diese Weise können Sie andere Displays auswählen und gleichzeitig auf dem Monitor den Song-Text anzeigen.
- **LC-Display (Flüssigkristallanzeige)**
Über RGB OUT oder VIDEO OUT wird das aktuell ausgewählte Display ausgegeben.

HINWEIS

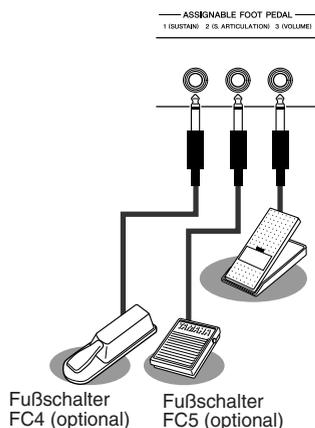
- Von Zeit zu Zeit können einige parallele Linien auf dem Fernseh- oder Videobildschirm aufblinken. Hierbei handelt es sich nicht unbedingt um eine Fehlfunktion des Monitors. Möglicherweise kann dies durch Einstellen der Parameter für Zeichen- oder Hintergrundfarbe behoben werden. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten Sie versuchen, die Farbeinstellungen am Monitor einzustellen.
- Vermeiden Sie, längere Zeit auf den Monitor zu schauen, da dies Ihr Sehvermögen verschlechtern könnte. Machen Sie häufige Pausen, und fokussieren Sie Ihre Augen auf entfernte Objekte, um eine Überanstrengung der Augen zu vermeiden.
- Bedenken Sie, dass der von Ihnen verwendete Monitor auch nach der hier empfohlenen Anpassung aller Einstellungen den Inhalt des Displays des Tyros2 möglicherweise nicht wie erwartet darstellt; beispielsweise, dass der Inhalt des Displays nicht auf den Bildschirm passt, dass die Zeichen möglicherweise nicht sauber dargestellt werden oder die Farben nicht korrekt sind.

Controller

Nachfolgend werden die Parameter des Displays beschrieben, das aufgerufen wird, wenn Sie in Schritt 2 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 187 das Menü CONTROLLER auswählen. In diesem Display können Sie Einstellungen für Controller vornehmen, die in den Tyros2 integriert sind (einschließlich Tastatur, Modulationsrad, Pitch-Bend-Rad) und die an den Tyros2 angeschlossen werden (einschließlich Fußschalter und Fußregler).

■ FOOT PEDAL

Im Display [FUNCTION] → CONTROLLER → FOOT PEDAL (Fußpedal) können Sie jedem an den Tyros2 angeschlossenen Fußpedal (Fußschalter oder Fußregler) eine Funktion zuweisen.

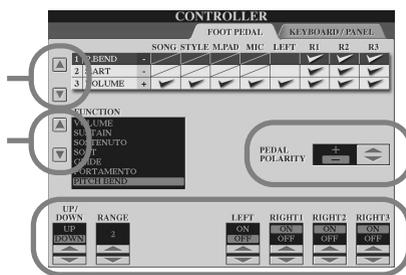


Legt das Pedal fest, dem eine Funktion zugewiesen werden soll.

Legt die Funktion fest, die dem ausgewählten Pedal zugewiesen werden soll.

HINWEIS

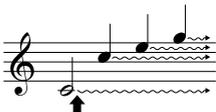
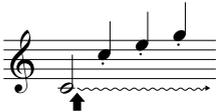
- Der FC4, FC5 und FC7 können an jede dieser drei Buchsen angeschlossen werden.



Legen Sie, falls erforderlich, die Parameter der ausgewählten Funktion fest. Die angezeigten Parameter sind von der ausgewählten Funktion abhängig.

Das Ein- und Ausschalten des Pedals kann je nach an den Tyros2 angeschlossenem 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.

Funktionen, die Fußpedalen (Fußschaltern, Fußreglern) zugewiesen werden können

VOLUME*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Part ein- oder ausschalten.
SUSTAIN	Wenn das Pedal betätigt wird, werden die gespielten Noten gehalten und klingen langsam aus. Durch Loslassen des Pedals wird der Sustain-Effekt sofort angehalten (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  Wenn Sie den Fußschalter hier drücken und halten, werden alle angezeigten Noten gehalten.
SOSTENUTO	Wenn Sie das Pedal an dieser Stelle drücken und halten, wird nur die erste Note gehalten (die Note, die Sie spielen und halten, wenn das Pedal gedrückt wird). Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten (Sustain) und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.  Wenn Sie den Fußschalter hier drücken und halten, wird nur die erste Note gehalten (die Note, die Sie spielen und halten, während der Fußschalter gedrückt wird).
SOFT	(Leise) Wenn Sie den Fußschalter betätigen, wird auf die Tastaturnoten der Leiseeffekt angewendet. 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. <ul style="list-style-type: none"> • UP/DOWN – Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird • RANGE – (Umfang) Legt den Umfang der Tonhöhenänderung in Halbtönen fest • 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 erzeugt werden (ein weicher Übergang zwischen Noten). Portamento 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 im Display „Mixing Console“ eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.

PITCHBEND*	Während das Pedal gedrückt wird, wird die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten verschoben. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. <ul style="list-style-type: none"> • UP/DOWN – Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird • RANGE – (Umfang) Legt den Umfang der Tonhöhenänderung in Halbtönen fest • LEFT, RIGHT 1, 2, 3 – Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus
MODULATION*	Wendet einen Vibrato-Effekt auf die Noten an, die auf der Tastatur gespielt werden.
S. ARTICULATION	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Fußschalters aktivieren. 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. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. Auf diese Weise können Sie das Fußpedal verwenden, um [DSP VARIATION] nur für den aktuellen Tastatur-Part oder für mehrere Tastatur-Parts gleichzeitig zu steuern.
HARMONY/ECHO	Identisch mit der Taste [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Identisch mit der Taste [VOCAL HARMONY].
TALK	Identisch mit der Taste [TALK].
SCORE PAGE +	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten Seite der Notendarstellung wechseln (nur eine Seite).
SCORE PAGE -	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur vorhergehenden Seite der Notendarstellung wechseln (nur eine Seite).
LYRICS PAGE +	Wenn der Song angehalten ist, können Sie zur nächsten Liedtextseite wechseln (nur eine Seite).
LYRICS PAGE -	Wenn der Song gestoppt ist, können Sie zur vorhergehenden Liedtextseite wechseln (nur eine Seite).
TEXT PAGE +	Sie können zur nächsten Textseite wechseln (nur eine Seite)
TEXT PAGE -	Sie können zur vorhergehenden Textseite wechseln (nur eine Seite).
HDR PLAY/PAUSE	Identisch mit der Taste HARD DISK RECORDER [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE	Identisch mit der Taste SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Identisch mit der Taste STYLE [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit Taste [SYNC. STOP].
INTRO 1	Identisch mit der Taste [INTRO I].
INTRO 2	Identisch mit der Taste [INTRO II].
INTRO 3	Identisch mit der Taste [INTRO III].
MAIN A	Identisch mit der Taste MAIN [A].
MAIN B	Identisch mit der Taste MAIN [B].
MAIN C	Identisch mit der Taste MAIN [C].
MAIN D	Identisch mit der Taste MAIN [D].
FILL DOWN	Eine Fill-In-Section wird gespielt, auf die automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Eine Fill-In-Section wird gespielt, auf die automatisch die zuvor wiedergegebene Main-Section folgt.
FILL BREAK	Eine Break-Section wird gespielt, auf die automatisch die zuvor wiedergegebene Main-Section folgt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die Main-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1	Identisch mit der Taste [ENDING/rit. I].
ENDING2	Identisch mit der Taste [ENDING/rit. II].
ENDING3	Identisch mit der Taste [ENDING/rit. III].
FADE IN/OUT	Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal schaltet zwischen zwei Akkordfingersätzen hin und her: „Fingered“ and „On Bass“ (Seite 153).
BASS HOLD	(Bass halten) Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Style-Bassnote auch bei einem Akkordwechsel gehalten. Falls der Fingering-Modus auf „FULL KEYBOARD“ eingestellt wurde, steht die Funktion nicht zur Verfügung.
PERCUSSION	Mit dem Fußschalter wird ein Percussion-Instrument wiedergegeben, das über die [ASSIGN]-LCD-Tasten ausgewählt wurde.
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 nächsthöhere One-Touch-Einstellung (One Touch Setting) ab.
OTS -	Ruft die nächstniedrigere One-Touch-Einstellung (One Touch Setting) ab.

* Um optimale Ergebnisse zu erzielen, verwenden Sie den als Zubehör erhältlichen Fußregler Yamaha FC7 Foot Controller.

HINWEIS

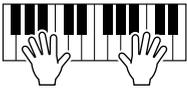
- Die Sostenuto- und Portamento-Funktionen betreffen nicht die Organ-Flutes- und Super-Articulation-Voices, auch wenn diese den Fußpedalen zugewiesen wurden.

■ **KEYBOARD/PANEL**

Im Display [FUNCTION] → CONTROLLER → KEYBOARD/PANEL können Sie die Parameter festlegen, die die Tastatur und das Modulationsrad betreffen.

● **INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik)** Seite 87

Sie können „Initial Touch“ für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Parameter festlegen.

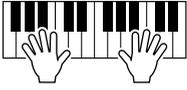
<p>TOUCH</p> 	Legt die Anschlagempfindlichkeit fest.
	HARD 2 Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine hohe Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.
	HARD 1 Erfordert einen mittelkräftigen Anschlag, um höhere Lautstärken zu erzeugen.
	NORMAL Standard-Anschlagdynamik.
	SOFT 1 Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ hohe Lautstärke.
SOFT 2 Erzeugt relativ hohe Lautstärken auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.	
TOUCH OFF LEVEL	Legt die fest vorgegebene Lautstärke fest, falls TOUCH deaktiviert ist (OFF).

 **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).

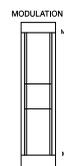
● **AFTER TOUCH** Seite 87

Sie können „Aftertouch“ für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten und die folgenden Parameter festlegen.

<p>TOUCH</p> 	Legt die Anschlagempfindlichkeit 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.	

● **MODULATION-RAD** Seite 88

Sie können für jeden Part festlegen, ob sich die Bedienung des Modulationsrads auf die Noten des jeweiligen Parts auswirkt.



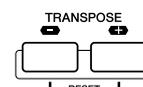
● **TRANPOSE ASSIGN (Transpose zuweisen)** Seite 88

Sie können festlegen, auf welche Parts die Taste [TRANPOSE] (Transponieren) angewendet wird.

KEYBOARD	(Tastatur) Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflusst die Taste [TRANPOSE] 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 sind).
SONG	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflusst die Taste [TRANPOSE] nur die Tonhöhe von Songs.
MASTER	Wenn diese Option ausgewählt ist, beeinflusst die Taste [TRANPOSE] die Tonhöhe des gesamten Instruments (Tastatur-Voices, Styles und Songs).

Sie können diese Einstellung überprüfen, indem Sie die Taste [TRANPOSE] drücken, um ein Einblendfenster anzuzeigen.

Beachten Sie, dass die Transponierungsfunktion sich nicht auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices auswirkt.

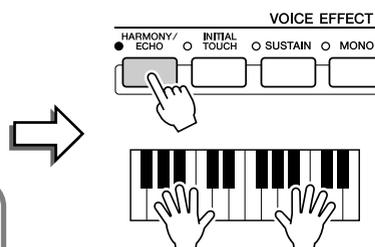
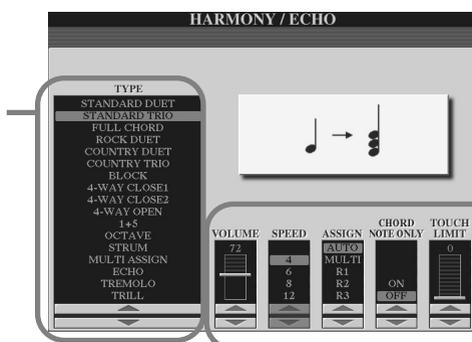


Harmony/Echo

Quick Guide auf Seite 39 ➔

Nachfolgend werden die Parameter des Displays beschrieben, das aufgerufen wird, wenn Sie in Schritt 2 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 187 das Menü „HARMONY/ECHO“ auswählen. In diesem Display können Sie die Parameter festlegen, die sich auf den Harmony/Echo-Effekt beziehen, der auf das Tastaturspiel angewendet wird, wenn die Taste [HARMONY/ECHO] eingeschaltet ist.

Wählen Sie einen Harmonietyp aus.



Legen Sie die zutreffenden Parameter fest. Die angezeigten Parameter hängen vom links ausgewählten Typ ab.

■ TYPE.....

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

Harmony-Typen

Diese Typen wenden den Harmonieeffekt entsprechend dem im Tastaturbereich für die linke Hand angegebenen Akkord auf die Note im Tastaturbereich für die rechte Hand an. (Beachten Sie, dass die Einstellungen „1+5“ und „Octave“ nicht vom Akkord beeinflusst werden.)

Multi Assign

Dieser Typ wendet den Spezialeffekt auf den im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielten Akkord an.

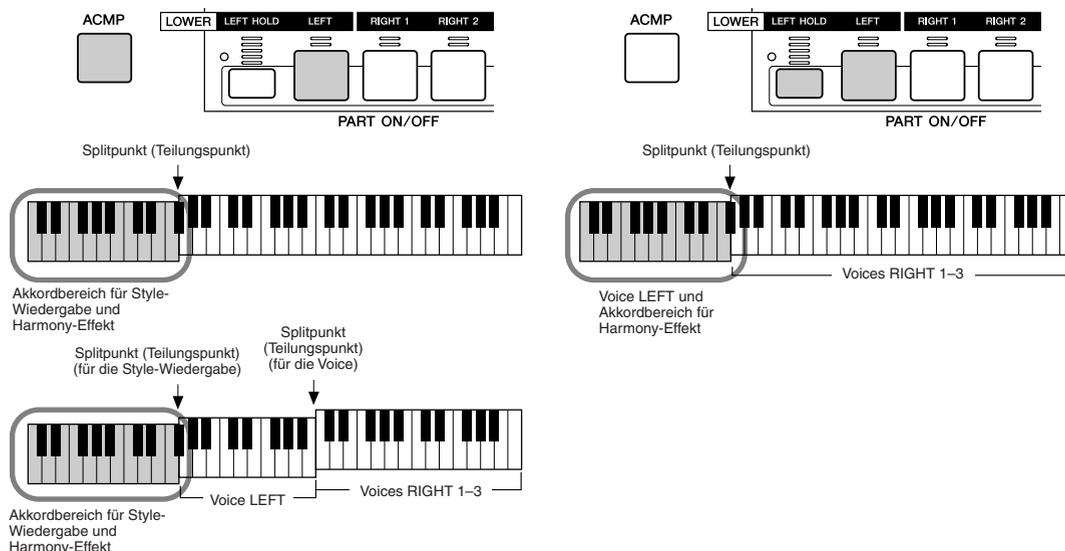


Echo-Typen

Diese Typen wenden den Echo-Effekt synchron zum aktuell eingestellten Tempo auf die Note im Tastaturbereich für die rechte Hand an.

● **Harmony-Typen**

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



● **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. Wenn „Trill“ (Triller) ausgewählt ist, werden zwei gleichzeitig auf der Tastatur gehaltene Noten abwechselnd gespielt.

● **Typ „Multi Assign“**

„Multi Assign“ 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.



■ **Parameter**

● **VOLUME**

(Lautstärke) Legt die Lautstärke der vom Harmony/Echo-Effekt erzeugten Harmony/Echo-Noten fest. Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar.

● **SPEED**

Legt die Geschwindigkeit der Effekte Echo, Tremolo und Triller fest. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn oben einer der Typen „Echo“, „Tremolo“ oder „Trill“ ausgewählt ist.

● **ASSIGN**

(Zuweisen) Hiermit können Sie den Tastatur-Part festlegen, über den die Harmony/Echo-Noten wiedergegeben werden. Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar.

● **CHORD NOTE ONLY**

(Nur Akkordnote) Wenn hier ON eingestellt ist, wird der Harmony-Effekt nur auf Noten angewendet, die zu einem im Akkordbereich der Tastatur gespielten Akkord gehören. Dieser Parameter ist nur für den Harmony-Typ oben nicht verfügbar.

● **TOUCH LIMIT**

(Anschlagstärke-Limit) Legt den niedrigsten Velocity-Wert fest, bei der die Harmony-Note noch ertönen soll. Mit dieser Option können Sie den Harmony-Effekt selektiv durch Ihre Spielstärke einsetzen, wodurch Sie Harmonieakzente in der Melodie erzeugen können. Der Harmony-Effekt wird dann angewendet, wenn Sie die Taste stark anschlagen (stärker als der eingestellte Wert). Dieser Parameter ist für alle Typen mit Ausnahme von „Multi Assign“ verfügbar.

Weitere Einstellungen (Utility)

Nachfolgend werden die Parameter des Displays beschrieben, das aufgerufen wird, wenn Sie in Schritt 2 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 187 das Menü „UTILITY“ auswählen.

■ CONFIG1

Die folgenden Parameter können im Display [FUNCTION] → UTILITY → CONFIG1 festgelegt werden.

● Parameter der Funktion Fade In/Out (Seite 154)

FADE IN TIME	(Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
FADE OUT TIME	(Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
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).

● Parameter des Metronoms

Das Metronom erzeugt ein Klickgeräusch, das als genaue Tempovorgabe beim Üben dient oder Ihnen ermöglicht, ein bestimmtes Tempo zu testen. Das Metronom wird gestartet, indem Sie die Taste METRONOME [ON/OFF] drücken. Stellen Sie das Tempo mit den [TEMPO]-Tasten ein (Seite 154). Um das Metronom anzuhalten, drücken Sie die Taste [ON/OFF] erneut.



VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomgeräuschs fest.
SOUND	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
TIME SIGNATURE	(Taktart) Legt die Taktart des Metronomgeräuschs fest. Normalerweise wird der dem ausgewählten Style oder Song entsprechende Wert eingestellt.

● Parameter Lock

Mit dieser Funktion können Sie bestimmte Parameter „sperren“, so dass diese nur direkt über die Bedienfeldregler geändert werden können; anders ausgedrückt, sie können nicht über die Funktionen REGISTRATION MEMORY, ONE TOUCH SETTING, MUSIC FINDER oder Song- und Sequenzdaten geändert werden.

Wenn beispielsweise der Parameter „Split Point“ gesperrt ist, werden die Einstellungen für den Splitpunkt nicht über das Registration Memory, die-One Touch-Einstellung und den Music Finder geändert. Sie können die Einstellungen für den Splitpunkt jedoch direkt im Display [FUNCTION] → SPLIT POINT ändern.

● Parameter der Tap-Funktion (Seite 154)

Hiermit legen Sie die bei Verwendung der Tap-Funktion erzeugte Drum-Voice und deren Velocity fest.

■ CONFIG2

Die folgenden Parameter können im Display [FUNCTION] → UTILITY → CONFIG2 festgelegt werden.

● Speaker

(Lautsprecher) Legt fest, ob über den optional eingebauten Lautsprecher Töne ausgegeben werden oder nicht.

HEADPHONE SW	Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer am Anschluss PHONES angeschlossen werden.
ON	Die Lautsprecher geben den Ton immer wieder.
OFF	Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet.

● AUX OUT/LOOP SEND

Wählen Sie hiermit den gewünschten Ausgangstyp, der der Buchse AUX OUT/LOOP SEND entspricht.

● Voice Category Button Options (Optionen für die Voice-Kategorietasten)

Legt fest, wie das Open/Save-Display für Voices geöffnet wird, wenn eine der Voice-Tasten gedrückt wird.

OPEN & SELECT	Öffnet das Open/Save-Display für Voices mit bereits automatisch ausgewählter oberster (erster) Voice der Voice-Kategorie (wenn eine der Voice-Tasten gedrückt wird).
OPEN ONLY	Öffnet das Open/Save-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der Voice-Tasten gedrückt wird).

● Display Voice Number (Voice-Nummer anzeigen)

Legt fest, ob im Display für die Voice-Auswahl (Open/Save-Display) Voice-Bank und Voice-Nummer angezeigt werden oder nicht. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie die Richtigkeit der Werte für die Auswahl der MSB/LSB-Klangspeicherbank und die Programmnummer überprüfen möchten, die bei der Auswahl der Voice von einem externen MIDI-Gerät aus angegeben werden müssen.

HINWEIS

- Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).

● Display Style Tempo (Style-Tempo anzeigen)

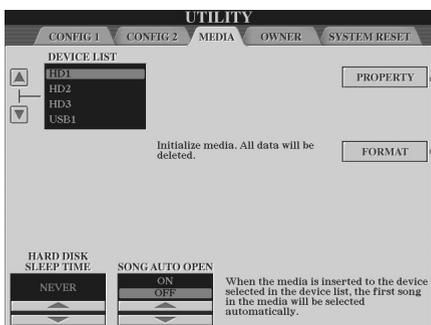
Wählt das Standardtempo der einzelnen Styles im Open/Save-Display für Styles aus.

● Popup Display Time (Anzeigezeit für Einblendfenster)

Legt fest, in welcher Zeit sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)

■ MEDIA

Im Display [FUNCTION] → UTILITY → MEDIA können Sie wichtige medienbezogene Vorgänge (s. u.) für den Tyros2 festlegen oder ausführen. Das Word „Media“ (Medien) beinhaltet optionale USB-Speichergeräte und optional installierte Festplattenlaufwerke.



Prüfen des verbleibenden Speicherplatzes auf dem Medium (s.u.).

Formatieren eines Mediums (s.u.)

WICHTIG

- Wenn Sie mit Disketten arbeiten, sollten Sie auf jeden Fall den Abschnitt „Umgang mit dem Diskettenlaufwerk (FDD) und mit Disketten“ auf Seite 231 lesen.

HINWEIS

- Im Handel erhältliche Musikdaten sind urheberrechtlich geschützt. Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten ist nur für den Privatgebrauch zulässig und ansonsten streng verboten. Manche Musikanwendungen sind daher kopiergeschützt und können nicht kopiert werden.

Schaltet die Funktion SONG AUTO OPEN ein (ON) oder aus (OFF). Bei Einstellung „ON“ ruft der Tyros2 automatisch den ersten Song auf dem Medium aus, das in der Laufwerk eingelegt ist.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Song auf einem CD-ROM-Laufwerk zum automatischen Öffnen auswählen, kann es sein, dass der Song nicht automatisch aufgerufen wird, wenn die Erkennung des CD-ROM-Laufwerk lange dauert.

Die optional installierte Festplatte wird nach einer bestimmten Zeit der Inaktivität in den Energiesparmodus versetzt, um sowohl die Lebensdauer der Festplatte zu maximieren als auch unnötige Nebengeräusche zu minimieren. Dieser Parameter legt die „Sleep Time“ (Wartezeit bis zur Aktivierung des Energiesparmodus) fest.

HINWEIS

- Wenn Sie die Funktion „Hard Disk Recorder“ (Festplattenaufnahme) verwenden, sollten Sie hier immer „NEVER“ (nie) einstellen. Wenn Sie hier etwas anderes als „NEVER“ einstellen, kann es sein, dass der Hard-Disk-Rekorder nicht richtig funktioniert.

● Prüfen des verbleibenden Speicherplatzes auf dem Medium (PROPERTY)

Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Medium vorhanden ist.

- ▶ **1** Benutzen Sie die Taste [A]/[B], um das gewünschte Medium auszuwählen.
- ▶ **2** Drücken Sie die LCD-Taste [PROPERTY] LCD (die [F]-Taste), um die Speichergöße zu überprüfen.

● Formatieren eines Mediums (FORMAT)

Das Einrichten von Medien für die Verwendung mit dem Tyros2 wird als „Formatieren“ bezeichnet. Diese Funktion kann auch zum schnellen Löschen unbenötigter Dateien von einem bereits formatierten Medium verwendet werden. Bei der Ausführung dieses Vorgangs ist jedoch größte Vorsicht geboten, da alle Daten auf dem Medium automatisch gelöscht werden!

- ▶ **1** Benutzen Sie die Taste [A]/[B], um das gewünschte Medium auszuwählen.
- ▶ **2** Drücken Sie die LCD-Taste [FORMAT] LCD (die [H]-Taste), um das Medium zu formatieren.

VORSICHT

- Durch Formatieren eines Mediums werden alle Daten auf dem Medium gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende Medium keine wichtigen Daten enthält!

HINWEIS

- Der Tyros2 ist in der Lage, eine installierte Festplatte mit einer Cluster-Größe von weniger als 32 KByte zu formatieren. Er kann allerdings nur eine einzelne Partition erstellen, das Erzeugen von mehreren Partitionen ist nicht möglich. Wenn die installierte Festplatte jedoch zuvor auf einem anderen Instrument wie dem PSR-9000 oder dem 9000Pro mit mehreren Partitionen formatiert wurde, kann der Tyros2 auf der Festplatte auf bis zu vier Partitionen zugreifen.

■ Andere Anpassungsfunktionen – Display OWNER

Im Display [FUNCTION] → UTILITY → OWNER (Besitzer) können Sie weitere Benutzereinstellungen für das Instrument wie die Registrierung Ihres Namens und den Import Ihrer bevorzugten Hintergrundbilder vornehmen.

● LANGUAGE (Sprache)

Legt die Sprache für die Display-Meldungen fest. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.

● OWNER NAME (Name des Besitzers)

Drücken Sie die LCD-Taste [OWNER NAME], um einen Besitzernamen einzugeben. Anweisungen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 76. Dieser Name wird automatisch angezeigt, wenn Sie das Instrument einschalten.

Drücken Sie nach der Eingabe des Namens die [EXIT]-Taste, um das Display UTILITY zu verlassen, und schalten Sie dann das Gerät aus und wieder ein. Der eingegebene Name wird unten im Anfangsdisplay angezeigt.



Anzeige der Versionsnummer.

Um die Versionsnummer dieses Instruments zu überprüfen, halten Sie die LCD-Taste [OWNER NAME] (die [I]-Taste) gedrückt.

● MAIN PICTURE (Bild für Main-Display)

Mit dieser Funktion können Sie Ihr bevorzugtes Bild auswählen, um es als Hintergrundbild des Main-Displays zu verwenden.

Drücken Sie im Display [FUNCTION] → UTILITY → OWNER die LCD-Taste [MAIN PICTURE], um das Open/Save-Display für Main-Display-Bilder aufzurufen. Sie können eines der Bilder auswählen, die auf dem Preset-Laufwerk zur Auswahl bereitstehen. Drücken Sie nach der Bildauswahl die Taste [EXIT], um zum Main-Display zurückzukehren. Das neu ausgewählte Bild wird als Hintergrund für die Hauptanzeige angezeigt.

Verwenden eigener Bilder

Auf dem Preset-Laufwerk stehen zwar verschiedene Bilder zur Verfügung, Sie können jedoch auch Ihre Lieblings-Grafikdaten auf den Tyros2 laden, um sie als Hintergrundbild zu verwenden. Beachten Sie bei der Verwendung eigener Grafikdaten die folgenden Aspekte und Einschränkungen.

- Für den Hintergrund des MAIN-Displays können nur Bitmap-Dateien (.BMP) verwendet werden.
- Achten Sie darauf, nur Bilder zu verwenden, die nicht größer als 640 x 480 Pixel sind. Kleinere Bilder werden automatisch kopiert und im Display nebeneinander angeordnet.
- Wenn Sie eine Bilddatei auf den externen Geräten auswählen, dauert es möglicherweise ein wenig länger, bis der Hintergrund angezeigt wird. Um diese Zeitspanne zu reduzieren, speichern Sie im Open/Save-Display für Bilder den Hintergrund von dem Gerät auf dem USER-Laufwerk.
- Wenn Sie eine Bilddatei auf den externen Geräten auswählen, wird der ausgewählte Hintergrund beim erneuten Einschalten des Instruments nicht mehr angezeigt, es sei denn, dasselbe Gerät ist angeschlossen.

HINWEIS

- Die Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern auf der linken Seite beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Liedtext).

HINWEIS

- Wenn das von einem externen Gerät geladene Main-Picture nicht angezeigt wird, kopieren Sie das Bild von dem Gerät auf das USER-Laufwerk dieses Instruments, und stellen Sie es als Haupt-Hintergrundbild ein. Manchmal wird das Main-Display geladen, bevor das Bild von einem externen Gerät geladen wird.

Datensicherung

Mit der Backup-Funktion erhalten Sie eine praktische Sicherungskopie für den Fall, dass der interne Speicher beschädigt wird. Die Datensicherung enthält die Einstellungen des Instruments sowie die auf dem USER-Laufwerk befindlichen Daten und kann als eine Datei (Tyros2.bup) auf einem USB-Speichergerät gespeichert werden.

Um die Daten zu sichern, schließen Sie das optionale USB-Speichergerät an das Instrument an, und drücken Sie im Display „OWNER“ (s. o.) die LCD-Taste [BACKUP] (die [D]-Taste). Um die Sicherungsdatei in das Instrument zu laden (den Speicherinhalt wiederherzustellen), schließen Sie das Gerät, das die Sicherungsdaten enthält, an das Instrument an, und drücken Sie im OWNER-Display die LCD-Taste [RESTORE] (die [E]-Taste).

VORSICHT

- Falls das USER-Laufwerk geschützte Songs enthält, verschieben Sie sie vor dem Wiederherstellen. Andernfalls werden beim Wiederherstellen der Sicherungsdaten die geschützten Songs gelöscht.

HINWEIS

- Es dauert ein paar Minuten, bis der Sicherungs-/Wiederherstellungsvorgang abgeschlossen ist.
- Geschützte Daten können nicht gesichert werden. Diese Daten bleiben nach dem Sicherungsversuch auf dem USER-Laufwerk erhalten.
- Sicherungsdateien, die auf einem anderen Instrument als dem Tyros2 erstellt wurden, können Sie nicht wiederherstellen.

System Reset (Rücksetzen des Systems)

Die folgenden Erklärungen beziehen sich auf das Display [FUNCTION] → UTILITY → SYSTEM RESET.

The screenshot shows the 'UTILITY' menu with sub-menus: CONFIG 1, CONFIG 2, MEDIA, OWNER, and SYSTEM RESET. The 'SYSTEM RESET' screen displays a list of parameters that will not be reset with the factory reset function: LANGUAGE, OWNER NAME, MAIN PICTURE, LYRICS/TEXT BACKGROUND, SCREEN OUT, and INTERNET SETTING & BOOKMARK. Below this list are checkboxes for FACTORY RESET, SYSTEM SETUP, MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER, FILES & FOLDERS, REGIST, and CUSTOM VOICE. A 'CAUTION!' warning states: 'All User files and folders are lost when 'FILES&FOLDERS' is selected and Factory Reset is executed.' To the right, a 'CUSTOM RESET' option is shown with sub-options: SYSTEM SETUP FILES, MIDI SETUP FILES, USER EFFECT FILES, and MUSIC FINDER FILES.

Factory Reset (Rücksetzen auf werkseitig programmierte Einstellungen)

2 Drücken Sie hier, um für alle aktivierten Elemente den Factory Reset durchzuführen.

1 Markieren Sie die Kästchen der Elemente, deren Werkseinstellungen wiederhergestellt werden sollen, mit einem Häkchen.

Custom Reset (Rücksetzen auf benutzerdefinierte Einstellungen)

Mithilfe dieser vier Einstellungen können Sie für jede der angegebenen Kategorien Ihre eigenen Reset-Einstellungen programmieren. Drücken Sie die entsprechende Kategorie aufzurufen, und wählen Sie eine Datei aus.

Factory Reset – Wiederherstellen der werkseitig vorprogrammierten Einstellungen

Mit dieser Funktion können Sie den Status des Tyros2 auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen. Vor der Durchführung des Vorgangs können Sie festlegen, welche der folgenden sechs Elemente auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurückgesetzt werden sollen.

SYSTEM SETUP	Stellt die Parameter des SYSTEM SETUP auf die ursprünglichen Werkseinstellungen ein. Sie können auch nur die Einstellungen des SYSTEM SETUP wiederherstellen, indem Sie die Taste der höchsten Note (C7) auf der Tastatur drücken und das Instrument einschalten. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie dem Heft „Daten-Liste“ entnehmen.
MIDI SETUP	Setzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf dem User-Laufwerk auf den ursprünglichen Werksstatus zurück.
USER EFFECT	Setzt die User-Effekt-Einstellungen einschließlich der im Display „Mixing Console“ erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen, Kompressortypen und Vocal-Harmony-Typen auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
MUSIC FINDER	Setzt die Music-Finder-Daten (alle Datensätze) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück (Seite 172).
FILES & FOLDERS	(Dateien & Ordner) Löscht alle Dateien und Ordner auf dem User-Laufwerk.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Dieselbe Wirkung erzielen Sie, wenn Sie bei gedrückter Taste H6 (der höchsten Taste H auf der Tastatur) den Schalter [POWER] einschalten („ON“).
CUSTOM VOICE	Löscht alle eigenen Voices (Seite 85) auf dem Preset-Laufwerk.

Custom Reset – Rücksetzen auf benutzerdefinierte Einstellungen

Die folgenden vier Einstellungskategorien ermöglichen es Ihnen, benutzerdefinierte Einstellungen aus Dateien wiederherzustellen, die auf dem User- oder Disk-Laufwerk gespeichert sind.

SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Displays wie [FUNCTION] Æ 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 dem Heft „Daten-Liste“ entnehmen.
MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf dem User-Laufwerk umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
USER EFFECT FILES	Die User-Effekt-Einstellungen, die in den Mixing-Console-Anzeigen erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen, Kompressortypen und Vocal-Harmony-Typen umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet (Seite 172).

Direkter Anschluss des Tyros2 an das Internet

Sie können Song- und andere Daten von der speziellen Tyros2-Website erwerben und herunterladen, wenn der Tyros2 direkt mit dem Internet verbunden ist. Dieser Abschnitt enthält Begriffe, die mit Computer und Online-Kommunikation zu tun haben. Falls Sie auf Begriffe stoßen sollten, die Ihnen nicht vertraut sind, schlagen Sie nach im Internet-Glossar (Seite 209).

HINWEIS

- Die spezielle Tyros2-Website lässt sich öffnen, wenn der Tyros2 direkt mit dem Internet verbunden ist.

Das Instrument mit dem Internet verbinden

Sie können das Instrument über einen Router oder ein mit einem Router ausgestatteten Modem über eine Always-On-Verbindung (ADSL, Glasfaser, Kabel-Internet usw.) anschließen. Um nähere Informationen über diese Verbindungen (sowie Informationen über kompatible LAN-Adapter, Router usw.) zu erhalten, besuchen Sie die Tyros2-Website von Yamaha:

<http://music.yamaha.com/tyros2>

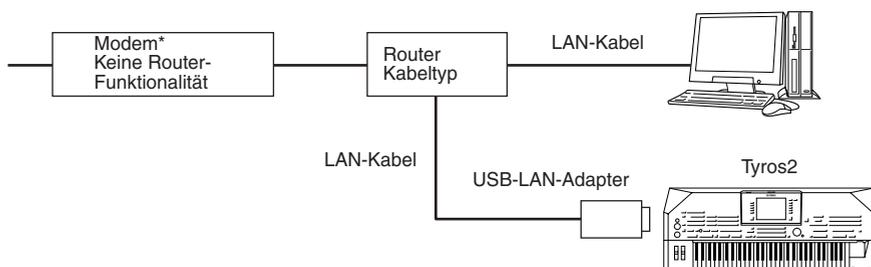
HINWEIS

- Je nach Ihrer Internet-Anbindung und Ihrem Vertrag mit Ihrem Provider können Sie eventuell nicht mit zwei oder mehreren Geräten gleichzeitig auf das Internet zugreifen (zum Beispiel mit einem Computer und diesem Instrument). In diesem Fall können Sie nicht mit dem Tyros2 ins Netz. Im Zweifel prüfen Sie Ihren Vertrag oder wenden Sie sich an Ihren Provider.

Benutzen Sie einen Computer, um sich mit dem Internet zu verbinden und online zu gehen, bevor Sie das Instrument anschließen, da keine Modem- oder Router-Einstellungen am Instrument selbst vorgenommen werden können.

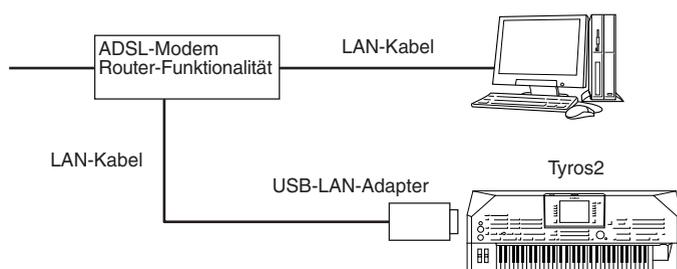
Zur Nutzung der Internet-Verbindung müssen Sie sich zuerst bei einem Internet-Provider anmelden.

Anschlussbeispiel 1: Anschluss per Kabel (über ein Modem ohne Router)



* Hier bezeichnet der Begriff „Modem“ ein ADSL-Modem, eine Optical Network Unit (ONU) oder ein Kabelmodem.

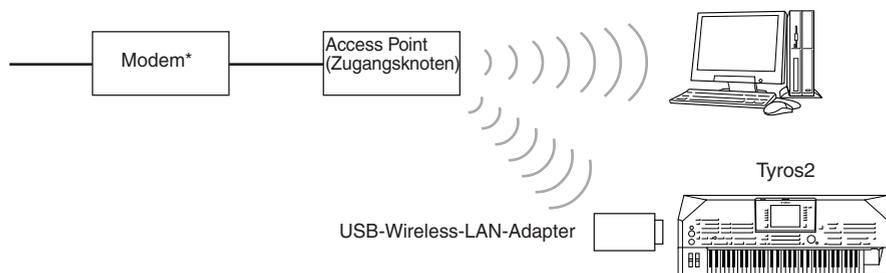
Anschlussbeispiel 2: Anschließen per Kabel (über ein Modem mit Router)



HINWEIS

- Einige Modems erfordern ein zusätzliches Hub-Netzwerk für die gleichzeitig Verbindung mehrerer Geräte (wie Computer, Musikinstrument, usw.).

Anschlussbeispiel 3: Kabellose Verbindung



* Hier bezeichnet der Begriff „Modem“ ein ADSL-Modem, eine Optical Network Unit (ONU) oder ein Kabelmodem.

Zugriff auf die spezielle Tyros2-Website

Auf der speziellen Tyros2-Website können Sie unter anderem Song-Daten anhören und erwerben. Für den Zugriff auf die Site drücken Sie im Main-Display die LCD-Taste [INTERNET] (die [D]-Taste), während das Instrument am Internet angeschlossen ist.



HINWEIS

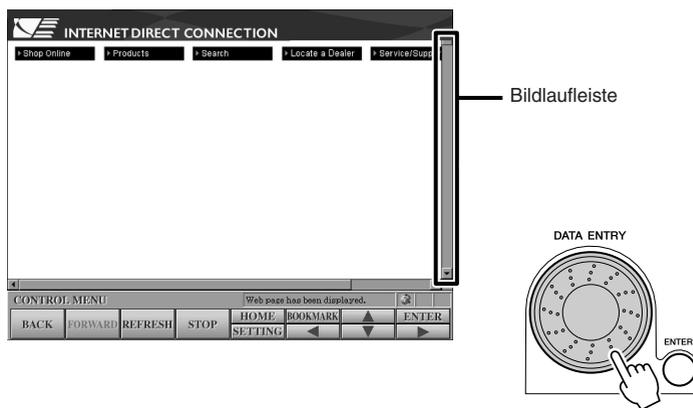
- **Zur Hauptanzeige zurückkehren**
Sie können von jeder beliebigen Anzeige aus zum Main-Display zurückkehren, indem Sie einfach die Taste [DIRECT ACCESS] und dann [EXIT] drücken.
- **Eingabe von Zeichen**
Anweisungen zur Eingabe von Zeichen auf der Website finden Sie auf Seite 199.

Zum Schließen der Website-Anzeige und Rückkehr zur Bedienungsanzeige des Instruments drücken Sie die [EXIT]-Taste.

Funktionen auf der speziellen Tyros2-Website

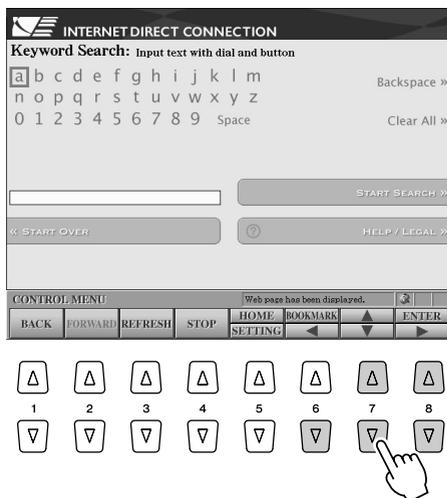
■ Bildlauf durch das Display.....

Wenn die Internet-Seite zu groß ist, um vom Browser im Instrument vollständig angezeigt werden zu können, erscheint rechts im Display ein Rollbalken. Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY], um sich durch die Anzeige zu bewegen und die Teile der Seite zu betrachten, die sich außerhalb des dargestellten Bereichs befinden.



■ Links aufrufen

Wenn auf der Seite ein Link vorhanden ist, wird dieses als Taste, als farbiger Text usw. angezeigt. Zur Auswahl des Links drücken Sie eine der LCD-Tasten [◀]/[▲]/[▼]/[▶]. Drücken Sie die LCD-Taste [ENTER] (die obere Taste [8]), um das Link-Ziel aufzurufen.



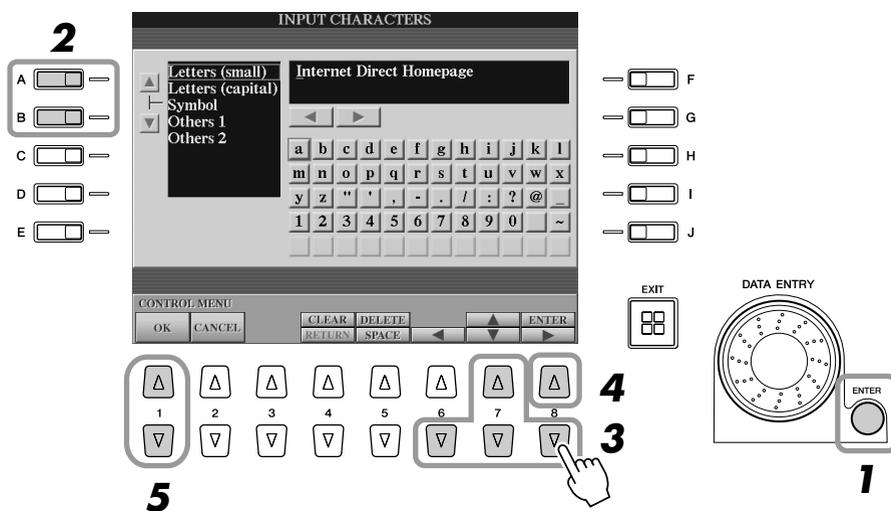
Sie können die Links auch mithilfe des Datenrads [DATA ENTRY] und anschließende Betätigung der LCD-Taste [ENTER] (der oberen Taste [8]) auswählen und aufrufen.

Wenn die Links an der linken/rechten Seite des Displays angeordnet sind, benutzen Sie die Tasten [A]–[J].

■ Eingabe von Zeichen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Zeichen auf der Website eingeben können, zur Eingabe eines Passworts, zur Suche von Daten usw.

- ▶ **1** Während sich der Cursor in einem Feld für Zeicheneingabe befindet (zum Beispiel einem Passwort-Feld, oder einem anderen Feld; siehe „Links aufrufen“ weiter oben), drücken Sie die LCD-Taste [ENTER] (die obere Taste [8]) zum Aufrufen der Anzeige für die Zeicheneingabe.



- ▶ **2** Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten das gewünschte Zeichen aus.
- ▶ **3** Benutzen Sie die LCD-Tasten [◀]/[▲]/[▼]/[▶], um die rote Markierung auf das gewünschte Zeichen zu bewegen.
Sie können auch das Datenrad [DATA ENTRY] benutzen, um die rote Markierung an die gewünschte Stelle zu bewegen.

► 4 Drücken Sie die LCD-Taste [ENTER] (die obere Taste [8]), um die Zeichen einzugeben.

Sie können auch die Bedienfeldtaste [ENTER] drücken, um die Zeichen einzugeben.

Zeichen löschen

- Um das vorhergehende Zeichen zu löschen, drücken Sie die LCD-Taste [DELETE] (die obere Taste [5]).
- Um ein bestimmtes Zeichen zu löschen:

1 Bewegen Sie den Cursor auf das zu löschende Zeichen.

1-1 Bewegen Sie den Cursor mit den LCD-Tasten [◀]/[▲]/[▼]/[▶] auf „◀▶“ unterhalb des Zeicheneingabefeldes.

1-2 Drücken Sie die LCD-Taste [ENTER] (die obere Taste [8]), um den Cursor zu bewegen.

2 Drücken Sie die LCD-Taste [DELETE] (die obere Taste [5]), um das Zeichen zu löschen.

- Um alle Zeichen auf einmal zu löschen, drücken Sie die LCD-Taste [CLEAR] (die obere Taste [4]).

Zeichen einfügen

1 Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Stelle.

Gehen Sie vor wie im Schritt 1 bei „Zeichen löschen“ weiter oben.

2 Benutzen Sie die LCD-Tasten [◀]/[▲]/[▼]/[▶], um die rote Markierung auf das gewünschte Zeichen zu bewegen.

3 Drücken Sie die LCD-Taste [ENTER] (die obere Taste [8]), um das Zeichen einzugeben.

Leerzeichen eingeben

1 Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Stelle.

Gehen Sie vor wie im Schritt 1 bei „Zeichen löschen“ weiter oben.

2 Drücken Sie die LCD-Taste [SPACE] (die untere Taste [5]), um ein Leerzeichen einzugeben.

Zeilenende eingeben (Return)

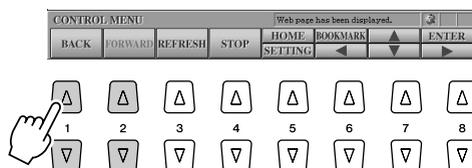
- Wenn Sie ein Textfeld auswählen, in dem mehrere Zeilen Platz finden, drücken Sie die LCD-Taste [RETURN] (die untere Taste [4]), um ein Zeilenende einzugeben.

► 5 Drücken Sie die LCD-Taste [OK] (die Taste [1]), um die Zeichen tatsächlich einzugeben.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (die Taste [2]).

■ Rückkehr zur vorhergehenden Web-Seite.....

Zur Rückkehr zu der vorherigen Internet-Seite drücken Sie die LCD-Taste [BACK] (die Taste [1]). Um zu der vor dem Drücken der LCD-Taste [BACK] (der Taste [1]) ausgewählten Seite zurückzukehren, drücken Sie die LCD-Taste [FORWARD] (die Taste [2]).



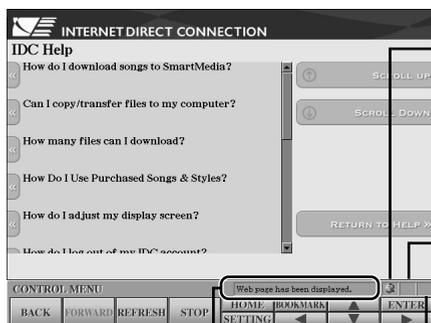
■ Aktualisieren einer Web-Seite/Abbrechen des Ladens einer Web-Seite

Um eine Web-Seite zu aktualisieren (um sicher zu sein, dass Sie die letzte Version der Seite sehen, oder um die Seite erneut zu laden), drücken Sie die LCD-Taste [REFRESH] (die Taste [3]).

Um das Laden einer Seite abbrechen (falls es zu lange dauert, bis sich die Seite öffnet), drücken Sie die LCD-Taste [STOP] (die Taste [4]).

● Überwachen des Internet-Verbindungsstatus

Die drei Symbole unten rechts in der Internet-Anzeige lassen den aktuellen Internet-Verbindungsstatus erkennen.



Meldungsbereich

Online/Offline-Anzeige

Zwei Symbole werden in diesem Bereich angezeigt, wenn das Instrument online (mit dem Internet verbunden) oder offline ist (nicht mit dem Internet verbunden).



online (verbunden)



offline (nicht verbunden)



SSL-Anzeige

Dies wird angezeigt, wenn die geöffnete Website SSL benutzt, um anzuzeigen, dass die Daten vor der Übertragung verschlüsselt werden.

Anzeige der Empfangsstärke (bei Verwendung einer Wireless-LAN-Verbindung)

Vier Symbole werden in diesem Bereich angezeigt, je nach der Wireless-Empfangsstärke.



Empfangsstärke ist hoch



Empfangsstärke ist normal



Empfangsstärke ist niedrig



Kein Empfang

HINWEIS

- **SSL:**
SSL (Secure Sockets Layer) ist eine Methode nach Industriestandard zum Schutz der Internet-Kommunikation durch Einsatz von Verschlüsselungstechniken und anderen Mechanismen.

Erwerb und Herunterladen von Daten

Sie können Song-Daten (zur Wiedergabe auf diesem Instrument) und andere Daten von der speziellen Tyros2-Website erwerben und herunterladen. Anweisungen zum Erwerb und zum Herunterladen der Daten erhalten Sie auf der Website selbst. Wenn an das Instrument mehrere Geräte angeschlossen sind, wird das Gerät für die Datenspeicherung automatisch in der folgenden Reihenfolge ausgewählt: USB-Speichergerät > interne Festplatte > USER-Laufwerk.

■ Bedienung nach Kauf und Download

Wenn der Download beendet ist, erscheint eine Meldung, in der Sie gefragt werden, ob Sie das Open/Save-Display öffnen möchten oder nicht. Wählen Sie „YES“ (Ja), um das Open/Save-Display aufzurufen, in dem Sie die heruntergeladenen Daten auswählen können. Für die Rückkehr zur Internet-Anzeige wählen Sie „NO“ (Nein). Wenn das Open/Save-Display geöffnet ist, drücken Sie die LCD-Taste [UP] (die obere Taste [8]) zum Aufrufen der nächsthöheren Orderebene.

Die heruntergeladenen Daten werden im Ordner „MyDownloads“ auf dem Laufwerk gespeichert. Um den Ordner zu schließen und die nächsthöhere Orderebene aufzurufen, drücken Sie im Open/Save-Display die LCD-Taste [UP] (die obere Taste [8]).

HINWEIS

- Verwenden Sie beim Herunterladen von Daten auf ein USB-Speichergerät nur Geräte, deren Kompatibilität von Yamaha bestätigt wurde. Eine Liste finden Sie auf der folgenden Web-Seite:
<http://music.yamaha.com/tyros2>

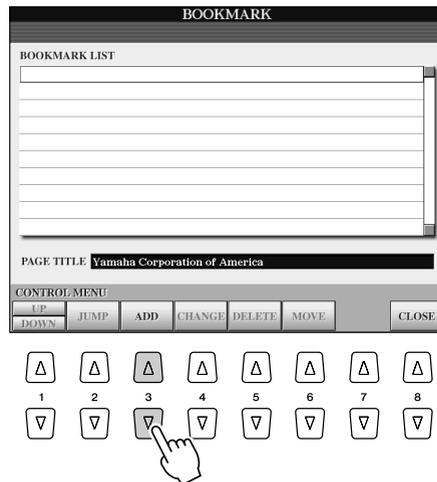
VORSICHT

- Die erworbenen Daten gehen verloren, wenn Sie das Instrument während des Downloads ausschalten.

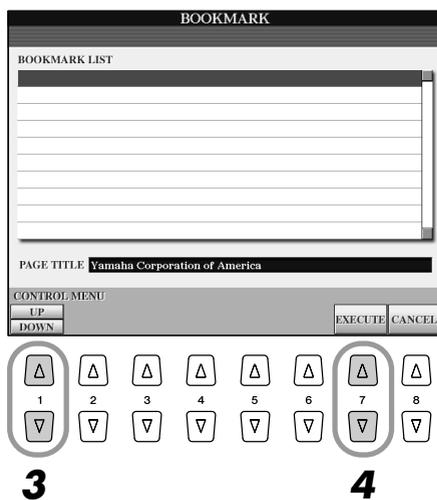
Lesezeichen Ihrer bevorzugten Seiten speichern

Sie können die Seite, die Sie gerade betrachten, als „Lesezeichen“ ablegen und einen eigenen Link anlegen, so dass Sie die Seite zukünftig einfach abrufen können.

- ▶ **1** Drücken Sie, während die Seite angezeigt wird, die LCD-Taste [BOOKMARK] (die obere Taste [6]). Das Bookmark-Display für die Lesezeichen erscheint und zeigt eine Liste der bereits gespeicherten Lesezeichen.
- ▶ **2** Der Name der momentan ausgewählten Webseite ist unterhalb der Liste angezeigt.
Rufen Sie mit der LCD-Taste [ADD] (der Taste [3]) das Display zur Speicherung von Lesezeichen auf.



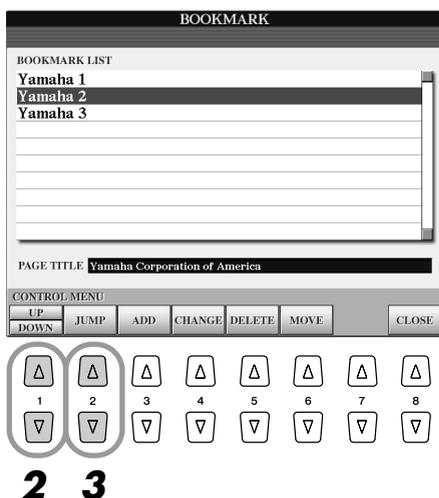
- ▶ **3** Wählen Sie die Position des neuen Lesezeichens mit der LCD-Taste [UP/DOWN] (der Taste [1]).



- ▶ **4** Zum Speichern des Lesezeichens drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE] (die Taste [7]), zum Abbrechen die LCD-Taste [CANCEL] (die Taste [8]).
- ▶ **5** Zur Rückkehr zum Browser drücken Sie die LCD-Taste [CLOSE] (die Taste [8]).

■ Öffnen einer mit einem Lesezeichen versehenen Seite

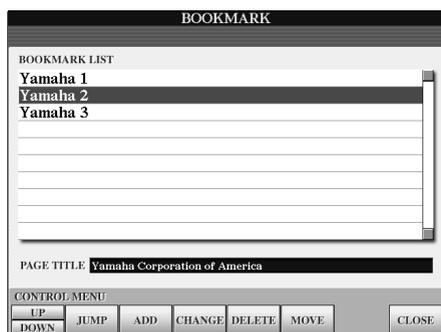
- ▶ **1** Drücken Sie die LCD-Taste [BOOKMARK] (die obere Taste [6]), um das Bookmark-Display aufzurufen.
- ▶ **2** Drücken Sie die LCD-Taste [UP/DOWN] (die Taste [1]), um das gewünschte Lesezeichen auszuwählen.



- ▶ **3** Öffnen Sie mit der LCD-Taste [JUMP] (der Taste [2]) die Seite des ausgewählten Lesezeichens.

■ Lesezeichen bearbeiten

Im Bookmark-Display können Sie die Namen und die Reihenfolge der Lesezeichen ändern oder unerwünschte Lesezeichen von der Liste löschen.



Close (Schließen)
Schließt die Lesezeichenanzeige und kehrt zurück zur Browser-Anzeige.

Move (Verschieben)
Ändert die Reihenfolge der Lesezeichen.
1. Wählen Sie das zu verschiebende Lesezeichen aus, und drücken Sie dann die LCD-Taste [MOVE] (die Taste [6]).
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 LCD-Taste [UP/DOWN] (der Taste [1]).
3. Verschieben Sie das Lesezeichen mit der LCD-Taste [EXECUTE] (der Taste [7]) an die ausgewählte Stelle.

Delete (Löschen)
Hiermit löschen Sie das in der Liste gewählte Lesezeichen.

Change (Namen ändern)
Ändert den Namen des ausgewählten Lesezeichens. Mit der LCD-Taste [CHANGE] (der Taste [4]) rufen Sie das Display zur Zeicheneingabe auf. Näheres zur Eingabe von Zeichen erfahren Sie auf Seite 199.

Add (Hinzufügen)
Wird beim Speichern eines Lesezeichens verwendet (202).

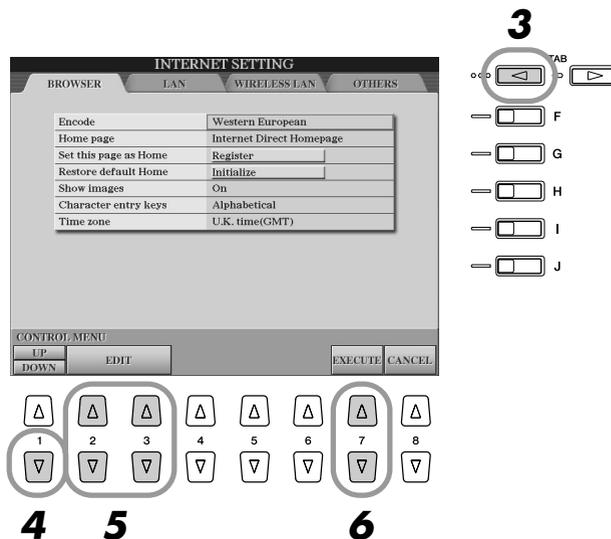
Jump (Springen)
Öffnet die Web-Seite des ausgewählten Lesezeichens.

Up/Down (Cursor auf/ab)
Bewegt die Auswahlposition in der Lesezeichenliste.

Wechseln der Homepage

Im voreingestellten Zustand ist die oberste Seite der speziellen Tyros2-Website automatisch als Homepage für den Browser eingestellt. Sie können jedoch eine beliebige Seite auf der speziellen Tyros2-Website als Homepage angeben.

- ▶ **1** Öffnen Sie die Seite, die Sie als Ihre neue Homepage festlegen möchten.
- ▶ **2** Drücken Sie die LCD-Taste [SETTING] (die untere Taste [5]), um die Anzeige für die Internet-Einstellungen aufzurufen.
- ▶ **3** Drücken Sie die [TAB]-Taste zur Auswahl des Registers BROWSER.



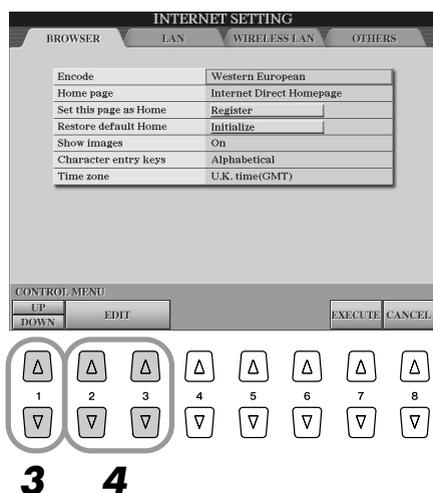
- ▶ **4** Wählen Sie mit der LCD-Taste [DOWN] (der unteren Taste [1]) die Einstellung „Set this page as Home“ (Diese Seite als Homepage festlegen).
- ▶ **5** Mit den [EDIT]-LCD-Tasten (den Tasten [2] und [3]) definieren Sie schließlich diese Seite als Ihre Homepage.
- ▶ **6** Zur Rückkehr zum Browser drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE] (die Taste [7]).
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (die Taste [8]).

Das Display „Internet Settings“

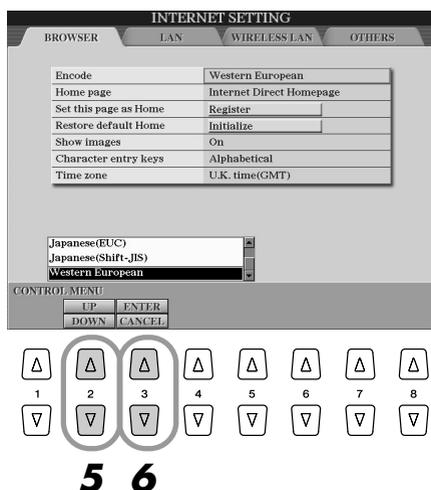
Im Display „Internet Settings“ können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, die die Internet-Verbindung betreffen, einschließlich der Voreinstellungen für die Menüs und Anzeigen. Das Display „Internet Settings“ hat vier Register: Browser, LAN, Wireless LAN und Others.

Allgemeine Vorgehensweise

- ▶ **1** Drücken Sie die LCD-Taste [SETTING] (die untere Taste [5]), um das Display „Internet Setting“ aufzurufen.
- ▶ **2** Drücken Sie die [TAB]-Taste, um das gewünschte Display aufzurufen.
- ▶ **3** Wählen Sie den gewünschten Eintrag mit der LCD-Taste [UP/DOWN] (der Taste [1]).



- ▶ **4** Zum Aufrufen des entsprechenden Bearbeitungsdisplays drücken Sie die [EDIT]-LCD-Tasten (die Tasten [2] und [3]).
Für einige Einträge erscheint eventuell kein Edit-Display, die Einstellung kann jedoch aktiviert bzw. die Änderung ausgeführt werden.
- ▶ **5** Drücken Sie die LCD-Taste [UP/DOWN] (die Taste [2]), um die Einstellung auszuwählen oder den Wert zu ändern.
Dies kann auch mithilfe des Datenrads [DATA ENTRY] geschehen.



- ▶ **6** Um die Einstellung zu übernehmen, drücken Sie die LCD-Taste [ENTER] (die obere Taste [3]). Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (die untere Taste [3]).

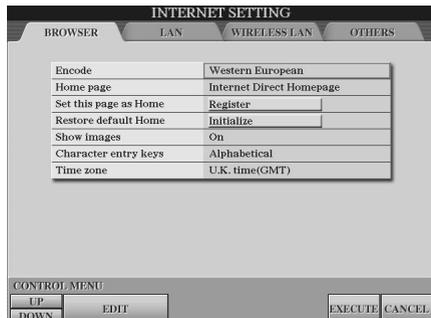
HINWEIS

- **Eingabe von Zeichen**
Wenn das Display für die Eingabe von Zeichen geöffnet ist, können Sie Zeichen eingeben. (Lesen Sie hierzu den Abschnitt „Eingabe von Zeichen“ auf Seite 199.)

► **7 Um alle Änderungen im Display „Internet Settings“ anzuwenden, drücken Sie die LCD-Taste [EXECUTE] (die Taste [7]).**

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die LCD-Taste [CANCEL] (die Taste [8]).

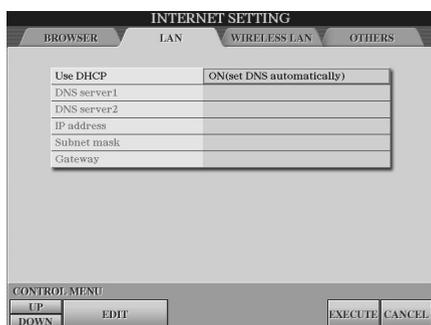
■ **Browser**



Encode (Kodierung)	Wählt den Zeichencode für den Browser.
Home Page (Homepage)	Zeigt die als Homepage eingestellte Webseite an, die Sie hier auch bearbeiten können.
Set this page as Home (Diese Seite als Homepage einstellen)	Näheres hierzu erfahren Sie unter „Homepage ändern“ auf Seite 204.
Restore default Home (Standard-Homepage wiederherstellen)	Stellt die Homepage-Einstellung wieder her.
Show images (Bilder anzeigen)	Bilddaten und Bilder auf der Web-Seite werden im Browser angezeigt, wenn dieser Eintrag eingeschaltet ist. Wenn ausgeschaltet, werden keine Bilder dargestellt.
Character entry keys (Tasten für die Zeicheneingabe)	Mit dieser Einstellung können Sie die Reihenfolge der Zeichen auf der virtuellen Tastatur für die Zeicheneingabe ändern. Wenn die Option auf „Alphabetical“ eingestellt ist, erscheinen die Tasten in alphabetischer Reihenfolge. Wenn „ASCII“ eingestellt ist, werden die Tasten wie bei einer konventionellen „QWERTY“-Tastatur angeordnet.
Time zone (Zeitzone)	Hiermit wird die Zeiteinstellung des Browsers festgelegt.

■ **LAN**

Das kabelgebundene wie auch das drahtlose LAN müssen in diesem Display festgelegt werden.



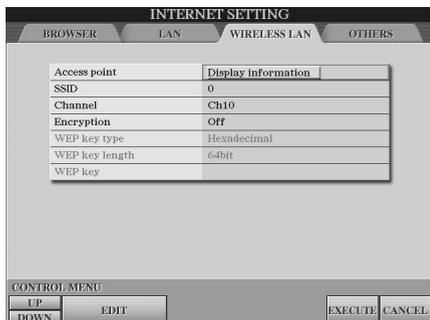
Schreiben Sie hier Ihre Einstellungen auf, falls Sie diese später erneut eingeben müssen.

Use DHCP (DHCP verwenden)	
DNS server1 (DNS-Server 1)	
DNS server2 (DNS-Server 2)	
IP-Adresse	
Subnet mask (Teilnetzmaske)	

Use DHCP (DHCP verwenden)	Bestimmt, ob DHCP verwendet wird oder nicht. Wenn Ihr Router mit DHCP kompatibel ist, wählen Sie „ON“.
DNS server 1/DNS server 2 (DNS-Server 1/DNS-Server 2)	Diese bestimmen die Adressen des primären und sekundären DNS-Servers. Diese Einstellungen müssen vorgenommen werden, wenn der Parameter „Use DHCP“ weiter oben auf „ON“ (DNS manuell einstellen) gesetzt ist.
IP address/Subnet mask/Gateway (IP-Adresse/Teilnetzmaske/Gateway)	Diese Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn DHCP nicht benutzt wird. Die Einstellungsoptionen hier lauten: IP-Adresse, Teilnetzmaske und Server-Adresse des Gateways. Diese Einstellungen müssen vorgenommen werden, wenn „Use DHCP“ weiter oben auf „OFF“ eingestellt ist.

■ **Wireless LAN**

Für die Einrichtung eines drahtlosen LAN (WLAN) müssen Sie die LAN-Einstellungen (Seite 206) und die WLAN-Einstellungen weiter unten festlegen.

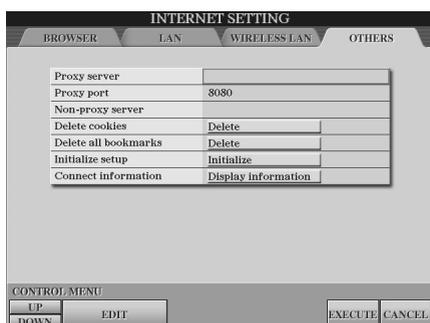


Schreiben Sie hier Ihre Einstellungen auf, falls Sie diese später erneut eingeben müssen.

SSID	
Channel (Kanal)	
Encryption (Verschlüsselung)	
WEP key type (WEP-Schlüsseltyp)	
WEP key length (Länge des WEP-Schlüssels)	

Access Point (Zugangsknoten)	Wählen Sie aus der Liste der Zugangsknoten einen Zugangsknoten aus. Wenn Sie mithilfe der [B]/[C]-Taste einen Zugangsknoten aus der Liste auswählen, werden SSID und Kanal automatisch eingestellt. Wenn Sie einen verschlüsselten Zugangsknoten wählen (mit Schlüsselssymbol), geben Sie nach dem Verlassen der Zugangsknotenliste den Typ, die Länge und den WEP Key selbst ein.
SSID	Bestimmt die SSID-Einstellung.
Channel (Kanal)	Legt den Kanal fest.
Encryption (Verschlüsselung)	Legt fest, ob die Daten verschlüsselt werden oder nicht.
WEP key type (WEP-Schlüsseltyp)/WEP key length (Länge des WEP-Schlüssels)/WEP key /(WEP-Schlüssel)	Diese Einstellungen stehen nur zur Verfügung, wenn die Verschlüsselung (Encryption) weiter oben eingeschaltet ist. Sie legen Art und Länge des Schlüssels fest.

■ **Sonstige**

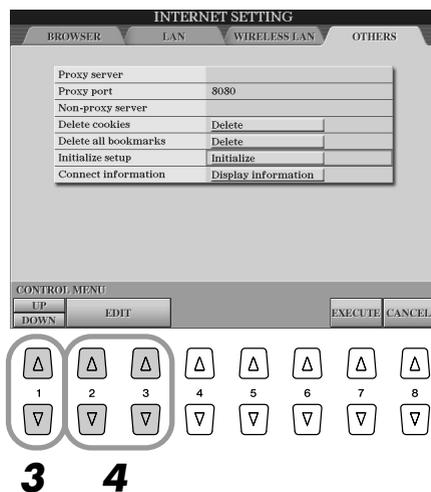


Proxy server/Proxy port/Non-proxy server	Legt den Namen des Proxy-Servers, dessen Port-Nummer sowie den Host-Namen des Non-Proxy-Servers fest. Diese Einstellungen sind nur dann notwendig, falls Sie einen Proxy-Server verwenden. Wenn Sie einen Server verwenden, der nicht als Proxy arbeitet, trennen Sie den Servernamen durch ein Komma von den anderen.
Delete cookies (Cookies löschen)	Löscht den Inhalt aller gespeicherten Cookies.
Delete all bookmarks (Alle Lesezeichen löschen)	Löscht alle gespeicherten Lesezeichen.
Initialize setup (Einstellungen initialisieren)	Setzt alle Internet-Einstellungen auf ihre voreingestellten Werte zurück. Siehe „Internet-Einstellungen initialisieren“ auf Seite 208.
Connect information (Verbindungsinformationen)	Zeigt genaue Informationen über die aktuelle Verbindung an.

Internet-Einstellungen initialisieren

Die Einstellungen der Internet-Funktion werden nicht initialisiert, wenn Sie die Initialisierungsfunktion des Tyros2 auslösen; die Internet-Einstellungen müssen wie hier beschrieben gesondert initialisiert werden. Die Initialisierung setzt nicht nur die Browser-Einstellungen auf deren Standardwerte zurück, sondern auch alle Einstellungen in der Anzeige „Internet Setting“ (ausgenommen Cookies und Lesezeichen), einschließlich der Einstellungen für die Internet-Verbindung.

- ▶ **1** Drücken Sie die LCD-Taste [SETTING] (die untere Taste [5]), um das Display „Internet Settings“ aufzurufen.
- ▶ **2** Drücken Sie die [TAB]-Taste zur Auswahl des Registers OTHERS.
- ▶ **3** Wählen Sie mit der LCD-Taste [UP/DOWN] (der Taste [1]) den Eintrag „Initialize“.



- ▶ **4** Benutzen Sie die [EDIT]-LCD-Tasten (die Tasten [2] und [3]), um die Internet-Einstellungen zu initialisieren.

Cookies/Lesezeichen löschen

Cookies und Lesezeichen bleiben nach dem Initialisierungsvorgang erhalten. Um Cookies oder Lesezeichen zu löschen, benutzen Sie die entsprechenden Funktionen im Register OTHERS (Seite 207).

HINWEIS

•Cookies enthalten persönliche Informationen.

Glossar der Internet-Begriffe

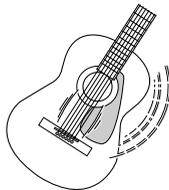
Access Point	(Zugangsknoten) Das Weiterleitungsgerät, das Endgeräte über Wireless LAN verbindet. Üblicherweise wird es als „Wireless LAN Access Point“ bezeichnet; hier wird es jedoch einfach als „Zugangsknoten“ für dieses Instrument bezeichnet.
Broadband	(Breitband) Eine Internet-Verbindungstechnik/-dienst (wie ADSL und Glasfaser), der eine sehr schnelle Datenkommunikation mit hohem Datendurchsatz ermöglicht.
Browser	Eine Software, mit der Internetseiten gesucht, aufgerufen und betrachtet werden können. Bei diesem Instrument ist dies die Anzeige, die den Inhalt der Web-Seiten darstellt.
Cookie	(„Keks“) Ein System, das bestimmte Informationen, die vom Anwender übertragen werden, wenn dieser eine Website besucht und das Internet benutzt, aufzeichnet. Die Cookie-Funktionalität ist zu vergleichen mit einer Preference-Datei bei einem gewöhnlichen Computerprogramm, da sie sich bestimmte Informationen wie Ihren Nutzernamen und das Passwort „merkt“, damit Sie diese Informationen nicht bei jedem Besuch der Site neu eingeben müssen.
DHCP	(Dynamic Host Control Protocol) Dies ist ein Standard oder Protokoll, mit dem IP-Adressen und andere Basisinformationen der Netzwerkkonfiguration bei jeder neuen Verbindung zum Internet dynamisch und automatisch zugewiesen werden.
DNS	(Domain Name Server) Ein System, das die Namen von Computern eines Netzwerks den entsprechenden IP-Adressen zuordnet.
Download	(Herunterladen) Die Übertragung von Daten in einem Netzwerk von einem größeren „Host“-System auf die Festplatte oder ein anderes lokales Speichermedium eines kleineren „Client“-Systems – ganz ähnlich wie das Kopieren von Daten von Ihrer Festplatte auf eine Diskette. Bei diesem Instrument bezieht sich dies auf die Übertragung von Song- und anderen Daten von einer Website in das Instrument.
Gateway	Ein System, das verschiedene Netzwerke oder Systeme miteinander verbindet und eine Datenübertragung und -umwandlung trotz unterschiedlicher Kommunikationsstandards ermöglicht.
Homepage	Die erste Seite, die angezeigt wird, wenn Sie einen Browser öffnen und mit dem Internet verbinden. Der Begriff bezeichnet auch die „Anfangsseite“ einer Website.
Internet	Als riesiges Netz von Netzwerken ermöglicht das Internet eine Datenübertragung mit hoher Geschwindigkeit zwischen Computern, Mobiltelefonen und anderen Geräten.
IP-Adresse	Eine Zahlenfolge, die jedem Computer in einem Netzwerk zugewiesen ist und dadurch den virtuellen Ort des Geräts im Netzwerk zu erkennen gibt.
LAN	(Local Area Network) Dies ist ein Netzwerk für die Datenübertragung, das eine Gruppe von Computern an einem einzigen Ort (zum Beispiel ein Büro oder Ihr Zuhause) mit einer besonderen Art von Kabeln verbindet.
Link	(Verknüpfung) Ein hervorgehobenes Wort, eine Taste oder ein Symbol auf einer Internetseite, das durch Anklicken eine weitere Internetseite öffnet.
Modem	(MOdulator/DEModulator) Ein Gerät, das eine Verbindung zwischen einem Computer und einer herkömmlichen Telefonleitung ermöglicht und auf diesem Wege Daten überträgt. Es wandelt die digitalen Signale vom Computer in analoge Audiosignale um, die über die Telefonleitung gesendet werden können, und umgekehrt.
NTP	(Network Time Protocol) Ein Standard für die Einstellung der internen Systemzeit des Computers über ein Netzwerk. Bei diesem Instrument wird die interne Uhr des Computers benutzt, um die gültige Zeit und das Datum für Cookies und SSL anzugeben.
Provider	(Anbieter) Ein Kommunikationsunternehmen, das Verbindungen zum Internet anbietet. Um sich mit dem Internet zu verbinden, müssen Sie einen Vertrag mit einem Provider schließen.
Proxy	Ein Proxy-Server ist ein Server, über den alle Computer eines lokalen Netzwerks mit dem Internet verbunden sind. Er fängt alle oder nur bestimmte Anforderungen vom tatsächlichen Server ab, um zu prüfen, ob er sie evtl. selbst erfüllen kann. Wenn nicht, wird die Anfrage an den tatsächlichen Server weitergeleitet. Proxy-Server werden benutzt, um Leistung und Geschwindigkeit zu verbessern und um Abfragen auszufiltern, normalerweise aus Gründen der Sicherheit oder um den unautorisierten Zugriff auf ein internes Netzwerk zu vermeiden.
Router	Ein Gerät zur Verbindung mehrerer Computernetzwerke. Ein Router ist zum Beispiel nötig, wenn Sie mehrere Computer in einem Haus oder Büro miteinander verbinden möchten, die alle untereinander Daten austauschen, aber auch mit dem Internet Verbindung haben sollen. Ein Router wird normalerweise zwischen Modem und einem Computer geschaltet; einige Modems haben jedoch einen eigenen Router.
Server	Ein Hardware-System oder Computer, der als Knotenpunkt für ein Netzwerk benutzt wird und Zugang zu Dateien und Diensten bereit stellt.
Site	Kurzform für „Website“, eine Gruppe von Internet-Seiten, die gemeinsam geöffnet werden. Zum Beispiel wird die Sammlung von Internet-Seiten, deren Adressen mit „http://www.yamaha.co.jp/“ beginnen, als die Site von Yamaha bezeichnet.
SSID	(Service Set Identifier) Dies ist ein Name zur Identifikation eines bestimmten Netzwerks über eine kabellose LAN-Verbindung. Die Kommunikation ist nur möglich zwischen Terminals mit übereinstimmenden SSID-Namen.
SSL	(Secure Sockets Layer) Ein Standard für die Übertragung vertraulicher Daten wie Kreditkartennummern über das Internet.
Subnet mask	(Teilnetzmaske) Eine Zahlenfolge, mit der ein großes Netzwerk in mehrere kleine Netzwerke unterteilt werden kann.
URL	(Uniform Resource Locator, d.h. „einheitlicher Ressourcen-Ermittler“) Eine Zeichenkette, anhand derer eine bestimmte Website oder Internetseite erkannt und zu dieser verbunden werden kann. Ein vollständiger URL beginnt normalerweise mit den Zeichen „http://“.
Web-Seite	(Internet-Seite) Bezeichnet eine der einzelnen Seiten, aus denen eine Website besteht.
Wireless LAN	(Kabelloses lokales Netzwerk) Eine LAN-Verbindung für die funkgestützte Datenübertragung ohne Kabelverbindung.

Auf der Rückseite des Tyros2 befinden sich zwei MIDI-Buchsen-Sets (MIDI IN A/B, MIDI OUT A/B) und eine USB-Anschlussstelle. Mit den umfassenden, leistungsstarken MIDI-Funktionen können Sie Ihre musikalischen Aufnahme- und Spielmöglichkeiten erweitern. In diesem Abschnitt finden Sie eine Definition von MIDI sowie eine Beschreibung der MIDI-Funktionen und ihrer Einsatzmöglichkeiten auf dem Tyros2.

Was ist MIDI?

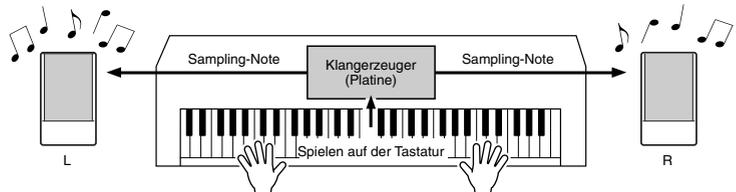
Sicherlich haben Sie schon einmal die Begriffe „akustisches Instrument“ und „digitales Instrument“ gehört. Heutzutage sind dies die beiden Hauptkategorien von Musikinstrumenten. Charakteristische Beispiele für akustische Instrumente sind das Klavier und die klassische Gitarre. Ihre Funktionsweise ist einfach zu verstehen. Bei einem Klavier schlagen Sie eine Taste an und ein Hammer im Instrumenten-Innenen schlägt einige Saiten an und es erklingt eine Note. Bei der Gitarre zupft der Spieler selbst die Saite, und die Note erklingt. Aber wie sieht die Sache bei einem digitalen Instrument aus?

● Tonerzeugung bei einer akustischen Gitarre



Eine Saite wird gezipft, und der Resonanzkörper verstärkt den Sound.

● Tonerzeugung bei einem digitalen Instrument



Auf der Grundlage von Daten, die durch das Spielen auf der Tastatur erzeugt werden, erzeugt ein Klangerzeuger einen in einer Sampling-Note gespeicherten Ton und gibt diesen über die Lautsprecher aus.

Wie aus der Abbildung hervorgeht, wird bei einem elektronischen Instrument eine im Tongenerator (elektronischer Schaltkreis) gespeicherte Sampling-Note (zuvor aufgezeichnete Note) basierend auf von der Tastatur empfangenen Daten wiedergegeben. Wie sehen denn nun diese Tastaturdaten aus, die die Grundlage der Tonerzeugung darstellen?

Angenommen, Sie spielen auf der Tastatur des Tyros2 eine Viertelnote „C“ mit dem Klang „akustischer Flügel“. Anders als bei einem akustischen Instrument, das eine reale Schwingung erzeugt, gibt ein elektronisches Instrument nur die Informationen von der Tastatur weiter, z.B. „mit welcher Voice“, „mit welcher Taste“, „mit welcher Stärke“, „Zeitpunkt des Tastenanschlags“ und „Zeitpunkt des Loslassens der Taste“. Dann wird jedes Stück Information in einen Zahlenwert umgewandelt und an den Tongenerator gesandt. Auf der Grundlage dieser Zahlen spielt der Tongenerator die gespeicherte Sampling-Note.

● Beispiel für Daten von der Tastatur

Voice-Nummer (mit welcher Voice)	01 (Grand Piano)
Notennummer (mit welcher Taste)	60 (C3)
Note On (wann wurde die Taste gedrückt) und Note Off (wann wurde sie freigegeben)	Numerisch ausgedrücktes Timing (Viertelnote)
Velocity (Stärke des Anschlags)	120 (stark)

Wie oben beschrieben, werden das Spiel auf der Tastatur und die auf dem Bedienfeld durchgeführten Operationen wie die Voice-Auswahl als MIDI-Events verarbeitet. Alle wiedergegebenen oder aufgezeichneten Style-, Song- und Multi-Pad-Daten bestehen aus MIDI-Meldungen. Über MIDI (Musical Instrument Digital Interface; digitale Schnittstelle für Musikinstrumente) können elektronische Musikinstrumente miteinander kommunizieren, indem sie kompatible Noten, Controller-Meldungen, Programmwechsel sowie verschiedene andere Arten von MIDI-Daten oder -Meldungen senden und empfangen. Durch die Übertragung von Notendaten und verschiedenen Controller-Daten kann der Tyros2 ein MIDI-Gerät steuern. Der Tyros2 kann durch eingehende MIDI-Meldungen gesteuert werden, die automatisch den Tongeneratormodus festlegen, MIDI-Kanäle auswählen sowie Voices, Effekte und Parameterwerte ändern und natürlich auch die Voices für die verschiedenen Parts spielen. MIDI-Meldungen können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Kanalmeldungen und Systemmeldungen.

Nachfolgend finden Sie eine Darstellung der verschiedenen Arten von MIDI-Meldungen, die der Tyros2 empfangen und senden kann.

● Kanalmeldungen

Der Tyros2 ist ein elektronisches Instrument, das 32 Kanäle verarbeiten kann (16 Kanäle x 2 Ports). Man kann auch sagen: „Es kann 32 Instrumente zur gleichen Zeit spielen“. Kanalmeldungen übermitteln für jeden der 32 Kanäle Daten wie Note ON/OFF, Programmwechsel usw.

Name der Meldung	Funktion/Bedienfeldeinstellung am Tyros2
Note ON/OFF	Meldungen, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden. Jede Meldung enthält eine der angeschlagenen Taste entsprechende Notennummer sowie einen Anschlagwert, der angibt, mit welcher Stärke die Taste angeschlagen wurde.
Programmwechsel (Program Change)	Voice-Auswahl
Control Change	Lautstärke, Stereoposition (Mischpult) usw.
Pitch Bend	Bedienung des Pitch-Bend-Rads
Aftertouch	Meldungen, die erzeugt werden, wenn auf eine Taste Druck ausgeübt wird, nachdem die Noten gespielt wurden.

● Systemmeldungen

Hierbei handelt es sich um Daten, die vom gesamten MIDI-System gemeinsam verwendet werden. Zu den Systemmeldungen gehören gerätebezogene Meldungen, die herstellerspezifische Daten senden, und Echtzeitmeldungen zur Steuerung des MIDI-Geräts.

Name der Meldung	Funktion/Bedienfeldeinstellung am Tyros2
Systemexklusive Meldung	Effekttyp-Einstellungen (Mischpult) usw.
Echtzeitmeldungen	Takteinstellung, Start/Stop-Operation

MIDI-Kanäle

Die MIDI-Spieldaten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mithilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

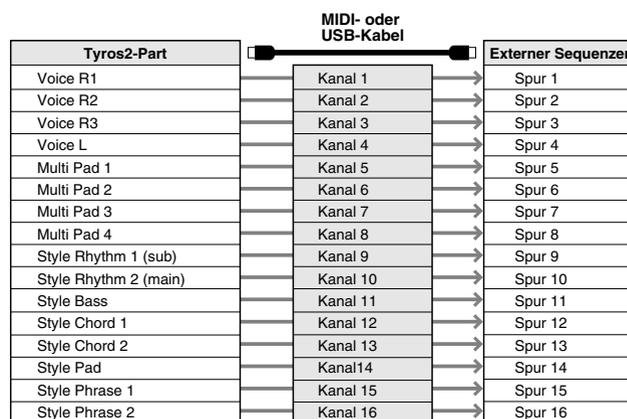
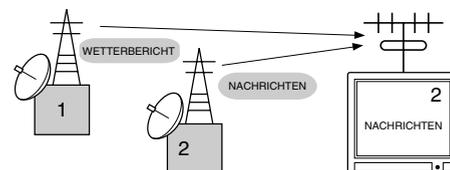
Sie können sich die MIDI-Kanäle ähnlich wie Fernsehkanäle vorstellen. Jeder Fernsehsender überträgt sein Programm auf einem bestimmten Kanal. Ihr Fernsehgerät empfängt viele verschiedene Programme gleichzeitig, und Sie können einen bestimmten Kanal auswählen, um sich das gewünschte Programm anzusehen.

Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip. Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI Transmit Channel) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Geräts (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, spielt das empfangende Gerät die Musikdaten, die von dem sendenden Gerät abgesendet wurden.

So können beispielsweise mehrere Spuren oder Kanäle einschließlich Style-Daten gleichzeitig übertragen werden (siehe Schaubild rechts).

Wie die Abbildung zeigt, ist es bei der Übertragung von entscheidender Bedeutung, festzulegen, welche Daten über welchen MIDI-Kanal gesendet werden (Seite 215). Mit dem Tyros2 können Sie außerdem festlegen, wie die empfangenen Daten wiedergegeben werden (Seite 216).

MIDI ist zwar auf die Verarbeitung von bis zu 16 Kanälen ausgerichtet, doch bei Verwendung von getrennten MIDI-Ports ist sogar noch mehr möglich. Der Tyros2 verfügt über zwei MIDI-Ports, was die gleichzeitige Übertragung auf 32 Kanälen ermöglicht.



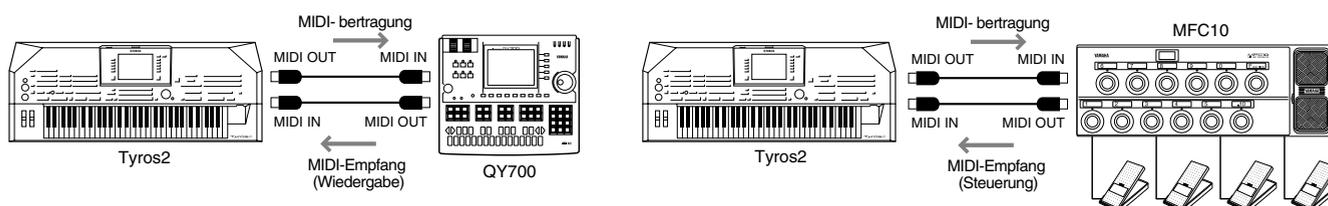
MIDI-Verbindung zwischen dem Tyros2 und anderen MIDI-Instrumenten

Die oben beschriebenen MIDI-Meldungen (Events) werden über zwei Sets von MIDI-Anschlüssen (MIDI A IN/OUT, MIDI B IN/OUT) oder die USB-Anschlussstelle gesendet und empfangen.

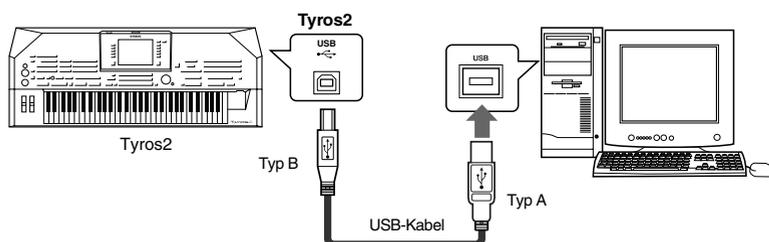
- **MIDI IN** Empfängt MIDI-Daten von einem anderen MIDI-Gerät. Es stehen zwei Anschlüsse (A, B) zur Verfügung, und beide können MIDI-Meldungen auf 16 Kanälen empfangen.
- **MIDI OUT** Sendet die Tastaturdaten des Tyros2 als MIDI-Daten an ein anderes MIDI-Gerät. Es stehen zwei Anschlüsse (A, B) zur Verfügung, und beide können MIDI-Meldungen auf 16 Kanälen senden.
- **USB** Sendet/Empfängt MIDI-Daten an/von einem Computer. Über USB kann auf beide MIDI-Anschlüsse zugegriffen werden.

Um zwischen zwei Geräten MIDI-Daten zu übermitteln, ist eine ordnungsgemäße Kabelverbindung erforderlich. Sie können den Tyros2 über MIDI-Kabel (über die MIDI-Anschlüsse) oder über ein USB-Kabel (über den USB-Anschluss) mit einem anderen Gerät verbinden. (Siehe Seite 66.)

MIDI-Verbindung über ein MIDI-Kabel



MIDI-Verbindung über ein USB-Kabel



Kompatibilität der MIDI-Daten

Dieser Abschnitt behandelt grundsätzliche Fragen zur Datenkompatibilität, ob also die vom Tyros2 aufgezeichneten Daten von anderen MIDI-Geräten wiedergegeben werden können oder nicht, und ob im Handel erhältliche Song-Dateien, die für andere Instrumente oder einen Computer erstellt wurden, auf dem Tyros2 wiedergegeben werden können oder nicht. Abhängig von den Eigenschaften des MIDI-Geräts oder der Daten können die Daten entweder problemlos wiedergegeben werden, oder Sie müssen vor der Wiedergabe bestimmte Vorgänge durchführen. Lesen Sie bei Problemen mit der Datenwiedergabe die nachfolgenden Hinweise durch.

Sequenzformat

Song-Daten werden in einer Vielzahl unterschiedlicher Systeme aufgezeichnet und gespeichert, die man als „Sequenzformate“ bezeichnet.

Eine Wiedergabe ist nur möglich, wenn das Sequenzformat des Songs mit dem des MIDI-Geräts übereinstimmt.

● SMF (Standard MIDI File)

Dies ist das gängigste Sequenzformat. Standard-MIDI-Dateien gehören in der Regel einem von zwei Typen an: Format 0 oder Format 1. Viele MIDI-Geräte sind mit Format 0 kompatibel und die meiste kommerziell erhältliche Software ist im Format 0 aufgezeichnet. Der Tyros2 ist sowohl mit Format 0 als auch mit Format 1 kompatibel. Mit dem Tyros2 aufgenommene Song-Daten werden automatisch im SMF-Format 1 aufgezeichnet.

● ESEQ

Viele MIDI-Geräte von Yamaha einschließlich der Tyros2-Serie sind mit diesem Sequenzformat kompatibel. Hierbei handelt es sich um ein einheitliches, häufig in der Yamaha-Software eingesetztes Format. Der Tyros2 ist mit ESEQ kompatibel.

● XF

Das Yamaha XF-Format erweitert den SMF-Standard (Standard MIDI File) durch mehr Funktionalität und unbeschränkte Erweiterungsmöglichkeiten für die Zukunft. Bei der Wiedergabe einer XF-Datei mit Liedtexten können Sie die Texte auf dem Tyros2 anzeigen.

● STYLE FILE

Das Style File Format (SFF) ist das Original-Style-Dateiformat von Yamaha. Es verwendet ein einzigartiges Konvertierungssystem, um hochwertige automatische Styles auf der Basis eines breiten Spektrums von Akkordarten zur Verfügung zu stellen. Der Tyros2 verwendet intern das SFF-Format, liest optional SFF-Style-Disketten und erstellt SFF-Styles mit der Style-Creator-Funktion.

Voicezuordnungsformat

MIDI weist den Voices bestimmte Nummern zu, die so genannten „Programmnummern“. Der Standard der Nummerierung (Einordnung einer Voice unter einer bestimmten Nummer) wird als „Voice-Zuordnungsformat“ (Voice Allocation Format) bezeichnet. Wenn das Voice-Zuordnungsformat der Song-Daten nicht mit dem zur Datenwiedergabe verwendeten MIDI-Gerät kompatibel ist, werden die Voices u. U. nicht korrekt wiedergegeben.

● GM System Level 1

„GM System Level 1“ ist eine Standardspezifikation, die die Zuordnungen der Voices in einem Klangerzeuger und dessen MIDI-Funktionalität definiert. Dadurch wird sichergestellt, dass Daten mit im Wesentlichen gleichen Klängen auf beliebigen GM-kompatiblen Klangerzeugern wiedergegeben werden können, unabhängig von Hersteller und Modell.

● GM System Level 2

Die Spezifikation eines Standards, durch den der ursprüngliche „GM System Level 1“ erweitert und die Kompatibilität von Song-Daten verbessert werden. Dieser Standard sorgt für eine höhere Polyphonie, eine größere Auswahl von Voices, erweiterte Voice-Parameter und integrierte Effektverarbeitung.

● XG

„XG“ ist ein Klangerzeugungsformat, das die Voice-Zuordnungen des Standards „GM System Level 1“ erweitert, um den ständig steigenden Anforderungen an die heutigen Peripheriegeräteumgebungen gerecht zu werden. Es bietet noch mehr Ausdrucksmöglichkeiten, wobei die Aufwärtskompatibilität der Daten gewahrt bleibt. „XG“ erweitert den „GM System Level 1“ wesentlich, indem die Art und Weise der Erweiterung und Bearbeitung von Voices sowie Struktur und Typ von Effekten definiert werden. Wenn kommerziell vertriebene Song-Daten, die das XG-Logo tragen, auf einem Klangerzeuger wiedergegeben werden, der ebenfalls das XG-Logo trägt, hören Sie eine vollständige Musikwiedergabe mit nahezu unbegrenzten Erweiterungsmöglichkeiten für Voices und Effekte.

● GS

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

Vordefinierte MIDI-Einstellungen (Vorlagen)

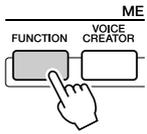
Der Tyros2 verfügt über ein umfassendes, flexibles Instrumentarium an MIDI-Steuerungsmöglichkeiten. Darüber hinaus stellt er zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument umgehend und problemlos an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Rufen Sie diese Vorlagen im Display [FUNCTION] → MIDI auf (nächste Seite).

Name der Vorlage	Beschreibungen
ALL PARTS	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2, 3, LEFT).
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 Tyros2 als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) steuert.
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 Tyros2, sondern mit einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage wird aufgerufen, wenn Sie das Tempo des mit dem Tyros2 verbundenen MIDI-Geräts vorgeben möchten. Die Wiedergabe oder Aufnahme auf dem Tyros2 wird über externe Clock-Impulse synchronisiert, die über MIDI A empfangen werden.
MIDI Accord1	Mit MIDI-Akkordeons haben Sie die Möglichkeit, MIDI-Daten zu übertragen und angeschlossene Klangerzeuger von der Tastatur und den Bass- und Akkordtasten des Akkordeons aus zu steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Tyros2 steuern.
MIDI Accord2	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-Noten-Events interpretiert werden.
MIDI Pedal1	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 Pedal2	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.

Allgemeine Vorgehensweise (MIDI)

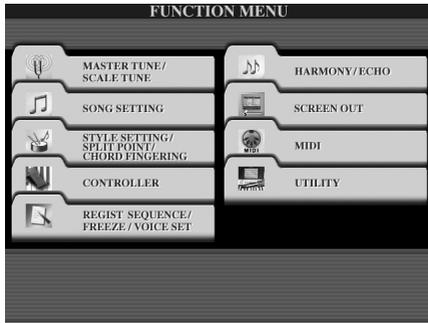
1

Drücken Sie die Taste [FUNCTION].



2

Wählen Sie „MIDI“ aus.



3

Wählen Sie eine MIDI-Vorlage aus (Seite 213).



6

Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum MIDI-Vorlagen-Display zurückzukehren.



7

Speichern Sie in den Displays in Schritt 5 die MIDI-Einstellungen auf dem USER-Laufwerk als MIDI-Vorlage.

5

Legen Sie die MIDI-Parameter wunschgemäß fest.

MIDI-Systemeinstellungen (Seite 215)

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten (Seite 215)

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten (Seite 216)

Einstellung des Akkordgrundtons für Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang (Seite 217)

Einstellung der Akkordart für Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang (Seite 217)

Einstellungen für einen angeschlossenen MIDI-Fußregler MFC10 (Seite 217)

4

Drücken Sie die LCD-Taste [EDIT] (Bearbeiten), um das Display zum Einstellen der MIDI-Parameter anzuzeigen.

Hier werden die Detailsinstellungen der in Schritt 3 ausgewählten MIDI-Vorlage angezeigt und können bearbeitet werden.

MIDI-Systemeinstellungen

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 214 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite SYSTEM aufrufen.

■ Local Control (Lokale Steuerung).....

Schaltet „Local Control“ für jeden einzelnen Part ein oder aus. Bei Aktivierung von „Local Control“ (ON) steuert die Tastatur des Tyros2 den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ deaktivieren (OFF), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Tyros2 getrennt, so dass kein Sound entsteht, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des Tyros2 spielen und mithilfe der Tastatur des Tyros2 Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

■ Clock-Einstellung usw.

● CLOCK

Legt fest, ob der Tyros2 von seinem eigenen internen Taktgeber gesteuert wird oder von einem MIDI-Clock-Signal, das er von einem externen Gerät empfängt. Wenn der Tyros2 alleine benutzt wird, ist INTERNAL die normale Einstellung. Wenn Sie den Tyros2 mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es 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 die Buchse MIDI IN des Tyros2) und das MIDI-Taktgebersignal ordnungsgemäß überträgt.

● TRANSMIT CLOCK (Clock-Signal senden)

Schaltet die Übertragung von MIDI-Clock-Signalen 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 TRANPOSE (Empfangstransponierung)

Legt fest, ob die Transponierungseinstellung des Tyros2 (Seite 88) auf Noten-Events angewendet wird, die der Tyros2 über MIDI empfängt.

● START/STOP

Legt fest, ob sich eingehende FA- und FC- Meldungen (Start- und Stop-Meldungen) auf die Song- oder Style-Wiedergabe auswirken.

■ Message Switch (Event-Schalter).....

● 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.

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 214 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite TRANSMIT (Senden) aufrufen. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.

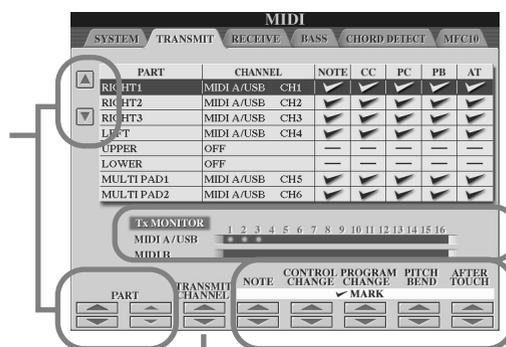
Wählen Sie den Part aus, dessen Sendeeinstellungen Sie ändern möchten. Detailinformationen zu den Parts (mit Ausnahme der beiden folgenden) finden Sie auf Seite 179.

● UPPER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Splitpunkt für die Voices anstelle von RIGHT 1, 2 und 3 gespielt wird.

● LOWER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Splitpunkt für die Voices anstelle von LEFT gespielt wird. Diese Part wird nicht vom Ein-/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.



Schaltet die Übertragung des angegebenen Datentyps (MIDI-Meldung) ein oder aus. Weitere Informationen finden Sie weiter unten und auf Seite .132

Wählen Sie einen Kanal aus, über den der ausgewählte Part gesendet werden soll.

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.
- Über MIDI gesendete GS-Songs werden mithilfe einer XG-Soundquelle, die die GS-Bank unterstützt (76H und 77H), in geeigneter Weise wiedergegeben.
- Schreibgeschützte Songs können nicht gesendet werden, auch wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 auf Senden eingestellt sind.

Die den einzelnen Kanälen (1-16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

■ MIDI-Meldungen, die gesendet oder empfangen (interpretiert) werden können.....

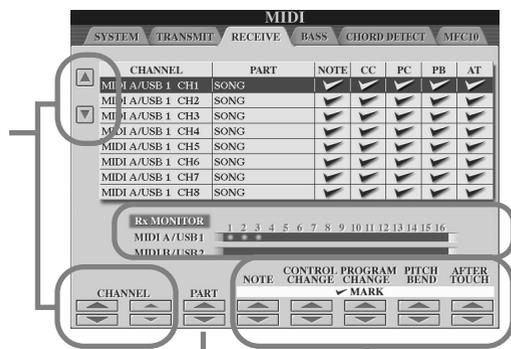
Die folgenden MIDI-Events können im Display TRANSMIT/RECEIVE eingestellt werden.

- NOTE (Note).....Seite 132
- CC (Control Change; Controller)Seite 132
- PC (Program Change; Programmwechsel).....Seite 132
- PB (Pitch Bend).....Seite 132
- AT (Aftertouch).....Seite 132

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 214 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite RECEIVE (Empfangen) aufrufen. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.

Wählen Sie einen Kanal aus. Der Tyros2 kann MIDI-Meldungen über 32 Kanäle empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).



Die den einzelnen Kanälen (1-16) entsprechenden Punkte blinken kurz, wenn auf den Kanälen Daten gesendet oder empfangen werden.

Schaltet den Empfang des angegebenen Datentyps auf dem ausgewählten Kanal ein oder aus.

Legt den Part fest, dem die empfangenen MIDI-Meldungen des ausgewählten Kanals zugewiesen werden. Detailinformationen zu den Parts (mit Ausnahme der beiden folgenden) finden Sie auf Seite 179.

- **KEYBOARD (Tastatur)**
Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Tyros2.
- **EXTRA PART1-4**
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 auf Seite 179 beschriebenen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonklangs) verwendet werden können, kann der Tyros2 als multitimbraler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

HINWEIS

Um das gewünschte Registration Memory über MIDI umzuschalten
 (1) Stellen Sie „PART“ auf „KEYBOARD“.
 (2) Senden Sie von einem externen Gerät in der folgenden Reihenfolge die folgenden MIDI-Meldungen.

BANK MSB/LSB: Nummer der gewünschten Registration-Memory-Bankdatei (*)

* Die Dateinummer entspricht der sortierten Reihenfolge des aktuellen Laufwerks. Der Wert der ersten Datei ist 00H.

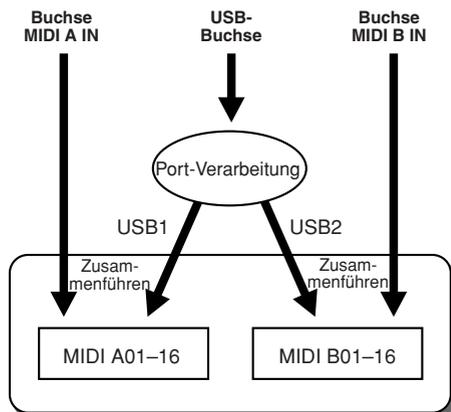
Programmnummer (PC): Nummer (0-7) der gewünschten [REGISTRATION MEMORY]-Taste

Beispiel: Bei Auswahl von [REGISTRATION MEMORY]-Taste Nummer 4 der dritten Registration-Memory-Bankdatei sind die Werte wie folgt: MSB/LSB/PC = 00H: 02H: 03H

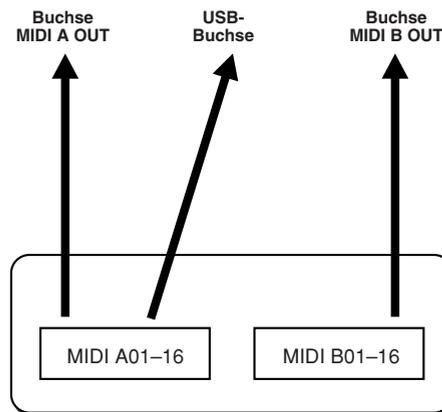
■ Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB-Anschluss und MIDI-Anschlüsse..

Die Beziehung zwischen den MIDI-Buchsen und der USB-Anschlussstelle, die zum Senden/Empfangen von 32 Kanälen mit MIDI-Meldungen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), sieht folgendermaßen aus:

● Empfang von MIDI-Daten



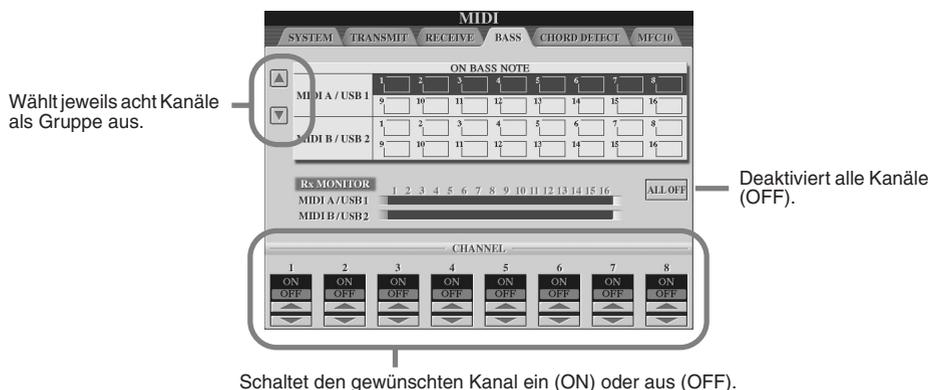
● Senden von MIDI-Daten



Einstellung des Akkordgrundtons für Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 214 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite BASS aufrufen. Mit diesen Einstellungen wird auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events der Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festgelegt.

Die Note-On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen empfangen werden, werden im Akkordbereich der Tastatur als Grundtöne interpretiert. Die Grundtöne werden unabhängig von der Ein/Aus-Einstellung für [ACMP] und der Einstellung des Splitpunkts erkannt. Wenn mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON) sind, wird der Grundton in den zusammengeführten MIDI-Daten identifiziert, die über mehrere Kanäle empfangen wurden.



Einstellung des Akkordgrundtons für Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 214 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite CHORD DETECT (Akkorderkennung) aufrufen. Mit diesen Einstellungen wird auf der Grundlage der über MIDI empfangenen Noten-Events die Akkordart für die Style-Wiedergabe festgelegt.

Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen („ON“) empfangen werden, werden im Begleitbereich der Tastatur als Akkordnoten interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind abhängig von der ausgewählten Fingersatztechnik. Die Akkordtypen werden unabhängig vom Ein/Ausschaltzustand für [ACMP] und unabhängig von der Einstellung des Splitpunkts erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt. Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s. o.).

MFC10-Einstellungen

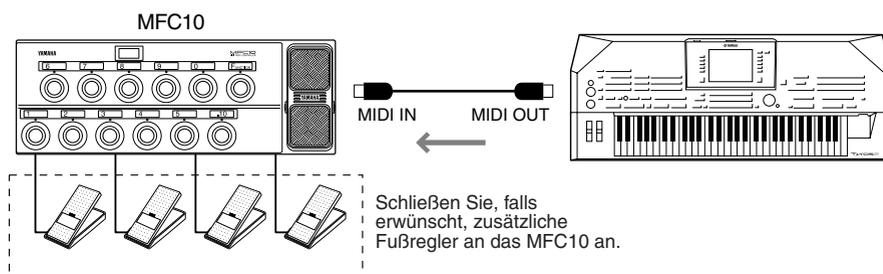
Die folgenden Erklärungen treffen zu, wenn Sie in Schritt 5 der auf Seite 214 beschriebenen allgemeinen Vorgehensweise die Seite MFC10 aufrufen.

Wenn Sie einen optionalen MIDI Foot Controller MFC10 am Tyros2 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.

Um den entsprechenden Fußschaltern und -reglern am Tyros2 die gewünschten Funktionen zuzuordnen, wählen Sie [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10 aus. In diesem Display können zwei Einstellungen vorgenommen werden (s. u.).

- Jeder Fußschalter (F00–F29) des MFC10 sendet eine Notennummer an den Tyros2, und der Tyros2 bestimmt, welche Reaktion auf diese Notennummer erfolgt (welche Funktion durch die Nummer ausgeführt wird).
- Jeder Fußregler auf dem MFC10 sendet Controller-Meldungen über eine bestimmte Controller-Nummer an den Tyros2, und der Tyros2 bestimmt, welche Reaktion auf diese Controller-Nummer erfolgt (welcher Parameter geändert wird).

1 Verbinden Sie die MIDI-IN-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit einer der MIDI-OUT-Buchsen des Tyros2.



HINWEIS

- Schließen Sie in diesem Schritt die MIDI-OUT-Buchse des MFC10 nicht an die MIDI-IN-Buchse des Tyros2 an.

- ▶ **2** Schalten Sie das MFC10 in den normalen Modus, und schalten Sie das [FUNCTION]-Lämpchen des MFC10 ein.
- ▶ **3** Führen Sie die Schritte 1 bis 5 der allgemeinen Vorgehensweise auf Seite 214 durch, um das MFC10-Display aufzurufen.
- ▶ **4** Legen Sie die Parameter in diesem Display fest, und drücken Sie die LCD-Taste [SEND MFC10 SETUP] (MFC10-Einrichtung senden), um die hier vorgenommenen Einstellungen an das MFC10 zu senden.

Wählen Sie „FOOT SWITCH“ (Fußschalter) oder „FOOT CONTROLLER“ (Fußregler) aus.

Wählen Sie 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.

Legt die Funktion fest, die dem Fußschalter (genauer: der Notennummer) oder dem Fußregler (genauer: der Controller-Nummer) zugewiesen wird.

Legt den MIDI-Kanal fest, der zum Kommunizieren mit dem MFC10 verwendet wird.

Legt den Part fest, auf den die Funktion angewendet wird, die dem Fußregler in der Reihe zugewiesen wurde.

Legt den MIDI-Anschluss fest, der zum Kommunizieren mit dem MFC10 verwendet wird. Hier kann auch der USB-Anschluss (USB1, USB2) ausgewählt werden, obwohl das MFC10 keine USB-Anschlussstelle hat. 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 Tyros2 senden würde. Weiter Einzelheiten finden Sie unten auf dieser Seite.)

Sendet die Einstellungen im Display an das MFC10.

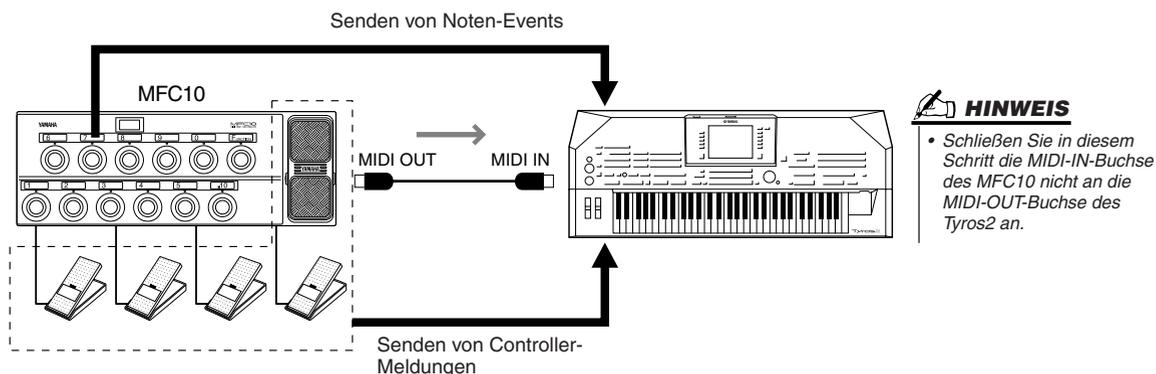
HINWEIS

- Genau genommen werden an das MFC10 die Paare aus Fußschalternummer und Notennummer, die Paare aus Fußreglernummer und Controller-Nummer und der oben festgelegte MIDI-Kanal zur Kommunikation gesendet.

HINWEIS

- Auf Seite 189 finden Sie Einzelheiten zu den Funktionen, die einem Fußschalter oder Fußregler zugewiesen werden können.

- ▶ **5** Ziehen Sie das MIDI-Kabel aus dem Tyros2 und dem MFC10, und verbinden Sie die MIDI-OUT-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-IN-Buchse des Tyros2, entsprechend den oben vorgenommenen Einstellungen.



- ▶ **6** Bedienen Sie das MFC10, um zu überprüfen, ob Sie den Tyros2 in der in Schritt 4 festgelegten Form vom MFC10 aus steuern können.
- ▶ **7** Kehren Sie zurück zum Display zur Auswahl von MIDI-Vorlagen, und speichern Sie (falls erforderlich) die zuvor vorgenommenen Einstellungen auf dem User-Laufwerk.

■ **Verwenden von Computern oder anderen MIDI-Instrumenten anstelle des MFC10**

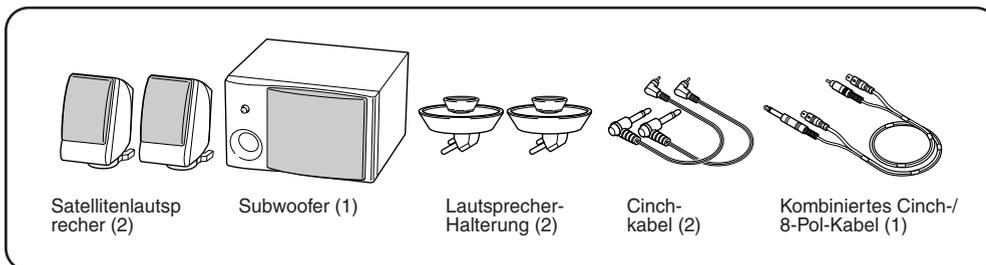
Die folgenden zwei Einstellungen im Display [FUNCTION] → MIDI → EDIT → MFC10 können nicht auf dem MFC10 gespeichert werden, sondern werden im internen Speicher (Flash-ROM) des Tyros2 als MIDI-Vorlage gespeichert.

- Zuordnungspaare Notennummer/Tyros2-Funktion
- Zuordnungspaare Controller-Nummer/Änderung eines Tyros2-Parameters

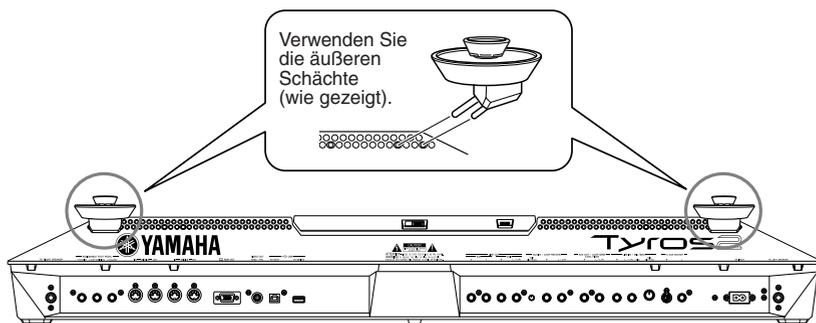
Wenn Sie kein MFC10 verwenden, können Sie den Tyros2 mit den Notennummern und Controller-Meldungen

Optionale Lautsprecher installieren

Vergewissern Sie sich, dass alle nachfolgend aufgeführten Teile vorhanden sind, die zum TRS-MS02-Lautsprechersystem gehören.



- 1 Schalten Sie den Tyros2 aus und ziehen Sie das Netzkabel heraus. Vergewissern Sie sich, dass alle Verbindungen zu den angeschlossenen externen Geräten getrennt sind.
- 2 Setzen Sie die beiden Lautsprecherhalterungen an der Rückseite des Tyros2 ein.



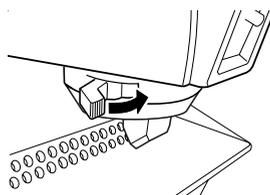
HINWEIS

- Es spielt keine Rolle, welche Halterung Sie an welcher Position befestigen.

- 3 Befestigen Sie die Satellitenlautsprecher an der linken und der rechten Halterung.



Platzieren Sie den Lautsprecher auf der Halterung.

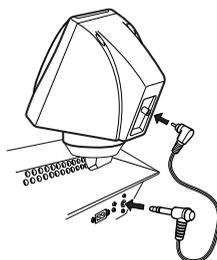
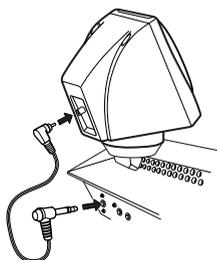


Richten Sie den Lautsprecher in die gewünschte Richtung aus und fixieren Sie ihn sicher mit der Halterung.

HINWEIS

- Es spielt keine Rolle, welchen Lautsprecher Sie auf welcher Halterung platzieren.
- Wenn Sie die Ausrichtung des Satellitenlautspeakers ändern möchten, lösen Sie ihn durch Drehen des Hebels von der Halterung, stellen Sie die Position des Lautspeakers wie gewünscht ein, und ziehen Sie den Hebel wieder fest.

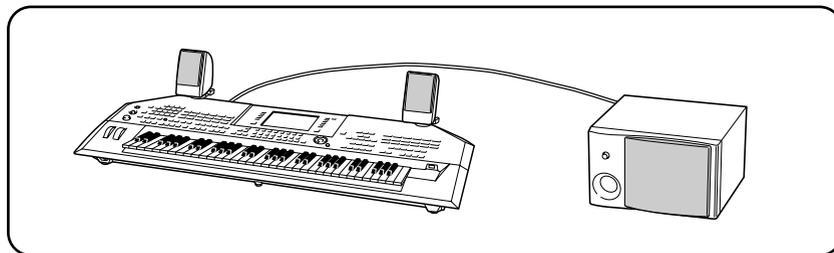
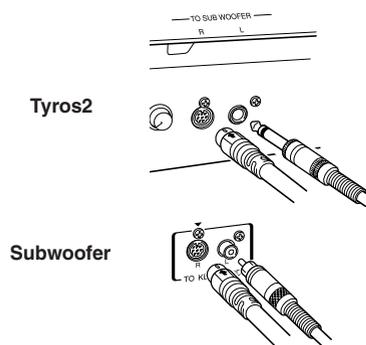
- 4 Verbinden Sie die Lautsprecher über das Cinch-Kabel mit den entsprechenden Ausgängen am Tyros2.



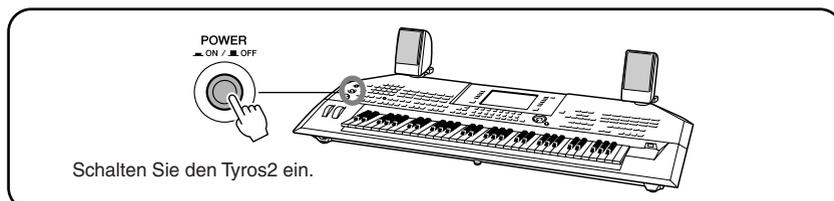
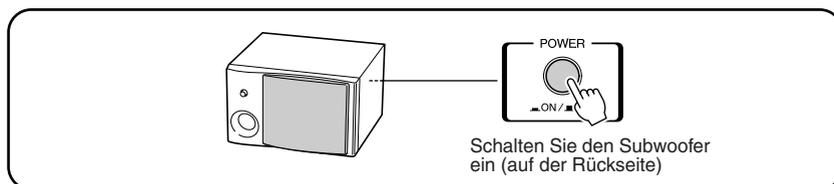
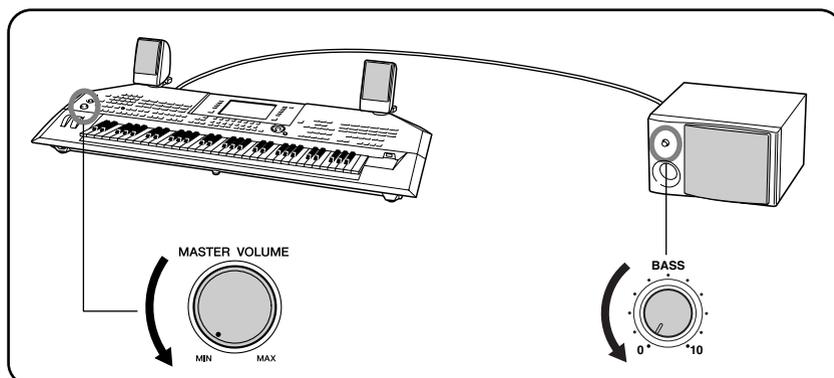
HINWEIS

- Jedes der Kabel kann für jeden Ort benutzt werden.

- **5** Verbinden Sie den Subwoofer über das Cinch-/8-Pol-Kombinationskabel mit den entsprechenden Ausgängen am Tyros2.



- **6** Schließen Sie die Netzstecker des Tyros2 und des Subwoofers an eine geeignete Wechselstrom-Steckdose an.
- **7** Stellen Sie die Lautstärkereger (MASTER VOLUME am Tyros2 und BASS am Subwoofer) zunächst auf den Minimalwert ein. Schalten Sie dann den Subwoofer und anschließend den Tyros2 ein.



- **8** Stellen Sie die Lautstärkereger (MASTER VOLUME am Tyros2 und BASS am Subwoofer) auf die gewünschten Pegel ein.

Optionale Festplatte installieren

Durch Einbau einer zusätzlichen Festplatte im Tyros2 können Sie die Speicherkapazität deutlich erhöhen – wodurch Sie die Hard-Disk-Aufnahmefunktion benutzen oder eine riesige Library Ihrer wichtigen Daten anlegen können. Die verwendete Festplatte muss IDE-kompatibel sein und die Baugröße 2,5" besitzen. Beachten Sie aber, dass nicht alle beliebigen Laufwerke installiert werden können.

⚠️ WARNUNG

- Schalten Sie den Tyros2 und alle angeschlossenen Geräte aus, und ziehen Sie alle Netzkabel aus der Netzsteckdose, bevor Sie mit der Installation beginnen. Lösen Sie dann alle Verbindungskabel zwischen dem Tyros2 und anderen Geräten. (Bleibt das Netzkabel während der Bearbeitung an das Stromnetz angeschlossen, besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags. Ist eines der übrigen Kabel angeschlossen, können während der Installation Störungen auftreten.)
- Achten Sie darauf, dass während der Installation keine Schrauben in das Instrument hineinfallen (lassen Sie deshalb die zusätzlichen Bauteile und die Abdeckung bei der Montage nicht auf dem Instrument liegen). Wenn dies dennoch passiert, stellen Sie sicher, dass die Schraube(n) aus dem Gehäuse entfernt werden/wird, bevor Sie das Gerät einschalten. Lose Schrauben im Instrument können einen fehlerhaften Betrieb oder schwere Schäden verursachen. Falls Sie eine im Geräteinneren verlorene Schraube nicht wiederfinden können, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.
- Installieren Sie die optionale Hardware sorgfältig entsprechend den Anweisungen auf den folgenden Seiten. Unsachgemäße Installation kann zu Kurzschlüssen mit irreparablen Schäden und Brandgefahr führen.
- Die Platinen und Anschlüsse von optionalen Festplatten dürfen nicht zerlegt, verändert oder einer übermäßigen Gewalt ausgesetzt werden. Das Verbiegen oder Manipulieren der Platinen und Anschlüsse kann zu elektrischen Schlägen, Feuer oder Fehlfunktionen führen.

⚠️ VORSICHT

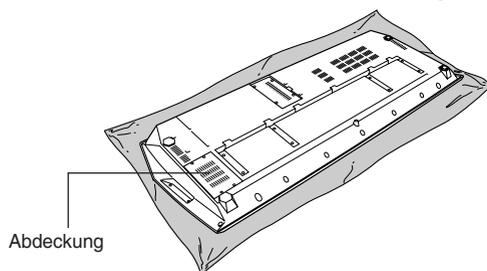
- Es wird empfohlen, während der Installation Handschuhe zu tragen, damit die Hände vor Verletzungen durch scharfe Metallkanten an den Zusatzgeräten und anderen Komponenten geschützt sind. Das Berühren von Leitungen oder Anschlüssen mit bloßen Händen kann nicht nur zu Schnittverletzungen, sondern auch zu schlechten elektrischen Kontakten oder zu Schäden durch elektrostatische Entladungen führen.
- Behandeln Sie die zusätzliche Festplatte mit Vorsicht. Fallenlassen oder Erschütterungen können Beschädigungen oder Fehlfunktionen verursachen.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Elektrostatische Entladungen können die elektronischen Bauteile in der Festplatte oder im Instrument beschädigen. Um die Gefahr einer elektrostatischen Entladung zu verringern, sollten Sie zunächst ein blankes Metallteil oder einen Erdungsleiter an dem geerdeten Gerät berühren, bevor Sie die zusätzliche Festplatte berühren.
- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie darauf, keine der Schrauben an einer falschen Stelle anzubringen; alle Schrauben sind für eine ganz bestimmte Stelle vorgesehen.
- Verwenden Sie keine anderen Schrauben als die, die bereits am Instrument vorhanden sind oder mitgeliefert wurden.

🔧 HINWEIS

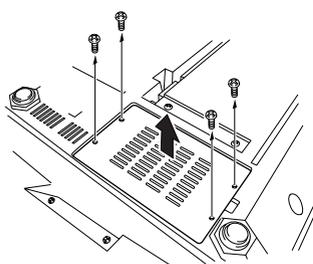
- Festplatten, die die Bauhöhe 12,7 mm überschreiten, können nicht im Tyros2 installiert werden.
- Informationen über geeignete Festplatten erhalten Sie bei Ihrem Yamaha-Vertreter oder einem autorisierten Händler. Eine Liste mit Adressen finden Sie am Ende dieser Bedienungsanleitung. Das Installieren einer Festplatte erfolgt auf eigenes Risiko. Yamaha übernimmt für Schäden oder Verletzungen, die sich aus unsachgemäßem Installation oder aus der Verwendung von Festplatten, die nicht von Yamaha empfohlen wurden, ergeben, keine Haftung.
<http://music.yamaha.com/tyros2>

Prüfen Sie, ob Ihre Festplatte für den Einbau geeignet ist, und halten Sie einen Kreuzschlitzschraubendreher sowie die vier mitgelieferten Schrauben bereit, bevor Sie die nachfolgenden Schritte ausführen.

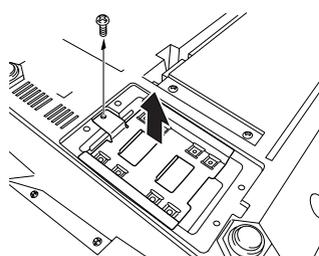
- ▶ **1** Schalten Sie den Tyros2 aus und ziehen Sie das Netzkabel ab. Vergewissern Sie sich, dass alle Verbindungen zu den angeschlossenen externen Geräten getrennt sind.
- ▶ **2** Drehen Sie den Tyros2 mit der Oberseite auf eine Decke oder eine weiche Unterlage, damit Sie auf die Unterseite des Instruments direkt zugreifen können.



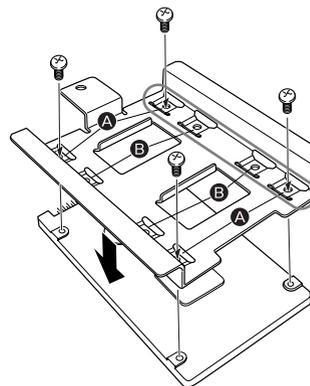
- ▶ **3** Entfernen Sie die vier Schrauben von der Abdeckung.



- ▶ **4** Entfernen Sie die Schraube für die (innere) Festplattenabdeckung.



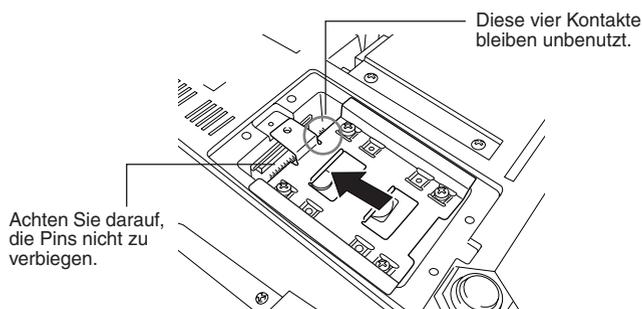
- ▶ **5** Befestigen Sie die Festplatte an der Festplattenabdeckung mit den vier beiliegenden Schrauben.



Ziehen Sie diese beiden Schrauben zuerst an.

Vergewissern Sie sich, dass die Unterseite der Festplatte nach oben zeigt. Je nach der Art des einzubauenden Festplattenlaufwerks müssen Sie die Löcher (A) oder (B) wählen, um die Festplatte zu befestigen.
* In dieser Abbildung werden die Löcher (A) verwendet.

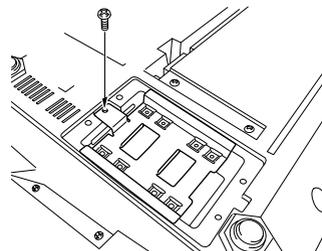
- ▶ **6** Setzen Sie die Festplatte mit der Abdeckung (wird mit der Festplatte mitgeliefert) in den Tyros2 ein, wie in der Abbildung gezeigt.



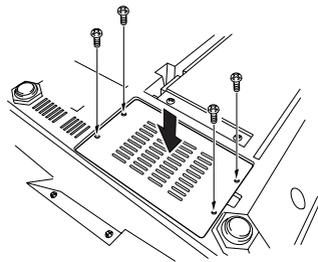
Diese vier Kontakte bleiben unbenutzt.

Achten Sie darauf, die Pins nicht zu verbiegen.

- ▶ **7** Befestigen Sie die Festplattenabdeckung wieder mit der Schraube, die Sie oben in Schritt Nr. 4 entfernt hatten.



- ▶ **8** Setzen Sie die Abdeckung wieder ein, und befestigen Sie sie mit den vier Schrauben, die Sie zuvor in Schritt 3 entfernt hatten.



- ▶ **9** Überprüfen Sie, ob die installierte Festplatte ordnungsgemäß funktioniert.



Wenn im Open/Save-Display das Register für das Festplattenlaufwerk erscheint, ist die Festplatte in Ordnung. Wenn das Laufwerk mehrere Partitionen hat, werden diese als unterschiedliche HD-Laufwerkregister im Display angezeigt.

HINWEIS

- Falls Sie eine Festplatte installieren, die zuvor in einem PSR-9000/9000Pro/Tyros installiert war, und Sie schalten den Tyros2 ein, werden die Dateien auf der Festplatte sofort angezeigt, und Sie können die Songdateien des PSR9000/9000Pro/Tyros direkt benutzen. Damit Sie die Style-, Multi-Pad- und Registrierungsspeicher-Dateien vom PSR-9000/9000Pro/Tyros ebenfalls verwenden können, müssen die Daten zuerst mit dem Programm „File Converter“, (auf der Tyros2-Website frei herunterladbar) auf einem Computer konvertiert werden.

Einbau zusätzlicher DIMMs

Durch Einbau zusätzlicher DIMM-Speicherbausteine im Tyros2 können Sie sehr viele Voice-Daten speichern, die mit der Voice-Creator-Funktion erstellt wurden. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie man DIMM-Speichermodule in den Tyros2 einbaut.

⚠️ WARNUNG

- Schalten Sie den Tyros2 und alle angeschlossenen Geräte aus, und ziehen Sie alle Netzkabel aus der Netzsteckdose, bevor Sie mit der Installation beginnen. Lösen Sie dann alle Verbindungskabel zwischen dem Tyros2 und anderen Geräten. (Bleibt das Netzkabel während der Bearbeitung an das Stromnetz angeschlossen, besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags. Ist eines der übrigen Kabel angeschlossen, können während der Installation Störungen auftreten.)
- Achten Sie darauf, dass während der Installation keine Schrauben in das Instrument hineinfallen (lassen Sie deshalb die zusätzlichen Bauteile und die Abdeckung bei der Montage nicht auf dem Instrument liegen). Wenn dies dennoch passiert, stellen Sie sicher, dass die Schraube(n) aus dem Gehäuse entfernt werden/wird, bevor Sie das Gerät einschalten. Lose Schrauben im Instrument können einen fehlerhaften Betrieb oder schwere Schäden verursachen. Falls Sie eine im Geräteinneren verlorene Schraube nicht wiederfinden können, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.
- Installieren Sie die optionale Hardware sorgfältig entsprechend den Anweisungen auf den folgenden Seiten. Unsachgemäße Installation kann zu Kurzschlüssen mit irreparablen Schäden und Brandgefahr führen.

⚠️ VORSICHT

- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie darauf, keine der Schrauben an einer falschen Stelle anzubringen; alle Schrauben sind für eine ganz bestimmte Stelle vorgesehen.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Elektrostatische Entladungen können die DIMMs oder das Instrument beschädigen. Um die Gefahr einer elektrostatischen Entladung zu verringern, sollten Sie vor dem Umgang mit den DIMMs ein blankes Metallteil oder einen Erdungsleiter an einem geerdeten Gerät berühren.
- Verwenden Sie keine anderen Schrauben als die, die bereits am Instrument vorhanden sind.

■ Kompatible DIMMs

Der Tyros2 unterstützt nicht notwendigerweise sämtliche im Handel erhältlichen DIMM-Bausteine. YAMAHA kann nicht garantieren, dass die gekauften DIMMs geeignet sind. Bevor Sie DIMMs kaufen, fragen Sie bitte Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat, oder lesen Sie die nächste Seite.

<http://music.yamaha.com/tyros2>

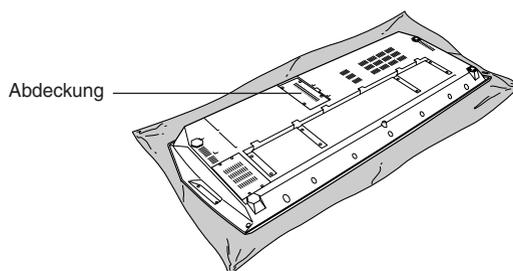
■ DIMM-Typ und DIMM-Konfiguration

- Yamaha empfiehlt den Erwerb von DIMMs, die dem JEDEC-Standard* entsprechen. Bitte beachten Sie jedoch, dass die Entsprechung dieses Standards keine Garantie dafür ist, dass die DIMMs ordnungsgemäß im Tyros2 funktionieren.
- * JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlusskonfigurationen in elektronischen Geräten.
- Verwenden Sie nur 168-polige DIMMs mit einer Kapazität von 64, 128, 256 oder 512 MB (synchronisierter DRAM; PC100 oder PC133).
- Verwenden Sie nur DIMMs mit einer Höhe von bis zu 38,2 mm.
- Achten Sie bei der Installation von DIMMs darauf, sie paarweise mit derselben Kapazität installieren. Es ist nicht möglich, nur ein Modul zu installieren und den zweiten Speichersockel leer zu lassen. Achten Sie auch darauf, dass beide DIMMs eines Paares vom selben Hersteller und vom selben Typ sind. DIMMs unterschiedlicher Hersteller und Konfiguration funktionieren möglicherweise nicht zusammen.
- Achten Sie beim Kauf von DIMMs darauf, dass das DIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (DIMMs mit mehr als 18 Chips funktionieren im Tyros2 nicht richtig.)

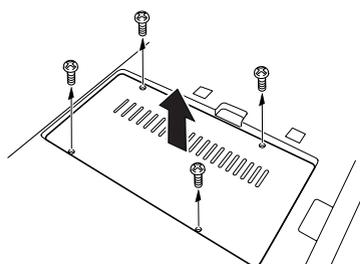
■ Installation der DIMMs

Halten Sie geeignete DIMMs sowie einen Kreuzschlitzschraubendreher bereit, bevor Sie die nachfolgenden Schritte ausführen.

- ▶ **1** Schalten Sie den Tyros2 aus und ziehen Sie das Netzkabel ab. Vergewissern Sie sich, dass alle Verbindungen zu angeschlossenen externen Geräten getrennt sind.
- ▶ **2** Legen Sie den Tyros2 mit der Oberseite nach unten auf eine Decke oder eine weiche Unterlage, damit Sie direkt auf die Unterseite des Instruments zugreifen können.

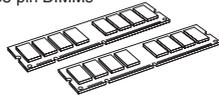


- ▶ **3** Entfernen Sie die vier Schrauben von der Abdeckung.

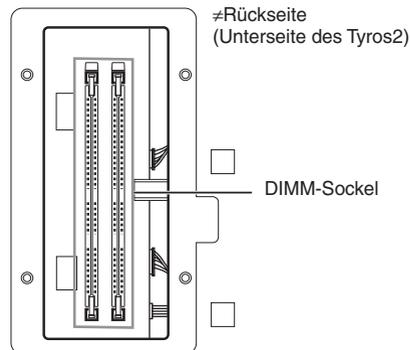


► **4** Stecken Sie die beiden DIMMs in die DIMM-Sockel.

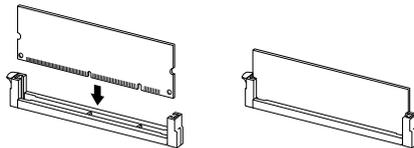
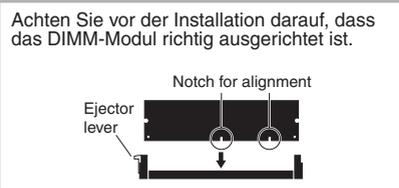
168-pin DIMMs



Position für die Installation der DIMMs



Einstecken der DIMM-Module in die Sockel



Stecken Sie das DIMM senkrecht in den Sockel, indem Sie die Kerben auf die entsprechenden Vorsprünge ausrichten.

Drücken Sie es fest hinein, bis es deutlich spürbar einrastet.

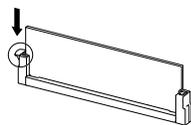
► **5** Befestigen Sie die in Schritt 3 abmontierte Abdeckung. Gehen Sie dabei in umgekehrter Reihenfolge vor.

► **6** Überprüfen Sie, ob die installierten DIMMs richtig funktionieren.

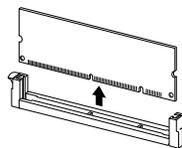
Drehen Sie den Tyros2 wieder um, und schließen Sie das Netzkabel an der rückseitigen Buchse AC INLET und an eine Steckdose an. Schalten Sie das Gerät ein und prüfen Sie den Eintrag bei WAVE RAM im PROPERTY-Einblendfenster der Voice-Creator-Funktion (Seite 103). Wenn die DIMMs ordnungsgemäß installiert sind, wird hier die entsprechende Größe des verfügbaren Speichers angezeigt.

■ **Ausbau der DIMMs**.....

Drücken Sie den Auswurfhebel, bis das DIMM entsperrt wird.



Ziehen Sie das DIMM senkrecht aus dem Sockel.



Fehlerbehebung

PROBLEM	MÖGLICHE URSACHE / LÖSUNG
Durch die Benutzung eines Mobiltelefons (Handy) entsteht ein Störgeräusch.	Der Gebrauch von Mobiltelefonen in unmittelbarer Nähe des Tyros2 kann Störungen hervorrufen. Um dies zu vermeiden, schalten Sie das Telefon aus, oder verwenden Sie es in einem größeren Abstand zum Tyros2.
Das Instrument gibt keinen Ton aus.	<ul style="list-style-type: none"> Die Lautstärkeinstellungen der Voices RIGHT 1/RIGHT 2/RIGHT 3/LEFT im Einblendfenster BALANCE könnten zu niedrig eingestellt sein. Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärken auf einen geeigneten Wert eingestellt sind (Seite 36). Die Lokalsteuerung (Local Control) ist möglicherweise ausgeschaltet. Vergewissern Sie sich, dass „Local Control“ eingeschaltet ist (Seite 215). Die Lautstärke ([MASTER VOLUME]-Regler oder Fußpedal) ist ganz heruntergedreht. Stellen Sie die Lautstärkereglern ([MASTER VOLUME] oder Fußpedal) auf einen geeigneten Pegel. Würden die gewünschten Tastaturbereiche eingeschaltet? (Taste [PART ON/OFF] – Seite 80). Würden die gewünschten Parts oder Kanäle eingeschaltet? (Taste [CHANNEL ON/OFF] – Seite 37) An der PHONES-Buchse ist ein Kopfhörer angeschlossen. Ziehen Sie den Kopfhörerstecker heraus. In den LOOP-SEND-Buchsen befindet sich ein Stecker. Entfernen Sie den Stecker aus den LOOP-SEND-Buchsen. Wurde der Fußschalter am entsprechenden Anschluss angeschlossen (Seite 16)? Die Taste [FADE IN/OUT] (Seite 154) ist eingeschaltet und hat den Endpunkt erreicht, so dass kein Ton mehr erklingen kann. Drücken Sie die Taste [FADE IN/OUT], so dass die Anzeige erlischt. Überprüfen Sie, ob die externen Lautsprecher richtig angeschlossen wurden. Wurde in der Custom Voice Bank eine leere Voice ausgewählt (Seite 102), oder ist die Verbindung zur Custom Voice Bank unterbrochen (Seite 108)?
Die Voice, die im Display „Open/Save“ ausgewählt wurde, bleibt stumm.	Prüfen Sie, ob der ausgewählte Part eingeschaltet wurde (Seite 80).
Die gleichzeitig gespielten Noten sind nur teilweise hörbar.	Möglicherweise haben Sie die maximale Polyphonie des Tyros2 überschritten. Der Tyros2 kann bis zu 128 Noten gleichzeitig abspielen – einschließlich der Voices RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, des Styles, des Songs und den Noten, die auf dem Multi-Pad gespielt werden. Wird die maximale Polyphonie überschritten, wird die Wiedergabe der zuerst gespielten Note abgebrochen, um die zuletzt gespielte Note wiederzugeben. Diese Art der Wiedergabe wird als „Letzte-Note-Priorität“ bezeichnet.
Es hört sich so an, als ob der Style beim Spielen auf der Tastatur nicht wiedergegeben wird.	Vergewissern Sie sich, dass die MIDI-Clock auf „INTERNAL“ eingestellt ist (Seite 215).
Der Style oder der Song werden trotz gedrückter Schaltfläche [START/STOP] oder [PLAY/PAUSE] nicht wiedergegeben.	
Die Multi-Pads werden trotz einer gedrückten MULTI PAD-Taste nicht wiedergegeben.	
Der Style startet nicht, obwohl die Funktion „Synchro Start“ eingeschaltet ist und eine Taste angeschlagen wurde.	Möglicherweise haben Sie versucht, die Begleitung mit einer Note im Tastaturbereich für die rechte Hand zu starten. Um den Style mit der Funktion „Synchro Start“ zu starten, müssen Sie eine Note im Tastaturbereich für die linke Hand (Akkordbereich) anschlagen.
Nur der Rhythmus des Styles ist hörbar.	Vergewissern Sie sich, dass die Begleitung (Taste [ACMP]) eingeschaltet ist.
Bestimmte Noten werden mit der falschen Tonhöhe wiedergegeben.	Stellen Sie sicher, dass der Wert für die Skalierung (Scale Tuning) für diese Noten auf „0“ gestellt ist (Seite 187).
Style-Akkorde werden unabhängig vom Trennpunkt oder Tastaturbereich erkannt, in dem die Akkorde auf dem Keyboard gespielt werden.	Prüfen Sie, ob für das Akkordspiel der Fingering-Modus „Full Keyboard“ eingeschaltet ist. Ist diese Akkordspielmethode eingestellt, werden Akkorde unabhängig von der Position des Trennpunkts auf der gesamten Tastatur erkannt.
Die Song-Wiedergabe startet nicht.	<ul style="list-style-type: none"> Bei einem Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), kann sich die Originaldatei in einem anderen Ordner befinden. Diese kann nicht abgespielt werden, wenn sich die ursprüngliche Datei (bei der oben links vom Song-Namen „Prot. 2 Orig“ angezeigt wird) nicht im selben Ordner befindet. Bei einem Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), könnte der Dateiname geändert worden sein. Benennen Sie die Datei in den ursprünglichen Dateinamen um (so dass oben links vom Song-Namen „Prot. 2 Orig“ angezeigt wird). Bei einem Song, für den der Schreibschutz eingeschaltet wurde (oben links vom Song-Namen wird „Prot. 2 Edit“ angezeigt), könnte das Dateisymbol geändert worden sein. Songs, für die der Schreibschutz eingeschaltet wurde, können nicht abgespielt werden, wenn das Dateisymbol des Originals geändert wurde. Die MIDI Clock ist möglicherweise auf „EXTERNAL“ eingestellt. Vergewissern Sie sich, dass sie auf „INTERNAL“ eingestellt ist (215).
Ein Audio-Song lässt sich nicht kopieren oder ausschneiden.	Der Dateiname des Audio-Songs (der intern den Dateipfad enthält) könnte zu lang sein. Verkürzen Sie den Song-Namen, oder kopieren sie ihn und fügen ihn eine Ordnerbene höher ein.

PROBLEM	MÖGLICHE URSACHE / LÖSUNG
Ein Audio-Song kann nicht in der Playlist ausgewählt werden, obwohl er Daten enthält.	Wenn Sie das Dateisymbol ändern, nachdem Sie den Song der Playlist zugefügt haben, kann der Song von der Playlist aus nicht mehr erkannt werden. Fügen Sie die Datei nochmals der Playlist hinzu.
In der Funktion „Hard Disk Recorder“ erscheint eine Fehlermeldung, und es können keine Audiodaten auf das installierte Festplattenlaufwerk aufgezeichnet werden.	Die Daten auf dem Festplattenlaufwerk sind fragmentiert und können in ihrem jetzigen Zustand nicht verwendet werden. Da der Hard-Disk-Rekorder keine Defragmentierungsfunktion hat, kann das Laufwerk nur durch Formatieren defragmentiert werden. Sichern Sie hierzu zuerst die Daten mithilfe des USB-Speichermodus (Seite 67) auf einem Computer, formatieren Sie dann das Laufwerk, und kopieren Sie die Daten schließlich wieder zurück auf das Laufwerk (wieder im USB-Speichermodus). Nach Ausführung dieses Kopier-/Wiederherstellungsvorgangs ist das Laufwerk defragmentiert, und Sie können es wieder verwenden.
Der Vocal Harmony-Effekt hört sich verzerrt oder verstimmt an.	Ihr Mikrofon erfasst möglicherweise zusätzliche Klänge, beispielsweise den Klang der Style-Wiedergabe vom Tyros2. Insbesondere Basstöne können die Funktion „Vocal Harmony“ negativ beeinflussen. Um dies zu vermeiden: <ul style="list-style-type: none"> • Singen Sie so nahe wie möglich am Mikrofon. • Benutzen Sie ein Mikrofon mit Richtcharakteristik. • Reduzieren Sie die Gesamtautstärke (MASTER VOLUME) oder die Lautstärke der Style- oder Song-Wiedergabe. • Stellen Sie das Mikrofon so weit wie möglich von den externen Lautsprechern des Instruments entfernt auf. • Senken Sie im Display „MIC SETUP“ (Seite 177) das Bassfrequenzband mit der Funktion „3 Band EQ“ ab.
Beim Umschalten einer Voice ändert sich der zuvor eingestellte Effekt.	Dies ist normal, da für jede Voice passende Voreinstellungen programmiert sind, die automatisch aufgerufen werden, wenn die entsprechenden Voice-Set-Parameter eingeschaltet sind (Seite 188).
Bei den Noten, die auf der Klaviatur gespielt werden, gibt es leichte Unterschiede in der Klangqualität.	Dies sind normale Artefakte des Sampling-Systems des Tyros2.
Einige Voices besitzen einen Loop-Sound.	
Bei manchen Voices sind in hohen Tonlagen Nebengeräusche oder ein Vibrato wahrnehmbar.	
Einige Voices verändern beim Spielen im Diskant oder im Bass die Tonlage um eine Oktave.	Manche Voices besitzen eine Tonhöhen-Grenzwert, bei dessen Überschreiten die Tonhöhe automatisch verschoben wird. Dies ist normal.
Der Style-Akkord ändert sich nicht, obwohl ein anderer Akkord gespielt wird, oder der Akkord wird nicht erkannt.	<ul style="list-style-type: none"> • Spielen Sie auf der Tastatur wirklich im Bereich für die linke Hand? • Möglicherweise verwenden Sie für das Fingering die Ein-Finger-Methode (Single Fingering) (Seite 153).
Der für die Diskette angezeigte freie Speicherplatz stimmt nicht mit dem tatsächlichen Wert überein.	Der angezeigte Wert ist ein ungefährender Wert.
Die entsprechenden Harmonie-Noten werden nicht von der Vocal-Harmony-Funktion erzeugt.	Vergewissern Sie sich, dass Sie für den aktuellen Vocal Harmony-Modus die richtige Methode zur Bestimmung der Harmonienoten verwenden. Siehe Seite 178.
Die Voice produziert ein übermäßiges Rauschen.	Bestimmte Voices können je nach Filtereinstellungen für den Obertongehalt/Höhenanteil oder den Equalizer (EQ) des Mischpults ein Rauschen erzeugen. Dieser Effekt lässt sich nicht vermeiden und hängt mit der Klangerzeugung und -verarbeitung des Tyros2 zusammen. Ändern Sie die genannten Einstellungen, um störende Geräusche zu vermeiden.
Der Klang ist verzerrt oder verrauscht.	<ul style="list-style-type: none"> • Möglicherweise ist der Regler MASTER VOLUME zu hoch eingestellt. • Dies kann durch die Effekte verursacht werden. Schalten Sie alle nicht benötigten Effekte (insbesondere die Verzerrungseffekte) aus. • Einige Filterresonanzeinstellungen im Display „Voice Set“ können einen verzerrten Klang erzeugen. • Wurde die Verstärkung für die Bässe im Master-EQ-Display auf einen zu hohen Wert eingestellt (Mischpult – Seite 184)?
Ein seltsam schwebender, „doppelter“ ist Ton zu hören.	<ul style="list-style-type: none"> • Sind Sie sicher, dass beide Parts RIGHT 1 und RIGHT 2 eingeschaltet wurden („ON“), und dass beide Parts die gleiche Voice spielen? • Wenn Sie Daten über die MIDI OUT-Buchse des Tyros2 an einen Sequenzer und anschließend wieder zurück zum MIDI IN-Eingang leiten, sollten Sie die lokale Steuerung ausschalten („off“; Seite 215), um ein MIDI-Feedback zu vermeiden.
Der Klang unterscheidet sich jedes Mal leicht, wenn die Tasten gespielt werden.	
Das Haupt-Display erscheint nicht beim Einschalten.	Dies kann passieren, wenn eine Festplatte im Tyros2 installiert wurde. Die Installation bestimmter Festplatten kann eine längere Wartezeit zwischen dem Einschalten des Instruments und dem Anzeigen des Hauptdisplays bewirken.
Die dem Pedal zugewiesene Funktion arbeitet nicht richtig.	Sie können dem Pedal einige Funktionen zuweisen – Punch in/out bei der Song-/Hard-Disk-Aufnahme (Seiten 122, 143), Programmabfolge (Registration Sequence; Seite 173) und viele Funktionen des Function-Displays (Seite 189). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch in/out bei der Song-/Hard-Disk-Aufnahme > Programmabfolge > Funktionen

Glossar

A

Automatische Begleitung (Style-Wiedergabe)

Eine Funktion zur Erzeugung vorprogrammierter Rhythmen, Bässe und Akkorde, passend zu bestimmten gespielten Noten und Akkorden (oder empfangenen MIDI-Signalen).

C

Chorus

Einer der Effekt-Typen.

Je nach Chorus-Typ und der eingestellten Parameter wirkt der Sound hierdurch „breiter“, als ob mehrere gleiche Instrumente zusammenspielen, oder die Voice erhält mehr Wärme und Tiefe.

Clock-Impuls

[1]

Die Einheit der Auflösung von MIDI-Sequenz-Daten. Der Sequenzer bestimmt die Wiedergabeposition eines Songs oder Patterns (MIDI-Sequenz-Daten) durch die Kombination der drei folgenden Parameter: Takt, Schlag und Clock-Impuls.

[2]

Wird auch als „MIDI-Clock“ bezeichnet und ist in MIDI als System-Echtzeit-Nachricht (System Realtime Message) definiert. Diese Meldung wird in einem festgelegten Intervall (24mal pro Viertelnote) gesendet, um die angeschlossenen MIDI-Instrumente zu synchronisieren.

Bei einem MIDI-Sequenzer kann gewählt werden, ob zur Synchronisation der interne Systemtakt des Instruments oder externe Synchronisationssignale (Timing Clock Messages) verwendet werden sollen, die über den MIDI-Eingangskanal empfangen werden.

Control Change (Controller-Änderung)

Diese MIDI-Kanalmeldungen ermöglichen die Steuerung einer Vielzahl von Klang- und Spielparametern, darunter Modulation, Panorama, Lautstärke, „Expression“, „Brightness“, Effektanteil und viele mehr. Die Parameter können über physikalisch vorhandene Regler (Controller) wie beispielsweise Modulationsrad oder Fußregler eingestellt werden.

D

Depth; Anteil

Bezieht sich auf die Intensität oder den Grad, mit dem eine Parametereinstellung auf den Originalklang wirkt.

E

Effekt

Beim Tyros2 stellt ein „Effekt“ eine Verarbeitungseinheit dar, in der die Tonausgabe des Klangerzeugers verändert wird. Hierfür werden DSP-Schaltkreise (Digital Signal Processing) verwendet, die den Sound in vielfältiger Weise ändern. Der Tyros2 bietet zwei verschiedene Effekttypen: die zuvor beschriebenen DSP-Effekte (beispielsweise Reverb (Hall), Chorus, DSP und DSP-Variationen) und andere Effekte (beispielsweise Harmony/Echo, Initial Touch, Sustain und Poly/Mono).

Einblendfenster (Dialogfeld)

Ein „kleines“ Fenster, das vorübergehend im LC-Display angezeigt wird.

Event-Liste

Ein nützliches Werkzeug für Songs, Styles und Multi Pad Creator, mit dem alle auftretenden Events (Ereignisse) in einem Song in chronologischer Reihenfolge (in Takten, Schlägen, Clock-Impulsen) angeordnet werden können; in der Eventliste können Sie genaue Änderungen an diesen Events vornehmen.

F

Factory Reset

Bezieht sich auf die ursprünglichen, werksmäßig vorprogrammierten Einstellungen im User-Laufwerk, die vor der Auslieferung in das Instrument geladen werden.

Flash ROM

Im Gegensatz zum herkömmlichen ROM kann das Flash-ROM überschrieben werden und ermöglicht damit das Abspeichern Ihrer eigenen Daten.

G

Gate Time (Notenlänge)

Beim Aufzeichnen von Sequenzen bestimmt dieser Parameter die tatsächliche (klingende) Länge einer Note.

Bei der Eingabe von Noten-Events mit Step-Recording-Funktion des MIDI-Sequenzers (schrittweise Aufnahme) wird die „Gate Time“ als prozentualer Wert der Schrittgröße (Step Time) bestimmt. Eine Einstellung von 50% ergibt ein Staccato, Werte zwischen 80% und 90% ergeben eine „normale“ Notenlänge und ein Wert von 100% erzeugt ein Legato.

L

LFO

Eine Abkürzung für Low Frequency Oscillator (Niederfrequenzoszillator). Der LFO erzeugt ein Signal niedriger Frequenz in der Klangerzeugung. Das Signal des LFO wird benutzt, um die Tonhöhe, die Filterfrequenz oder die Amplitude (Lautstärke) eines Klanges zu modulieren. Durch Modulation der Tonhöhe entsteht ein Vibrato-Effekt, durch Modulation des Filters ein Wah-Wah-Effekt und durch Modulation der Amplitude ein Tremolo-Effekt.

Lower

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices anstelle von LEFT gespielt wird. Diese Part wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.

N**Note On/Off (Notenanfang/Notenende)**

Dies sind die MIDI-Notendaten; MIDI-Meldungen, welche die auf einer MIDI-Tastatur oder einem anderen MIDI-Instrument gespielte Noten repräsentieren. Durch Drücken einer Taste wird eine Note-On-Nachricht erzeugt und durch Loslassen eine Note Off-Nachricht.

Eine Note-On-Nachricht enthält eine bestimmte Notenummer für jede gedrückte Taste, sowie einen Wert für die Anschlagsgeschwindigkeit (Velocity), der von der Stärke abhängt, mit der die Taste angeschlagen wurde.

P**Pfad**

Bezieht sich auf die Position der Ordner und Dateien, die gegenwärtig im LC-Display angezeigt werden.

Program Change (Programmwechsel)

Eine MIDI-Kanal-Nachricht, die durch Angabe der Programmnummer die Voice-Nummer angibt. Durch Kombination dieser Nachricht mit der Bank-Select-Nachricht (Bankauswahl) können Sie jede beliebige Voice über MIDI auswählen.

Preset

Voreingestellte Daten, die im internen Speicher des Tyros2 abgelegt sind und mit denen das Instrument werksmäßig ausgeliefert wird. Es gibt verschiedene Arten von Preset-Daten, beispielsweise voreingestellte Voices, voreingestellte Songs oder voreingestellte Wellenformen. Im Gegensatz hierzu stehen die User-Daten, die Ihre selbst erstellten Daten repräsentieren.

R**RAM**

Abkürzung für „Random Access Memory“, ein Speichertyp, in dem Daten gespeichert und gelesen werden können. Dies ist der Speicher für die Daten des Edit-Buffers und für die eigenen, bearbeiteten oder aufgenommenen Daten.

Reverb (Hall)

(auch „Nachhall“ genannt) Dies ist die Schallenergie, die in einem Raum abklingt (verhallt), nachdem die Schallquelle verstummt ist. Anders als das Echo ist Hall der diffuse Klanganteil von Wänden, Boden und Decke, die den direkten Klang begleiten. Die Klangeigenschaften dieses indirekten Schalls hängen von der Raumgröße und -form ab, sowie von den Materialien und Möbeln im Raum. Reverb-Effekttypen verwenden DSP-Techniken, mit denen diese Charakteristiken nachgebildet werden.

Revoice

Eine Funktion, mit der die Voices der einzelnen Bereiche oder Kanäle für den ausgewählten Style oder Song in eine speziell für den Tyros2 ausgewählte Voice geändert werden kann.

ROM

Abkürzung für „Read Only Memory“ (Nur-Lesen-Speicher). Diese Art von Speicher kann nur gelesen werden, aber nicht beschrieben oder gelöscht. Alle Preset-Daten eines Instruments sind im ROM enthalten.

S**Song-Position**

Bezieht sich auf die Stelle in den Songdaten, an der die Wiedergabe startet oder endet, oder an der Noten bei der schrittweisen Aufzeichnung eingegeben werden. Die Song-Position wird in den Einheiten Takte, Schläge und Clock-Impulse eingegeben.

T**Tastaturbereich für die linke Hand**

Der Bereich der Tasten, die links vom Split-Punkt liegen. Dient zum Spielen der linken Voice (LEFT), kann aber ebenso zur Anzeige oder zum Spielen von Akkorden bei der Style-Wiedergabe eingesetzt werden, oder aber für Harmony- und Vocal-Harmony-Effekte.

Tastaturbereich für die rechte Hand

Der Bereich der Noten rechts vom Split-Punkt wird zum Spielen der Voices RIGHT 1–3 verwendet.

U**Upper**

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices anstelle von RIGHT 1, 2 und 3 gespielt wird.

User (Anwender)

Bezieht sich auf die Daten, die Sie mit den verschiedenen Funktionen des Tyros2 selbst erstellen (Anwenderdaten). Es gibt verschiedene Arten von Anwenderdaten, beispielsweise User-Voices, User-Songs und User-Wellenformen. Im Gegensatz dazu stehen die Preset-Daten (voreingestellte Daten), die fest in den Tyros2 einprogrammiert wurden.

V**Velocity (Anschlagstärke)**

Ein Parameter der MIDI-Meldung „Note On“, mit der die Stärke des Notenanschlages wiedergegeben wird.

Vibrato

Ein in der Tonhöhe schwankender bzw. vibrierender Klang, der durch regelmäßige Modulation der Tonhöhe einer Voice erzeugt wird.

Technische Daten

Klangquelle		AWM Dynamic Stereo Sampling	
Tastatur		61 Tasten (C1–C6 mit Anschlagsdynamik und Aftertouch)	
LC-Display		VGA-Farb-LCD, 640 x 480 Pixel	
	Notendarstellung, Gesangstext	Ja	
	Text	Ja	
	RAM-Kapazität pro Text	etwa 60 KB	
	Hintergrund anpassbar	Ja	
Voice		Polyphonie (max.) 128	
	Voice-Auswahl	504 Voices (486 Normal + 18 Mega) + 10 Orgelpfeifen-Voices + 480 XG-Voices + 256 GM2-Voices + 22 Schlagzeug-Sets + 6 SFX-Sets (und GS-Voices für die GS-Song-Wiedergabe)	
	MegaVoices	(18 Voices) Small Strings, Large Strings, Brass, Tenor Sax, Trumpet, Nylon Guitar, Solid Guitar 1/2, Steel Guitar, Hi String Guitar, 12Strings Guitar, Clean Guitar, Overdrive, Acoustic Bass, Finger Bass, Pick Bass, Fretless Bass	
	Sweet! Voices	(23 Voices) Jazz/Pop/Ballad TenorSax, Growl Sax, Tenor Sax, Alto Sax, Soprano Sax, Jazz/Silver/Golden Trumpet, Cornet, Trumpet, Mute Trumpet, Flugel Horn, Trombone, Violin, Harmonica, Mandolin, Oboe, Clarinet, Flute, Pan Flute, Classical Flute	
	Live! Voices	(58 Voices) Dynamic Strings, Spiccato, Dynamic Brass, Power Brass, French Horn, Sax Section, Dynamic Steel Guitar, Grand Piano, Dynamic Nylon Guitar, Gospel Choir, usw.	
	Live! Drums	(9 Schlagzeug-Sets) Live! PowerKit 1/2, Live! Studio, Live! Standard 1/2, Live! Brush, Live! Symphony, Live! PopLatin, Live! Cuban	
	Cool! Voices	(39 Voices) Sparkle Stack, Curved Bars, Slide Solid, Clean Guitar, Jazz Guitar, Power Lead, usw.	
	Organ Flutes!	10 Presets	
Super Articulation Voices		(42 Voices) Concert Strings, Tremolo Bowing 1/2, Big Band Brass, Brass Fall f/mf, Trumpet, Trumpet Shake 1/2, Saxophone, Concert Guitar, Flamenco Guitar, Steel Guitar, Warm Solid, Guitar Hero, Feedbacker, Magic Bell, usw.	
Orchestrierung		Upper	Right 1 – 3
		Lower	Left
		Split	Left (links; Standardeinstellung: F#2) Style (Standardeinstellung: F#2) Right 3 (rechts 3; Standardeinstellung: G2)
Voice Erweiterbarkeit		Funktion	Voice-Setting-Editor / Voice Creator mit Wave Assign
		Größe des vorinstallierten Speichers	4 MB
	Zusätzlicher Speicher	Maximale Größe	1024 MB (Optional)
		Slot	168-Pol-DIMM x 2
Festplatte Aufnahmeeinheit (Rekorder)		Steuerung	PLAY, PAUSE, STOP, REC, PREV, NEXT
		Playlist	Repeat, Sort, Shuffle, Marking
		Dateiformat	Wave (16-Bit, 44,1 kHz, Stereo)
Effekte		Effektblöcke	Reverb/Chorus/DSP 6 Mikrofon 1
	Effekt-Typen	Reverb/Chorus/DSP	Reverb: 34 Presets +3 User-Typen Chorus: 30 Presets +3 User-Typen DSP-Effekte für Styles: 189 Presets +3 User-Typen DSP-Effekte für R1/R2/R3/Left: 189 Presets +10 User-Typen DSP-Effekte für Mic: 189 Presets +10 User-Typen
		Mic-Effekte	Noise Gate x 1, Kompressor x 1, 3-Band-EQ x 1
		Master-EQ (5-Band)	+ 2 Presets + 5 User-Typen
		Master-Kompressor	5 Presets +5 User-Typen
		Part EQ (2-Band)	29 Parts (R1, R2, R3, Left, MultiPad, Style x 8, Song x 16)
		Poly/Mono	ON/OFF
		Vocal Harmony	60 Preset-Typen +10 User-Typen
		Harmony/Echo	17 Presets
		Obere Oktave	-1, 0, +1
		Part-Oktave	-2, -1, 0, +1, +2
		Pitch-Bend-Rad	Verfügbar
		Modulationsrad	Verfügbar

Begleit-Style	Begleit-Styles	400 (11 Kategorien)	
		Pro-Styles	357
		Session-Styles	43
	MegaVoice-Styles	(unter Verwendung von Preset-Styles)	
	Fingering (Fingersatztechniken)	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
	Steuerung	Intro x 3, Fill In x 4, Main x 4, Break x 1, Ending x 3, Fade In/Out, Tap Tempo	
	Style Creator	JA	
	One Touch Setting (OTS) (Ein-Tasten-Einstellung)	4 für jeden Style (programmierbar)	
	OTS Link	JA	
	Music Finder	Preset	1.835 Einträge
	Bearbeiten	Programmierbar. Bis zu 2.500 Einträge.	
	RAM-Kapazität pro Style	etwa 120 KB	
Song	Preset-Songs (voreingestellte Songs)	5	
	Steuerung	PLAY, PAUSE, STOP, REC, FF, REW	
	Song-Positionssprung	4-Punkt / Schleife	
	Spuren	16	
	Guide-Funktionen	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	
	Spielassistent	JA	
	Aufnahme	Quick Recording (Schnellaufnahme), Multi Recording (Mehrspuraufnahme), Step Recording (Einzelschritt-Aufnahme), Song Editing (Song-Bearbeitung)	
	Aufnahmekanäle	16	
	RAM-Kapazität pro Song	etwa 300 KB	
Multi-Pad	Preset	120	
	Steuerung	Pad 1 – 4, Stop, Auswahl	
Tempo		5–500, Tap Tempo	
Transposition		–12 – 0 – 12 (zuweisbar Tastatur/Song/Master)	
Tuning (Stimmung)		414,8 – 440 – 466,8 Hz	
Internet-Direktverbindung		Externer Adapter (über USB zum DEVICE)	
Speichergerät	Interner Flash-Speicher als „User-Laufwerk“	3,2 MB	
	Festplattenlaufwerk (intern)	2,5-Zoll-IDE-Festplatte (optional)	
	Speichergeräte (über USB zum DEVICE)	USB Flash Memory, USB Hard Disk Drive, usw.	
Registration Memory (Speicher)	Schaltflächen	8	
	Steuerung	Bank +/-, Regist Sequence, Freeze	
Sonstige	Demo	JA	
	Anzeigesprache	5 Sprachen (Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch)	
	Direktzugriffsfunktion (Direct Access)	JA	
	Tonleitertyp	9 Presets	
	Metronom	JA	
Anschlüsse	USB zum HOST	JA	
	USB zum DEVICE	JA (2 Buchsen: Vorne / hinten)	
	MIDI	MIDI A (IN/OUT), MIDI B (IN/OUT)	
	Steuerung	Fußpedal 1 (Sustain) / 2 (S. Articulation) / 3 (Lautstärke) Funktion zuweisbar	
	Video Out	NTSC/PAL Composite	
	RGB-Ausgang	JA	
	Audio	PHONES	
		Hauptausgang (Line; L/L+R, R)	
		Sub-Ausgang 1, Sub-Ausgang 2	
		Loop Send (L/L+R, R) / AUX Out (Festpegel): Wählbar	
		Loop Return (L/L+R, R) / Aux In	
		MIC / LINE IN (Stereo)	
Für zusätzlichen Lautsprecher	Zum Satellitenlautsprecher (L/R), Zum Subwoofer (L/R)		
Stromversorgung	Netzstecker (Eingangsbuchse)		
Abmessungen [B x H x T] (mit Notenablage)		1.140 x 137 x 450 mm (1.140 x 371 x 536 mm)	
Gewicht (mit Notenablage)		14,5 kg (15,5 kg)	
Optionales Zubehör	Lautsprecher	TRS-MS02	
	Kopfhörer	HPE-150/HPE-160/HPE-170	
	Foot Switch (Fußschalter)	FC4 / FC5	
	Foot Controller (Fußregler)	FC7	
	MIDI Foot Controller	MFC-10	
	Diskettenlaufwerk	UD-FD01	
	Keyboardständer	L-7/L-7S	

* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte und technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Da sich die technischen Daten, das Instrument und das Zubehör von Land zu Land unterscheiden können, wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihrem Yamaha-Händler.

Der Umgang mit Diskettenlaufwerk (Floppy Disk Drive, FDD) und Disketten

Es kann zusätzlich ein Diskettenlaufwerk UD-FD01 in diesem Instrument eingebaut werden.

Dadurch haben Sie die Möglichkeit, eigene Daten, die Sie am Instrument erzeugt haben, auf Diskette zu speichern und Daten von Diskette auf das Instrument zu laden.

Behandeln Sie Disketten und das Diskettenlaufwerk vorsichtig. Beachten Sie die nachfolgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

■ Kompatible Diskettenformate

- Es können sowohl 2DD- als auch 2HD-3,5-Zoll-Disketten verwendet werden.

■ Formatieren von Disketten

- Falls Sie feststellen, dass Sie neue, leere Disketten oder Disketten, die in anderen Geräten verwendet wurden, nicht verwenden können, müssen Sie sie möglicherweise formatieren. Einzelheiten zum Formatieren von Disketten finden Sie auf Seite 194. Denken Sie daran, dass durch den Formatierungsvorgang alle Daten auf der Diskette verlorengehen. Sie sollten vorher überprüfen, ob die Diskette wichtige Daten enthält.

HINWEIS:

- Mit diesem Gerät formatierte Disketten sind für andere Geräte möglicherweise nicht verwendbar.

■ Einlegen/Auswerfen von Disketten

● Einlegen einer Diskette in das Diskettenlaufwerk

- Halten Sie die Diskette so, dass das Etikett der Diskette nach oben und der Metallschieber nach vorne weist (in Richtung des Schlitzes der Laufwerköffnung). Legen Sie die Diskette vorsichtig in die Diskettenöffnung ein, und schieben Sie die Diskette nach vorne, bis sie hörbar einrastet und die Auswurfaste herauspringt.

HINWEIS:

- Stecken Sie keine anderen Gegenstände als Disketten in das Diskettenlaufwerk. Andere Gegenstände können das Diskettenlaufwerk oder die Disketten beschädigen.

● Auswerfen einer Diskette

- Drücken Sie, nachdem Sie sich vergewissert haben, dass das Instrument nicht auf die Diskette zugreift* (achten Sie darauf, dass die LED des Laufwerks nicht leuchtet), die Auswurfaste oben rechts vom Diskettenschacht ganz hinein. Sobald die Diskette ausgeworfen wurde, ziehen Sie sie aus dem Laufwerk. Sollte ein Auswerfen der Diskette nicht möglich sein, da sie festgeklemmt ist, ziehen Sie nicht mit Gewalt an der Diskette. Betätigen Sie stattdessen erneut die Auswurfaste, oder schieben Sie die Diskette wieder in das Diskettenfach hinein und starten Sie einen erneuten Auswurfversuch.

* Der Zugriff auf die Diskette zeigt Betriebsaktivität an, wie z.B. Aufnahme, Wiedergabe oder Löschen von Daten. Falls eine Diskette bei eingeschaltetem Instrument eingelegt wird, wird automatisch auf die Diskette zugegriffen, da das Instrument überprüft, ob die Diskette Daten enthält.

▲ VORSICHT

- Werfen Sie die Diskette nicht aus und schalten Sie das Instrument selbst nicht aus, während auf die Diskette zugegriffen wird. Andernfalls können die Daten auf der Diskette oder sogar das Diskettenlaufwerk selbst beschädigt werden.
- Nehmen Sie immer die Diskette aus dem Laufwerk, bevor Sie das Gerät ausschalten. Wenn Sie eine Diskette längere Zeit im Laufwerk eingelegt lassen, kann die Diskette leicht verstauben und Schmutz ansammeln. Dies kann zu Schreib- und Lesefehlern führen.

■ Reinigung des Schreib-/Lesekopfs der Diskette

- Reinigen Sie den Schreib-/Lesekopf regelmäßig. Dieses Gerät besitzt einen magnetischen Präzisions-Schreib-/Lesekopf, der im Laufe der Zeit durch winzige Magnetpartikel der verwendeten Disketten verunreinigt wird. Dies kann zu Schreib- und Lesefehlern führen.
- Um das Diskettenlaufwerk in einen optimalen Betriebszustand zu halten, empfiehlt Yamaha, den Schreib-/Lesekopf einmal im Monat mit einer handelsüblichen Trocken-Reinigungsdiskette zu reinigen. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler um zu erfahren, wo Sie geeignete Reinigungsdisketten für den Schreib-/Lesekopf erhalten können.

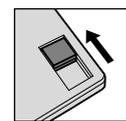
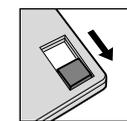
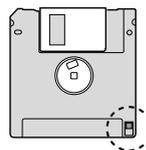
■ Über Disketten

● Gehen Sie mit Disketten vorsichtig um, und befolgen Sie diese Vorsichtsmaßnahmen:

- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Diskette, verbiegen Sie diese nicht, und üben Sie keinerlei Druck auf Disketten aus. Bewahren Sie zeitweilig nicht benötigte Disketten immer in ihren Schutzhüllen auf.
- Setzen Sie die Diskette weder direktem Sonnenlicht noch extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Feuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus.
- Öffnen Sie den gefederten Metallschieber nicht, und berühren Sie auf keinen Fall die ungeschützte Oberfläche der Scheibe im Inneren des Diskettengehäuses.
- Setzen Sie die Diskette keinen starken Magnetfeldern aus, wie sie von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. ausgehen. Magnetische Felder können die Daten teilweise oder vollständig löschen und die Diskette unlesbar machen.
- Benutzen Sie niemals eine Diskette mit beschädigtem Metallschieber oder Gehäuse.
- Kleben Sie nichts anderes als die dafür vorgesehenen Etiketten auf die Disketten. Achten Sie darauf, dass die Aufkleber an der richtigen Stelle angebracht werden.

● So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutzschieber):

- Um ein versehentliches Löschen wichtiger Daten zu verhindern, schieben Sie den Schreibschutzschieber der Diskette auf die Position „geschützt“, (offener Schieber). Achten Sie beim Speichern von Daten darauf, den Schreibschutzschieber der Diskette in die Stellung „überschreiben“ zu bringen (geschlossener Schieber).



Schreibschutz
EIN (gesperrt
oder Schreiben
nicht möglich)

Schreibschutz AUS
(nicht gesperrt oder
Schreiben möglich)

● Datensicherung

- Um eine maximale Datensicherheit zu gewährleisten, empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien auf zwei verschiedenen Disketten anzulegen.

Indeks

Zahlen

3BAND EQ 177

A

AC INLET 17
 Accent Type (Betonungstyp) 164
 ACMP 31, 81
 After Touch 210
 Aftertouch 87, 191
 AI Fingering 153
 AI Full Keyboard (Gesamte Tastatur mit künstlicher Intelligenz) 153
 Akkordanpassung 38, 170
 Amplitude 92
 Anschlüsse 16, 17
 Any Key (Beliebige Taste) 49
 APPEND 172
 ARABIC (Arabisch) 188
 ASSEMBLY 83, 159, 163
 ASSIGN 192
 ASSIGNABLE FOOT PEDAL 16
 AT 216
 Attack (Einschwingzeit) 93
 Aufnahme 55
 Ausschneiden 74
 AUTO FILL IN 34, 81
 Automatische Voice-Zuordnung für den Song 181
 AUX IN 17
 AUX OUT 17

B

Backup 196
 BALANCE 36, 46, 82
 Bank 53
 Bar Clear (Löschen eines Taktes) 165
 Bar Copy (Kopieren eines Taktes) ... 165
 BASIC 83, 161
 BASS 82
 BASS HOLD (Bass halten) 190
 Beat 125, 127
 Beat Converter 164
 Begleitung 31
 Begleitungsstopp 33
 Benennen 76
 Bildschirm 116
 BREAK 34, 81
 Brightness (Klanghelligkeit) 92, 180

C

CC 216
 CD-ROM 6
 CHANNEL 83
 CHANNEL (Kanal) 123
 CHANNEL ON/OFF 37, 46, 82
 Channel Transpose (Kanaltransponierung) 124
 CHORD 83, 166
 CHORD (Akkord) 125, 152
 CHORD DETECT 82
 CHORD FINGERING 82
 CHORD FINGERING (Akkordgriffe) 153
 CHORD NOTE ONLY (Nur Akkordnote) 192
 Chord Tutor 152
 Chordal 178
 Chorus 181
 Clock-Impuls 125, 127, 215
 CMP 82, 185
 Computer 66
 CONFIG 82, 193
 Control Change (Controller-Änderung) 132, 210
 CONTROLLER 82
 Controller 14, 15
 Cool! 86
 Current (Aktuell) 119
 Cursor 79
 Custom Voice (Eigene Voice) 196
 Custom Voice Bank Edit 83
 Custom Voice Edit über PC 83
 Custom! 86
 Custom-Voice 85, 94
 CustomWA! 86
 Cutoff Frequency (Grenzfrequenz) ... 92

D

DATA ENTRY 68
 Datensatz (Muisic Finder) 40, 171
 Decay (Abklingzeit) 93
 Delay (Verzögerung) 93
 DEMO 24, 81
 Depth (Tiefe) 93
 Destination (Ziel) 124
 DIGITAL RECORDING 83, 159, 161, 169
 DIGITAL RECORDING (Digitalaufnahme) 121
 DIMM-Installation 223

Direktzugriffsfunktion (Direct Access) 70
 DORIAN 166
 Drum-Kit 85
 Drums 86
 DSP 39, 83, 87
 DSP Type 90
 DSP VARIATION 39, 87, 190
 DSP1-6 181
 Dynamik- 163

E

Echo-Typen 192
 Echtzeitaufnahme 121
 EDIT 83, 170
 EFFECT 81, 82, 175, 181
 EG 93
 Eigenschaft 77
 Einbau einer Festplatte 221
 Einfügen 74
 Eingabe von Zeichen 76
 Eingabe von Zeichen (Internet-Direktverbindung) 199
 Einzelschrittaufnahme 121
 ENDING 34, 81, 190
 ENTER 68
 EQ 82, 184
 EQUAL TEMPERAMENT 188
 Equalizer 184
 Ereignisliste 121, 125, 127
 ESEQ 212
 Event-Liste 162, 170
 EXIT 69
 Exklusive Meldungen 210

F

Factory Reset 196
 FADE IN TIME 193
 FADE IN/OUT (Ein-/ Ausblenden) 35, 81, 154, 190, 193
 FADE OUT HOLD TIME 193
 FADE OUT TIME 193
 FF (Vorspulen) 43, 81, 117
 File (Datei) 71
 FILE ACCESS 81
 FILE ACCESS (Dateizugriff) 156
 FILL BREAK 190
 FILL DOWN 190
 FILL IN 34
 FILL SELF 190
 FILL UP 190

FILTER.....	82, 92, 180	INPUT VOLUME	47, 81, 175	Lower.....	215
Fine (Fein).....	164	Insertion-Effekt	182	LYRICS (Song-Text)	83, 114, 188
Fingered (Normale Akkordgriffe)....	153	Internet Glossary.....	209	LYRICS PAGE +/-	190
Fingered On Bass (Normale Akkordgriffe auf Bass)	153	Internet Setting	205	LYRICS/TEXT.....	81
FINGERED/FING ON BASS	190	Internetanschluss.....	197	M	
Fingertechniken	152	Internet-Einstellungen initialisieren .	208	MAIN	190
Follow Lights (den Lichtern folgen).....	49, 50	INTRO	34, 81	MAIN (LINE OUT)	17
FOOT PEDAL (Fußpedal).....	82, 189	J		Main Picture (Bild für Main-Display)	71, 195
Foot Volume.....	189	Jump (Springen)	44	MAIN VARIATION	34, 81
Footage (Fußmaß)	89	Jump Marker (Sprungmarkierung) ..	117	MAIN-Buchsen	186
Footswitch (Fußschalter).....	189	K		Marker.....	133
Formatieren	194	Kanalmeldung	210	Marker (Marke)	44
FREEZE	54, 82, 173	Karao-Key (Karaoke-Taste).....	49	Master Compressor	185
Full Keyboard (Gesamte Tastatur) ...	153	Kbd. Vel (Anschlagstärke).....	128	Master Transpose (Gesamt-Transponierung)	88
FUNCTION	82, 187	Key Signature (Tonart)	113, 133	MASTER TUNE (Gesamtstimmung)	82, 187
Funktionsschema	81	Keyboard Transpose (Transponierung der Tastatur)	88	MASTER VOLUME	20, 81
G		Kompressor	178	Master-EQ.....	181, 184
GLIDE (Gleiten).....	189	Kopieren	74	Master-Kompressor	181
GM	85	L		Maximale Polyphonie	86
GM2	85	Lautsprecher	219	MEAN-TONE.....	188
GROOVE	83, 163	Lautsprecherbox	18, 193	MEDIA	82, 194
Grundsätzliche Bedienung.....	68	LC-Display	68, 188	MegaVoice	86
GS	212	LCD-Kontrast	21	Meldung	69
GUIDE	49, 81	LCD-Tasten	68	MELODIC MINOR.....	166
H		LEFT	80	MEMORY.....	52, 82
HARD DISK RECORDER 60, 83, 135		LEFT (links)	27, 190	Message Switch (Event-Schalter) ...	215
Harmonic Content (Harmonischer Gehalt).....	92	Left Hold	84	Meta-Ereignis	133
Harmonic Content (Obertongehalt) .	180	Length (Länge).....	90	Metronom	81, 193
HARMONIC MINOR.....	166	Lesezeichen	202	MFC10.....	16, 82, 217
HARMONY/ECHO... 39, 83, 190, 191		LFO	92	MIC	17, 175
Harmony-Modus	48	LIBRARY LOAD	83	MIC SETTING.....	81
Harmony-Typen	192	LIBRARY LOAD (Library laden)...	106	MIC/LINE IN	17, 47, 81, 175
Hauptanzeige	22	LIBRARY SAVE	83	MIDI.....	82, 210
HD-Laufwerk.....	29, 71	LIBRARY SAVE (Library speichern)	108	MIDI A IN/OUT.....	16
HDR PLAY/PAUSE.....	190	LINE IN.....	17	MIDI B IN/OUT.....	16
Herunterladen von Daten	201	LINE OUT	17, 82, 185	MIDI Setup	71, 196
HIGH KEY	160, 167	Live!	86	MIDI-Kanal.....	211
Hintergrundbild für Song-Texte	71	Live!Drums	86	MIDI-Vorlage	71, 214
Hinweis	132	Live!SFX	86	Mikrofon.....	47, 175
Hüllkurvengenerator	93	Local Control (Lokale Steuerung) ...	215	MISCHPULT.....	179
I		LOOP.....	43, 44, 81	Mix (Mischen)	124
IDC – Internet-Direktverbindung (“Internet Direct Connection”)	197	LOOP RETURN.....	17	MIXING CONSOLE	82
INDIVIDUAL LOAD	83	LOOP SEND	17	MIXING CONSOLE (Mischpult) ...	179
INDIVIDUAL LOAD (Einzelne Voice laden)	104	Loop-Aufnahme (Aufnahmeschleife)	160	Mode (Modus)	90
INITIAL TOUCH	39, 83, 87	Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung)	117	MODULATION-Rad.....	83, 88, 92, 190, 191
		Löschen	75, 123	MONO	39, 83, 87, 91
				Multi Assign	192
				Multi Finger (Mehr-Finger-Spiel) ...	153

MULTI PAD CONTROL ...	38, 82, 169	PART ON/OFF	25, 80, 83, 84	RECEIVE	82
MULTI RECORDING		Part On/Off (Part Ein/Aus)	158	Receive Transpose	
(Mehrspurtaufnahme)	57	PART SELECT	25, 83, 84	(Transponierung empfangen)	215
Multi-Pad	38, 71, 169	Part-Einstellungen	180	RECORD	83, 169
Multi-Pad-Bank	71	Part-EQ	181	REGIST BANK	53, 82
Music Finder	40, 71, 171, 196	PB	216	REGIST. SEQUENCE	173
N					
NATURAL MINOR	166	PC	216	REGISTRATION	
New Song (Neuer Song)	55, 57	PEDAL PUNCH IN/OUT	122	MEMORY	52, 82, 173
Next/Cancel (Weiter/Zurück)	118	PERCUSSION	190	REGISTRATION	
Noise Gate	178	Pfad	78	MEMORY CONTENTS	52, 82
Normalize (Normalisieren)	143	Phrasenmarkierung	117, 119	Registration Sequence	54
Note Limit	160, 167	PITCH BEND	190	Registration-Memory-Bank	71
Note Name (Notenname)	113	Pitch Bend	210	Release (Ausklangzeit)	93
Note Off	210	Pitch Bend Range		Repeat (Wiederholen)	170
Note On	210	(Pitch-Bend-Bereich)	180	Repeat (Wiederholfunktion)	119
Notenablage	14, 19	PITCH-BEND-Rad	83, 88	Repeat Folder (Wiederholordner)....	119
Notenname	84	PLAY/PAUSE	83	Repertoire	33
Notennummer	210	Playlist	147	REPLACE	172
Notentransponierung	160	Poly	87, 91	REPLACE ALL (Alles ersetzen)	122
NTR	160, 166	Poly/Mono	87	Resonanz	92
NTSC	16	Polyphonie	86	Response (Ansprechverhalten)	90
NTT	160, 166	PORTAMENTO	189	Reverb	181
O					
Octave	27, 180	Portamento	87	REW (Rückspulen)	43, 81
Octave (Oktave)	91	Portamento Time	180	REW (Zurückspulen)	117
ONE TOUCH SETTING	36, 155	Portamento Time		RGB OUT	16
Open/Save-Display	29, 72, 77	(Portamento-Zeit)	91	RIGHT 1	25, 80, 190
Ordner	71	POWER ON/OFF	20, 22, 81	RIGHT 2	26, 80, 190
Organ Flutes	85, 89	Preset-Laufwerk	29, 71	RIGHT 3	80, 190
Organ Flutes (Orgelpfeifen)	28	Programmwechsel	132, 210	rit.	34
Organ Flutes!	86	Property	65	ROOT FIXED (Fester Grundton)....	166
Organ Type (Orgeltyp)	89	Property (Eigenschaft)	136	ROOT TRANS	
OTS	155, 190	PUNCH IN AT (Punch-In bei)	122	(Grundtontransponierung)	166
OTS LINK		Punch In/Out	121	Rotary Speaker Speed	
(OTS-Verbindung)	81, 155	PUNCH OUT AT (Punch-Out bei) ..	122	(Rotationsgeschwindigkeit)	89
OTS Link Timing	157	PURE MAJOR	188	RTR	160, 167
OVER	47, 175	PURE MINOR	188	S	
Overdub-Aufnahme	160	PYTHAGORIAN (Pythagoreisch) ..	188	S. ARTICULATION	16, 190
OWNER (Besitzer)	82, 195	Q			
OWNER NAME		Quantize (Quantisieren)	123	S. Articulation!	86
(Name des Besitzers)	195	Quell-Pattern	160	Save	75
P					
P.A.T.	81, 120	Quick Start (Schnellstart)	119	SCALE TUNE (Temperierung) .	82, 187
PAL	16	R			
Panpot	180	Random (Zufall)	119	Schnellaufnahme	55
PARAMETER	83, 165	Realtime Message		SCORE	81
Parametersperre	193	(Echtzeitmeldung)	210	SCORE (Notenschrift)	112
Part	179	REC	55, 81, 83	SCORE PAGE +/-	190
		REC END (Aufnahmestopp)	122	SCREEN OUT	82, 188
		REC MODE	83	Section	34
		REC MODE (Aufnahmemodus)	122	Section Set (Section-Festlegung)	158
		REC START (Aufnahmestart)	122	SELECT	38, 82, 83
				Sequenzformat	212
				SETTING	83
				Setup (Einstellungen)	124
				SFX	86

SIGNAL	47, 175	System Setup	71, 196	V	
Single Finger		Systemeffekt	182	Velocity	210
(Ein-Finger-Methode).....	153	Systemexklusive Meldung.....	210	Versionsnummer	195
Sleep Time (Wartezeit)	194	Systemmeldung	210	VH TYPE SELECT.....	48, 81, 175
SMF	212	T		Vibrato	93
SOFT (Leise)	189	TAB	69	Vibrato Depth (Vibrato-Tiefe).....	89
SONG	43, 71, 78, 81, 112	Takt	125, 127	Vibrato On/Off	89
Song Auto Open (Automatisches		TALK.....	81, 190	Vibrato Speed	
Öffnen von Songs).....	194	Talk Setting	177	(Vibrato-Geschwindigkeit)	90
SONG CONTROL	43	Tap (Klopfen).....	35, 154	VIDEO OUT	16, 188
SONG CREATOR.....	83, 121	TAP TEMPO.....	81, 154, 190	VIEW (Ansicht)	77
SONG SETTING	82	Tastatur.....	14, 80, 87	Vocal Cue Time	49, 51
SONG SETTING		Tastatur-Part.....	84, 179	VOCAL HARMONY 48, 81, 181, 190	
(Song-Einstellung).....	118	TEMPO	81, 133, 154, 158	Vocal-Harmony-Modus	178
Song Transpose		Text.....	115	Vocal-Harmony-Typ	48
(Transponierung des Songs).....	88	TEXT PAGE +/-	190	Vocoder	178
Song-Position.....	117	Time Signature (Taktmaß).....	133	VOICE	25, 83, 84, 85
Song-Positions-Marker	117, 133	TO DEVICE	16	VOICE CREATOR.....	83, 95
SOSTENUTO	189	TO HOST.....	16	Voice Editor.....	111
Source (Quelle).....	124	TO LEFT SPEAKER	17	VOICE EFFECT.....	39, 83, 87
Source Chord (Quellakkord) ...	160, 166	TO RIGHT SPEAKER.....	16	Voice Information	25
Source Root (Quellgrundton) ..	160, 166	TO SUB WOOFER	17	VOICE SET.....	82, 89, 91, 188
SP (Song Position)	43, 81	TOUCH LIMIT		Voice-Nummer	193
SPEED	192	(Anschlagstärke-Limit).....	192	Voice-Zuordnungsformat	212
Speicherlaufwerk	70	Touch Sense		VOL/VOICE.....	82, 180
Spielassistent-Technologie	120	(Anschlagempfindlichkeit)	91	VOLUME	16, 189, 192
Split Point (Split-Punkt).....	158	TRANSMIT.....	82, 215	VOLUME (Lautstärke).....	90, 91
Splitpunkt (Teilungspunkt)	31, 80	TRANSMIT CLOCK			
Sprache.....	23, 119, 195	(Clock-Signal senden).....	215	W	
START/STOP.....	81, 215	TRANSPOSE.....	81, 88, 180	WAVE IMPORT	83
Stichwort.....	41	TRANSPOSE ASSIGN		X	
STOP	81, 82, 83	(Transpose zuweisen)	191	XG	85
Stop Accompaniment		TRIM	17		
(Begleitstopp).....	157	TUNE (Stimmung)	82		
STRENGTH (Intensität)	123	Tuning (Stimmung)	180, 187		
STYLE	31, 71, 81, 152, 156	U			
STYLE CONTROL	34, 81	Upper	215		
STYLE CREATOR.....	83, 159	UPPER OCTAVE	27, 83, 88		
Style Touch (Style-Anschlag).....	157	USB	16		
SUB	17	USB drive	71		
SUB-Buchsen.....	186	USB TO DEVICE	15, 16, 64		
Suche	41	USB TO HOST	16, 66		
Super Articulation	86	USB-Laufwerk	29		
SUSTAIN.....	16, 39, 83, 87, 189	USB-Speichergerät	64		
Sweet!	86	User Master Compressor.....	71, 185		
Swing	164	User-Effekt	71, 183, 196		
SYNC START	31, 80, 81, 155, 190	User-Laufwerk	29, 71		
SYNC STOP.....	35, 81, 155, 190	User-Master-EQ.....	71, 184		
Synchro Stop Window		UTILITY	82, 193		
(Synchronstopp-Fenster)	157				
SYS/EX.	83, 215				
SYSTEM	82, 215				
SYSTEM RESET.....	82, 196				

Limited Warranty

90 DAYS LABOR

1 YEAR PARTS

Yamaha Corporation of America, hereafter referred to as Yamaha, warrants to the original consumer of a product included in the categories listed below, that the product will be free of defects in materials and/or workmanship for the periods indicated. This warranty is applicable to all models included in the following series of products:

DIGITAL WORKSTATION

If during the first 90 days that immediately follows the purchase date, your new Yamaha product covered by this warranty is found to have a defect in material and/or workmanship, Yamaha and/or its authorized representative will repair such defect without charge for parts or labor.

If parts should be required after this 90 day period but within the one year period that immediately follows the purchase date, Yamaha will, subject to the terms of this warranty, supply these parts without charge. However, charges for labor, and/or any miscellaneous expenses incurred are the consumers responsibility. Yamaha reserves the right to utilize reconditioned parts in repairing these products and/or to use reconditioned units as warranty replacements.

THIS WARRANTY IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY WHICH YAMAHA MAKES IN CONNECTION WITH THESE PRODUCTS. ANY IMPLIED WARRANTY APPLICABLE TO THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANT ABILITY IS LIMITED TO THE DURATION OF THE EXPRESS WARRANTY. YAMAHA EXCLUDES AND SHALL NOT BE LIABLE IN ANY EVENT FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Some states do not allow limitations that relate to implied warranties and/or the exclusion of incidental or consequential damages. Therefore, these limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state.

CONSUMERS RESPONSIBILITIES

If warranty service should be required, it is necessary that the consumer assume certain responsibilities:

1. Contact the Customer Service Department of the retailer selling the product, or any retail outlet authorized by Yamaha to sell the product for assistance. You may also contact Yamaha directly at the address provided below.
2. Deliver the unit to be serviced under warranty to: the retailer selling the product, an authorized service center, or to Yamaha with an explanation of the problem. Please be prepared to provide proof purchase date (sales receipt, credit card copy, etc.) when requesting service and/or parts under warranty.
3. Shipping and/or insurance costs are the consumers responsibility.* Units shipped for service should be packed securely.

*Repaired units will be returned PREPAID if warranty service is required within the first 90 days.

IMPORTANT: Do NOT ship anything to ANY location without prior authorization. A Return Authorization (RA) will be issued that has a tracking number assigned that will expedite the servicing of your unit and provide a tracking system if needed.

4. Your owners manual contains important safety and operating instructions. It is your responsibility to be aware of the contents of this manual and to follow all safety precautions.

EXCLUSIONS

This warranty does not apply to units whose trade name, trademark, and/or ID numbers have been altered, defaced, exchanged removed, or to failures and/or damages that may occur as a result of:

1. Neglect, abuse, abnormal strain, modification or exposure to extremes in temperature or humidity.
2. Improper repair or maintenance by any person who is not a service representative of a retail outlet authorized by Yamaha to sell the product, an authorized service center, or an authorized service representative of Yamaha.
3. This warranty is applicable only to units sold by retailers authorized by Yamaha to sell these products in the U.S.A., the District of Columbia, and Puerto Rico. This warranty is not applicable in other possessions or territories of the U.S.A. or in any other country.

Please record the model and serial number of the product you have purchased in the spaces provided below.

Model _____ Serial # _____ Sales Slip # _____

Purchased from _____ Date _____
(Retailer)

YAMAHA CORPORATION OF AMERICA
Electronic Service Division
6600 Orangethorpe Avenue
Buena Park, CA 90620

KEEP THIS DOCUMENT FOR YOUR RECORDS. DO NOT MAIL!

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this pro-

duct is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM

Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

* This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (2 wires)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations. For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site: www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.

ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU'AU FOND.

* This applies only to products distributed by Yamaha Canada Music Ltd. (polarity)
* Ceci ne s'applique qu'aux produits distribués par Yamaha Canada Musique Ltée.

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America
Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park,
Calif. 90620
Telephone : 714-522-9011
Type of Equipment : DIGITAL WORKSTATION
Model Name : Tyros2

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.
Operation is subject to the following conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND

Yamaha Music Central Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland
Tel: 022-868-07-57

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 6A
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nuxantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg, 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Yamaha Home Keyboards Home Page (English Only)
<http://music.yamaha.com/homekeyboard>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2005 Yamaha Corporation

WE86570 507BGCP35.2-01A0
Printed in Japan