



G

LK-55

BEDIENUNGSANLEITUNG



LK55-G-1

CASIO®



Wichtig!

Bitte beachten Sie die folgenden wichtigen Informationen, bevor Sie dieses Produkt verwenden.

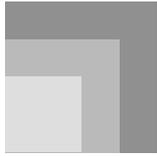
- Bevor Sie das optionale Netzgerät AD-5 für die Stromversorgung dieses Produkts verwenden, überprüfen Sie unbedingt zuerst das Netzgerät auf Beschädigungen. Kontrollieren Sie besonders sorgfältig das Stromkabel auf Schnitte, Bruch, freiliegende Drähte und andere ernsthafte Schäden. Lassen Sie niemals Kinder ein ernsthaft beschädigtes Netzgerät verwenden.
- Versuchen Sie niemals ein Aufladen der Batterien.
- Verwenden Sie keine aufladbaren Batterien.
- Mischen Sie niemals alte und neue Batterien.
- Verwenden Sie nur die empfohlenen Batterien oder gleichwertige Erzeugnisse.
- Achten Sie immer darauf, dass die positiven (+) und negativen (-) Pole der Batterien in die richtigen Richtungen weisen, wie es in der Nähe des Batteriefaches angegeben ist.
- Tauschen Sie die Batterien möglichst sofort aus, wenn ein Anzeichen von niedriger Batteriespannung festgestellt wird.
- Schließen Sie niemals die Batteriekontakte kurz.
- Dieses Produkt ist nicht für Kinder unter 3 Jahren ausgelegt.
- Verwenden Sie nur das CASIO Netzgerät AD-5.
- Das Netzgerät ist kein Spielzeug.
- Trennen Sie immer das Netzgerät ab, bevor Sie das Produkt reinigen.



CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Diese Markierung gilt nur in den EU-Ländern.
Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

642A-G-002A



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrer Wahl eines elektronischen Musikinstrumentes von CASIO.

- Bevor Sie das Instrument verwenden, lesen Sie unbedingt die in dieser Anleitung enthaltenen Instruktionen aufmerksam durch.
- Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Symbole

Verschiedene Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung und am eigentlichen Produkt verwendet, um sicherzustellen, dass das Produkt sicher und richtig verwendet wird und um Verletzungen des Anwenders und anderer Personen sowie Sachschäden zu vermeiden. Diese Symbole und ihre Bedeutungen sind nachfolgend beschrieben.

GEFAHR

Dieses Symbol bezeichnet Informationen, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn diese Informationen ignoriert oder falsch angewendet werden.

WARNUNG

Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

VORSICHT

Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Verletzungen aufweisen, sowie Punkte, für welche die Möglichkeit von Beschädigungen besteht, nur wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

Symbolbeispiele



Dieses Dreieckssymbol (\triangle) bedeutet, dass der Anwender vorsichtig sein soll. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist auf die Möglichkeit von elektrischen Schlägen hin.)



Dieser Kreis mit einer durchgehenden Linie (\otimes) bedeutet, dass die angezeigte Aktion nicht ausgeführt werden darf. Anzeigen innerhalb oder in der Nähe dieses Symbols sind speziell verboten. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, dass die Demontage verboten ist.)



Der schwarze Punkt (\bullet) bedeutet, dass die angezeigte Aktion ausgeführt werden muss. Anzeigen innerhalb dieses Symbols sind Aktionen, die speziell ausgeführt werden müssen. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, dass der Netzstecker von der elektrischen Steckdose abgezogen werden muss.)



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

GEFAHR

Alkalibatterien

Führen Sie sofort die folgenden Schritte aus, wenn die Batterieflüssigkeit von Alkalibatterien in Ihre Augen gelangt.

1. Reiben Sie niemals Ihre Augen! Spülen Sie die Augen mit Frischwasser aus.
2. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt.

Falls Sie die Batterieflüssigkeit von Alkalibatterien in Ihren Augen belassen, können Sie das Sehvermögen verlieren.



WARNUNG

Rauch, ungewöhnlicher Geruch, Überhitzung

Fortgesetzte Verwendung des Produktes, wenn dieses Rauch, ungewöhnlichen Geruch oder Hitze erzeugt, führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Führen Sie sofort die folgenden Schritte aus.

1. Schalten Sie die Stromversorgung aus.
2. Falls Sie das Netzgerät für die Stromversorgung verwenden, ziehen Sie dieses von der Netzdose ab.
3. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.

Netzgerät

Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Verwenden Sie nur das für dieses Produkt spezifizierte Netzgerät.
- Verwenden Sie nur eine Spannungsquelle, die innerhalb der an dem Netzgerät angegebenen Netzspannung liegt.
- Überhitzen Sie nicht die elektrischen Netzdosens und Verlängerungskabel.



Netzgerät

Fehlerhafte Verwendung des elektrischen Kabels des Netzgerätes kann zu dessen Beschädigung und damit zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf dem Kabel ab und setzen Sie dieses keiner Wärme aus.
- Versuchen Sie niemals ein Modifizieren des Kabels, und biegen Sie das Kabel nicht übermäßig ab.
- Verdrehen Sie niemals das Kabel, und ziehen Sie niemals stark daran.



- Sollte das elektrische Kabel oder der Stecker beschädigt werden, wenden Sie sich sofort an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.



Netzgerät

Berühren Sie niemals das Netzgerät mit nassen Händen. Anderenfalls besteht Stromschlaggefahr.



Batterien

Falsche Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen und damit zu einer Beschädigung benachbarter Gegenstände führen, oder die Batterien können bersten, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Versuchen Sie niemals die Batterien zu zerlegen oder diese kurzzuschließen.
- Setzen Sie die Batterien niemals Wärme aus, und versuchen Sie niemals diese durch Verbrennen zu entsorgen.
- Mischen Sie niemals alte Batterien mit neuen Batterien.
- Mischen Sie niemals Batterien unterschiedlichen Typs.
- Versuchen Sie niemals ein Aufladen der Batterien.
- Achten Sie immer darauf, dass die Batterien mit den positiven (+) und negativen (-) Enden in die richtigen Richtungen weisend eingesetzt werden.



Verbrennen Sie niemals das Produkt.

Werfen Sie das Produkt niemals in ein Feuer. Anderenfalls kann es explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt.



Wasser und Fremdmaterial

Achten Sie darauf, dass niemals Wasser, andere Flüssigkeiten oder Fremdmaterial (wie z.B. Metallstücke) in das Innere des Produktes gelangen, da es sonst zu Feuer- und Stromschlaggefahr kommt. Führen Sie sofort die folgenden Schritte aus.



1. Schalten Sie die Stromversorgung aus.
2. Falls Sie das Netzgerät für die Stromversorgung verwenden, ziehen Sie dieses von der Netzdose ab.
3. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.



Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Demontage und Modifikation

Versuchen Sie niemals dieses Produkt zu zerlegen oder auf irgend eine Art zu modifizieren. Anderenfalls besteht das Risiko von elektrischen Schlägen, Verbrennungen und persönlichen Verletzungen. Lassen Sie alle Inspektionen, Einstellungen und Wartungsarbeiten von Ihrem Fachhändler oder einem autorisierten CASIO Kundendienst ausführen.



Fallenlassen und Stöße

Die fortgesetzte Verwendung dieses Produktes, nachdem dieses durch Fallenlassen oder starke Stöße beschädigt wurde, führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Führen Sie in einem solchen Fall sofort die folgenden Schritte aus.

1. Schalten Sie die Stromversorgung aus.
2. Falls Sie das Netzgerät für die Stromversorgung verwenden, ziehen Sie dieses von der Netzdose ab.
3. Wenden Sie sich an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst.



Plastikbeutel

Stülpen Sie niemals den Plastikbeutel, in welchem dieses Produkt geliefert wird, über Ihren Kopf oder Mund. Anderenfalls besteht Erstickungsgefahr. Besondere Vorsicht in dieser Hinsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten.



Klettern Sie niemals auf das Produkt und den Ständer.*

Falls Sie auf dieses Produkt oder seinen Ständer klettern, kann dieser umfallen oder beschädigt werden. Besondere Vorsicht in dieser Hinsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten.



Aufstellung

Vermeiden Sie die Aufstellung des Produkts auf einem instabilen Ständer, einer schrägen Unterlage oder einem anderen ungeeigneten Ort. Eine instabile Unterlage kann zu einem Umfallen des Produktes führen, wodurch es zu Verletzungsgefahr kommen kann.



VORSICHT

Netzgerät

Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Ordnen Sie das elektrische Kabel niemals in der Nähe eines Ofens oder einer anderen Wärmequelle an.
- Ziehen Sie niemals am Kabel, wenn Sie das Netzgerät von der Netzdose abtrennen. Ziehen Sie immer am Netzgerät selbst, um dieses abzutrennen.



Netzgerät

Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Stecken Sie das Netzgerät immer bis zum Anschlag in die Netzdose ein.
- Trennen Sie das Netzgerät während eines Gewitters oder vor Antritt einer Reise bzw. vor längerer Abwesenheit immer von der Netzdose ab.
- Trennen Sie mindestens einmal jährlich das Netzgerät von der Netzdose ab, und wischen Sie den an den Kontakten des Steckers angesammelten Staub ab.



Neuaufstellung des Produkts

Bevor Sie das Produkt an einem neuen Ort aufstellen, ziehen Sie immer das Netzgerät von der Netzdose ab, und trennen Sie alle anderen Kabel und Verbindungskabel ab. Falls Sie die Kabel angeschlossen belassen, können die Kabel beschädigt werden, wodurch es zu Feuer- und Stromschlaggefahr kommt.



Reinigung

Bevor Sie das Produkt reinigen, ziehen Sie immer das Netzgerät von der Netzdose ab. Falls Sie das Netzgerät an die Netzdose angeschlossen belassen, besteht das Risiko einer Beschädigung des Netzgerätes, wodurch es zu Feuer- und Stromschlaggefahr kommen kann.



Batterien

Fehlerhafte Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen führen, wodurch Gegenstände in der Nähe beschädigt werden können. Oder die Batterien können explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Verwenden Sie nur die für dieses Produkt vorgeschriebenen Batterien.
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Produkt, wenn Sie dieses für längere Zeit nicht verwenden werden.





Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Steckerbuchsen

Schließen Sie nur die vorgeschriebenen Geräte und Ausrüstungen an die Steckerbuchsen dieses Gerätes an. Der Anschluss eines nicht spezifizierten Gerätes oder einer nicht spezifizierten Ausrüstung kann zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen.



Aufstellungsort

Vermeiden Sie die folgenden Aufstellungsorte für dieses Produkt. Solche Aufstellungsorte führen zu Feuer- und Stromschlaggefahr.



- Orte, die hoher Luftfeuchtigkeit oder starker Staubentwicklung ausgesetzt sind
- Orte, an welchen Lebensmittel verarbeitet werden, oder die auf andere Weise ölhaltiger Luft ausgesetzt sind
- Orte in der Nähe von Klimageräten, auf beheizten Teppichen, in direktem Sonnenschein, in einem im prallen Sonnenlicht geparkten Fahrzeug oder an einem anderen Ort mit hoher Temperatur

Flüssigkristallanzeige

- Drücken Sie niemals gegen das LCD-Panel, und setzen Sie dieses keinen starken Stößen aus. Anderenfalls kann das Glas brechen, wodurch es zu Verletzungsgefahr kommt.
- Sollte das LCD-Panel jemals splitteren oder brechen, berühren Sie niemals die Flüssigkeit in dem Panel. Die Flüssigkeit im Inneren des LCD-Panels kann zu Entzündungen der Haut führen.
- Falls die Flüssigkeit des LCD-Panels jemals in Ihren Mund gelangen sollte, spülen Sie sofort Ihren Mund mit Frischwasser aus, und suchen Sie danach einen Arzt auf.
- Sollte die Flüssigkeit des LCD-Panels jemals in Ihre Augen oder auf Ihre Haut gelangen, spülen Sie die Augen bzw. die betroffene Stelle für mindestens 15 Minuten mit Frischwasser, und suchen Sie danach einen Arzt auf.



Lautstärke

Hören Sie niemals Musik für längere Zeit mit hoher Lautstärke. Besondere Vorsicht ist bei der Verwendung von Kopfhörern geboten. Eine hohe Lautstärkeeinstellung kann zu Gehörschäden führen.



Vorsichtsmaßregeln hinsichtlich der Gesundheit

In extrem seltenen Fällen, kann es zu momentanen Muskelkrämpfen, Besinnungslosigkeit oder anderen physischen Problemen bei einzelnen Personen kommen, wenn diese plötzlicher starker Beleuchtung oder blinkendem Licht ausgesetzt werden.

- Falls Sie vermuten, dass Sie anfällig auf solche Bedingungen sind, wenden Sie sich bitte an einen Arzt, bevor Sie dieses Produkt verwenden.
- Verwenden Sie dieses Produkt an einem gut beleuchteten Ort.
- Sollten Sie jemals ähnlich Symptome spüren, wie sie oben beschrieben sind, wenn Sie dieses Produkt verwenden, stellen Sie den Betrieb unverzüglich ein, und wenden Sie sich an einen Arzt.



Schwere Gegenstände

Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf diesem Produkt ab.

Anderenfalls kann das Produkt umfallen oder die Gegenstände können herunter fallen, wodurch es zu persönlichen Verletzungen kommen kann.



Richtige Montage des Ständers*

Ein falsch montierter Ständer kann umkippen, sodass das Produkt herunterfällt und persönliche Verletzungen verursachen kann. Achten Sie auf richtige Montage des Ständers, wie es in der damit mitgelieferten Montageanleitung angegeben ist. Bringen Sie auch das Produkt richtig auf dem Ständer an.

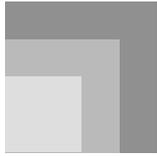


* Der Ständer ist als Option erhältlich.

WICHTIG!

Sofort die Batterien auswechseln oder das Netzgerät verwenden, wenn die folgenden Symptome auftreten.

- Stromversorgungs-Indikatorlampe blass
- Instrument schaltet nicht ein
- Display blass, schwierig abzulesen
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Verblasen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigegeben
- Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
- Abnormal niedriger Mikrofonpegel
- Verzerrung des Mikrofoneingangs
- Blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird
- Plötzlicher Stromausfall, wenn Mikrofon verwendet wird
- Abblenden der Keyboard-Leuchten, wenn Noten ertönen
- Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird



Hauptmerkmale

255 Klangfarben

Eine große Auswahl an Klangfarben schließt Stereo-Piano und synthetisierte Sounds, Schlagzeug-Sets und noch viel mehr ein.

PIANO BANK-Taste

Auf Tastendruck können Sie direkt Pianoklangfarben und Pianoübungsstunden aufrufen.

Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion

Die 3-Stufen-Lernfunktion lässt Sie in Ihrem eigenen Tempo üben. Das Keyboard beurteilt automatisch Ihre Darbietung, sodass Sie Ihre Fortschritte mit jeder Verbesserung feststellen können.

- 3-Stufen-Lernfunktion: Verwenden Sie ein beliebiges der vorprogrammierten Musikstücke, um das Spielen zu erlernen, da die Tasten des Keyboards aufleuchten, um Ihnen die richtigen Noten zu lehren. Üben Sie zuerst das Timing der Noten. Danach spielen Sie dazu in dem von Ihnen bevorzugten Tempo. Bald werden Sie bereit für die dritte Stufe sein, bei der Sie mit normaler Geschwindigkeit mitspielen.

* Achten Sie darauf, dass die Beleuchtung der Tasten unter direkter Sonnenbestrahlung oder bei anderer sehr heller Beleuchtung nur schwer gesehen werden kann.

- Bewertungsfunktion: Das Keyboard kann Ihre Darbietungen in Stufe 1 und Stufe 2 bewerten, indem Sie Ihren Übungen Punkte zuordnet. Sie können das Keyboard sogar Ihre Punkte akustisch ansagen lassen, sowohl während als auch nach einer Übungsstunde.

Gesangsbegleitung

Schließen Sie einfach ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon an die Mikrofonbuchse an, und schon können Sie mit den vorprogrammierten Musikstücken des Keyboards mitsingen.

100 vorprogrammierte Musikstücke, einschließlich Pianostücke

Die vorprogrammierten Musikstücke sind in zwei Gruppen unterteilt: eine Songbank mit 50 Musikstücken mit Begleitautomatik und eine Pianobank mit 50 Pianostücken. Sie können einfach das Zuhören zu den vorprogrammierten Musikstücken genießen, oder den Melodienpart der Songbank-Musikstücke bzw. den Part der linken oder rechten Hand eines Pianobank-Musikstückes abschalten, und danach auf dem Keyboard mitspielen.

120 Rhythmen

Eine Auswahl von Rhythmen, die Rock, Pop, Jazz und praktisch alle anderen vorstellbaren Musikrichtungen einschließt.

Automatische Begleitung

Spielen Sie einfach einen Akkord und die entsprechenden Rhythmus-, Bass- und Akkordparts werden automatisch dazu gespielt.

Musikalisches Informationssystem

Eine große Flüssigkristallanzeige (LCD) zeigt grafisch die zu greifenden Tasten und die Noten an, sodass mehr Informationen während des Spielens auf dem Keyboard zur Verfügung stehen.

Songspeicherfunktion

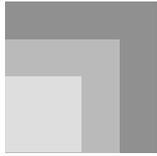
Nehmen Sie bis zu zwei Parts im Songspeicher für spätere Wiedergabe auf. Realistisches Spielen im Ensemble kann ebenfalls kreiert werden, indem Sie die Begleitautomatik verwenden.

General MIDI-Kompatibilität

Die General MIDI-Klangfarben lassen Sie das Keyboard an einen Personal Computer anschließen und „Desktop-Musik“-Fähigkeiten genießen. Dieses Keyboard kann als Desktop-Musikeingabegerät oder als eine Klangquelle verwendet werden, wobei auch die Wiedergabe von im Fachhandel erhältlicher vorbespielter General MIDI-Musik-Software möglich ist.

Aufleuchten der Tasten gemäß empfangener MIDI-Meldungen

Das Keyboard kann so eingestellt werden, dass seine Tasten in Abhängigkeit von den Kanälen für die im Fachhandel erhältliche General MIDI-Musik-Software aufleuchten. Sie können sogar die Ausgabe eines Kanals ausschalten und auf dem Keyboard dazu mitspielen.



Inhalt

**Vorsichtsmaßnahmen
hinsichtlich der Sicherheit ... G-1**

Hauptmerkmale G-5

Inhalt G-6

Allgemeine Anleitung G-8

Über das Display G-11

Schnellnachschatz G-12

Spielen des Keyboards G-12

Stromversorgung G-14

Batteriebetrieb G-14

Netzbetrieb G-15

Ausschaltautomatik G-15

Einschaltwarnung G-16

Einstellungen und Speicherinhalt G-16

Anschlüsse G-17

PHONES/OUTPUT-Buchse G-17

Anschluss an einen Computer oder
an ein anders Gerät G-17

Zuordnungsbare Buchse G-17

Mikrofonbuchse G-18

Zubehör und Sonderzubehör G-18

**Grundlegende
Bedienvorgänge G-19**

Spielen des Keyboards G-19

Wahl einer Klangfarbe G-19

Ein- und Ausschaltung des
Tastenbeleuchtungssystems G-20

Üben auf dem Piano G-21

Verwendung der PIANO BANK-Taste G-21

**Wiedergabe eines eingebauten
Musikstückes G-22**

Wiedergabe eines
Songbank-Musikstückes G-22

Wiedergabe eines
Pianobank-Musikstückes G-23

Musikalisches Informationssystem G-23

Einstellung des Tempos G-23

Pause während der Wiedergabe G-24

Schneller Rücklauf G-24

Schneller Vorlauf G-24

Ändern der Klangfarbe der Melodie G-25

Aufeinanderfolgende Wiedergabe
aller Musikstücke G-25

**Fortschrittliche 3-Stufen-
Lernfunktion G-26**

Bewertungsmodus G-27

Verwendung der Lernfunktionen und
des Bewertungsmodus G-27

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing. G-28

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie. G-29

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler
Geschwindigkeit. G-30

Verwendung des
Phrasenübungsmodus G-30



Akustische Anleitung zum Greifverfahren G-31
 Verwendung des Metronoms G-31

Verwendung eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung G-32

Verwendung der automatischen Begleitung G-34

Wahl eines Rhythmus G-34
 Spielen eines Rhythmus G-35
 Einstellung des Tempos G-35
 Verwendung der automatischen Begleitung G-35
 Verwendung von Intro (Einleitungsphrase) G-38
 Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) ... G-39
 Verwendung einer Rhythmus-Variation... G-39
 Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) mit einem Variations-Rhythmus G-39
 Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus G-39
 Beendigung mit einem Ending (Schlussphrase) G-40

Songspeicherfunktion G-41

Spuren G-41
 Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 G-42
 Wiedergabe aus dem Songspeicher G-44
 Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 G-44
 Löschen des Inhalts einer bestimmten Spur G-45

Keyboard-Einstellungen G-46

Verwendung der Mischklangfarbe G-46
 Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung) G-46
 Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split G-47
 Transponierung des Keyboards G-48
 Verwendung der Anschlagdynamik G-48
 Einstellung der Begleitulastärke G-49
 Stimmen des Keyboards G-50

MIDI G-51

Was ist MIDI? G-51
 General MIDI G-52
 Änderung der MIDI-Einstellungen G-52
 Meldungen G-56

Störungsbeseitigung G-59

Technische Daten G-61

Pflege Ihres Keyboards G-63

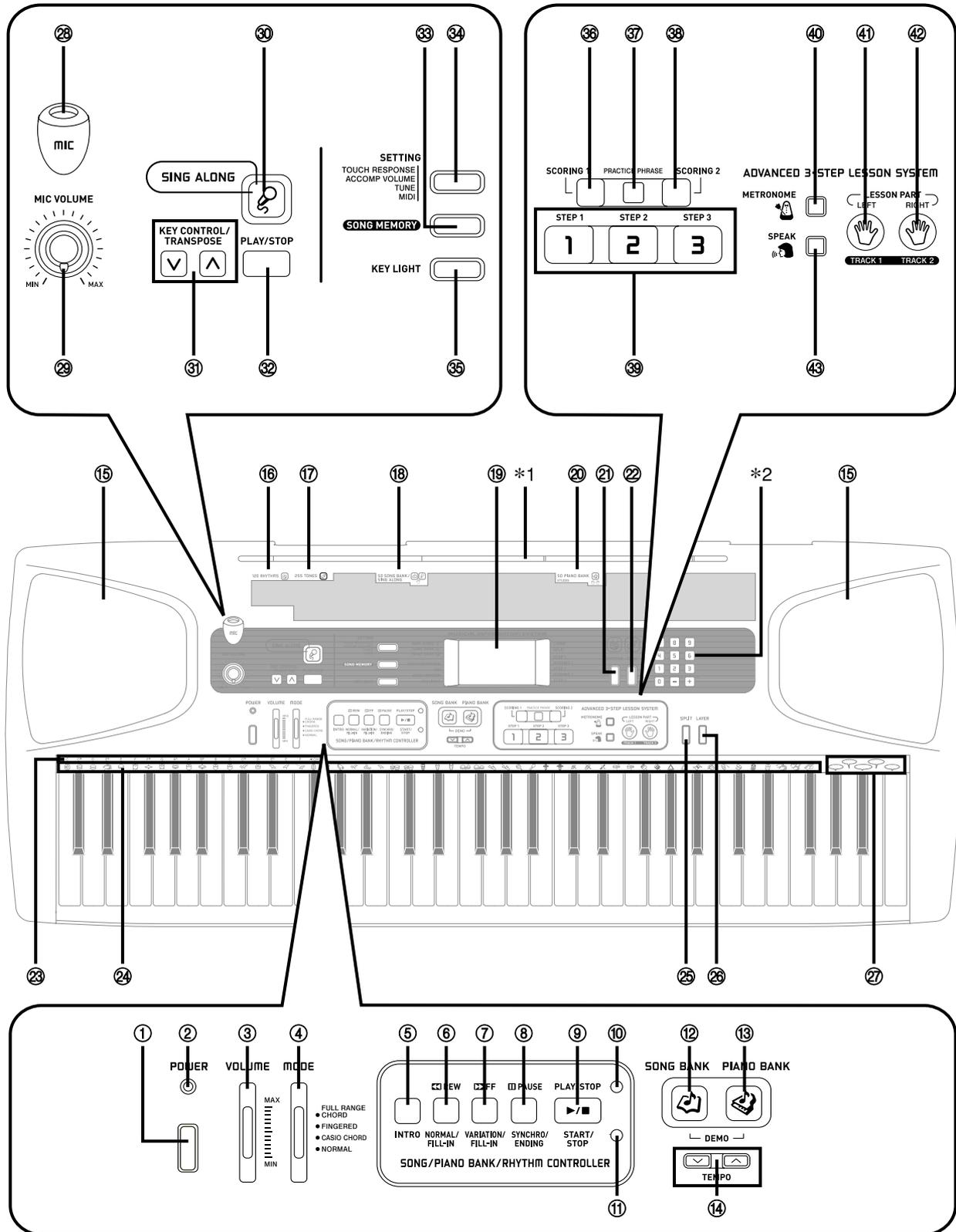
Anhang A-1

Noten-Tabelle A-1
 Schlagzeug-Sound-Liste A-3
 Tabelle der gegriffenen Akkorde A-5
 Klangfarben-Liste A-6
 Rhythmus-Liste A-9
 Songliste (SONG) A-10

MIDI Implementation Chart

G-7

Allgemeine Anleitung





Allgemeine Anleitung

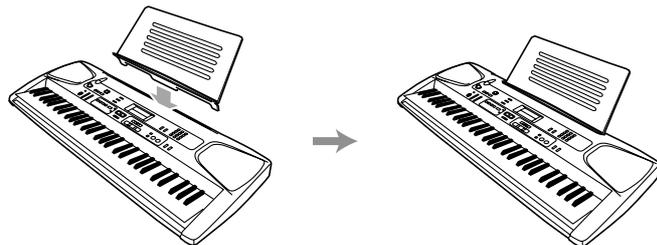
HINWEIS

- Die Tasten, Knöpfe und andere Bezeichnungen sind im Text dieser Anleitung in Fettdruck dargestellt.
- Dieses Keyboard weist zwei PLAY/STOP-Tasten auf. In dieser Anleitung ist die unter der SING ALONG-Taste angeordnete PLAY/STOP-Taste mit <PLAY/STOP> bezeichnet.

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ① Ein/Aus-Taste (POWER) ② Stromversorgungs-Indikatorlampe ③ Lautstärken-Schiebereglern (VOLUME) ④ Modus-Schalter (MODE) ● Song/Pianobank/Rhythmusregler (SONG/PIANO BANK/RHYTHM CONTROLLER) ⑤ Einleitungstaste (INTRO) ⑥ Rücklauf-Taste (REW),
Normal/Fill-in-Taste (NORMAL/FILL-IN) ⑦ Schnellvorlauf-Taste (FF),
Variation/Fill-in-Taste (VARIATION/FILL-IN) ⑧ Pausetaste (PAUSE),
Synchron/Endingtaste (SYNCHRO/ENDING) ⑨ Wiedergabe/Stopptaste (PLAY/STOP),
Start/Stopptaste (START/STOP) ⑩ Song-/Pianobankcontroller-Indikatorlampe ⑪ Rhythmuscontroller-Indikatorlampe ⑫ Songbank-Taste (SONG BANK) ⑬ Pianobanktaste (PIANO BANK) ⑭ Tempotasten (TEMPO) ⑮ Lautsprecher ⑯ Rhythmus-Liste (RHYTHM) ⑰ Klangfarben-Liste (TONE) ⑱ Songbank-/Gesangsbegleitungsliste (SONG BANK/SING ALONG) ⑲ Display | <ul style="list-style-type: none"> ⑳ Pianobankliste (PIANO BANK) ㉑ Rhythmus-Taste (RHYTHM) ㉒ Klangfarben-Taste (TONE) ㉓ Akkord-Grundtonbezeichnung ㉔ Liste der Perkussionsinstrumente ㉕ Tastatur-Auftrennungs-Taste (SPLIT) ㉖ Mischklangfarben-Taste (LAYER) ㉗ Stimme 1 bis 5 ㉘ Mikrofonauchse (MIC) ㉙ Mikrophon-Lautstärkereglern (MIC VOLUME) ㉚ Gesangsbegleitungstaste (SING ALONG) ㉛ Tonartsteuerungs-/Transponierungstasten (KEY CONTROL/TRANPOSE) ㉜ Wiedergabe/Stopptaste (<PLAY/STOP>) ㉝ Songspeichertaste (SONG MEMORY) ㉞ Einstelltaste (SETTING) ㉟ Tastenbeleuchtungs-taste (KEY LIGHT) ● Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion (ADVANCED 3-STEP LESSON SYSTEM) ㊱ Bewertungstaste 1 (SCORING 1) ㊲ Phrasenübungstaste (PRACTICE PHRASE) ㊳ Bewertungstaste 2 (SCORING 2) ㊴ Taste für Stufe 1 bis Stufe 3 (STEP 1 bis 3) ㊵ METRONOME-Taste ㊶ Linkstaste (LEFT), Taste für Spur 1 (TRACK 1) ㊷ Rechtstaste (RIGHT), Taste für Spur 2 (TRACK 2) ㊸ Sprachausgabestaste (SPEAK) |
|---|---|

*1 Anbringen des Notenständers

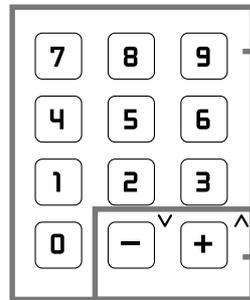
Den Notenständern in den Schlitz an der Oberseite des Keyboards einsetzen, wie es in der Abbildung dargestellt ist.





Allgemeine Anleitung

*2

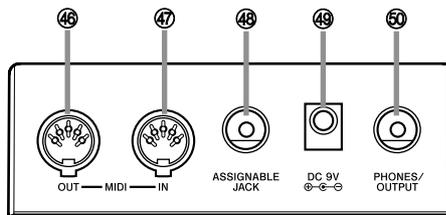


④ Zifferntasten

⑤ [+]/[-]-Tasten

- Für die Eingabe von Zahlen, um eine angezeigte Zahl oder eine Einstellung zu ändern.
- Negative Werte können unter Verwendung der Zifferntasten nicht eingegeben werden. Verwenden Sie an deren Stelle die [+]- (Erhöhung) und [-]-Taste (Verminderung).

Rückseite



- ⑥ MIDI OUT-Anschluss
- ⑦ MIDI IN-Anschluss
- ⑧ ASSIGNABLE JACK-Buchse (ASSIGNABLE JACK)
- ⑨ Stromversorgungsanschluss (DC 9V)
- ⑩ Kopfhörer/Ausgangsbuchse (PHONES/OUTPUT)

Controllerindikatorlampen

Song-/Pianobankcontroller-Indikatorlampe

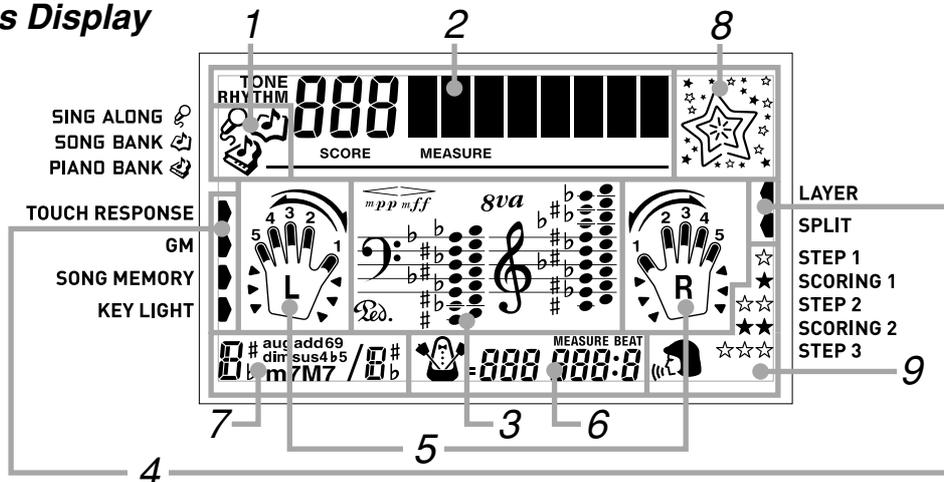
Falls Sie die SONG BANK-, PIANO BANK- oder SING ALONG-Taste drücken bzw. die SONG BANK-Taste und die PIANO BANK-Taste gleichzeitig betätigen, um mit der Wiedergabe eines Demomusikstückes zu beginnen, leuchtet die Song-/Pianobankcontroller-Indikatorlampe auf. Damit wird angezeigt, dass die Tasten ⑤ bis ⑨ gegenwärtig als Wiedergabesteuerungstasten funktionieren.

Rhythmuscontroller-Indikatorlampe

Falls Sie die RHYTHM-Taste drücken, um den Rhythmusmodus aufzurufen, oder die RHYTHM-Taste und danach die SONG MEMORY-Taste betätigen, um in den Songspeichermodus zu gelangen, leuchtet die Rhythmuscontroller-Indikatorlampe auf. Damit wird angezeigt, dass die Tasten ⑤ bis ⑨ gegenwärtig als Rhythmussteuerungstasten funktionieren.



Über das Display

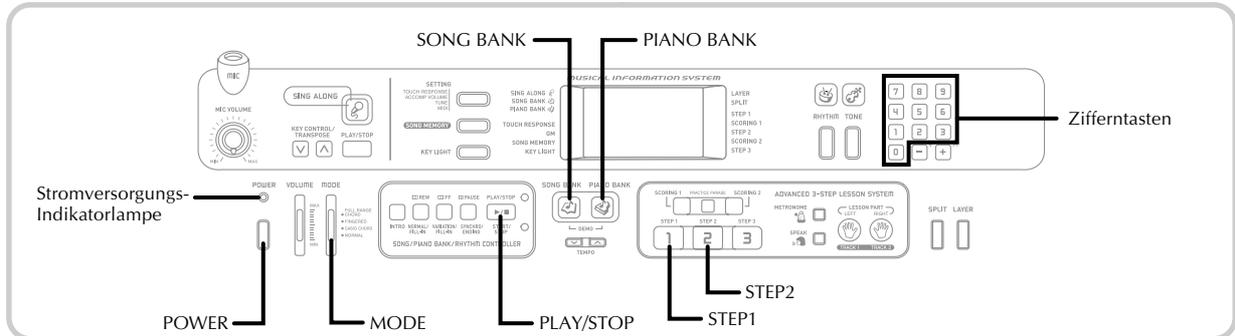


- Die Icons, die hier erscheinen, zeigen an, ob sich das Keyboard in dem Gesangsbegleitungsmodus, dem Songbankmodus oder dem Pianobankmodus befindet.
- Numerischer Bereich: Dieser Bereich zeigt die Klangfarbennummern, Songnummern, Bewertungswerte und andere numerische Daten an.
 - Textbereich: Dieser Bereich zeigt die Klangfarbennamen und Songnamen an. Er wird auch als Anzeigebereich für den Bewertungsmodus, den Songspeicher und andere Funktionen verwendet.
 - Indikatorbereich: Dieser Bereich zeigt den Typ der Daten an, die gegenwärtig im numerischen Bereich und im Textbereich angezeigt werden.
Beispiel: Der Indikator zeigt auf „TONE“, wenn ein Klangfarbenname angezeigt wird.
- Dieser Bereich ist ein Notenzeilen-Schreibweisen-Display, das die von den eingebauten Musikstücken, auf dem Keyboard oder aus dem Speicher gespielten Noten, die Akkordformen und die MIDI-Empfangsdaten anzeigt.*1 Noten im Bereich von F#6 bis C7 werden in dem Notenzeilen-Schreibweisen-Display um eine Oktave niedriger gemeinsam mit einer Oktaven-Erhöhmungsmarkierung (*8va*) angezeigt.*2
Falls Sie ein Pedal verwenden, erscheint hier eine Pedalmarkierung (*Ped.*), wenn Sie das Pedal drücken.
*1 Empfangene Noten außerhalb des Bereichs von C2 bis C7 erscheinen nicht auf dem Display.
*2 Noten in dem Bereich von C2 bis B2 werden nicht angezeigt, während die Oktaven-Erhöhmungsmarkierung (*8va*) auf dem Display angezeigt wird.
Dieser Bereich zeigt auch die dynamischen Markierungen an.
- Ein Indikator erscheint neben einer Funktion, die gerade verwendet wird: Anschlagdynamik, General MIDI Modus, Songspeicher, Tastenbeleuchtung, Mischklangfarbe, Split (Tastatur-Auftrennung).
- Dieser Bereich zeigt die Greifvorgänge und andere Informationen während der 3-Stufen-Lernfunktion und der Wiedergabe von Musikstücken an. Die Buchstaben „L“ (links) und „R“ (rechts) erscheinen, um die Parts der automatischen Begleitung und der Songspeicherspuren für die linke oder rechte Hand anzuzeigen.
- Dieser Bereich zeigt die Taktzahl, die Taktschlagzahl (Beat), ein grafisches Metronom und den aktuellen Tempowert (Beats pro Minute) während der Wiedergabe des Rhythmus, der automatischen Begleitung, der voreingestellten Musikstücke, des Songspeichers und des Metronoms an.
- Dieser Bereich zeigt die Akkordnamen während der automatischen Begleitung, der Songbank- und Gesangsbegleitungswiedergabe an.
- Der Typ des hier erscheinenden Sternes zeigt die Genauigkeit Ihres Timings beim Spielen jeder Note an, wenn der Bewertungsmodus eingeschaltet ist.
- Dieser Bereich zeigt Indikatoren an, die erscheinen, wenn die 3-Stufen-Lernfunktion, der Bewertungsmodus oder die akustische Fingersatzansage eingeschaltet ist.

HINWEIS

- Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Anzeigebeispiele dienen nur für illustrative Zwecke. Der tatsächliche Text und die Werte, die auf dem Display erscheinen, können von den in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Beispielen abweichen.
- Falls Sie unter einem Winkel auf die Flüssigkristallanzeige blicken, kann das Aussehen des Anzeigecontrasts ändern. Der Anzeigecontrast dieses Keyboards ist so eingestellt, dass einfaches Ablesen sichergestellt wird, wenn eine Person auf einem Stuhl vor dem Keyboard sitzt. Achten Sie darauf, dass der Anzeigecontrast fest eingestellt ist und nicht verändert werden kann.

Schnellnachschlag



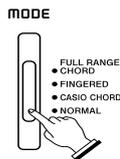
Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht der Keyboard-Operationen, welche den ersten und zweiten Stufen der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden.

Spielen des Keyboards

- Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten.
 - Dadurch leuchtet die Stromversorgungs-Indikatorlampe auf.

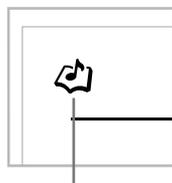


- Den MODE-Schalter auf NORMAL stellen.



- Die SONG BANK-Taste drücken.
 - Dadurch leuchtet die SONG BANK-Taste auf.

SING ALONG
SONG BANK
PIANO BANK



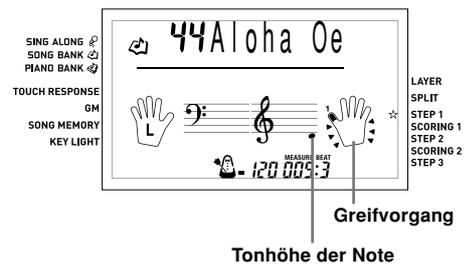
Indikator erscheint

- Das zu spielende Musikstück in der SONG BANK/SING ALONG Liste aufsuchen, und danach seine zweistellige Nummer mit den Zifferntasten eingeben.
 - Für die Songbank-/Gesangsbegleitungsliste (SONG BANK/SING ALONG) siehe Seite A-10.

Beispiel: Um „44 ALOHA OE“ zu wählen, die Ziffer 4 gefolgt von der Ziffer 4 eingeben.



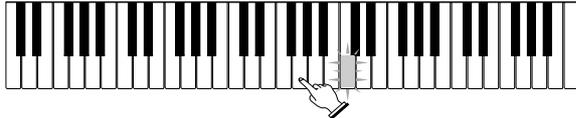
- Die STEP 1- oder STEP 2-Taste drücken.
 - Das Keyboard gibt einen Taktschlag aus und wartet, bis Sie etwas auf dem Keyboard spielen. Die Tasten, die Sie zuerst drücken müssen, blinken.
- Spielen Sie die Melodie gemeinsam mit der gewählten Begleitung des Musikstückes.
 - Spielen Sie gemäß den Greifvorgängen, Noten und dynamischen Markierungen, die auf dem Display erscheinen.





Falls Sie Stufe 1 der Lernfunktion gewählt haben

- Die Noten auf dem Keyboard spielen.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wird in Übereinstimmung mit den Noten wiedergegeben.
- Mit Stufe 1 wird immer die richtige Melodienote gespielt, welche Taste des Keyboards Sie auch immer drücken.



Falls Sie Stufe 2 der Lernfunktion gewählt haben

- Die richtigen Noten auf dem Keyboard spielen.



- Die aufleuchtende Taste des Keyboards drücken. Achten Sie darauf, dass bei den Pianobank-Musikstücken die Beleuchtung der Keyboard-Taste ausgeschaltet wird, sobald Sie die Taste drücken.
- Die Keyboard-Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wird in Übereinstimmung mit den Noten wiedergegeben, solange Sie die richtigen Tasten auf dem Keyboard drücken.

- Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

Wiedergabe eines Etüden- oder Konzertstück-Musikstückes

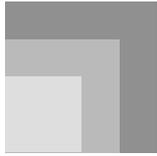
- Wenn Sie an Schritt 3 des obigen Vorganges gelangen, drücken Sie die PIANO BANK-Taste an Stelle der SONG BANK-Taste.
 - Dadurch leuchtet die SONG BANK-Taste auf.



Indikator erscheint

- In der PIANO BANK-Liste, suchen Sie das wiederzugebende Musikstück auf und verwenden Sie danach die Zifferntasten, um dessen zweistellige Nummer einzugeben.
 - Für die Pianobankliste (PIANO BANK) siehe Seite A-11.

- Danach setzen Sie ab Schritt 5 des obigen Vorganges fort.



Stromversorgung

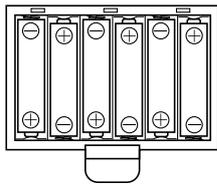
Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

Immer das Keyboard ausschalten, bevor die Batterien eingesetzt oder ausgetauscht werden.

Einsetzen der Batterien

- 1 Den Batteriefachdeckel abnehmen.
- 2 Sechs Mignonbatterien in das Batteriefach einsetzen.
 - Darauf achten, dass die positiven (+) und negativen (-) Enden der Batterien richtig ausgerichtet sind.



- 3 Die Laschen am Batteriefachdeckel in die dafür vorgesehenen Löcher einsetzen und den Deckel schließen.

HINWEIS

- Das Keyboard kann vielleicht nicht richtig funktionieren, wenn Sie die Batterien bei eingeschalteter Stromversorgung einsetzen oder austauschen. Falls dies eintritt, das Keyboard aus- und danach wieder einschalten, wodurch die Funktionen wieder normal arbeiten sollten.

Wichtige Informationen hinsichtlich der Batterien

- Nachfolgend ist die ungefähre Lebensdauer der Batterien aufgeführt.
Alkalibatterien 2,7 Stunden
 Der obige Wert entspricht der Standard-Batterielebensdauer bei normaler Temperatur, wenn die Lautstärke des Keyboards auf den mittleren Pegel eingestellt ist. Die Batterielebensdauer kann durch extreme Temperaturen oder das Spielen bei sehr hoher Lautstärke-Einstellung verkürzt werden.

- Jedes der folgenden Symptome weist auf niedrige Batteriespannung hin. Wenn eines dieser Symptome auftritt, die Batterien möglichst bald austauschen.
 - Stromversorgungs-Indikatorlampe blass
 - Instrument schaltet nicht ein
 - Display blass, schwierig abzulesen
 - Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
 - Verzerrungen im ausgegebenen Sound
 - Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
 - Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
 - Verblässen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
 - Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigegeben
 - Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt
 - Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt
 - Abnormal niedriger Mikrofonpegel
 - Verzerrung des Mikrofoneingangs
 - Blasse Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird
 - Plötzlicher Stromausfall, wenn Mikrofon verwendet wird
 - Abblenden der Keyboard-Leuchten, wenn Noten ertönen
 - Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird

⚠ WARNUNG

Falsche Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen und damit zu einer Beschädigung benachbarter Gegenstände führen, oder die Batterien können bersten, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Versuchen Sie niemals die Batterien zu zerlegen oder diese kurzuschließen. ⓧ
- Setzen Sie die Batterien niemals Wärme aus, und versuchen Sie niemals diese durch Verbrennen zu entsorgen.
- Mischen Sie niemals alte Batterien mit neuen Batterien.
- Mischen Sie niemals Batterien unterschiedlichen Typs.
- Versuchen Sie niemals ein Aufladen der Batterien.
- Achten Sie immer darauf, dass die Batterien mit den positiven (+) und negativen (-) Enden in die richtigen Richtungen weisend eingesetzt werden.



⚠ VORSICHT

Fehlerhafte Verwendung der Batterien kann zu deren Auslaufen führen, wodurch Gegenstände in der Nähe beschädigt werden können. Oder die Batterien können explodieren, wodurch es zu Feuer- und Verletzungsgefahr kommt. Beachten Sie daher immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

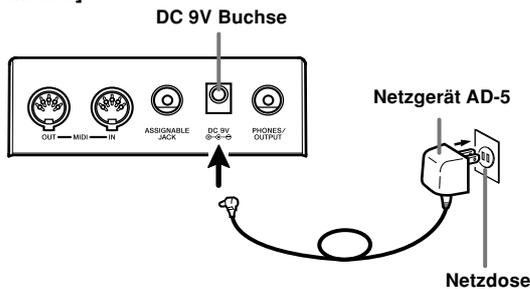
- Verwenden Sie nur die für dieses Produkt vorgeschriebenen Batterien. ⓧ
- Entfernen Sie die Batterien aus dem Produkt, wenn Sie dieses für längere Zeit nicht verwenden werden.

Netzbetrieb

Für Netzbetrieb darf nur das für dieses Keyboard vorgeschriebene Netzgerät verwendet werden.

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-5

[Rückseite]



Bitte beachten Sie auch die folgenden wichtigen Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen, wenn Sie das Netzgerät verwenden.

⚠ WARNUNG

Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Verwenden Sie nur das für dieses Produkt spezifizierte Netzgerät.
- Verwenden Sie nur eine Spannungsquelle, die innerhalb der an dem Netzgerät angegebenen Netzspannung liegt. ⚠
- Überhitzen Sie nicht die elektrischen Netzdosens und Verlängerungskabel. ⓧ
- Stellen Sie niemals schwere Gegenstände auf dem Kabel ab und setzen Sie dieses keiner Wärme aus. ⓧ
- Versuchen Sie niemals ein Modifizieren des Kabels, und biegen Sie das Kabel nicht übermäßig ab.
- Verdrehen Sie niemals das Kabel, und ziehen Sie niemals stark daran.
- Sollte das elektrische Kabel oder der Stecker beschädigt werden, wenden Sie sich sofort an Ihren Fachhändler oder an einen autorisierten CASIO Kundendienst. ⚠
- Berühren Sie niemals das Netzgerät mit nassen Händen. Anderenfalls besteht Stromschlaggefahr. ⓧ

⚠ VORSICHT

Falsche Verwendung des Netzgerätes führt zu Feuer- und Stromschlaggefahr. Beachten Sie immer die folgenden Vorsichtsmaßnahmen.

- Ordnen Sie das elektrische Kabel niemals in der Nähe eines Ofens oder einer anderen Wärmequelle an. ⓧ
- Ziehen Sie niemals am Kabel, wenn Sie das Netzgerät von der Netzdose abtrennen. Ziehen Sie immer am Netzgerät selbst, um dieses abzutrennen.
- Stecken Sie das Netzgerät immer bis zum Anschlag in die Netzdose ein. ⚠
- Trennen Sie das Netzgerät während eines Gewitters oder vor Antritt einer Reise bzw. vor längerer Abwesenheit immer von der Netzdose ab.
- Trennen Sie mindestens einmal jährlich das Netzgerät von der Netzdose ab, und wischen Sie den an den Kontakten des Steckers angesammelten Staub ab.

WICHTIG!

- Unbedingt darauf achten, dass das Keyboard ausgeschaltet ist, bevor das Netzgerät angeschlossen oder abgetrennt wird.
- Bei längerer Verwendung erwärmt sich das Netzgerät. Dies ist jedoch normal und stellt keine Störung dar.

Ausschaltautomatik

Bei Batteriebetrieb wird die Stromversorgung des Keyboards automatisch ausgeschaltet, wenn Sie für etwa 6 Minuten keine Operation ausführen. In diesem Fall muss die POWER-Taste gedrückt werden, um die Stromversorgung wieder einzuschalten.

HINWEIS

- Bei Verwendung des Netzgerätes für die Stromversorgung des Keyboards ist die Ausschaltautomatik außer Betrieb gesetzt (sie funktioniert nicht).

Ausschalten der Ausschaltautomatik

Die TONE-Taste niederhalten, während Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten, um die Ausschaltautomatik auszuschalten.

HINWEIS

- Wenn diese Funktion ausgeschaltet ist, schaltet sich das Keyboard nicht selbsttätig aus, wie lange das Keyboard auch bei eingeschalteter Stromversorgung nicht betätigt wird.
- Die Ausschaltautomatik wird wiederum eingeschaltet, wenn Sie die Stromversorgung manuell aus- und danach wieder einschalten.



Stromversorgung

Einschaltwarnung

Die Keyboard-Tasten leuchten, um Sie zu warnen, wenn Sie die Stromversorgung eingeschaltet belassen und für etwa sechs Minuten keine Operation ausführen. Achten Sie darauf, dass dabei die Tasten nur leuchten, d.h. es wird kein Sound erzeugt. Wenn dies eintritt, einen beliebigen Knopf oder eine beliebige Keyboard-Taste drücken, um die Einschaltwarnung freizugeben.

HINWEIS

- Die Einschaltwarnung arbeitet nur, wenn das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird. Sie arbeitet nicht bei Batteriebetrieb.

Ausschalten der Ausschaltautomatik und der Einschaltwarnung

Die TONE-Taste niederhalten, während Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten, um die Ausschaltautomatik und die Einschaltwarnung auszuschalten.

- Wenn diese Funktionen ausgeschaltet sind, schaltet sich das Keyboard nicht selbsttätig aus und keine Warnung wird ausgegeben, wie lange das Keyboard auch bei eingeschalteter Stromversorgung nicht betätigt wird.
- Die Ausschaltautomatik und die Einschaltwarnung werden wiederum eingeschaltet, wenn Sie die Stromversorgung manuell aus- und danach wieder einschalten.

Einstellungen und Speicherinhalt

Einstellungen

Die wirksamen Klangfarben-, Rhythmus- und anderen wichtigen Keyboard-Einstellungen, wenn die Stromversorgung mit der POWER-Taste manuell bzw. von der Ausschaltautomatik automatisch ausgeschaltet wird, sind wiederum wirksam, wenn Sie das nächste Mal die Stromversorgung einschalten.

Wichtige Keyboard-Einstellungen

Die wichtigsten Keyboard-Einstellungen sind: Mischklangfarbe, Split (Tastatur-Auftrennung), Splitpunkt, Anschlagdynamik, Rhythmusnummer, Rhythmustempo, Begleitlautstärke, überlagerte Klangfarbe, aufgetrennte Klangfarbe, überlagerte aufgetrennte Klangfarbe, General MIDI-Modus ein/aus, Begleitungs-MIDI OUT ein/aus, Einstellung der zuordnungsbaaren Buchse, Keyboard-Kanal und akustische Fingersatzansage ein/aus.

Songspeicherinhalt

Zusätzlich zu den obigen Einstellungen, verbleiben auch die im Songspeicher abgespeicherten Daten erhalten.

Elektrischer Strom

Die oben beschriebenen Einstellungen und Speicherdaten bleiben erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch das Abziehen des Netzgerätes, wenn keine Batterien eingesetzt sind, oder wenn die eingesetzten Batterien verbraucht sind, wird die elektrische Stromversorgung des Keyboards unterbrochen. Dadurch werden alle Einstellungen auf ihre werksseitigen Vorgaben initialisiert, und die im Speicher abgespeicherten Daten werden gelöscht.

Anforderungen an die Stromversorgung

Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, wenn Sie sicherstellen möchten, dass die gegenwärtigen Keyboard-Einstellungen und Speicherinhalte nicht verloren werden.

- Achten Sie darauf, dass das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird, bevor Sie die Batterien austauschen.
- Bevor Sie das Netzgerät abtrennen, darauf achten, dass neue Batterien in das Keyboard eingesetzt sind.

Darauf achten, dass die Stromversorgung des Keyboards ausgeschaltet ist, bevor Sie die Batterien austauschen oder das Netzgerät abtrennen.

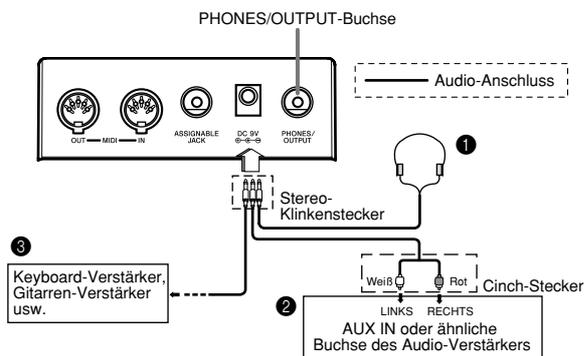
ANSCHLÜSSE

PHONES/OUTPUT-Buchse

VORBEREITUNG

- Bevor Kopfhörer oder andere externe Geräte angeschlossen werden, unbedingt zuerst die Lautstärkeeinstellung des Keyboards und des anzuschließenden Gerätes vermindern. Die gewünschte Lautstärke kann nach Beendigung der Anschlüsse wieder eingestellt werden.

[Rückseite]



Anschließen der Kopfhörer (Abb. 1)

Durch das Anschließen der Kopfhörer wird der Ausgang von den eingebauten Lautsprechern des Keyboards ausgeschaltet, sodass Sie auch zu späten Nachtstunden spielen können, ohne jemanden zu stören.

Audio-Gerät (Abb. 2)

Das Keyboard an ein Audio-Gerät anschließen, wobei ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel zu verwenden ist, das an einem Ende einen Stereo-Klinkenstecker und am anderen Ende zwei Cinch-Stecker aufweist. Bei dem an das Keyboard angeschlossenen Stecker muss es sich um einen Stereo-Stecker handeln, da sonst nur ein Stereo-Kanal ausgegeben wird. In dieser Konfiguration ist der Eingangswahlschalter des Audio-Gerätes normalerweise auf die Eingangsbuchse (mit AUX IN oder dgl. markiert) einzustellen, an die das Kabel von dem Keyboard angeschlossen ist. Für weitere Einzelheiten siehe die mit dem Audio-Gerät mitgelieferte Bedienungsanleitung.

Verstärker für Musikinstrumente (Abb. 3)

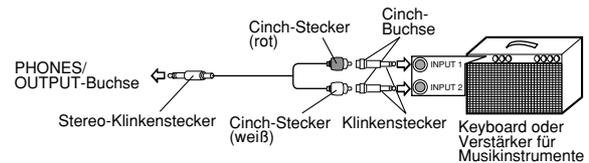
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

HINWEIS

- Unbedingt ein Verbindungskabel verwenden, das einen Stereo-Stecker an dem an das Keyboard angeschlossenen Ende und einen Stecker für zwei Kanäle (links und rechts) an der Seite des Verstärkers aufweist. Der falsche Steckertyp an einem Ende führt dazu, dass einer der Stereo-Kanäle verloren wird.

Nach dem Anschluss an einen Verstärker für Musikinstrumente ist die Lautstärke des Keyboards auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen, worauf die gewünschte Lautstärke mit den Reglern des Verstärkers einzustellen ist.

Anschlussbeispiel



Anschluss an einen Computer oder an ein anders Gerät

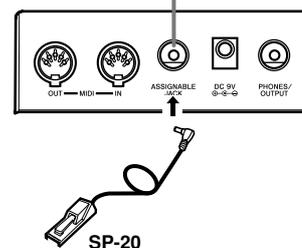
Sie können das Keyboard auch an einen Computer oder Sequenzer anschließen. Für Einzelheiten siehe „MIDI“ auf Seite G-51.

Zuordnungsbare Buchse

Sie können ein optionales Sustain-Pedal (SP-2 oder SP-20) an die ASSIGNABLE JACK-Buchse anschließen, um die nachfolgend beschriebenen Funktionen verwenden zu können.

Für Einzelheiten über das Wählen der gewünschten Pedalfunktion siehe „ASSIGNABLE JACK (ZUORDNUNGSBARE BUCHSE) (Vorgabe: SUS)“ auf Seite G-55.

ASSIGNABLE JACK-Buchse



Sustain-Pedal

- Bei Piano-Klangfarben werden die Noten angehalten, wenn das Pedal niedergetreten wird, gleich wie mit dem Dämpfungspedal eines Pianos.
- Bei Orgel-Klangfarben werden die Noten durch das Niederdrücken des Pedals weiterhin gespielt, bis Sie das Pedal freigeben.



Connections

Sostenuto-Pedal

- Gleich wie mit dem oben beschriebenen Sustain-Pedal, werden die Noten durch das Niederdrücken des Sostenuto-Pedals angehalten.
- Der Unterschied zwischen dem Sostenuto-Pedal und dem Sustain-Pedal liegt in der Zeitsteuerung. Mit dem Sostenuto-Pedal drücken Sie die Tasten und betätigen danach das Pedal, bevor Sie die Tasten freigeben.
- Nur die Noten, die beim Drücken des Pedals ertönen, werden angehalten.

Soft-Pedal (Dämpferpedal)

Durch Drücken dieses Pedals wird der Sound der gespielten Noten weich gemacht.

Rhythmus-Start/Stop-Pedal

In diesem Fall führt das Pedal die gleichen Funktionen wie die START/STOP-Taste aus.

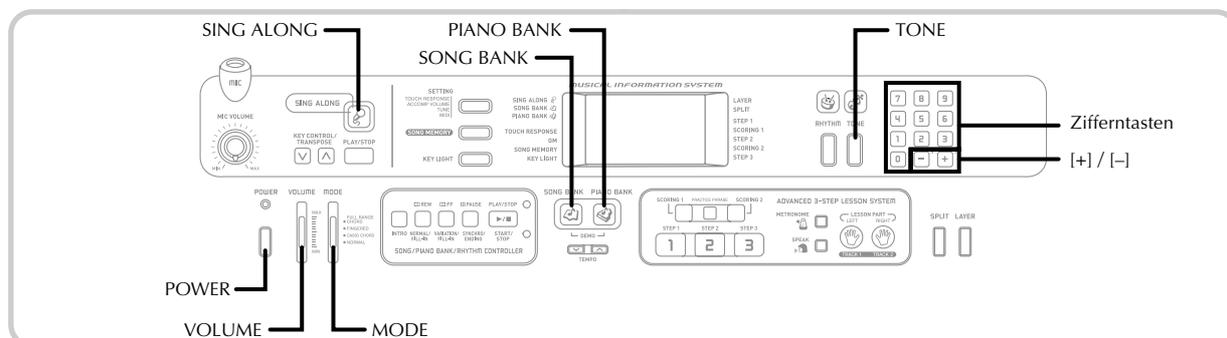
Mikrofonbuchse

Sie können ein im Fachhandel erhältliches Mikrofon an die Mikrofonbuchse anschließen und zu den auf dem Keyboard gespielten Noten mitsingen. Für Einzelheiten siehe „Verwendung eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung“ auf Seite G-32.

Zubehör und Sonderzubehör

Nur das für dieses Keyboard vorgeschriebene Zubehör und Sonderzubehör verwenden. Bei Verwendung von nicht autorisierten Geräten kann es zu Feuer-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr kommen.

Grundlegende Bedienvorgänge



Dieser Abschnitt enthält Informationen über die Ausführung von grundlegenden Keyboard-Operationen.

Spielen des Keyboards

- 1 Die POWER-Taste drücken, um das Keyboard einzuschalten.
- 2 Den MODE-Schalter auf Position NORMAL stellen.
- 3 Den VOLUME-Schieberegler verwenden, um die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen.
- 4 Etwas auf dem Keyboard spielen.
 - Die anfängliche Vorgabeeinstellung des Keyboards nach dem Einschalten der Stromversorgung ist der Songbankmodus. Dem Keyboard ist dabei anfänglich die Klangfarbe 096 FLUTE 1 zugeordnet, was die für die Songbank-Musikstücknummer 00 verwendete Klangfarbe ist.

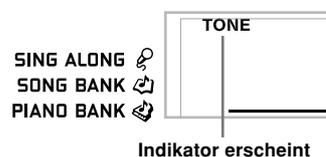
Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard weist 255 eingebaute Klangfarben auf. Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um die gewünschte Klangfarbe zu wählen.

Wählen einer Klangfarbe

- 1 Die gewünschte Klangfarbe in der TONE-Liste des Keyboards aufsuchen und deren Klangfarbennummer ablesen.
 - Achten Sie darauf, dass nicht alle verfügbaren Klangfarben in der Klangfarbenliste aufgeführt sind, die auf der Konsole des Keyboards aufgedruckt ist. Für eine vollständige Liste siehe die „Klangfarben-Liste“ auf Seite A-6.

- 2 Die TONE-Taste drücken.



- Falls Sie sich in dem Songbankmodus befinden, als Sie die TONE-Taste drücken, beginnt die SONG BANK-Taste zu blinken. Falls Sie sich in dem Pianobankmodus befinden, beginnt die PIANO BANK-Taste zu blinken. Falls Sie sich in dem Gesangsbegleitungsmodus befinden, beginnt die SING ALONG-Taste zu blinken.

- 3 Die Zifferntasten verwenden, um die dreistellige Klangfarbennummer der gewünschten Klangfarbe einzugeben.

Beispiel: Um „049 ACOUSTIC BASS“ zu wählen, die Ziffern 0, 4 gefolgt von der Ziffer 9 eingeben.



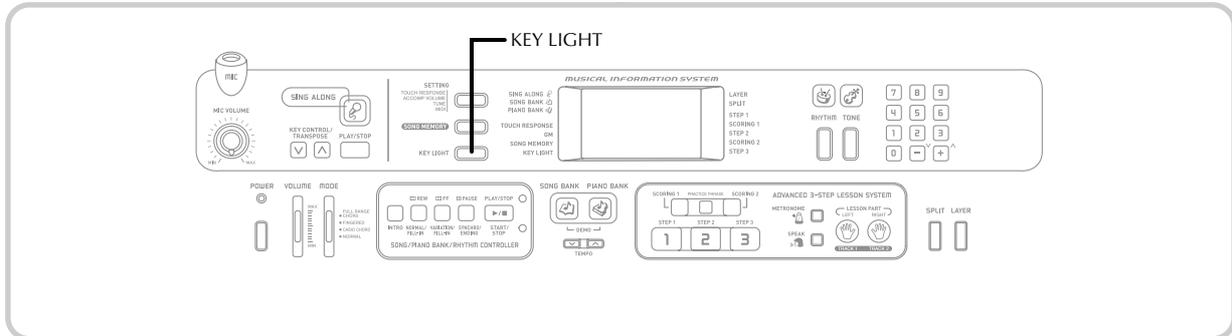
- Drücken Sie die blinkende Taste (SONG BANK, PIANO BANK oder SING ALONG), um die Klangfarben-Wahloperation zu verlassen und das Blinken zu stoppen.

HINWEIS

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden). Falls Sie nur eine oder zwei Stellen eingeben und danach stoppen, wird das Display nach einigen Sekunden Ihre Eingabe automatisch löschen.
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [-]-Taste drücken.
- Wenn einer der Schlagzeug-Sets gewählt ist (Klangfarbennummern 246 bis 254), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite A-3.



Grundlegende Bedienvorgänge



Polyfonie

Der Ausdruck Polyfonie bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 24-notige Polyfonie auf, die die von Ihnen gespielten Noten sowie auch die vom Keyboard gespielten Rhythmus- und automatischen Begleitungsmuster einschließt. Dies bedeutet, dass die Anzahl der für das Spielen des Keyboards verfügbaren Noten (Polyfonie) reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder automatisches Begleitungsmuster vom Keyboard gespielt wird. Achten Sie auch darauf, dass manche Klangfarben nur 12-notige Polyfonie aufweisen.

- Wenn der Rhythmus oder die automatische Begleitung gespielt wird, wird die Anzahl der gleichzeitig gespielten Sounds reduziert.

Digital-Sampling

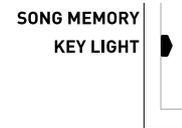
Eine Anzahl der mit diesem Keyboard verwendeten Klangfarben wurden mit einer als Digital-Sampling bezeichneten Technik aufgezeichnet und verarbeitet. Um hohe Qualität der Klangfarben sicherzustellen, werden dabei die niedrigen, mittleren und hohen Bereiche abgetastet und danach kombiniert, um Ihnen Sounds bieten zu können, die verblüffend ähnlich zu den Originalen sind. Sie können vielleicht geringe Unterschiede in der Lautstärke oder Klangqualität bei manchen Klangfarben feststellen, wenn Sie diese an unterschiedlichen Position am Keyboard spielen. Dies ist ein unvermeidliches Ergebnis der Mehrfach-Abtastung und ist kein Anzeichen von Fehlbetrieb.

Ein- und Ausschaltung des Tastenbeleuchtungssystems

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Tastenbeleuchtungssystem ein- oder auszuschalten.

Ein- und Ausschalten des Tastenbeleuchtungssystems

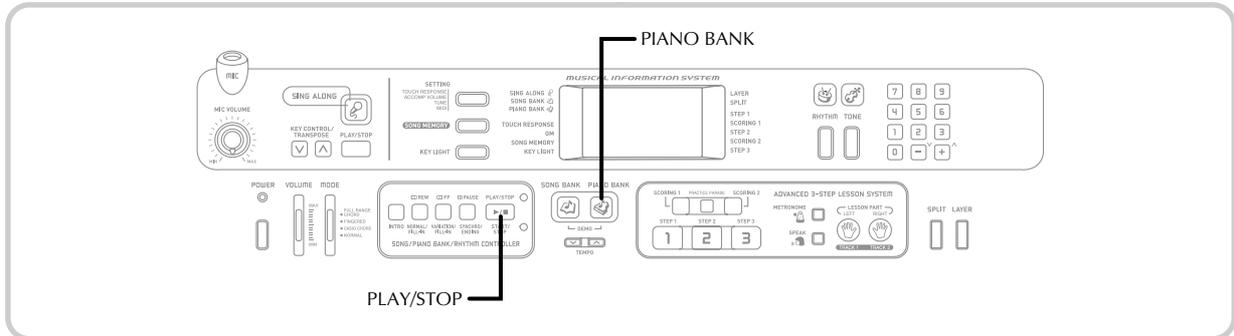
- 1 Die KEY LIGHT-Taste drücken, um das Tastenbeleuchtungssystem ein- oder auszuschalten.
 - Der KEY LIGHT-Indikator verschwindet, wenn das Tastenbeleuchtungssystem ausgeschaltet ist.



HINWEIS

- Das Tastenbeleuchtungssystem wird automatisch eingeschaltet, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten.

Üben auf dem Piano



Verwendung der PIANO BANK-Taste

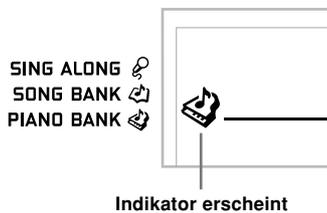
Durch das Drücken der PIANO BANK-Taste erhalten Sie sofortigen Zugriff auf die Pianoklangfarben und die Pianomusikstückwahl.

Anfängliche Pianobankeinstellung

Klangfarbe: 000 Stereo-Piano

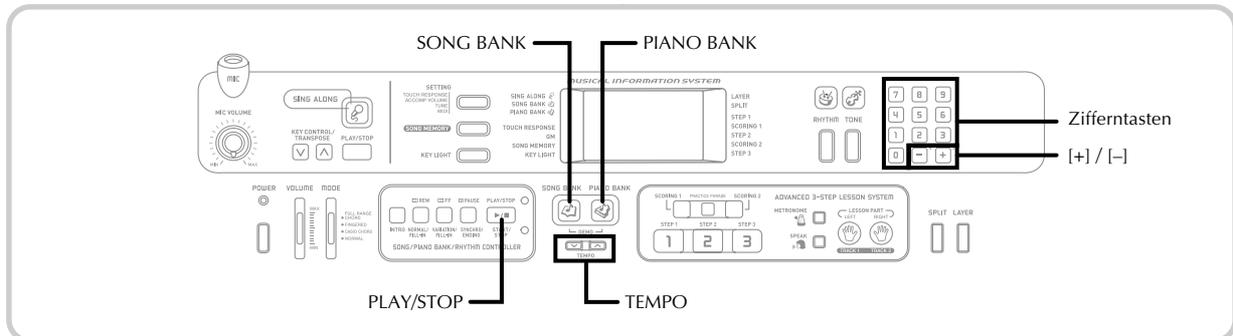
Verwenden der Pianobank

- 1 Drücken Sie die PIANO BANK-Taste.
 - Dadurch leuchtet die PIANO BANK-Taste auf.



- 2 Versuchen Sie etwas auf dem Keyboard zu spielen.
 - Die von Ihnen gespielten Noten ertönen mit einer Pianoklangfarbe.
- 3 Falls Sie ein vorprogrammiertes Musikstück wiedergeben möchten, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.
 - Dadurch wird das gegenwärtig gewählte Musikstück in einer Endlosschleife wiedergegeben.
 - Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie erneut die PLAY/STOP-Taste.

Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes



Ihr Keyboard weist insgesamt 100 vorprogrammierte Musikstücke auf. Sie können die vorprogrammierten Musikstücke für Ihr Hörvergnügen wiedergeben, oder Sie können diese zum Üben und sogar zum Mitsingen verwenden. Die vorprogrammierten Musikstücke sind in die beiden nachfolgend beschriebenen Gruppen unterteilt.

- **Songbank- /Gesangsbegleitungsgruppe:**
50 Musikstücke für einhändiges Spielen
Die Musikstücke in dieser Gruppe sind Musikstücke mit Begleitautomatik. Sie können ein Musikstück der Songbankgruppe während einer Übungsstunde für den Melodienpart verwenden. Falls Sie ein Mikrofon an das Keyboard anschließen und den Gesangsbegleitungsmodus* aufrufen, können Sie mit einem vorprogrammierten Musikstück mitsingen.
* Der Gesangsbegleitungsmodus reduziert die Lautstärke des Melodienparts der vorprogrammierten Musikstücke und ändert die Klangfarbenwahl auf eine Klangfarbe, der ein Vokalist leichter folgen kann.
- **Pianobankgruppe:** 50 Musikstücke für zweihändiges Spielen
Die Pianomusikstücke in dieser Gruppe sind in 20 Etüden und 30 Konzertstücke unterteilt. Sie können ein Musikstück der Pianobankgruppe für das Üben des Parts der linken Hand oder des Parts der rechten Hand verwenden.

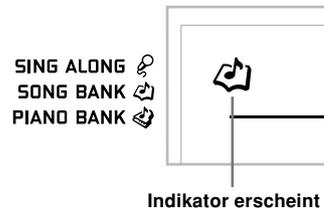
Wiedergabe eines Songbank-Musikstückes

VORBEREITUNG

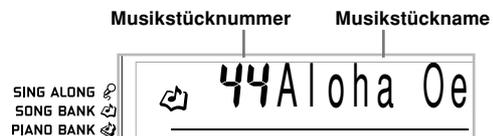
- Stellen Sie die Hauptlautstärke (Seite G-19) ein.

- Suchen Sie das zu spielende Musikstück in der SONG BANK/SING ALONG-Liste auf und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die Songbank-/Gesangsbegleitungsliste (SONG BANK/SING ALONG) siehe Seite A-10.

- Die SONG BANK-Taste drücken, um den Song Bank Modus aufzurufen.
 - Dadurch leuchtet die SONG BANK-Taste auf.



- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die zweistellige Nummer des Musikstückes einzugeben.
Beispiel: Um z.B. „44 ALOHA OE“ zu wählen, 4 und danach 4 eingeben.



HINWEIS

- Das Musikstück mit der Nummer 00 ist die vorgegebene Einstellung für das Songbank-Musikstück, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten.
- Sie können auch die angezeigte Musikstücknummer durch Drücken der [+]- oder [-]-Taste erhöhen bzw. vermindern.

- Die PLAY/STOP-Taste drücken, um mit der Wiedergabe des Musikstückes zu beginnen.



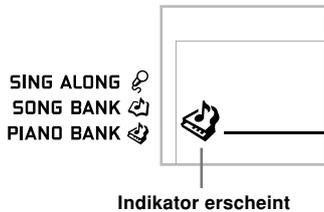


Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes

- Die PLAY/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe des Song Bank Musikstückes zu stoppen.
 - Das von Ihnen gewählte Musikstück wird wiedergegeben, bis Sie dieses stoppen.

Wiedergabe eines Pianobank-Musikstückes

- Suchen Sie das wiederzugebende Musikstück in der PIANO BANK-Liste auf, und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die Pianobankliste (PIANO BANK) siehe Seite A-11.
- Drücken Sie die PIANO BANK-Taste, um die Pianobankgruppe zu spezifizieren.



HINWEIS

- Drücken Sie die PIANO BANK-Taste, um die Klangfarbe auf Stereo-Piano (Klangfarbennummer 000) zu ändern.

- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die zweistellige Nummer des in Schritt 1 aufgesuchten Musikstückes einzugeben.

Beispiel: Um das Musikstück mit der Nummer 16 (Ode To Joy) zu wählen, geben Sie 1 und danach 6 ein.



HINWEIS

- Das Musikstück mit der Nummer 00 ist die vorgegebene Einstellung für das Pianobank-Musikstück, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards einschalten.
- Sie können die angezeigte Nummer des Musikstückes auch unter Verwendung der [+] - und [-] -Tasten ändern.

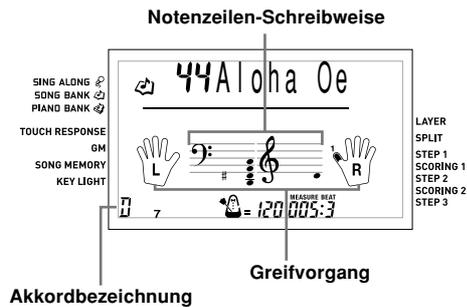
- Drücken Sie die PLAY/STOP-Taste, um mit der Wiedergabe zu beginnen.

- Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.
 - Das von Ihnen gewählte Musikstück wird wiedergegeben, bis Sie dieses stoppen.

Musikalisches Informationssystem

Wenn das Keyboard eines der eingebauten Musikstücke spielt, zeigt das Display verschiedene Informationen über das Musikstück an.

Beispiel: Anzeige während der Song Bank-Wiedergabe



HINWEIS

- Die Akkordbezeichnungen werden für die Pianobank-Musikstücke nicht angezeigt.

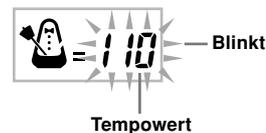
Einstellung des Tempos

Jedes Musikstück weist ein voreingestelltes Vorgabe-Tempo (Beats pro Minute) auf, das automatisch eingestellt wird, wenn Sie ein Musikstück wählen. Während der Wiedergabe des Musikstückes können Sie die Tempo-Einstellung auf einen Wert im Bereich von 40 bis 255 ändern.

Einstellen des Tempos

- Die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo einzustellen.

- ∧ : Erhöht den Tempowert.
- ∨ : Vermindert den Tempowert.

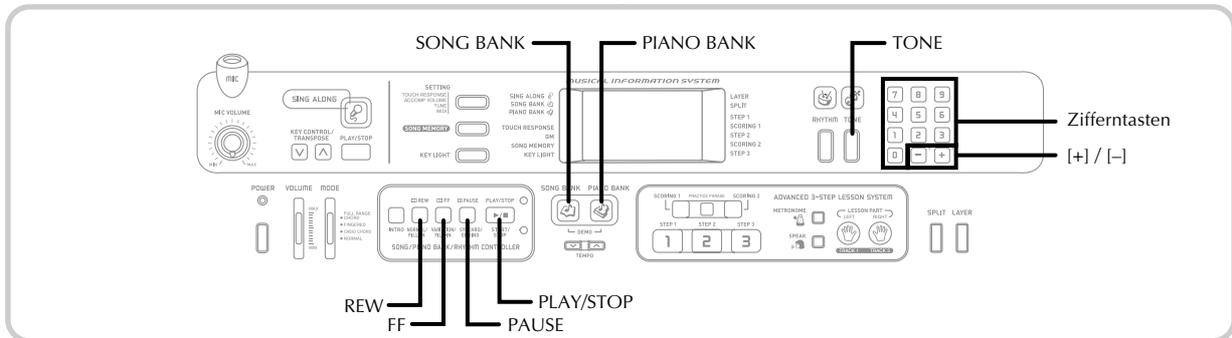


HINWEIS

- Während der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der ∧ - und ∨ -TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus automatisch auf sein vorgegebenes Tempo zurückgestellt.
- Die Pianobank-Musikstücke weisen Tempoänderungen auf, um bestimmte musikalische Effekte zu erzeugen. Achten Sie darauf, dass die Tempo-Einstellung automatisch auf die Vorgabe zurückkehrt, wenn es zu einer Tempoänderung innerhalb eines dieser Musikstücke kommt.



Wiedergabe eines eingebauten Musikstückes



Pause während der Wiedergabe

- 1 Die PAUSE-Taste während der Wiedergabe eines Musikstückes drücken, um auf Pause zu schalten.
- 2 Durch erneutes Drücken der PAUSE-Taste wird mit der Wiedergabe ab dem Punkt fortgesetzt, an dem auf die Pausefunktion geschaltet wurde.

Schneller Rücklauf

- 1 Während der Wiedergabe oder Pausefunktion eines Musikstückes, die REW-Taste gedrückt halten, um den schnellen Rücklauf auszuführen.
 - Der schnelle Rücklauf überspringt jeweils einen Takt in Rücklaufrichtung.
 - Die Takt- und Beatnummern auf dem Display ändern, während der schnelle Rücklauf ausgeführt wird.



Taktnummer Beatnummer

- 2 Sobald die REW-Taste freigegeben wird, setzt wiederum die Wiedergabe ab dem Takt ein, dessen Nummer auf dem Display angezeigt wird.

HINWEIS

- Der schnelle Rücklauf arbeitet nicht, wenn die Musikstückwiedergabe gestoppt ist.
- Bestimmte Wiedergabebedingungen können dazu führen, dass einige Zeit benötigt wird, bevor der schnelle Rücklauf startet, nachdem Sie die REW-Taste gedrückt haben.

Schneller Vorlauf

- 1 Während der Wiedergabe oder Pausefunktion eines Musikstückes, die FF-Taste gedrückt halten, um den schnellen Vorlauf auszuführen.
 - Der schnelle Vorlauf überspringt jeweils einen Takt in Vorlaufrichtung.
 - Die Takt- und Beatnummern auf dem Display ändern, während der schnelle Vorlauf ausgeführt wird.



Taktnummer Beatnummer

- 2 Sobald die FF-Taste freigegeben wird, setzt wiederum die Wiedergabe ab dem Takt ein, dessen Nummer auf dem Display angezeigt wird.

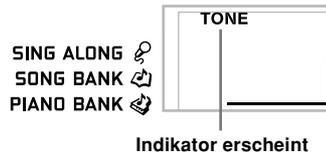
HINWEIS

- Der schnelle Vorlauf arbeitet nicht, wenn die Musikstückwiedergabe gestoppt ist.



Ändern der Klangfarbe der Melodie

- 1 Drücken Sie die TONE-Taste.



- 2 Die gewünschte Klangfarbe in der TONE-Liste aufsuchen, und danach die Zifferntasten verwenden, um deren dreistellige Nummer einzugeben.

Beispiel: Um „057 VIOLIN“ zu wählen, die Ziffern 0, 5 und 7 eingeben.

- Sie können jede der 255 eingebauten Klangfarben des Keyboards wählen.



HINWEIS

- Sie können auch die [+] - und [-] -Taste verwenden, um die Melodie-Klangfarben zu ändern.
- Für zweihändige Musikstücke (Pianobank-Musikstücke) wird die gleiche Klangfarbe für die Parts der linken und rechten Hand verwendet.
- Durch Spezifizieren der Musikstücknummer für das gleiche Musikstück, das gegenwärtig gewählt ist, wird die Melodie-Klangfarbe auf die Vorgabe-Einstellung für dieses Musikstück geändert.

Aufeinanderfolgende Wiedergabe aller Musikstücke

- 1 Drücken Sie gleichzeitig die SONG BANK-Taste und die PIANO BANK-Taste.

- Die Songbank-Musikstücke beginnen ab Musikstücknummer 00 und setzen mit den Songbank-Musikstücken in numerischer Reihenfolge fort.
- Sowohl die SONG BANK-Taste als auch die PIANO BANK-Taste leuchtet während der Demowiedergabe.

- 2 Um die Wiedergabe eines Musikstückes zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Während der Wiedergabe eines Musikstückes können Sie die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Taste verwenden, um auf ein anderes Musikstück zu ändern.
- Sie können mit dem Musikstück auf dem Keyboard mitspielen.



Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion

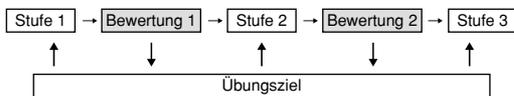
Mit der fortschrittlichen 3-Stufen-Lernfunktion können Sie die vorprogrammierten Musikstücke üben und sogar Ihre Fortschritte gemäß den von dem Keyboard vergebenen Bewertungspunkten plotten.

Die 3-Stufen-Lernfunktion lässt Sie in Ihrem eigenen Tempo üben.

Das Greifen und die Noten erscheinen auf dem Display des Keyboards, und die Tasten, die Sie drücken sollten, leuchten auf dem Keyboard auf, um Ihnen beim Erlernen des Keyboards zu helfen.

Mit dem Bewertungsmodus können Sie eine Idee über Ihre Fortschritte erhalten. Sie können sogar herausfinden, an welchen Phrasen in Ihrer Darbietung Sie weiter arbeiten müssen, damit Sie Ihre Übungen darauf konzentrieren können.

Lernfortschritt



3-Stufen-Lernfunktion

Die 3-Stufen-Lernfunktion führt Sie durch die drei unten beschriebenen Stufen, um Ihnen beim Erlernen des Spielens von Musikstücken auf dem Keyboard zu helfen.

Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

In dieser Stufe wird durch Drücken einer beliebigen Taste auf dem Keyboard die richtige Note gespielt, sodass Sie sich auf das richtige Timing konzentrieren können, ohne sich Sorgen über das Spielen der richtigen Noten zu machen. Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie eine Taste drücken, bevor Sie mit der nächsten Phrase fortsetzt.

Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

In dieser Stufe verwenden Sie das Display, um zu lernen, welche Finger Sie verwenden und wie laut oder weich Sie spielen sollen, bzw. das Tastenbeleuchtungssystem, um zu lernen, welche Tasten des Keyboards Sie drücken sollen. Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie die richtige Note spielen, sodass Sie mit Ihrem eigenen Tempo lernen können.

Stufe 3 - Spielen Sie mit normaler Geschwindigkeit.

Hier erfreuen Sie sich an dem eigentlichen Spielen der Musikstücke, die Sie in Stufe 1 und Stufe 2 erlernt haben. Das Tastenbeleuchtungssystem zeigt Ihnen weiterhin die zu drückenden Tasten des Keyboards an, wobei jedoch die Begleitung mit der normalen Geschwindigkeit fortsetzt, unabhängig davon, ob Sie die richtigen Noten spielen oder nicht.

Musikstücktypen und ihre Parts

Die eingebauten Musikstücke dieses Keyboards sind in zwei grundlegende Gruppen unterteilt: Musikstücke mit Begleitautomatik (Songbank) und Musikstücke mit zweihändiger Begleitung (Pianobank). Die für die 3-Stufen-Lernfunktion verfügbaren Parts hängen von dem verwendeten Typ ab.

Musikstücke mit Begleitautomatik (Songbank)

Wie ihre Bezeichnung erkennen lässt, bestehen diese Musikstücke aus einem automatischen Begleitungsteil und einem Melodienteil. Wenn Sie diese Musikstücke für die 3-Stufen-Lernfunktion verwenden, können Sie das Spielen nur des Melodienteils (Part der rechten Hand) üben.

Zweihändige Musikstücke (Pianobank)

Dieser Typ von Musikstücken wird mit beiden Händen gespielt, wie in einem Pianosolo. Wenn Sie diese Musikstücke für die 3-Stufen-Lernfunktion verwenden, können Sie das Spielen der Parts für die linke Hand und für die rechte Hand üben.

Betrieb des Tastenbeleuchtungssystems und Anzeigehalt während der 3-Stufen-Lernfunktion

Wenn Sie ein Musikstück mit automatischer Begleitung für die 3-Stufen-Lernfunktion wählen, zeigt Ihnen das Tastenbeleuchtungssystem die zu drückenden Tasten an, wogegen das Display die zu spielenden Noten und ihre Greifvorgänge anzeigt.

Tonhöhe der Noten

Die zu drückende Taste des Keyboards leuchtet auf, wobei die tatsächliche Tonhöhe der Note im Notenzeilen-Schreibweisenbereich des Displays erscheint. Die Finger, die Sie für das Spielen der Noten verwenden sollen, werden ebenfalls auf dem Display angezeigt.

Notenlänge

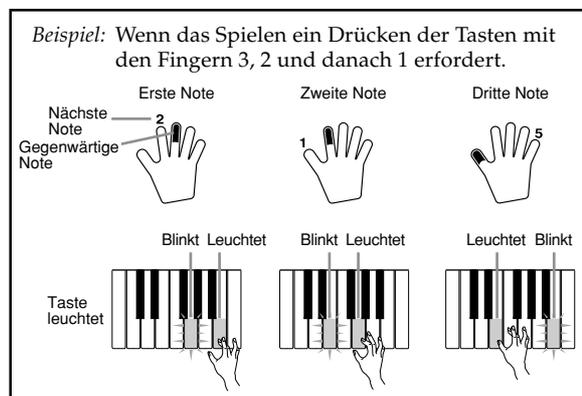
Die Tasten des Keyboards bleiben beleuchtet, so lange wie eine Note gespielt werden soll. Die Notenzeilen-Schreibweise und die Greifvorgänge verbleiben ebenfalls für die Länge der Note auf dem Display.

Nächste Note

Die Taste des Keyboards für die nächste Note blinkt, wobei eine Nummer neben dem Finger, mit dem Sie die nächste Note spielen sollen, auf dem Display erscheint.

Serie von Noten mit der gleichen Tonhöhe

Die Beleuchtung der Tasten des Keyboards schaltet zwischen den Noten momentan aus und für eine darauffolgende Note wieder ein. Die Notenzeilen-Schreibweise und die Greifvorgänge werden ebenfalls aus- und danach wieder eingeschaltet.





Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion

HINWEIS

- Die Notenlänge wird nicht angezeigt, wenn Sie zueihändige Musikstücke mit Stufen 1 und 2 der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden. Sobald Sie eine beleuchtete Taste drücken, erlischt diese und die als nächstes zu spielende Taste beginnt zu blinken.
- Die Notenlänge wird durch das Tastenbeleuchtungssystem angezeigt, wenn Sie ein zueihändiges Musikstück in Stufe 3 verwenden. In diesem Fall blinkt die als nächstes zu drückende Taste nicht, wenn Sie eine beleuchtete Taste drücken, und die nächste Fingernummer erscheint nicht auf dem Display. Nur die gegenwärtige Fingernummer wird angezeigt.

Tempo-Einstellung für 3-Stufen Lernfunktion

Verwenden Sie den unter „Einstellen des Tempos“ auf Seite G-23 beschriebenen Vorgang, um das Tempo für die 3-Stufen Lernfunktion einzustellen.

Dynamische Markierungen

Die unten aufgelisteten dynamischen Markierungen erscheinen auf dem Display, wenn Musikstücke wiedergegeben werden. Verwenden Sie den auf das Keyboard ausgeübten Druck gemäß der auf dem Display angezeigten Markierung.

pp pianissimo: Sehr weich

p piano: Weich

mp mezzo piano: Mäßig weich

mf mezzo forte: Mäßig laut

f forte: Laut

ff fortissimo: Sehr laut

cresc. (<) crescendo: Langsam lauter

decresc. (>) decrescendo: Langsam weicher

Bewertungsmodus

Der Bewertungsmodus dieses Keyboards vergibt Punkte für Ihre Darbietungen während der Stufe 1 und der Stufe 2 der 3-Stufen-Lernfunktion. Eine perfekte Punktezahl ist 100. Der Bewertungsmodus liefert auch Kommentare über Ihr Spiel, sowohl auf dem Monitorbildschirm als auch unter Verwendung einer simulierten menschlichen Stimme.

Bewertungsmodusanzeige

Pegelindikator (9 Pegel): Dieser Indikator zeigt die Bewertung Ihrer gegenwärtigen Darbietung auf einen Blick an. Je mehr Segmente erscheinen, umso höher ist Ihre Punktezahl.

Beispiel: 50 Punkte



Timingindikator:

In dem Bewertungsmodus ändert die Konfiguration des Sternes mit jeder Note, um Ihnen Auskunft über Ihr Timing zu geben. Je mehr Sterne angezeigt werden, umso besser ist Ihr Timing.



Verwendung der Klangfarbe und der Sprachanleitung

Wenn das Keyboard feststellt, dass Ihr Timing abweicht, ändert es auf eine unterschiedliche Klangfarbe und spielt einen Klangeffekt, um Sie wissen zu lassen, dass Ihr Bewertungspegel ändert. In dem Bewertungsmodus ertönt auch eine simulierte menschliche Stimme, um Sie wissen zu lassen, dass Ihr Bewertungspegel ändert. Der Klangeffekt hält Sie darüber informiert, wenn Ihr Bewertungspegel ändert.

Ausdrücke

„Good“ (Gut)

„That’s close“ (Beinahe)

„Nice try!“ (Guter Versuch!)

„Keep trying!“ (Versuchen Sie weiter!)

„Take your time“

(Nehmen Sie sich Zeit) : Dieser Ausdruck wird verwendet, wenn Sie für längere Zeit nicht die richtige Note spielen.

<Hoch>
Bewertungsbereiche
<Niedrig>

Bewertungsergebnisse

Nachdem Sie Ihre Darbietung beendet haben, berechnet das Keyboard eine Bewertung Ihrer Gesamtdarbietung vom Beginn bis zum Ende und zeigt die Gesamtpunktezahl auf dem Monitorbildschirm an. Je höher die Punktezahl, umso höher ist Ihre Bewertung.

Bewertungsrang-Anzeigemeldungen und Klangeffekte

Anzeigemeldung	Klangeffekt
„Bravo!“ (Bravo!)	Applaus und Beifallsrufe
„Great“ (Großartig)	Nur Applaus
„Not bad!“ (Nicht schlecht!)	Kein
„Again!“ (Nochmals!)	Kein

<Hoch>
Bewertungsbereiche
<Niedrig>

„****“ : Zeigt an, dass der Bewertungsmodus verlassen wurde, bevor die Bewertungsergebnisse erhalten werden konnten.

HINWEIS

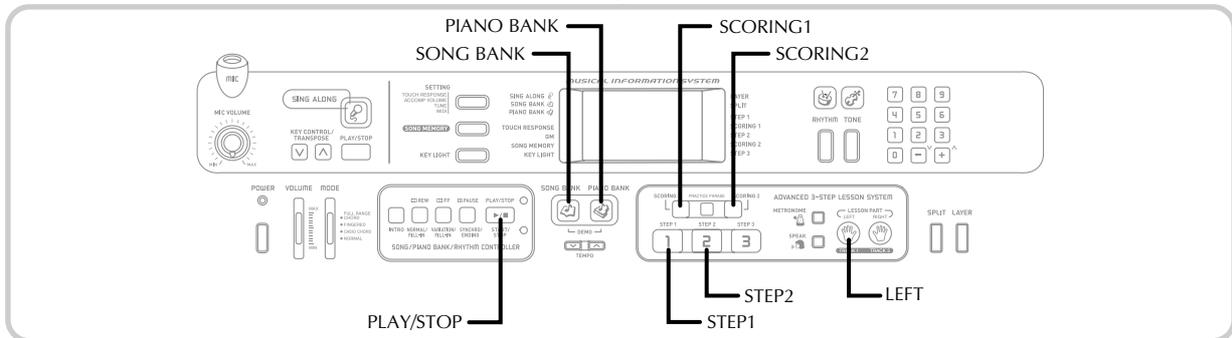
- Falls Ihr Spiel fehlerlos ist, erscheint die Meldung „Perfect!“ (Perfekt!) vor dem Bewertungsergebnis.
- Falls Sie die PLAY/STOP-Taste drücken und Ihren Bewertungsmodus an beliebiger Stelle unterbrechen, zeigt der Monitorbildschirm Ihre bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Bewertungspunkte an. In diesem Fall zeigt das Keyboard keine Meldung an und gibt auch keinen Klangeffekt aus.

Verwendung der Lernfunktionen und des Bewertungsmodus

Führen Sie die folgenden Stufen aus, um Ihre bevorzugten Musikstücke zu meistern.

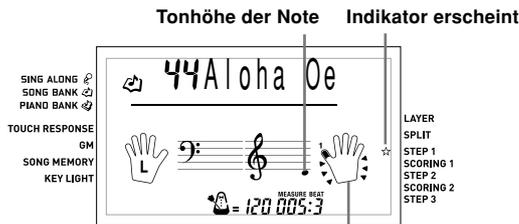


Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion



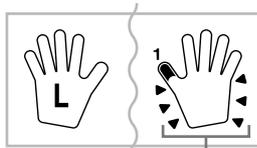
Stufe 1 - Meistern Sie das Timing.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 Drücken Sie die STEP 1-Taste, um die Wiedergabe in Stufen 1 zu beginnen.
 - Nach dem ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



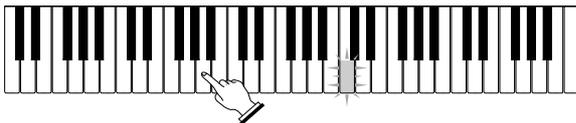
Greifvorgang

- Die Hand, die Sie verwenden sollten, wird durch Pfeile rund um die Hand angezeigt.



Indikatoren

- 3 Beliebige Tasten des Keyboards drücken, um die Noten zu spielen.



- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard darauf wartet, dass Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
- Die Begleitung (Part der linken Hand) wartet, bis Sie eine beliebige Taste drücken, um eine Note zu spielen.

- Falls Sie aus Versehen mehr als eine Taste drücken, wird die Begleitung für die entsprechende Anzahl von Noten gespielt.
- Das gleichzeitige Drücken von mehr als einer Taste zählt als eine einzige Note. Drücken einer Taste, während eine andere Taste niedergehalten wird, zählt als zwei Noten.

- 4 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

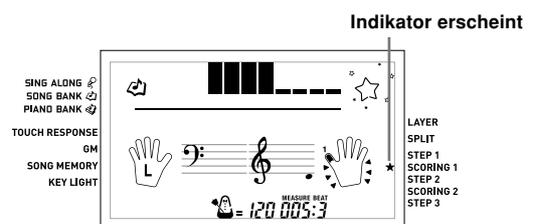
HINWEIS

- Ein Üben der linken Hand ist auch mit Pianobank-Musikstücken möglich. Einfach ein zweihändiges Musikstück in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Stufen-Lernfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Sie können bei dem Spielen mit Stufe 1 auch den schnellen Vorlauf und schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausefunktion kann während des Spielens mit Stufe 1 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Stufe 1.

Bewertung 1: Finden Sie heraus, wie das Keyboard Ihr Spiel in Stufe 1 bewertet.

Verwenden Sie die SCORING 1-Taste, um die Bewertung Ihres Spiels in Stufe 1 zu kontrollieren.

- 1 Drücken Sie die SCORING 1-Taste.
 - Dadurch erscheint der SCORING 1-Indikator auf dem Display.
 - Ein Zählbeat ertönt, worauf der Bewertungsmodus beginnt.





Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion

- 2 Spielen Sie gemäß der auf dem Monitorbildschirm angezeigten Anleitung und der gesprochenen Ansage.
 - Um die Bewertung zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste. Dadurch werden nur die bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Punkte angezeigt.
- 3 Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, erscheint Ihr Bewertungsergebnis auf dem Display.
 - Für Informationen über die Bewertungsstufen und Klangeffekte siehe „Bewertungsergebnisse“ auf Seite G-27.
 - Das Keyboard teilt Ihnen mit, wo Sie während Ihrer Darbietung die geringste Punktezahl erreicht haben, sodass Sie herausfinden können, wo Sie weiter arbeiten müssen. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des Phrasenübungsmodus“ auf Seite G-30.
 - Drücken Sie die SONG BANK-Taste oder die PIANO BANK-Taste, um an die Musikstück-Wahlanzeige zurückzukehren.



Stufe 2 - Meistern Sie die Melodie.

- 1 Wählen Sie das Musikstück, das Sie verwenden möchten.
- 2 Drücken Sie die STEP 2-Taste, um die Wiedergabe in Stufe 2 zu beginnen.
 - Nach dem ertönen einer Zählung schaltet das Keyboard auf die Bereitschaft und wartet, bis Sie die erste Note des Musikstückes spielen.



- 3 Folgen Sie dem Tastenbeleuchtungssystem, um die richtigen Tasten des Keyboards zu drücken und die Noten zu spielen.



- Die Taste für die als nächstes zu spielende Note blinkt, während das Keyboard wartet, bis Sie diese Note spielen. Wenn Sie eine beliebige Taste drücken, um diese Note zu spielen, verbleibt die Taste beleuchtet, wenn die Note gespielt wird.
- Falls mehrere Tasten in der On-Screen-Keyboard-Anzeige leuchten, wenn Sie ein zweihändiges Musikstück verwenden, dann bedeutet dies, dass Sie alle leuchtenden Tasten drücken müssen.

- 4 Um das Spielen an beliebiger Stelle zu stoppen, die PLAY/STOP-Taste drücken.

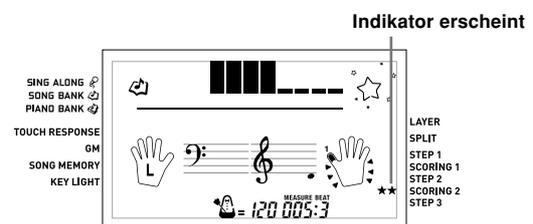
HINWEIS

- Ein Üben der linken Hand ist auch mit Pianobank-Musikstücken möglich. Einfach ein zweihändiges Musikstück in Schritt 1 des obigen Vorgangs wählen und danach die LEFT-Taste nach Schritt 2 drücken.
- Die 3-Stufen-Lernfunktion gestattet kein gleichzeitiges Üben beider Hände.
- Bei dem Spielen mit Stufe 2 können Sie auch den schnellen Vorlauf und den schnellen Rücklauf verwenden.
- Die Pausenfunktion kann bei dem Spielen mit Stufe 2 nicht verwendet werden.
- Der Rhythmus ertönt nicht während des Spielens mit Stufe 2.

Bewertung 2: Finden Sie heraus, wie das Keyboard Ihr Spiel in Stufe 2 bewertet.

Verwenden Sie die SCORING 2-Taste, um die Bewertung für Ihr Spiel in Stufe 2 zu kontrollieren.

- 1 Drücken Sie die SCORING 2-Taste.
 - Dadurch erscheint der SCORING 2-Indikator auf dem Display.
 - Ein Zählbeat ertönt, worauf der Bewertungsmodus beginnt.



- 2 Spielen Sie gemäß der auf dem Monitorbildschirm angezeigten Anleitung und der gesprochenen Ansage.
 - Um die Bewertung zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste. Dadurch werden nur die bis zu diesem Zeitpunkt angesammelten Punkte angezeigt.
- 3 Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, erscheint Ihr Bewertungsergebnis auf dem Display.
 - Für Informationen über die Bewertungsstufen und die Klangeffekte siehe „Bewertungsergebnisse“ auf Seite G-27.
 - Das Keyboard teilt Ihnen mit, wo Sie die geringste Punktezahl während Ihrer Darbietung erzielt haben, sodass Sie herausfinden können, wo Sie mehr arbeiten müssen. Für weitere Informationen siehe „Verwendung des Phrasenübungsmodus“ auf Seite G-30.
 - Drücken Sie die SONG BANK-Taste oder die PIANO BANK-Taste, um an die Musikstück-Wahlanzeige zurückzukehren.



Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion

- 2 Spielen Sie zu der Wiedergabe auf dem Keyboard.
- Die Wiedergabe wird bis zum Ende des Musikstückes fortgesetzt. Danach springt die Wiedergabe automatisch an den Beginn des Musikstückes. Achten Sie darauf, dass die Übungssphrase nicht automatisch wiederholt wird.
 - Um die Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie die PLAY/STOP-Taste.

Akustische Anleitung zum Greifverfahren

Die akustische Anleitung zum Greifverfahren verwendet eine simulierte menschliche Stimme, um die Fingernummern während Stufe 1 und Stufe 2 der einhändigen Übung anzusagen. Falls Sie z.B. eine Taste mit Ihrem Daumen drücken müssen, dann sagt die akustische Anleitung zum Greifverfahren „One!“ an. Ist ein Akkord mit Ihrem Daumen, Mittelfinger und kleinen Finger zu spielen, dann erfolgt die Ansage „One, three, five!“. Die akustische Anleitung zum Greifverfahren sagt das Greifverfahren nur dann an, wenn Sie nicht die richtige Taste drücken.

Fingersatz-Sprachanleitung

- One (Eins) : Daumen
 Two (Zwei) : Zeigefinger
 Three (Drei) : Mittelfinger
 Four (Vier) : Ringfinger
 Five (Fünf) : Kleiner Finger

Ein- oder Ausschalten der Fingersatz-Sprachanleitung

Drücken Sie die SPEAK-Taste, um die Fingersatz-Sprachanleitung ein- (Indikator der Fingersatz-Sprachanleitung wird angezeigt) oder auszuschalten (Indikator der Fingersatz-Sprachanleitung wird nicht angezeigt).



HINWEIS

- Achten Sie darauf, dass die akustische Fingersatzansage in dem Bewertungsmodus deaktiviert ist. Durch das Drücken der SCORING 1-Taste oder der SCORING 2-Taste wird die akustische Fingersatzansage automatisch ausgeschaltet.
- Durch das Verlassen des Bewertungsmodus wird automatisch die Einstellung der akustischen Fingersatzansage wieder hergestellt, die Sie vor dem Aufrufen des Bewertungsmodus verwendet hatten.

Verwendung des Metronoms

Die Metronomfunktion dieses Keyboards erzeugt für den ersten Beat (Taktschlag) jedes Taktes einen Glockenschlag, gefolgt von einem Klickton für jeden weiteren Beat (Taktschlag) des Taktes. Dies ist das perfekte Werkzeug für das Üben von Musikstücken ohne Begleitung (Rhythmus).

Starten des Metronoms

- 1 Die METRONOME-Taste drücken, um das Metronom zu starten.

- Dadurch erscheint „Beat“ auf dem Display. Führen Sie den Schritt 2 innerhalb von zwei Sekunden nach dem Erscheinen von „Beat“ aus.



- 2 Die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um die Anzahl der Beats pro Minute zu ändern.
- Sie können die Anzahl der Beats (Taktschläge) pro Takt als einen Wert von 1 bis 6 spezifizieren.

SING ALONG
 SONG BANK
 PIANO BANK

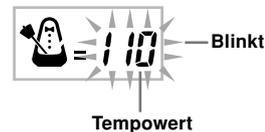
6 Beat

HINWEIS

- Der Glockenschlag (der den ersten Beat eines Taktes anzeigt) ertönt nicht, wenn ein Beat pro Takt spezifiziert ist. Alle Beats werden durch Klicktöne angezeigt. Diese Einstellung lässt Sie mit einem stetigen Beat üben, ohne dass Sie sich darüber Gedanken machen müssen, wieviele Beats in jedem Takt enthalten sind.

- 3 Verwenden Sie die TEMPO-Tasten, um das Tempo einzustellen.

- Die ^- oder v-Taste drücken, um das Tempo zu erhöhen bzw. zu vermindern.



HINWEIS

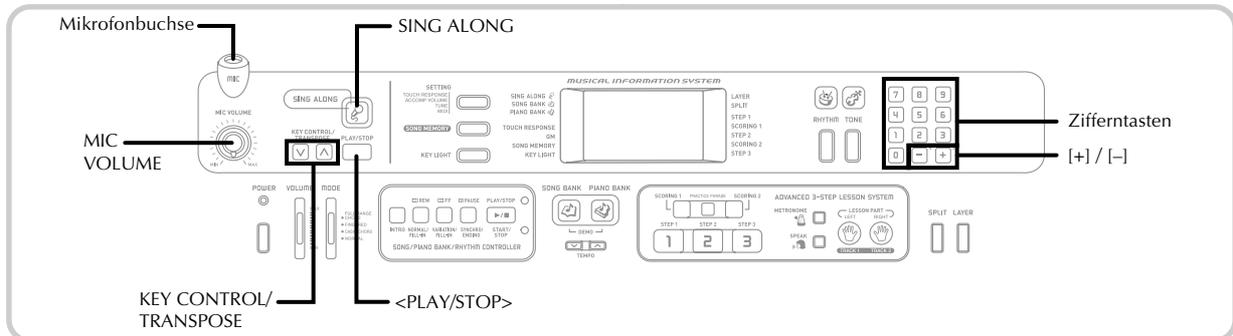
- Wenn der Tempwert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der ^- und v-TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus automatisch auf das vorgegebene Tempo zurückgestellt.

- 4 Um das Metronom auszuschalten, die METRONOME-Taste drücken.

HINWEIS

- Das Metronom ist außer Betrieb gesetzt, wenn Sie Stufe 1 oder Stufe 2 der 3-Stufen-Lernfunktion verwenden.
- Durch Starten der Wiedergabe eines zweihändigen Musikstückes oder von Stufe 3 der 3-Stufen-Lernfunktion bei arbeitendem Metronom bzw. Aktivieren des Metronoms während einer der beiden oben erwähnten Operation, ertönt das Metronom mit der von dem Keyboard gespielten automatischen Begleitung. Dabei ändert das Tempo des Metronom-Beats auf das Vorgabe-Tempo für die wiedergegebene automatische Begleitung.

Verwendung eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung



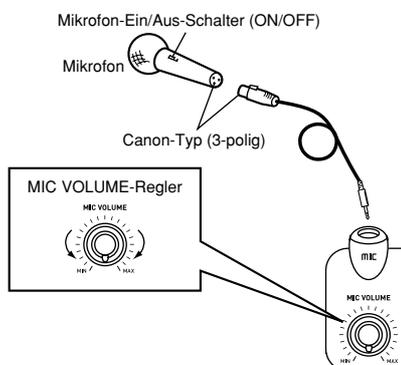
Sie können jedes der 50 Musikstücke der Songbank-/Gesangsbegleitungsgruppe wählen und zu dessen Begleitung singen.

Verwendung der Mikrophonbuchse

Falls Sie ein im Fachhandel erhältliches Mikrophon* an die MIC-Buchse anschließen, können Sie mit den vorprogrammierten Musikstücken des Keyboards oder mit dem Ausgang von einem MIDI-Gerät mitsingen. Wenn Sie das Mikrophon anschließen, stellen Sie vorher unbedingt den MIC VOLUME-Regler auf einen relativ niedrigen Pegel ein, und wählen Sie erst nach dem Anschließen den gewünschten Pegel.

* Falls ein Mikrophon mit Ihrem Keyboard mitgeliefert wurde, verwenden Sie dieses Mikrophon. Wurde mit Ihrem Keyboard kein Mikrophon mitgeliefert, verwenden Sie ein im Fachhandel erhältliches Mikrophon, das den vorgeschriebenen Spezifikationen entspricht.

- 1 Stellen Sie den MIC VOLUME-Regler auf die Position „MIN“ ein.
- 2 Schalten Sie den ON/OFF-Schalter des Mikrofons ein.
- 3 Verwenden Sie den MIC VOLUME-Regler, um die Mikrophonlautstärke auf den gewünschten Pegel einzustellen.



WICHTIG!

- Verwenden Sie unbedingt den ON/OFF-Schalter des Mikrofons, um das Mikrophon auszuschalten und das Mikrophon von dem Keyboard abzutrennen, wenn Sie das Mikrophon nicht verwenden.

Erforderliche Spezifikationen des Mikrofons

- Mikrofontyp : Metallabschirmung (Mikrofongehäuse)
- Mikrophon- und Kabelstecker : Cannon-Typ (3-polig)
- Keyboard-Buchsenstecker : Klinkenstecker (Mono)

WICHTIG!

- Der Anschluss an die MIDI-Buchse eines externen Gerätes kann zu Rauschstörungen in dem Mikrophonsignal führen. Verwenden Sie ein Mikrophon des Cannon-Typs mit Metallabschirmung des Gehäuses, um Rauschstörungen zu vermeiden.
- Trennen Sie unbedingt das Mikrophon von dem Keyboard ab, wenn Sie das Mikrophon nicht verwenden.

Heulgeräusche (akustische Rückkopplung)

Jede der folgenden Bedingungen kann zu Heulgeräuschen (akustische Rückkopplung) führen.

- Abdecken des Mikrophonkopfes mit Ihrer Hand
- Anordnung des Mikrofons zu nahe an einem Lautsprecher

Sollte es zu Heulgeräuschen kommen, versuchen Sie das Mikrophon weiter entfernt von seinem Kopf zu halten oder entfernen Sie das Mikrophon von einem nahe gelegenen Lautsprecher.

Statisches Rauschen

Beleuchtungen durch Leuchtstoffröhren können zu statischem Rauschen in dem Mikrophonsignal führen. Falls dies eintritt, entfernen Sie das Mikrophon von der Beleuchtung, die Sie als Ursache für das statische Rauschen vermuten.



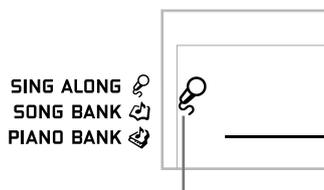
Verwendung eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung

Verwenden eines Mikrofons für die Gesangsbegleitung

VORBEREITUNG

- Stellen Sie die Hauptlautstärke (Seite G-19), die Begleitlautstärke (Seite G-49) und die Mikrofonlautstärke (Seite G-32) ein.

- Suchen Sie das gewünschte Musikstück in der PIANO BANK/SING ALONG-Liste auf, und merken Sie sich dessen Nummer.
 - Für die Songbank-/Gesangsbegleitungsliste (SONG BANK/SING ALONG) siehe Seite A-10.
- Drücken Sie die SING ALONG-Taste, um den Gesangsbegleitungsmodus aufzurufen.
 - Dadurch leuchtet die SING ALONG-Taste auf.



Indikator erscheint

- Verwenden Sie die Zifferntasten, um die zweistellige Songnummer einzugeben.

Beispiel: Um den Song „ALOHA OE“ zu wählen, der die Songnummer 44 aufweist, geben Sie 4 und danach 4 ein.

HINWEIS

- Die anfängliche Vorgabemusikstückeinstellung nach dem Einschalten der Stromversorgung ist „00“.
- Sie können die Songnummer auch unter Verwendung der [+] - und [-] -Tasten spezifizieren.

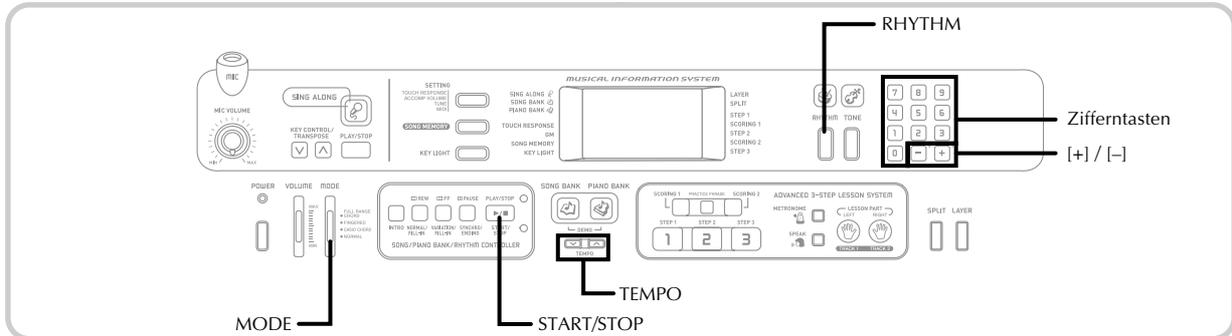
- Drücken Sie die <PLAY/STOP>-Taste, um mit der Wiedergabe des Musikstückes zu beginnen.
 - Verwenden Sie nun das Mikrofon, um mit der Wiedergabe mitzusingen.
 - Der Gesangsbegleitungsmodus ist ähnlich zu dem Songbankmodus. Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Melodienpart in dem Gesangsbegleitungsmodus mit niedrigerer Lautstärke wiedergegeben wird. Auch eine unterschiedliche Klangfarbeneinstellung wird in dem Gesangsbegleitungsmodus verwendet, um das Mitsingen zu erleichtern.

- Verwenden Sie die KEY CONTROL/TRANSCOPE-Tasten (\wedge / \vee), um die Gesamttonart der Wiedergabe zu ändern, wenn Sie dies wünschen.
 - \wedge : Anheben der Tonart um einen Halbton
 - \vee : Absenken der Tonart um einen Halbton
- Drücken Sie die <PLAY/STOP>-Taste, um die Wiedergabe des Musikstückes zu stoppen.
 - Der gleiche Song wird wiederholt wiedergegeben, bis Sie ihn stoppen.

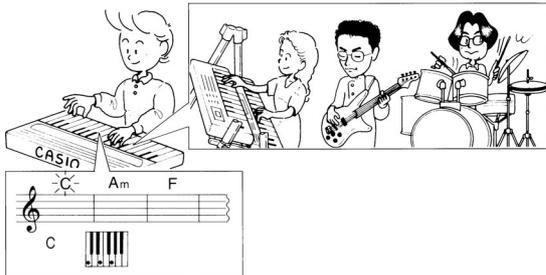
HINWEIS

- Um das Musikstück auf seine Vorgabetonart zurückzustellen, drücken Sie gleichzeitig die KEY CONTROL/TRANSCOPE-Tasten (\wedge and \vee).

Verwendung der automatischen Begleitung



Dieses Keyboard spielt automatisch die Bass- und Akkordparts in Abhängigkeit von den gegriffenen Akkorden. Die Bass- und Akkordparts werden unter Verwendung von Sounds und Klangfarben gespielt, die automatisch in Abhängigkeit von dem verwendeten Rhythmus gewählt werden. Dies bedeutet, dass Sie vollständige und realistische Begleitungen für die Melodien-Noten erhalten, die Sie mit der rechten Hand spielen, um die Stimmung eines aus einer Person bestehenden Ensembles zu kreieren.



Wahl eines Rhythmus

Dieses Keyboard ist mit 120 erregenden Rhythmen ausgerüstet, die Sie gemäß folgendem Vorgang wählen können.

Wählen eines Rhythmus

- Den gewünschten Rhythmus in der „Rhythmus-Liste“ auffinden und seine Rhythmusnummer ablesen.
 - Nicht alle der verfügbaren Rhythmen sind in der auf der Konsole des Keyboards aufgedruckten Rhythmusliste enthalten. Für eine vollständige Liste der Rhythmen siehe die „Rhythmus-Liste“ auf Seite A-9.
- Die RHYTHM-Taste drücken.



Indikator erscheint

- Die Zifferntasten verwenden, um die dreistellige Rhythmusnummer für den gewünschten Rhythmus einzugeben.

Beispiel: Um „076 RHUMBA“ zu wählen, die Ziffer 0, 7 und dann 6 eingeben.



HINWEIS

- Sie können die angezeigte Rhythmusnummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [-]-Taste drücken.
- Manche Rhythmen bestehen nur aus Akkordbegleitungen, ohne Schlagzeug- oder andere Perkussion-Instrumente. Solche Rhythmen ertönen nicht, wenn nicht CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD als der Begleitmodus gewählt ist.



Verwendung der automatischen Begleitung

Spielen eines Rhythmus

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Spielen eines Rhythmus zu starten und zu stoppen.

Spielen eines Rhythmus

- 1 Den MODE-Schalter auf Position NORMAL stellen.
- 2 Die START/STOP-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
- 3 Um den gespielten Rhythmus zu stoppen, die START/STOP-Taste erneut drücken.

HINWEIS

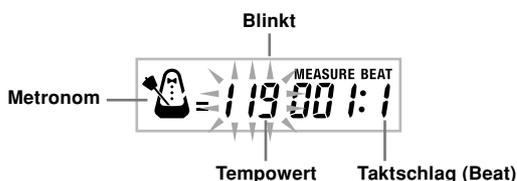
- Alle Keyboard-Tasten sind Melodien-Tasten, wenn der MODE-Schalter auf Position NORMAL gestellt ist.

Einstellung des Tempos

Das Tempo (Beats pro Minute) kann als Wert im Bereich von 40 bis 255 eingestellt werden. Der von Ihnen eingestellte Tempowert wird für die Songbank, die 3-Stufen-Lernfunktion und das Spielen der Akkorde der automatischen Begleitung verwendet, sowie für die Speicher-Wiedergabe und den Metronombetrieb.

Einstellen des Tempos

- 1 Verwenden Sie die TEMPO-Tasten, um das Tempo einzustellen.
 - ∧ : Erhöht den Tempowert.
 - ∨ : Vermindert den Tempowert.



HINWEIS

- Während der Tempowert blinkt, können Sie auch die Zifferntasten oder die [+] - und [-] -Taste verwenden, um einen dreistelligen Wert einzugeben. Achten Sie dabei jedoch darauf, dass vorgestellte Nullen eingegeben werden müssen; 90 muss also als 090 eingegeben werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der ∧ - und ∨ -TEMPO-Tasten wird der gegenwärtig gewählte Rhythmus auf sein vorgegebenes Tempo zurückgestellt.

Verwendung der automatischen Begleitung

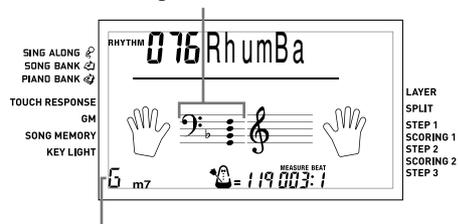
Der folgende Vorgang beschreibt, wie die automatische Begleitung des Keyboards verwendet werden kann. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo des Rhythmus auf den gewünschten Wert einstellen.

Verwenden der automatischen Begleitung

- 1 Den MODE-Schalter auf Position CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD stellen.
- 2 Die START/STOP-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
- 3 Einen Akkord spielen.
 - Der tatsächlich zu verwendende Vorgang für das Spielen eines Akkords hängt von der gegenwärtigen Position des MODE-Schalters ab. Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden siehe die folgenden Seiten.

CASIO CHORD Seite G-36
 FINGERED Seite G-37
 FULL RANGE CHORD Seite G-37

Grundlegende Akkordform



Akkordbezeichnung

- 4 Um das Spielen der automatischen Begleitung zu stoppen, erneut die START/STOP-Taste drücken.

HINWEIS

- Sie können den Lautstärkepegel des Begleitparts unabhängig von der Hauptlautstärke einstellen. Für Einzelheiten siehe „Einstellung der Begleitlautstärke“ auf Seite G-49.

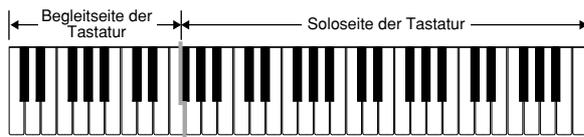


Verwendung der automatischen Begleitung

CASIO CHORD

Diese Methode für das Spielen von Akkorden ermöglicht jedermann das einfache Spielen von Akkorden, unabhängig von dem früheren musikalischen Können und der Erfahrung. Nachfolgend sind die CASIO CHORD „Begleitseite der Tastatur“ und „Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen von CASIO CHORDs aufgeführt.

CASIO CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur



HINWEIS

- Die Begleitseite der Tastatur kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf der Begleitseite der Tastatur versuchen.

Akkord-Typen

Die CASIO CHORD Begleitung lässt Sie vier Akkord-Typen mit minimalem Greifvorgang spielen.

Akkord-Typen	Beispiel
Dur-Akkorde Die Dur-Akkord-Bezeichnungen sind über dem Tasten der Begleitseite der Tastatur markiert. Achten Sie darauf, dass der durch das Drücken der Begleitseite der Tastatur gespielte Akkord nicht die Oktave wechselt, unabhängig davon, welche Taste Sie für das Spielen dieses Akkords verwenden.	C Dur (C)
Moll-Akkorde (m) Um einen Moll-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und eine beliebige Taste der Begleitseite der Tastatur rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C Moll (Cm)
Septimen-Akkorde (7) Um einen Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und zwei beliebige Tasten der Begleitseite der Tastatur rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C Septime (C7)
Moll-Septimen-Akkorde (m7) Um einen Moll-Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und drei beliebige Tasten der Begleitseite der Tastatur rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll-Septime (Cm7)

HINWEIS

- Es macht keinen Unterschied, ob Sie schwarze oder weiße Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken, wenn Sie Moll- und Septimen-Akkorde spielen.

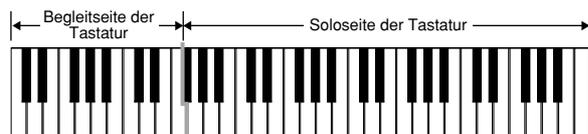


Verwendung der automatischen Begleitung

FINGERED

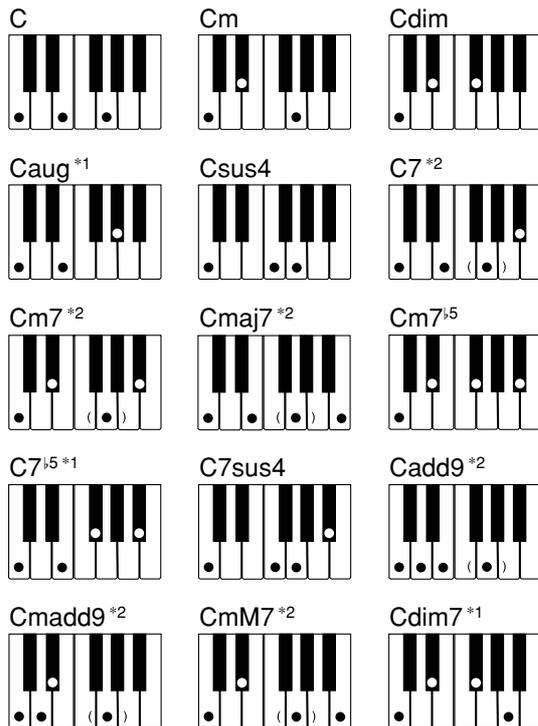
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind die FINGERED „Begleitseite der Tastatur“ und „Soloseite der Tastatur“ beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

FINGERED Begleitseite und Soloseite der Tastatur



HINWEIS

- Die Begleitseite der Tastatur kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf der Begleitseite der Tastatur versuchen.



Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden mit anderen Grundtönen siehe die Tabelle der gegriffenen Akkorde auf Seite A-5.

- *1: Invertiertes Greifen kann nicht verwendet werden. Die niedrigste Note ist der Grundton.
- *2: Der gleiche Akkord kann gespielt werden, ohne dass die fünfte G-Taste gedrückt werden muss.

HINWEIS

- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis*1 spezifizierten Akkorde, werden durch das invertierte Greifen (z.B. durch Spielen von E-G-C oder G-C-E an Stelle von C-E-G) die gleichen Akkorde wie durch das normale Greifen erzeugt.
- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis*2 spezifizierten Ausnahme, müssen alle Tasten gedrückt werden, die den Akkord ausmachen. Falls auch nur eine Taste nicht gedrückt wird, wird der gewünschte FINGERED Akkord nicht gespielt.

FULL RANGE CHORD

Diese Begleitungs-Methode gestattet das Spielen von insgesamt 38 unterschiedlichen Akkord-Typen: die 15 mit FINGERED verfügbaren Akkord-Typen plus 23 zusätzliche Typen. Das Keyboard interpretiert jede Eingabe von drei oder mehr passenden Tasten eines FULL RANGE CHORD Musters als einen Akkord. Jede andere Eingabe (d.h. nicht ein FULL RANGE CHORD Muster) wird als Spielen der Melodie interpretiert. Daher besteht kein Bedarf für eine separate Begleitseite der Tastatur, sodass das gesamte Keyboard (von Ende bis Ende) für das Spielen von Melodie und Akkorden verwendet werden kann.

FULL RANGE CHORD Begleitseite und Soloseite der Tastatur

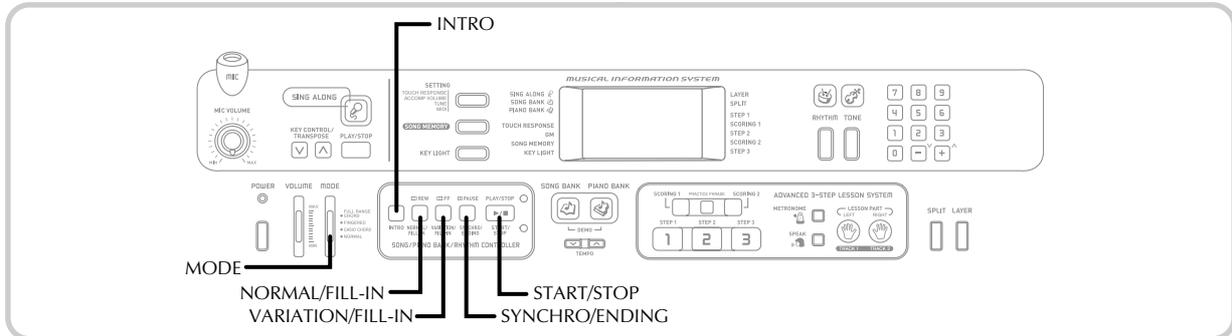


< Von diesem Keyboard erkannte Akkorde >

Akkord-Typen	Anzahl der Typen
Entsprechender FINGERED Akkord	15 (Diese Seite)
Andere Akkorde	23 Nachfolgend sind Beispiele von Akkorden aufgeführt, die C als die Bassnote verwenden. C ₆ • Cm ₆ • C ₆₉ C [#] / _C • D/ _C • E/ _C • F/ _C • G/ _C • A ^b / _C • B ^b / _C B/ _C • C ^{#m} / _C • D _m / _C • F _m / _C • G _m / _C • A _m / _C • B ^b _m / _C D _{m7} ^{b5} / _C • A ^b ₇ / _C • F ₇ / _C • F _{m7} / _C • G _{m7} / _C • A ^b _{add9} / _C

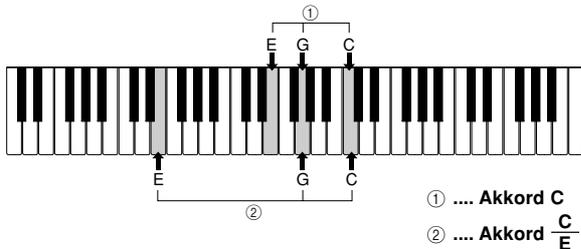


Verwendung der automatischen Begleitung



Beispiel: Spielen eines C-Dur-Akkords.

Jeder der in der nachfolgenden Abbildung gezeigten Greifvorgänge erzeugt den C-Dur-Akkord.

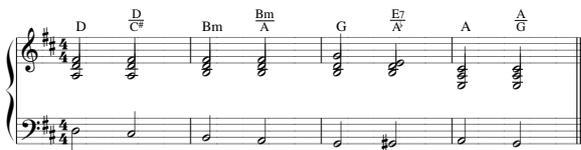


HINWEIS

- Gleich wie in dem FINGERED-Modus (Seite G-37), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen (①).
- Wenn die einen Akkord bildenden Noten um sechs oder mehr Noten getrennt sind, wird der niedrigste Sound zum Grundton (②).

< Musikbeispiel >

Klangfarbe: 023, Rhythmus: 005, Tempo: 070



Verwendung von Intro (Einleitungsphrase)

Diese Keyboard lässt Sie eine kurze Einleitung in ein Rhythmusmuster einfügen, um einen glatteren und mehr natürlichen Beginn zu erhalten.

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie die Einleitungsfunktion zu verwenden ist. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo einstellen.

Einfügen einer Einleitungsphrase

- 1 Die INTRO-Taste drücken, um den gewählten Rhythmus mit einer Einleitungsphrase zu starten.
 - Mit der obigen Einstellung wird die Einleitungsphrase gespielt, und der Rhythmus startet, sobald Sie eine Taste auf der Begleitseite der Tastatur drücken.

HINWEIS

- Das Standard-Rhythmusmuster beginnt zu spielen, nachdem die Einleitungsphrase beendet ist.
- Durch Drücken der VARIATION/FILL-IN-Taste, während eine Einleitungsphrase gespielt wird, ertönt nach Beendigung der Einleitungsphrase ein Variationsmuster.
- Durch Drücken der SYNCHRO/ENDING-Taste, während eine Einleitungsphrase gespielt wird, ertönt nach Beendigung der Einleitungsphrase ein Ending (Schlussphrase).



Verwendung der automatischen Begleitung

Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel)

Fill-ins lassen Sie momentan das Rhythmusmuster ändern, um eine interessante Variation Ihrer Darbietung hinzuzufügen.

Der folgende Vorgang beschreibt die Verwendung der Fill-in-Funktion.

Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiel)

- 1 Die START/STOP-Taste drücken, um mit dem Spielen des Rhythmus zu beginnen.
- 2 Die NORMAL/FILL-IN-Taste drücken, um ein Fill-in (Zwischenspiel) für den verwendeten Rhythmus einzufügen.

HINWEIS

- Das Fill-in (Zwischenspiel) wird nicht gespielt, wenn Sie die NORMAL/FILL-IN-Taste drücken, während eine Einleitungsphrase gespielt wird.

Verwendung einer Rhythmus-Variation

Zusätzlich zu dem Standard-Rhythmusmuster können Sie auch auf ein sekundäres „Variations“-Rhythmusmuster umschalten, um eine Variation zu erhalten.

Einfügen des Variations-Rhythmusmusters

- 1 Die START/STOP-Taste drücken, um mit dem Spielen des Rhythmus zu beginnen.
- 2 Die VARIATION/FILL-IN-Taste drücken, um auf das Variationsmuster für den verwendeten Rhythmus umzuschalten.

HINWEIS

- Um auf das Standard-Rhythmusmuster zurückzuschalten, die NORMAL/FILL-IN-Taste drücken.

Verwendung von Fill-in (Zwischenspiel) mit einem Variations-Rhythmus

Sie können auch ein Fill-in (Zwischenspiel) einfügen, während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird.

Einfügen eines Fill-ins (Zwischenspiel) in eine Rhythmus-Variation

- 1 Während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird, die VARIATION/FILL-IN-Taste drücken, um ein Fill-in (Zwischenspiel) für den verwendeten Variations-Rhythmus einzufügen.

Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus

Sie können das Keyboard so einstellen, dass der Rhythmus gleichzeitig mit Ihrem Spielen der Begleitung auf dem Keyboard gestartet wird.

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie Synchronstart zu verwenden ist. Bevor Sie beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen, das Tempo einstellen und den MODE-Schalter verwenden, um die gewünschte Methode für das Spielen der Akkorde (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) zu wählen.

Verwenden von Synchronstart

- 1 Die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken, um das Keyboard auf die Synchronstart-Bereitschaft zu schalten.



Blinkt

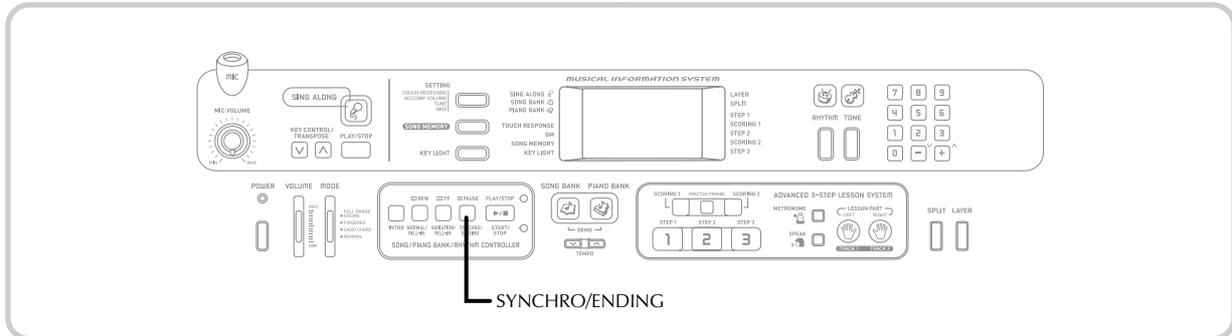
- 2 Einen Akkord spielen, wodurch das Rhythmusmuster automatisch einsetzt.

HINWEIS

- Falls der MODE-Schalter auf Position NORMAL gestellt ist, wird nur der Rhythmus gespielt (ohne einem Akkord), wenn Sie auf dem Keyboard spielen.
- Falls Sie die INTRO-Taste drücken, bevor Sie irgendetwas auf dem Keyboard spielen, startet der Rhythmus automatisch mit einer Einleitungsphrase, sobald Sie etwas auf dem Keyboard spielen.
- Durch Drücken der VARIATION/FILL-IN-Taste, bevor etwas auf dem Keyboard gespielt wird, wird mit dem Spielen des Variationsmusters begonnen, wenn etwas auf dem Keyboard gespielt wird.
- Um die Synchronstart-Bereitschaft freizugeben, die SYNCHRO/ENDING-Taste nochmals drücken.



Verwendung der automatischen Begleitung



Beendigung mit einem Ending (Schlussphrase)

Sie können Ihre Darbietung mit einem Ending (Schlussphrase) beenden, das den verwendeten Rhythmus natürlich ausklingen lässt.

Der folgende Vorgang beschreibt, wie ein Ending (Schlussphrase) eingefügt werden kann. Achten Sie darauf, dass das tatsächlich gespielte Ending (Schlussphrase) von dem verwendeten Rhythmusmuster abhängt.

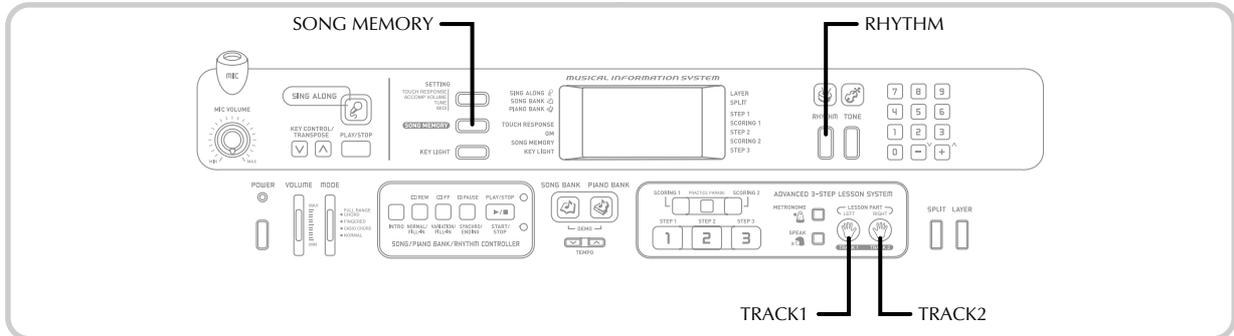
Beenden mit einem Ending (Schlussphrase)

- 1 Während der Rhythmus gespielt wird, die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken.
 - Dadurch wird das Ending (Schlussphrase) gespielt und die Rhythmusbegleitung wird beendet.

HINWEIS

- Die Zeitsteuerung für den Start des Ending (Schlussphrase) hängt davon ab, wann Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken. Falls Sie die Taste vor dem zweiten Taktschlag des gegenwärtigen Taktes drücken, beginnt das Ending (Schlussphrase) sofort zu spielen. Wird die Taste an einem beliebigen Zeitpunkt in dem Takt nach dem zweiten Taktschlag gedrückt, setzt das Ending (Schlussphrase) am Beginn des folgenden Taktes ein.

Songspeicherfunktion



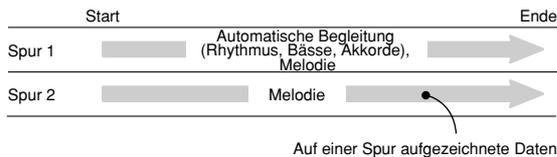
Sie können bis zu zwei separate Songs für spätere Wiedergabe im Songspeicher abspeichern. Die Speicherfunktion zeichnet Ihre Darbietung auf dem Keyboard in Echtzeit auf, d.h. wie Sie diese spielen.

HINWEIS

- Um den Songspeicher zu verwenden, drücken Sie zuerst die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.

Spuren

Der Songspeicher dieses Keyboards zeichnet die Noten auf und gibt diese wieder ähnlich wie ein normales Tonbandgerät. Es gibt zwei Spuren, die einzeln aufgenommen werden können. Neben den Noten kann jeder Spur ihre eigene Klangfarbennummer zugeordnet werden. Während der Wiedergabe können Sie das Tempo einstellen, um die Geschwindigkeit der Wiedergabe zu ändern.

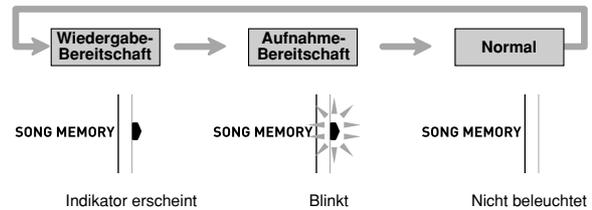


HINWEIS

- Spur 1 ist die grundlegende Spur, die für die Aufnahme der automatischen Begleitung entlang mit der Melodie verwendet werden kann. Spur 2 kann nur für die Melodie verwendet werden und dient als Zusatz zu der auf Spur 1 ausgeführten Aufnahme.
- Achten Sie darauf, dass die beiden Spuren unabhängig von einander sind. Dies bedeutet, dass Sie nur die Spur mit einem Fehler nochmals aufnehmen müssen, wenn Sie bei der Aufnahme einen Fehler begehen.

Bedienung der Songspeichertasten

Mit jedem Drücken der SONG MEMORY-Taste wird zyklisch durch die nachfolgend gezeigten Funktionen geschaltet.

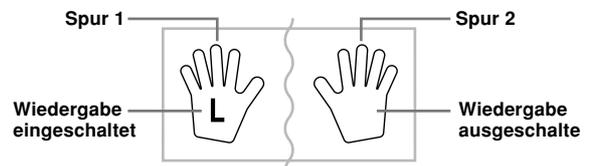


Wahl einer Spur

Die TRACK 1- oder TRACK 2-Taste drücken, um Spur 1 bzw. Spur 2 zu wählen. Der Buchstabe „L“ (links) oder „R“ (rechts) erscheint auf dem Display, wenn Spur 1 bzw. Spur 2 gewählt ist.

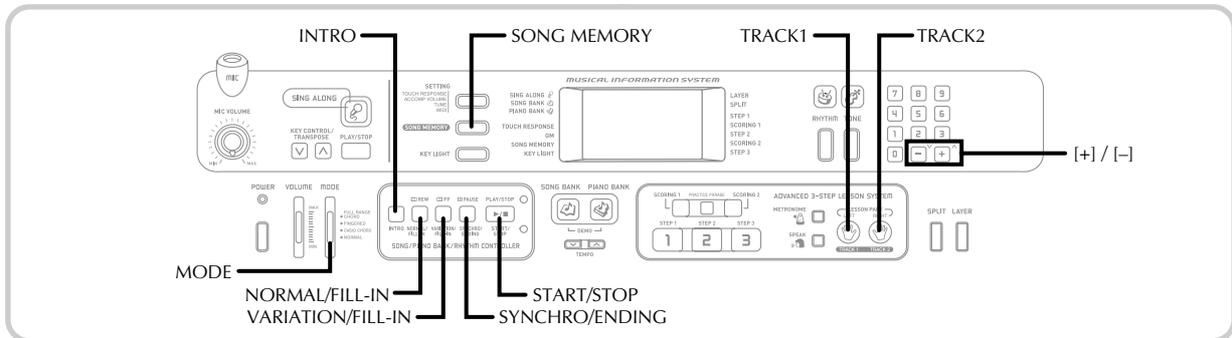
Wiedergabe

Mit jedem Drücken der TRACK 1- oder TRACK 2-Taste, bei auf Wiedergabe-Bereitschaft geschaltetem Keyboard (siehe obigen Abschnitt „Bedienung der Songspeichertasten“), wird die Wiedergabe der entsprechenden Spur ein- oder ausgeschaltet. Der Buchstabe, der eine Spur identifiziert (L oder R), erscheint auf dem Display, wenn die Wiedergabe dieser Spur eingeschaltet ist.



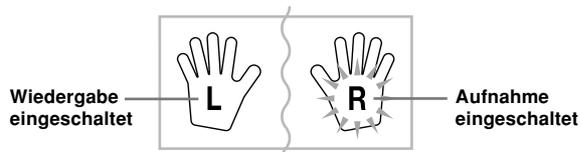
- Mit der obigen Einstellung wird nur Spur 1 wiedergegeben, wogegen Spur 2 nicht wiedergegeben wird.

Songspeicherfunktion



Aufnahme

Mit jedem Drücken der TRACK 1- oder TRACK 2-Taste, bei auf Aufnahme-Bereitschaft geschaltetem Keyboard (siehe obigen Abschnitt „Bedienung der Songspeichertasten“), wird die Aufnahme der entsprechenden Spur ein- oder ausgeschaltet. Der Buchstabe, der eine Spur identifiziert (L oder R), blinkt auf dem Display, wenn die Aufnahme für diese Spur eingeschaltet ist.



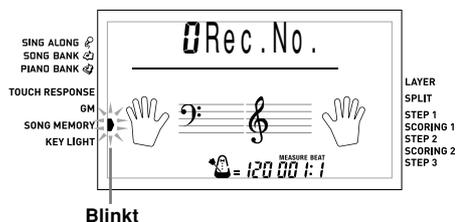
- Die obige Anzeige bedeutet, dass Spur 1 auf Wiedergabe und Spur 2 auf Aufnahme geschaltet sind.

Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Bei der Echtzeit-Aufnahme werden die Noten und Akkorde, die Sie auf dem Keyboard spielen, mit dem Spielen aufgezeichnet.

Aufnahme auf Spur 1 unter Verwendung der Echtzeit-Aufnahme

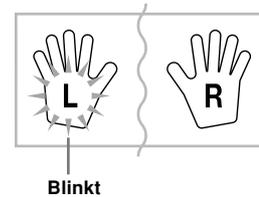
- 1 Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um auf die Aufnahme-Bereitschaft zu schalten.



- 2 Die [+]- und [-]-Taste verwenden, um 0 oder 1 als die Song-Nummer zu wählen.
 - Zu diesem Zeitpunkt ist die Spur noch nicht gewählt.
 - Die obigen Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls diese verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, die MEMORY-Taste verwenden, um nochmals diese Anzeige anzuzeigen.



- 3 Die TRACK 1-Taste drücken, um Spur 1 zu wählen.
 - Der Buchstabe „L“ blinkt nun auf dem Display, um die Spur anzuzeigen, auf der nun aufgenommen werden wird.



- 4 Jede der nachfolgenden Einstellungen vornehmen, wenn Sie dies wünschen.
 - Klangfarbennummer (Seite G-19)
 - Rhythmusnummer (Seite G-34)
 - MODE-Schalter (Seite G-35)
 - Falls Sie noch nicht mit einem hohen Tempo spielen können, versuchen Sie eine niedrigere Tempo-Einstellung (Seite G-35).
- 5 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um mit der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 zu beginnen.
- 6 Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
 - Jede Melodie oder Begleitung, die Sie auf dem Keyboard spielen (einschließlich der auf der Begleitseite der Tastatur gespielten automatischen Begleitakkorde), wird aufgezeichnet.
 - Falls Sie ein Pedal während der Aufnahme verwenden, werden die Pedaloperationen ebenfalls aufgezeichnet.



7 Drücken Sie die START/STOP-Taste, um die Aufnahme zu stoppen, nachdem Sie das Spielen beendet haben.

- Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, die Aufnahme stoppen und nochmals ab Schritt 1 beginnen.

HINWEIS

- Falls Sie die Echtzeit-Aufnahme verwenden, um auf einer Spur aufzunehmen, die bereits aufgenommene Daten enthält, dann wird die vorhandene Aufnahme durch die neue Aufnahme ersetzt.

Inhalt von Spur 1 nach der Echtzeit-Aufnahme

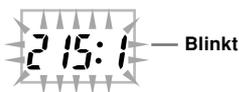
Zusätzlich zu den Keyboard-Noten und den Begleitungsakkorden, werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden verwendet, wenn Spur 1 wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Betätigungen der INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN-, VARIATION/FILL-IN-Taste
- Pedaloperationen

Speicherkapazität

Dieses Keyboard weist einen Speicher für etwa 5.100 Noten auf. Sie können alle 5.100 Noten für einen einzigen Song verwenden, oder Sie können den Speicher zwischen zwei verschiedenen Songs aufteilen.

- Die Taktnummer und die Notennummer blinken auf dem Display, wenn die restliche Speicherkapazität weniger als 100 Noten beträgt.



- Die Aufnahme wird automatisch gestoppt (und die automatische Begleitung und der Rhythmus stoppen, wenn diese verwendet wurden), wenn der Speicher voll wird.

Datenspeicherung

- Früher im Songspeicher abgelegte Daten werden ersetzt, wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen.
- Der Speicherinhalt bleibt erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch ein Abtrennen des Netzgerätes, wenn die Batterien nicht eingesetzt oder die eingesetzten Batterien entladen sind, wird die Stromversorgung des Keyboards unterbrochen, sodass alle im Songspeicher abgelegten Daten gelöscht werden. Unbedingt das Keyboard über das Netzgerät an eine Netzdose anschließen, bevor die Batterien ausgetauscht werden.
- Falls das Keyboard während der Aufnahme ausgeschaltet wird, dann wird der Inhalt der gegenwärtig bespielten Spur verloren.

Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter „Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1“ auf Seite G-42 beschriebenen Vorgang.

Aufnahme ohne Rhythmus

Schritt 5 überspringen. Die Echtzeit-Aufnahme ohne Rhythmus startet, wenn Sie eine beliebige Taste des Keyboards drücken.

Beginn der Aufnahme mit Synchro-Start

An Stelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING -Taste zu drücken. Die automatische Begleitung und die Aufnahme starten, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Aufnahme unter Verwendung einer Einleitungsphrase, einer Endungsphrase oder eines Fill-ins

Während der Aufnahme können die INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN- und VARIATION/FILL-IN-Taste (Seiten G-38 bis G-40) wie normal verwendet werden.

Synchro-Start der automatischen Begleitung mit Einleitungsphrase

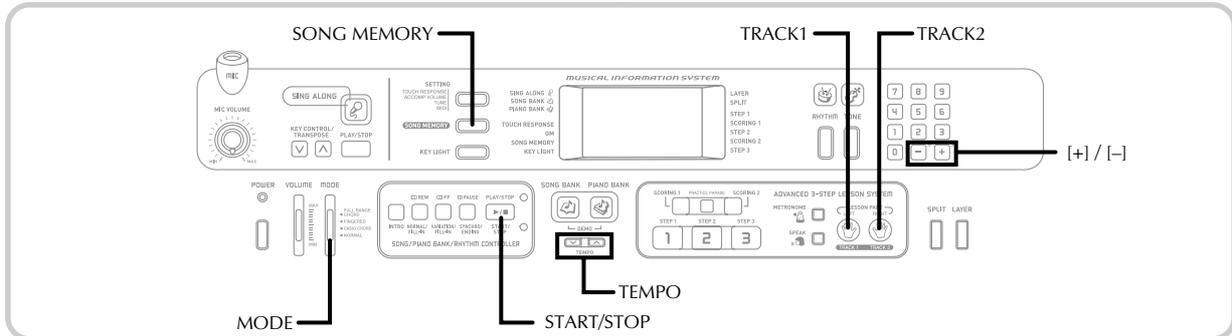
An Stelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste gefolgt von der INTRO-Taste zu drücken. Die automatische Begleitung startet mit einer Einleitungsphrase, wenn Sie einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.

Start der automatischen Begleitung an beliebiger Stelle während einer Aufnahme

An Stelle von Schritt 5 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste zu drücken, worauf Sie etwas auf der Soloseite der Tastatur spielen müssen, um zu starten. Wenn Sie den Punkt erreicht haben, an dem die automatische Begleitung starten soll, einen Akkord auf der Begleitseite der Tastatur spielen.



Songspeicherfunktion



Wiedergabe aus dem Songpeicher

Verwenden Sie den folgenden Vorgang für die Wiedergabe des Speicherinhalts.

Wiedergabe aus dem Songpeicher

- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Wiedergabe-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+] - und [-] -Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.

!Play No.

- Die obige Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls sie verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, die SONG MEMORY-Taste verwenden, um diese Anzeige erneut anzuzeigen.
- Die START/STOP-Taste drücken, um die Wiedergabe des gewählten Songs zu starten.
 - Während der Speicher-Wiedergabe können Sie die TRACK 1- und TRACK 2-Taste verwenden, um die Wiedergabe jeder der Spuren ein- oder auszuschalten.



Indikatoren erscheinen

- Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo einzustellen.
- Die START/STOP-Taste erneut drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.

HINWEIS

- Während der Speicher-Wiedergabe funktioniert die gesamte Keyboard als Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.
- Sie können mit der Wiedergabe aus dem Songpeicher auf dem Keyboard mitspielen. Sie können auch die Mischklangfarbe (Seite G-46) und die Split (Tastatur-Auftrennung) (Seite G-46) verwenden, um mit mehr als einer Klangfarbe mitspielen.
- Während der Songpeicher-Wiedergabe können die Pausenfunktion, der schnelle Vorlauf und der schnelle Rücklauf nicht verwendet werden.

Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2

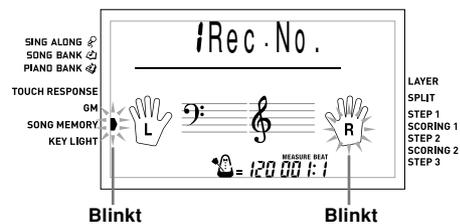
Nach der Aufnahme auf Spur 1, können Sie die Echtzeit-Aufnahme verwenden, um eine Melodie auf Spur 2 hinzuzufügen.

Aufnahme auf Spur 2 während der Wiedergabe von Spur 1

- Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+] - und [-] -Taste verwenden, um 0 oder 1 als Song-Nummer zu wählen.

!Rec.No.

- Zu diesem Zeitpunkt ist die Spur noch nicht gewählt.
- Die TRACK 2-Taste drücken, um Spur 2 zu wählen.





- 3 Jede der folgenden Einstellungen ausführen, wenn Sie dies wünschen.
 - Klangfarbennummer (Seite G-19)
 - Falls Sie noch nicht mit einem hohen Tempo spielen können, versuchen Sie eine niedrigere Tempo-Einstellung (Seite G-35).
- 4 Die START/STOP-Taste drücken, um die Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 gemeinsam mit der Wiedergabe von Spur 1 zu starten.
- 5 Hören Sie die Wiedergabe von Spur 1 und spielen Sie auf dem Keyboard, was Sie auf Spur 2 aufnehmen möchten.
- 6 Die START/STOP-Taste drücken, um die Aufnahme zu stoppen, wenn Sie das Spielen beendet haben.
 - Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, die Aufnahme stoppen und nochmals ab Schritt 1 beginnen.

HINWEIS

- Spur 2 ist nur eine Melodienspur, d.h. Akkorde können hier nicht aufgezeichnet werden. Daher ist das gesamte Keyboard die Soloseite der Tastatur, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.

Aufnahme auf Spur 2 ohne Wiedergabe von Spur 1

- 1 Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Wiedergabe-Bereitschaft aufzurufen.
- 2 Die TRACK 1-Taste drücken, um die Wiedergabe von Spur 1 auszuschalten.
- 3 Mit Schritt 1 unter „Aufnahme auf Spur 2“ während der Wiedergabe von Spur 1“ fortsetzen.
 - Achten Sie darauf, dass durch den obigen Vorgang der Rhythmus und die automatische Begleitung nicht ausgeschaltet werden.

Inhalt von Spur 2 nach der Echtzeit-Aufnahme

Die folgenden Daten werden während der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 2 aufgezeichnet.

- Klangfarbennummer
- Pedaloperationen

Löschen des Inhalts einer bestimmten Spur

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um alle gegenwärtig auf einer bestimmten Spur aufgezeichneten Daten zu löschen.

Löschen aller Daten von einer bestimmten Spur

- 1 Die SONG MEMORY-Taste verwenden, um die Aufnahme-Bereitschaft aufzurufen, und danach die [+] - oder [-] -Taste verwenden, um den Song (0 oder 1) zu wählen, dessen Spur Sie löschen möchten.

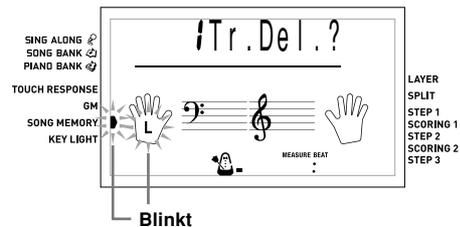


- 2 Die SONG MEMORY-Taste gedrückt halten, bis die Spur-Löschanzeige auf dem Display erscheint.



- 3 Die TRACK 1- oder TRACK 2-Taste verwenden, um die Spur zu wählen, deren Daten Sie löschen möchten.

Beispiel: Wahl von Spur 1

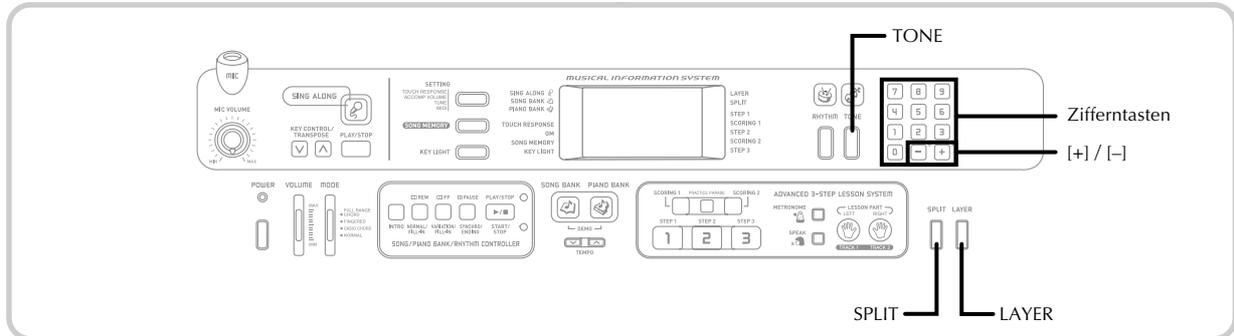


- 4 Drücken Sie die [+] -Taste.
 - Dadurch wird die gewählte Spur gelöscht und auf die Songspeicher-Wiedergabebereitschaft geschaltet.

HINWEIS

- Die Spur-Löschanzeige wird automatisch von dem Display gelöscht, wenn Sie das Keyboard mit der Spur-Löschmeldung auf dem Display für etwa fünf Sekunden belassen, ohne etwas zu tun.
- Sobald Sie in Schritt 3 eine Spur gewählt haben, können Sie nicht auf eine andere Spur wechseln, ohne die Spur-Löschoperation abzubrechen und neu zu beginnen.
- Sie können eine Spur nicht für das Löschen wählen, wenn diese Spur keine Daten enthält.
- Durch Drücken der SONG MEMORY-Taste, während die Spur-Löschanzeige auf dem Display angezeigt wird, wird auf die Aufnahme-Bereitschaft zurückgekehrt.

Keyboard-Einstellungen



Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung der Mischklangfarbe (Spielen von zwei Klangfarben mit einer einzelnen Taste) und Split (Tastatur-Auftrennung) (Zuordnung von unterschiedlichen Klangfarben für die beiden Enden des Keyboards) sowie die Ausführung der Anschlagdynamik-, Transponierungs- und Stimmungseinstellungen.

HINWEIS

- Achten Sie darauf, dass die Mischklangfarbenfunktion und die Splitfunktion (Tastatur-Auftrennung) nicht verfügbare sind, während ein vorprogrammiertes Musikstück wiedergegeben oder die Lernfunktion verwendet wird.

Verwendung der Mischklangfarbe

Mit der Mischklangfarbe können Sie zwei verschiedene Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine überlagerte Klangfarbe) dem Keyboard zuordnen, die dann gleichzeitig gespielt werden, wenn Sie eine Taste drücken. So können Sie z.B. die Klangfarbe FRENCH HORN der Klangfarbe BRASS überlagern, um einen reichen, blechernen Sound zu erhalten.

Überlagern von Klangfarben

- Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „078 BRASS“ als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 7 und dann 8 einzugeben.



- Die LAYER-Taste drücken.

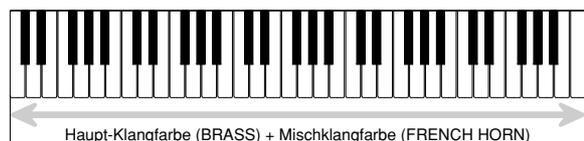


- Die Mischklangfarbe wählen.
Beispiel: Um „077 FRENCH HORN“ als die überlagerte Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 7 und dann 7 einzugeben.



- Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
• Beide Klangfarben werden gleichzeitig gespielt.
- Die LAYER-Taste erneut drücken, um die Mischklangfarbe freizugeben und das Keyboard auf den Normal-Modus zurückzuschalten.

Mischklangfarbe



Verwendung von Split (Tastatur-Auftrennung)

Mit Split (Tastatur-Auftrennung) können Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine Auftrennungs-Klangfarbe) den beiden Enden des Keyboards zuordnen, sodass Sie eine Klangfarbe mit Ihrer linken Hand und eine andere Klangfarbe mit Ihrer rechten Hand spielen können. So können Sie z.B. STRINGS als die Haupt-Klangfarbe (hoher Bereich) und PIZZICATO STRINGS als die aufgetrennte Klangfarbe (niedriger Bereich) wählen, sodass ein vollständiges Saiten-Ensemble bereit steht. Mit Split (Tastatur-Auftrennung) können Sie auch den Splitpunkt spezifizieren, an dem das Keyboard zwischen den beiden Klangfarben aufgetrennt ist.



Auftrennen des Keyboards

- Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „062 STRINGS“ als die Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 2 einzugeben.



- Die SPLIT-Taste drücken.



Indikator erscheint

- Die Auftrennungs-Klangfarbe wählen.
Beispiel: Um „060 PIZZICATO STRINGS“ als die Auftrennungs-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 0 einzugeben.

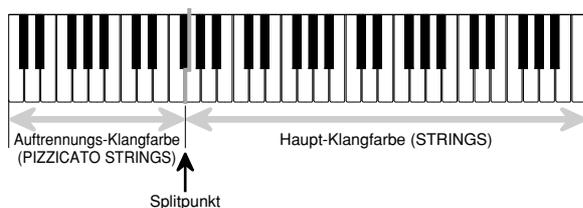


- Den Splitpunkt spezifizieren. Während die SPLIT-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des hohen Bereichs angeordnet sein soll.
Beispiel: Um G3 als den Splitpunkt zu spezifizieren, die G3-Taste drücken.



- Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
• Jeder Taste ab F#3 und darunter ist die Klangfarbe PIZZICATO STRINGS zugeordnet, wogegen jeder Taste ab G3 und darüber die Klangfarbe STRINGS zugeordnet ist.
- Die SPLIT-Taste erneut drücken, um die Auftrennung aufzuheben und auf den Normal-Modus zurückzukehren.

Auftrennung



Gemeinsame Verwendung von Mischklangfarbe und Split

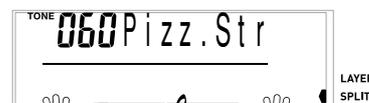
Sie können Mischklangfarbe und Split gemeinsam verwenden, um ein überlagertes, aufgetrenntes Keyboard zu kreieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie zuerst die Klangfarben überlagern und danach das Keyboard auftrennen oder zuerst das Keyboard auftrennen und danach die Klangfarben überlagern. Wenn Sie Mischklangfarbe und Split in Kombination verwenden, sind dem hohen Bereich des Keyboards zwei Klangfarben (Haupt-Klangfarbe + Mischklangfarbe) und dem niedrigen Bereich ebenfalls zwei Klangfarben (aufgetrennte Klangfarbe + überlagerte, aufgetrennte Klangfarbe) zugeordnet.

Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

- Die TONE-Taste drücken und danach die Klangfarbennummer der Haupt-Klangfarbe eingeben.



- Die SPLIT-Taste drücken und danach die Nummer der aufgetrennten Klangfarbe eingeben.

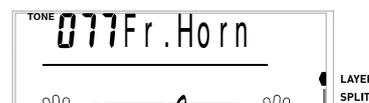


Indikator erscheint

- Nach dem Spezifizieren der Auftrennungsklangfarbe, die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards freizugeben.

- Die LAYER-Taste drücken und danach die Nummer der Mischklangfarbe eingeben.

- Achten Sie darauf, dass Sie die Schritte 2 und 3 auch umkehren können, um zuerst die Mischklangfarbe und danach die aufgetrennte Klangfarbe einzugeben.



Indikator erscheint

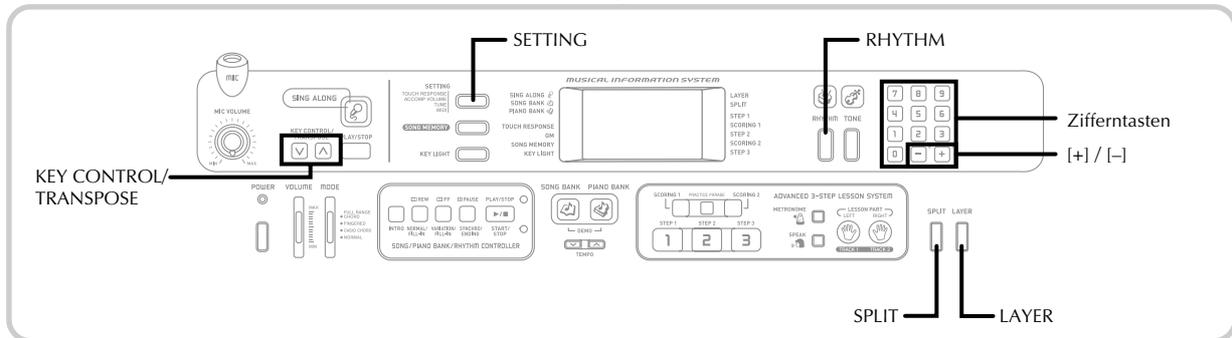
- Die SPLIT-Taste oder die LAYER-Taste drücken, sodass die SPLIT- und LAYER-Anzeigen angezeigt werden.

- Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.



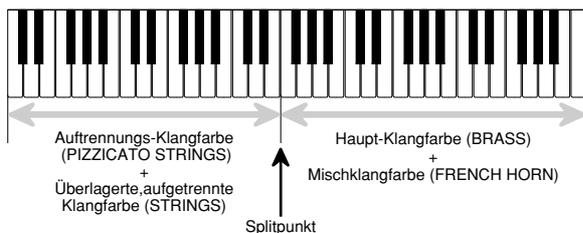
- Den Splitpunkt spezifizieren.
• Während die SPLIT-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des tiefen Bereichs angeordnet sein soll.

Keyboard-Einstellungen



- 7 Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
- Die LAYER-Taste drücken, um die Überlagerung des Keyboards aufzuheben, und die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards aufzuheben.

Mischklangfarbe und Split



Transponierung des Keyboards

Die Transponierung lässt Sie die gesamte Tonart des Keyboards in Halbtönen anheben und absenken. Falls Sie eine Begleitung für einen Sänger spielen möchten, der in einer von dem Keyboard abweichenden Tonart singt, dann können Sie mit der Transponierung einfach die Tonart des Keyboards ändern.

Transponieren des Keyboards

- Drücken Sie die RHYTHM-Taste, um den Rhythmusmodus aufzurufen.
 - Achten Sie darauf, dass das Keyboard in dem Songbankmodus oder Pianobankmodus nicht transponiert werden kann.
- Verwenden Sie die KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (\wedge / \vee), um die Tonart des Keyboards zu ändern.
 - \wedge : Anheben der Tonart um einen Halbton
 - \vee : Absenken der Tonart um einen Halbton
 - Beispiel: Das Keyboard ist um fünf Halbtöne nach oben zu transponieren.



HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -12 (eine Oktave nach unten) bis +12 (eine Oktave nach oben) transponiert werden.
- Die Vorgabe-Transponierungs-Einstellung ist „00“, wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Transponierungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird diese Anzeige automatisch gelöscht.
- Die Transponierungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabetonart zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die beiden KEY CONTROL/TRANPOSE-Tasten (\wedge und \vee) in Schritt 2. Sie könnten auch die [+]- und [-]-Tasten verwenden, um die Transponierungseinstellung auf „00“ zu ändern.
- Der Effekt einer Transponierungsoperation hängt von der Tonhöhe jeder Note und von der gegenwärtig verwendeten Klangfarbe ab. Falls eine Transponierungsoperation dazu führt, dass sich eine Note außerhalb des zulässigen Bereichs einer Klangfarbe befindet, dann wird dafür die Note in der nächsten Oktave innerhalb des zulässigen Bereichs verwendet.

Verwendung der Anschlagdynamik

Wenn die Anschlagdynamik eingeschaltet ist, variiert die relative Lautstärke des vom Keyboard ausgegebenen Sounds in Abhängigkeit von dem auf die Tasten ausgeübten Druck, gleich wie bei einem akustischen Piano.

Die Anschlagdynamik lässt Sie zwischen den drei nachfolgend beschriebenen Einstellungen wählen.

OFF: Diese Einstellung schaltet die Anschlagdynamik aus. Der auf das Keyboard ausgeübte Druck hat keine Auswirkung auf die ausgegebenen Noten.

1: Diese Einstellung bietet die für das normale Spielen geeignete Anschlagdynamik.

2: Diese Einstellung verstärkt die Anschlagdynamik, sodass ein auf das Keyboard ausgeübter stärker Druck eine größere Wirkung als die Einstellung „1“ hat.



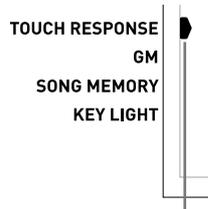
- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die TOUCH RESPONSE-Anzeige erscheint.



- 2 Die [+] - und [-] -Taste oder die [0] - und [1] -Taste verwenden, um die Einstellung zu ändern.
Beispiel: Um Anschlagdynamikkurve 2 zu wählen.

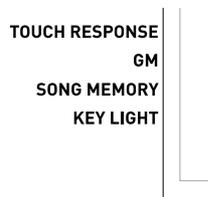


- Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn der Anschlagdynamikindikator leuchtet.



Indikator erscheint

- Die Anschlagdynamik ist ausgeschaltet, wenn der Anschlagdynamikindikator nicht leuchtet.



HINWEIS

- Die Anschlagdynamik beeinflusst nicht nur die interne Klangquelle des Keyboards, sondern wird auch als MIDI-Daten ausgegeben.
- Die Songspeicher-Wiedergabe, Begleitung und externe MIDI-Notendaten beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagdynamik.

SETTING-Taste

Mit jedem Drücken der SETTING-Taste wird zyklisch durch insgesamt 11 Einstellanzeigen umgeschaltet: Anschlagdynamikanzeige, Begleitleutstärkeanzeige, Stimmungsanzeige und 8 MIDI-Einstellungsanzeigen (Seite G-52). Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die SETTING-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint.

Einstellung der Begleitleutstärke

Sie können die Lautstärke der Begleitungssteile als Wert im Bereich von 000 (Minimum) bis 127 einstellen.

Einstellen der Begleitleutstärke

- 1 Drücken Sie zwei Mal die SETTING-Taste, um die Begleitleutstärke-Einstellanzeige zu erhalten.



Gegenwärtige Einstellung der Begleitleutstärke

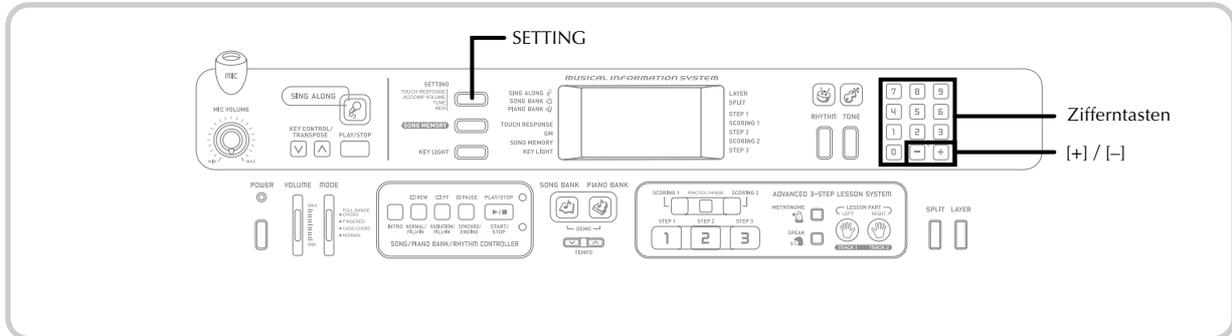
- 2 Die Zifferntasten oder die [+] / [-] -Tasten verwenden, um den gegenwärtigen Lautstärken-Einstellwert zu ändern.
Beispiel: 110



HINWEIS

- Der in Schritt 1 erscheinende, gegenwärtige Begleitleutstärkenwert verschwindet automatisch aus dem Display, wenn Sie innerhalb von etwa fünf Sekunden nichts eingeben.
- Durch gleichzeitiges Drücken der [+] - und [-] -Tasten wird die Begleitleutstärke automatisch auf 077 eingestellt.

Keyboard-Einstellungen



Stimmen des Keyboards

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Keyboard zu stimmen und an die Stimmung eines anderen Musikinstrumentes anzupassen.

Stimmen des Keyboards

- 1 Die SETTING-Taste drei Mal drücken, um die Stimmungsanzeige anzuzeigen.

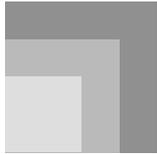


- 2 Die [+]-, [-]- und die Zifferntasten verwenden, um den Stimmungswert einzustellen.
Beispiel: Um die Stimmung um 20 abzusenken.



HINWEIS

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von -50 Cent bis +50 Cent gestimmt werden.
* 100 Cent entsprechen einem Halbton.
- Die Vorgabe-Stimmungs-Einstellung ist „00“, wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Stimmungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, wird die Anzeig automatisch gelöscht.
- Die Stimmungs-Einstellung beeinflusst auch die Wiedergabe aus dem Songspeicher und die automatische Begleitung.
- Um das Keyboard auf seine Vorgabestimmung zurückzuschalten, führen Sie den obigen Vorgang aus, und drücken Sie gleichzeitig die [+]- und [-]-Tasten in Schritt 2.



MIDI

Was ist MIDI?

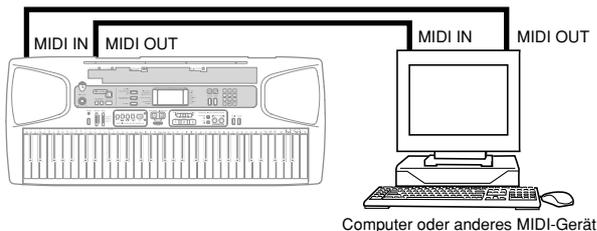
Die Abkürzung MIDI steht für „Musical Instrument Digital Interface“ und ist die Bezeichnung eines weltweiten Standards für Digitalsignale und Steckverbinder, die einen Austausch von musikalischen Daten zwischen Musikinstrumenten und Computern (Maschinen) ermöglichen, die von verschiedenen Herstellern hergestellt wurden. MIDI-kompatible Geräte können den Keyboard-Tastendruck, die Tastenfreigabe, die Klangfarbenänderung und andere Daten als Meldungen austauschen.

Obwohl Sie keine speziellen Kenntnisse über MIDI benötigen, um dieses Keyboard für sich alleine verwenden zu können, so ist für die MIDI-Operationen doch ein spezielles Wissen erforderlich. Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht über MIDI, die Ihnen bei der Bedienung helfen wird.

MIDI-Anschlüsse

Die MIDI-Meldungen werden über die MIDI OUT-Buchse einer Maschine mit Hilfe eines MIDI-Kabels an die MIDI IN-Buchse einer anderen Maschine ausgegeben. Um z.B. eine Meldung von diesem Keyboard an eine andere Maschine zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards mit der MIDI IN-Buchse der anderen Maschine zu verbinden. Um die MIDI-Meldungen zurück an dieses Keyboard zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse der anderen Maschine mit der MIDI IN-Buchse dieses Keyboards zu verbinden.

Um einen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät für die Aufnahme und Wiedergabe der auf diesem Keyboard erzeugten MIDI-Daten verwenden zu können, müssen Sie die MIDI IN- und MIDI OUT-Buchsen beider Maschinen verbinden, um Daten senden und empfangen zu können.

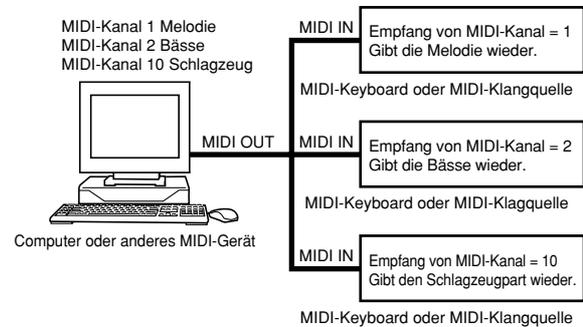


- Um die MIDI THRU-Funktion eines angeschlossenen Computers, Sequenzers oder anderen MIDI-Gerätes zu verwenden, unbedingt LOCAL CONTROL dieses Keyboards ausschalten (Seite G-54).

MIDI-Kanäle

MIDI gestattet das gleichzeitige Senden der Daten von mehreren Parts, wobei jeder Part über einen separaten MIDI-Kanal gesandt wird. Es gibt 16 MIDI-Kanäle, die von 1 bis 16 nummeriert sind, und die MIDI-Kanal-Daten sind immer eingeschlossen, wenn Sie Daten (Tastendruck, Tonhöhenbeugungsoperation usw.) austauschen.

Sowohl die Sendemaschine als auch die Empfangsmaschine müssen auf den gleichen Kanal eingestellt sein, damit die Empfangseinheit die Daten richtig empfangen und spielen kann. Falls z.B. die Empfangsmaschine auf Kanal 2 eingestellt ist, dann empfängt sie nur MIDI Kanal 2 Daten, und alle anderen Kanäle werden ignoriert.

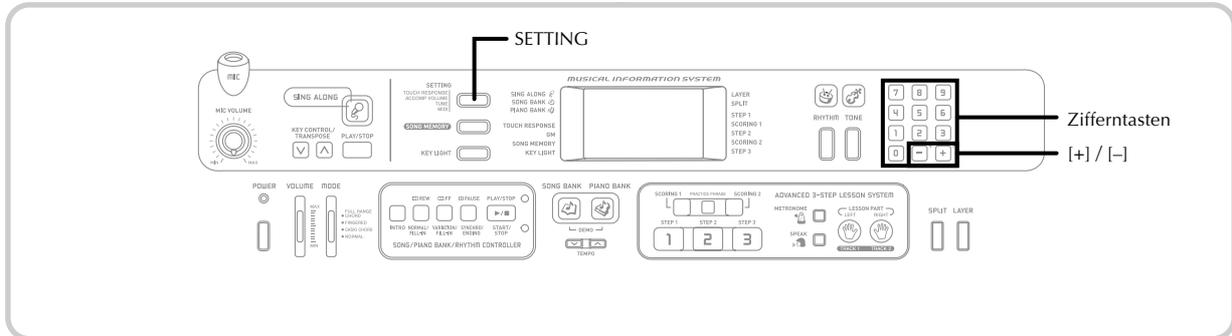


Dieses Keyboard verfügt über Multi-Klangfarben-Fähigkeit, d.h. es kann Meldungen über alle 16 MIDI-Kanäle empfangen und gleichzeitig bis zu 16 Parts wiedergeben.

Die auf diesem Keyboard ausgeführten Keyboard- und Pedaloperationen werden ausgesandt, indem ein MIDI-Kanal (1 bis 16) gewählt und danach die entsprechende Meldung gesandt wird.



MIDI



General MIDI

Wie wir bereits gesehen haben, ermöglicht MIDI den Austausch von musikalischen Daten zwischen Geräten, die von unterschiedlichen Herstellern hergestellt wurden. Diese musikalischen Daten bestehen nicht aus den eigentlichen Noten, sondern aus Informationen darüber, ob eine Taste gedrückt oder freigegeben wurde, und der Klangfarbennummer.

Falls z.B. Klangfarbe 1 auf einem von der Firma A hergestellten Keyboard gleich PIANO ist, wogegen Klangfarbe 1 auf einem Keyboard der Firma B gleich BASS ist, dann wird durch das Senden der Daten von dem Keyboard der Firma A an das Keyboard der Firma B ein Ergebnis erhalten, das vollständig unterschiedlich von dem Original ist. Falls ein Computer, Sequenzer oder anderes Gerät mit automatischer Begleitfunktion verwendet wird, um die musikalischen Daten für das Keyboard der Firma A zu erzeugen, das 16 Parts (16 Kanäle) aufweist, und danach diese Daten an das Keyboard der Firma B gesandt werden, das nur 10 Parts (10 Kanäle) empfangen kann, dann können die nicht empfangenen Parts auch nicht gehört werden.

Der Standard für die Klangfarben-Nummerierungssequenz, die Anzahl der Pads und andere allgemeine Faktoren, die die Klangquellen-Konfiguration bestimmen, die von der Herstellern in aller Welt vereinbart wurden, wird als General MIDI bezeichnet. Der General MIDI Standard definiert die Klangfarben-Nummerierungssequenz, die Schlagzeugklang-Nummerierungssequenz, die Anzahl der verwendbaren MIDI-Kanäle und andere allgemeine Faktoren, die die Klangquellen-Konfiguration bestimmen. Daher können die auf einer General MIDI-Klangquelle erzeugten musikalischen Daten unter Verwendung von ähnlichen Klangfarben und identischen Nuancen wie das Original wiedergegeben werden, auch wenn die Wiedergabe auf einer Klangquelle von einem unterschiedlichen Hersteller erfolgt.

Dieses Keyboard entspricht dem General MIDI Standard, sodass es an einen Computer oder ein anderes Gerät angeschlossen werden und für die Wiedergabe von General MIDI-Daten, die im Fachhandel erstanden, vom Internet heruntergeladen oder von einer anderen Quelle erhalten wurden, verwendet werden kann.

Änderung der MIDI-Einstellungen

Sie können dieses Keyboard in Kombination mit einem externen Sequenzer, Synthesizer oder anderem MIDI-Gerät verwenden, um mit im Fachhandel erhältlicher General MIDI-Software mitzuspielen. Dieser Abschnitt beschreibt, wie die erforderlichen MIDI-Einstellungen auszuführen sind, wenn Sie dieses Keyboard an ein externes Gerät anschließen.

SETTING-Taste

Mit jedem Drücken der SETTING-Taste wird zyklisch durch insgesamt 11 Einstellanzeigen umgeschaltet: Anschlagdynamikanzeige, Begleitlautstärkeanzeige, Stimmungsanzeige und 8 MIDI-Einstellanzeigen. Falls Sie versehentlich über die gewünschte Anzeige weiterschalten, die SETTING-Taste erneut drücken, bis die gewünschte Anzeige wiederum erscheint. Achten Sie auch darauf, dass die Einstellungsanzeige automatisch von dem Display gelöscht wird, wenn Sie für etwa fünf Sekunden keine Operation ausführen.

GM MODE (GM-MODUS) (Vorgabe: Off)

on: Dieses Keyboard spielt General MIDI-Daten von einem Computer oder anderem externen Gerät. MIDI IN CHORD JUDGE kann nicht verwendet werden, wenn GM MODE eingeschaltet ist.

off: MIDI IN CHORD JUDGE kann verwendet werden.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die GM MODE-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn GM MODE ausgeschaltet ist



- 2 Die [+]- und [-]- oder die [0]- und [1]-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.

Beispiel: Um GM MODE einzuschalten



Indikator erscheint



KEYBOARD CHANNEL (KEYBOARD-KANAL) (Vorgabe: 1)

Der Keyboard-Kanal ist der Kanal, der verwendet wird, um die MIDI-Meldungen von diesem Keyboard an ein externes Gerät zu senden. Sie können einen beliebigen Kanal von 1 bis 16 als den Keyboard-Kanal spezifizieren.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die KEYBOARD CHANNEL-Anzeige erscheint.



- 2 Die [+], [-] und Zifferntasten verwenden, um die Kanalnummer zu ändern.

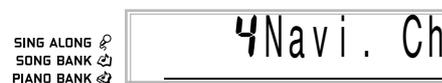
Beispiel: Um Kanal 4 zu spezifizieren



NAVIGATE CHANNEL (NAVIGATIONS-KANAL) (Vorgabe: 4)

Wenn MIDI-Meldungen von einem externen Gerät für die Wiedergabe von diesem Keyboard empfangen werden, ist der Navigations-Kanal der Kanal, dessen Notendaten auf dem Display erscheinen. Sie können einen Kanal von 1 bis 8 als den Navigations-Kanal wählen. Da Sie diese Einstellung die Daten eines beliebigen Kanals der im Fachhandel erhältlichen MIDI-Software verwenden lässt, um die On-Screen-Keyboard-Anleitung zu beleuchten, können Sie analysieren, wie unterschiedliche Parts eines Arrangements gespielt werden.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die NAVIGATE CHANNEL-Anzeige erscheint.



- 2 Die [+], [-] und Zifferntasten [1] bis [8] verwenden, um die Kanalnummer zu ändern.

Beispiel: Um Kanal 2 zu spezifizieren



HINWEIS

- Der Navigations-Kanal ändert automatisch auf 1, wenn Sie MIDI IN CHORD JUDGE einschalten.

Ausschalten von bestimmten Klängen während der Wiedergabe von empfangenen MIDI-Daten

<<Navigations-Kanal ein/aus>>

Vor der Wiedergabe von MIDI-Daten, die TRACK 2-Taste drücken.

- Dadurch wird der Ton des Navigations-Kanals ausgeschaltet, wobei jedoch die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung weiterhin in Abhängigkeit von den Daten des Kanals aufleuchten, wenn diese empfangen werden. Die TRACK 2-Taste erneut drücken, um den Kanal wieder einzuschalten.

<<Nächst niedriger Kanal von dem Navigations-Kanal ein/aus>>

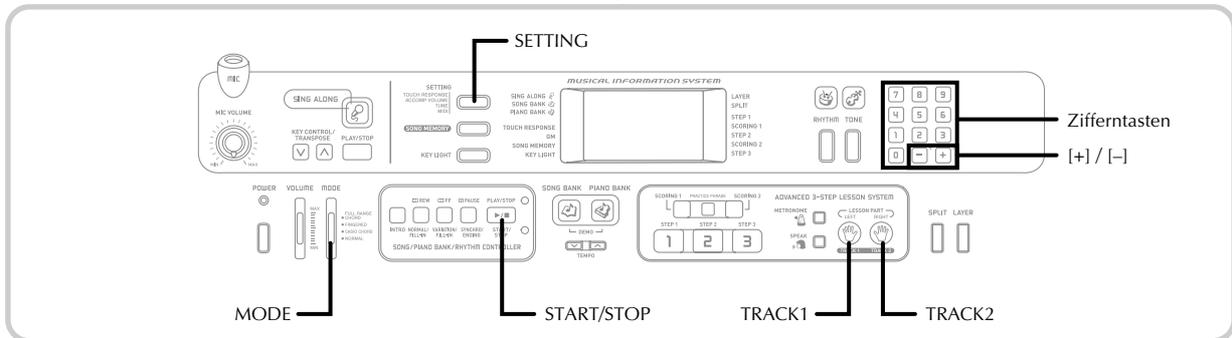
Vor der Wiedergabe von MIDI-Daten, die TRACK 1-Taste drücken.

- Dadurch wird der Ton des Kanals, dessen Nummer um eins niedriger als die des Navigations-Kanals ist, ausgeschaltet, wobei jedoch die Tasten der On-Screen-Keyboard-Anleitung weiterhin in Abhängigkeit von den Daten des Kanals aufleuchten, wenn diese empfangen werden. Die TRACK 1-Taste erneut drücken, um den Kanal wieder einzuschalten.

Beispiel: Falls der Navigations-Kanal der Kanal 4 ist, wird durch den obigen Vorgang der Kanal 3 ausgeschaltet. Falls der Navigations-Kanal der Kanal 1 oder 2 ist, dann wird durch den obigen Vorgang der Kanal 8 ausgeschaltet.



MIDI



MIDI IN CHORD JUDGE (Vorgabe: Off)

on: Wenn eine Akkordspezifikationsmethode mit dem MODE-Schalter gewählt wird, werden die Akkorde durch die an der MIDI IN-Buchse eingegebenen Keyboard-Kanal-Notendaten spezifiziert.

oFF: MIDI IN CHORD JUDGE ist ausgeschaltet.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die MIDI IN CHORD JUDGE-Anzeige erscheint.



- 2 Die [+]- und [-]-Taste oder [0]- und [1]-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.

Beispiel: Einschalten von MIDI IN CHORD JUDGE



HINWEIS

- MIDI IN CHORD JUDGE wird automatisch ausgeschaltet, wenn Sie den Navigations-Kanal auf einen anderen Kanal als 1 ändern.

LOCAL CONTROL (Vorgabe: On)

Diese Einstellung bestimmt, ob das Keyboard und die Klangquelle dieses Keyboards intern verbunden sind oder nicht. Bei Aufnahme auf einem an die MIDI IN/OUT-Buchse des Keyboards angeschlossenen Computer oder externen Gerät ist es nützlich, wenn Sie LOCAL CONTROL ausschalten.

on: Alle auf dem Keyboard gespielten Daten ertönen von der internen Klangquelle und werden gleichzeitig als MIDI-Meldungen von der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

oFF: Alle auf dem Keyboard gespielten Daten werden als MIDI-Meldungen an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben, ohne dass sie von der internen Klangquelle ertönen. LOCAL CONTROL immer ausschalten, wenn Sie die MIDI THRU-Funktion eines Computers oder eines anderen externen Gerätes verwenden. Achten Sie auch darauf, dass kein Ton von dem Keyboard erzeugt wird, wenn LOCAL CONTROL eingeschaltet und kein externes Gerät angeschlossen ist.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die LOCAL CONTROL-Anzeige erscheint.

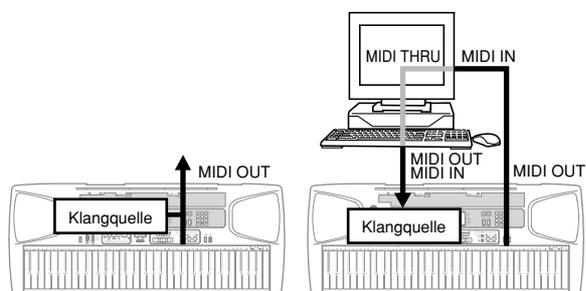
Beispiel: Wenn LOCAL CONTROL eingeschaltet ist



- 2 Die [+]- und [-]-Taste oder [0]- und [1]-Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.

Beispiel: Um LOCAL CONTROL auszuschalten



**LOCAL CONTROL On**

Die auf dem Keyboard gespielten Noten ertönen von der internen Klangquelle und werden als MIDI-Meldungen an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

LOCAL CONTROL Off

Die auf dem Keyboard gespielten Noten werden als MIDI-Meldungen an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben, ertönen aber nicht direkt von der internen Klangquelle. Die MIDI THRU-Buchse des angeschlossenen Gerätes kann verwendet werden, um die MIDI-Meldungen zurückzuführen und von der Klangquelle des Keyboards ertönen zu lassen.

ACCOMP MIDI OUT (Vorgabe: Off)

on: Die automatische Begleitung wird von dem Keyboard gespielt und die entsprechende MIDI-Meldung wird an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.

oFF: Die MIDI-Meldungen der automatischen Begleitung werden an der MIDI OUT-Buchse nicht ausgegeben.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die ACCOMP MIDI OUT-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn ACCOMP MIDI OUT ausgeschaltet ist



- 2 Die [+] - und [-] -Taste oder die [0] - und [1] -Taste verwenden, um die Einstellung ein- oder auszuschalten.

Beispiel: Um ACCOMP MIDI OUT einzuschalten

**ASSIGNABLE JACK (ZUORDNUNGSBARE BUCHSE) (Vorgabe: SUS)**

SUS(sustain): Spezifiziert einen Sustain*¹-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

SoS (sostenuto): Spezifiziert einen Sostenuto*²-Effekt, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

SFt (soft): Spezifiziert eine Verminderung der Lautstärke des Sounds, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

rHy (rhythm): Spezifiziert eine Betätigung der START/STOP-Taste, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die ASSIGNABLE JACK-Anzeige erscheint.

Beispiel: Wenn Sustain gegenwärtig eingestellt ist



- 2 Die [+] - und [-] - oder die [0] -, [1] -, [2] - und [3] -Taste verwenden, um die Einstellung zu ändern.

Beispiel: Um Rhythmus zu wählen

***1 Sustain**

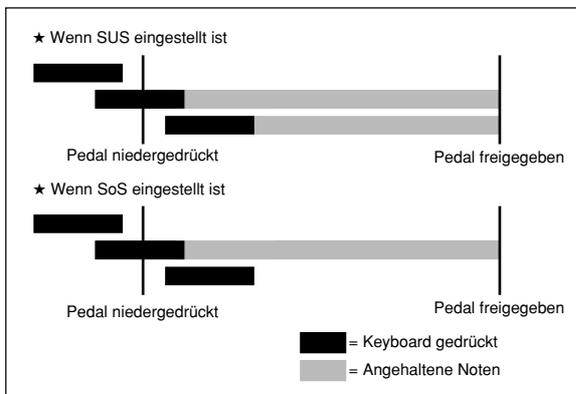
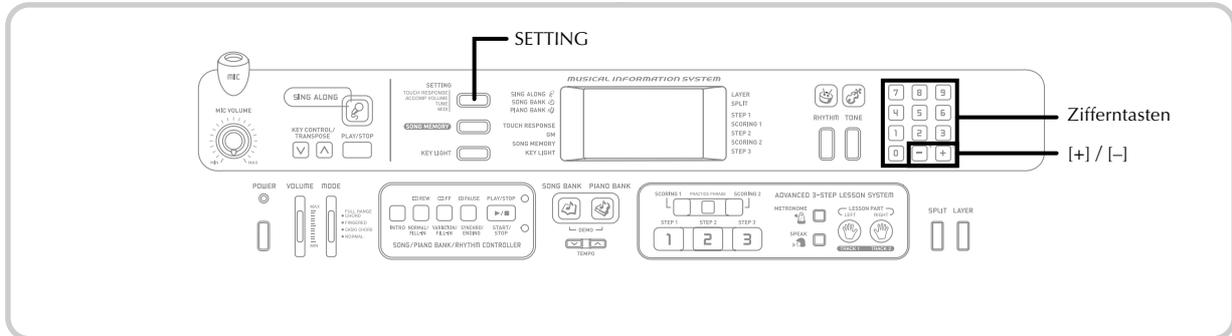
Bei Piano-Klangfarben und anderen abklingenden Sounds, dient das Pedal als eine Art Dämpfungspedal, wobei die Sounds länger angehalten werden als das Pedal gedrückt wird. Bei Orgel-Klangfarben und anderen kontinuierlichen Sounds, ertönen die auf dem Keyboard gespielten Noten bis zur Freigabe des Pedals. In jedem dieser beiden Fällen, wird der Sustain-Effekt auch an alle Noten angelegt, die bei gedrücktem Pedal gespielt werden.

***2 Sostenuto**

Dieser Effekt wirkt auf die gleiche Weise wie Sustain, ausgenommen, dass er nur auf Noten angewandt wird, die gespielt werden, nachdem das Pedal niedergedrückt wird.



MIDI



SOUND RANGE SHIFT (Vorgabe: On)

on: Verschiebt die Klangfarben des niedrigen Bereichs um eine Oktave nach unten und 020 GLOCKENSPIEL/095 PICCOLO um eine Oktave nach oben.

oFF: Spielt die Klangfarben des niedrigen Bereichs und 020 GLOCKENSPIEL/095 PICCOLO mit ihren normalen Pegeln.

- 1 Die SETTING-Taste drücken, bis die SOUND RANGE SHIFT-Anzeige erscheint.



- 2 Die [+] - und [-] -Taste oder die [0] - und [1] -Taste verwenden, um die Einstellung zu ändern.
Beispiel: Um SOUND RANGE SHIFT auszuschalten



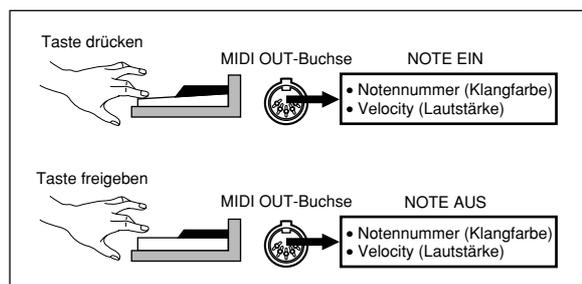
Meldungen

Unter dem MIDI-Standard ist eine große Anzahl an Meldungen definiert. Dieser Abschnitt beschreibt die einschlägigen Meldungen, die von diesem Keyboard gesandt und empfangen werden können. Ein Asteriskus wird verwendet, um Meldungen zu markieren, die das gesamte Keyboard betreffen. Meldungen ohne Asteriskus beeinflussen nur einen bestimmten Kanal.

NOTE ON/OFF (Note ein/aus)

Diese Meldung sendet Daten, wenn eine Taste gedrückt (NOTE ON) oder freigegeben (NOTE OFF) wird. Eine NOTE ON/OFF-Meldung schließt eine Notennummer (um die Note anzugeben, deren Taste gedrückt oder freigegeben wird) und die Velocity (Keyboard-Tastendruck als Wert von 1 bis 127) ein. NOTE ON Velocity wird immer verwendet, um die relative Lautstärke der Note zu bestimmen. Dieses Keyboard empfängt keine NOTE OFF Velocity-Daten.

Wenn Sie eine Taste auf diesem Keyboard drücken oder freigeben, wird die entsprechende NOTE ON- oder NOTE OFF-Meldung von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt.



HINWEIS

- Die Tonhöhe einer Note hängt von der verwendeten Klangfarbe ab, wie es in der Noten-Tabelle auf Seite A-1 dargestellt ist. Wenn dieses Keyboard eine Notennummer empfängt, die außerhalb ihres Bereichs für diese Klangfarbe liegt, wird diese Note durch die gleiche Note in der nächsten verfügbaren Oktave ersetzt.



PROGRAM CHANGE (Programmänderung)

Diese ist die Meldung für die Klangfarbenwahl. PROGRAM CHANGE kann Klangfarbendaten in dem Bereich von 0 bis 127 enthalten.

Eine PROGRAM CHANGE Meldung wird durch die MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards ausgesandt, wenn Sie manuell die Klangfarbennummer ändern. Durch den Empfang einer PROGRAM CHANGE Meldung von einer externen Maschine wird die Einstellung der Klangfarbe an diesem Keyboard geändert.

HINWEIS

- Dieses Keyboard unterstützt 128 Klangfarben in dem Bereich von 0 bis 127. Kanal 10 ist jedoch ein Kanal nur für Perkussion, und die Kanäle 0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48 und 62 entsprechen den neun Schlagzeug-Set-Sounds dieses Keyboards.

PITCH BEND (Tonhöhenbeugung)

Diese Meldung enthält Tonhöhenbeugungs-Informationen für glattes Erhöhen oder Vermindern der Tonhöhe während des Spielens auf dem Keyboard. Dieses Keyboard sendet keine Tonhöhenbeugungs-Daten, kann aber solche Daten empfangen.

CONTROL CHANGE (Steuerungsänderung)

Diese Meldung fügt Effekte hinzu, wie z.B. die während des Spielens auf dem Keyboard angelegten Vibrato- und Lautstärkeänderungen. Die CONTROL CHANGE-Daten schließen eine Steuerungsnummer (um den Effekttyp zu identifizieren) und einen Steuerungswert (um den Ein/Aus-Status und die Tiefe des Effekts zu spezifizieren) ein.

Nachfolgend ist eine Liste der Daten aufgeführt, die unter Verwendung von CONTROL CHANGE gesandt oder empfangen werden können.

Effekt	Steuerungsnummer
BANK SELECT*1	0, 32
★ Modulation	1
★ Lautstärke	7
★ Panorama	10
★ Ausdruck	11
Hold1	64
Sostenuto	66
Soft Pedal	67
RPN*2	100 / 101
Dateneingabe	6 / 38

★ Bezeichnet nur empfangene Meldungen

*1 Die BANK SELECT-Einstellung von PROGRAM CHANGE kann verwendet werden, um auf jede der 255 Klangfarben dieses Keyboards zurückgreifen zu können, wenn die Klangfarben auf diesem Keyboard von einer externen Maschine aus gewählt werden.

Bank 0: 128 General MIDI Klangfarben
(PROGRAM CHANGE 0 bis 127)

Bank 1: 118 Fronttafel-Klangfarben
(PROGRAM CHANGE 0 bis 117)

Bank 120: 9 Schlagzeug-Sets
(PROGRAM CHANGE 0, 8, 16, 24, 25, 32, 40, 48 bis 62)

Unmittelbar vor dem Senden der PROGRAM CHANGE-Meldung sind zwei CONTROL CHANGE-Meldungen aufeinanderfolgend zu senden, die die folgenden Daten enthalten.

CONTROL NUMBER= 0, CONTROL VALUE= <Bank-Nummer>
CONTROL NUMBER= 32, CONTROL VALUE= 0

Beispiel: Die Klangfarben-Nummer 96 (Fronttafel-Klangfarbe „FLUTE 1“) ist von einer externen MIDI-Maschine aus zu wählen.
CONTROL NUMBER= 0,
CONTROL VALUE= 1 (Bank-Nummer)
CONTROL NUMBER= 32, CONTROL VALUE= 0
PROGRAM CHANGE= 96

*2 RPN steht für Registrierte Parameter-Nummer, bei der es sich um eine spezielle Steuerungsänderungsnummer handelt, die bei Kombination von mehreren Steuerungsänderungen verwendet wird. Der zu steuernde Parameter wird unter Verwendung der Steuerungswerte der Steuerungsnummer 100 und 101 gewählt, worauf die Einstellungen unter Verwendung der Steuerungswerte von DATA ENTRY (Steuerungsnummer 6 und 38) ausgeführt werden.

Dieses Keyboard verwendet RPN, um den Tonhöhenbeugungs-Sensor des Keyboards (Tonhöhen-Änderungsbreite in Abhängigkeit von den Beugungsdaten), die Transponierung (in Halbtoneinheiten eingestellte Gesamtstimmung des Keyboards) und die Stimmung (die gesamte Feinabstimmung dieses Keyboards) von einem anderen externen MIDI-Gerät zu steuern.

HINWEIS

- Die durch Verwendung des Fußpedals angelegten Effekte Sustain (Steuerungsnummer 64), Sostenuto (Steuerungsnummer 66) und Soft (Steuerungsnummer 67) werden ebenfalls angelegt.



MIDI

ALL SOUND OFF (Alle Klänge ausgeschaltet)

Diese Meldung erzwingt ein Ausschalten des gesamten über den gegenwärtigen Kanal erzeugten Sounds, unabhängig davon, wie der Sound erzeugt wird.

ALL NOTES OFF (Alle Noten ausgeschaltet)

Diese Meldung schaltet alle Notendaten aus, die von einem externen Gerät gesendet werden und auf dem Kanal ertönen.

- Alle Noten, die unter Verwendung eines Sustain-Pedals oder Sostenuto-Pedals angehalten werden, ertönen weiterhin, bis das Pedal freigegeben wird.

RESET ALL CONTROLLERS (Alle Controller zurückstellen)

Diese Meldung initialisiert die Tonhöhenbeugungen und alle anderen Steuerungsänderungen.

SYSTEM EXCLUSIVE* (System-exklusiv)

Diese Meldung wird für die Steuerung von System-exklusiven Einstellungen verwendet, bei welchen es sich um Klangfarben-Feineinstellungen handelt, die einzigartig für eine bestimmte Maschine sind. Ursprünglich waren die System-exklusiven Einstellungen einzigartig für ein bestimmtes Modell, sind aber nun auch universell System-exklusive Einstellungen, die auf Maschinen zutreffen, die andere Modelle sind und sogar von verschiedenen Herstellern hergestellt werden.

Nachfolgend sind die System-exklusiven Meldungen aufgeführt, die von diesem Keyboard unterstützt werden.

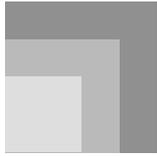
■ GM SYSTEM ON ([F0][7E][7F][09][01][F7])

GM SYSTEM ON wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards einzuschalten (GM steht für General MIDI).

- GM SYSTEM ON benötigt längere Zeit als andere Meldungen für die Verarbeitung. Wenn daher GM SYSTEM ON in einem Sequenzer gespeichert ist, können mehr als 100 msek. bis zur nächsten Meldung benötigt werden.

■ GM SYSTEM OFF ([F0][7E][7F][09][02][F7])

GM SYSTEM OFF wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards auszuschalten.



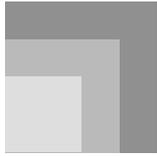
Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Keyboard-Sound	<ol style="list-style-type: none"> 1. Problem mit der Stromversorgung. 2. Die Stromversorgung ist nicht eingeschaltet. 3. Lautstärke-Einstellung zu niedrig. 4. Der MODE-Schalter ist auf Position CASIO CHORD oder FINGERED gestellt. 5. LOCAL CONTROL ist ausgeschaltet. 6. Die VOLUME- und EXPRESSION-Einstellungen der MIDI-Daten wurden auf 0 geändert. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Netzgerät richtig anschließen, auf richtige Polung (+/-) der Batterien achten und sicherstellen, dass die Batterien nicht verbraucht sind. 2. Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten. 3. Den VOLUME-Schieberegler verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen. 4. Normales Spielen auf der Begleitseite der Tastatur ist nicht möglich, wenn der MODE-Schalter auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. Die Einstellung des MODE-Schalters auf NORMAL ändern. 5. LOCAL CONTROL einschalten. 6. Beide Parameter einstellen. 	<p>Seiten G-14,15</p> <p>Seite G-19</p> <p>Seite G-19</p> <p>Seite G-35</p> <p>Seite G-54 Seite G-57</p>
<p>Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stromversorgungs-Indikatorlampe blass • Instrument schaltet nicht ein • Display blass, schwierig abzulesen • Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke • Verzerrungen im ausgegebenen Sound • Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke • Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke • Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird • Kontinuierliche Sound-Ausgabe nachdem Sie eine Taste freigeben • Eine vollständig unterschiedliche Klangfarbe ertönt • Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt • Abnormal niedriger Mikrofonpegel • Verzerrung des Mikrofoneingangs • Blasser Stromversorgungs-Indikatorlampe, wenn ein Mikrofon verwendet wird • Plötzlicher Stromausfall, wenn Mikrofon verwendet wird • Abblenden der Keyboard-Leuchten, wenn Noten ertönen 	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	Seiten G-14, 15



Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
<ul style="list-style-type: none"> Stromausfall, verzerrter Klang oder niedrige Lautstärke, wenn von einem angeschlossenen Computer oder MIDI-Gerät wiedergegeben wird 			
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	Begleitulastärke auf 000 eingestellt.	Den SETTING-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite G-49
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	Taste für Anschlagdynamik (SETTING) drücken, um diese einzuschalten.	Seite G-48
Tastenbeleuchtung verbleibt eingeschaltet.	Keyboard wartet auf das Spielen der richtigen Note während des Spielens von Stufe 1 oder Stufe 2.	<ol style="list-style-type: none"> Die beleuchtete Taste drücken, um mit dem Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 fortzusetzen. Die PLAY/STOP-Taste drücken, um das Spielen von Stufe 1 oder Stufe 2 zu beenden. 	Seiten G-28, 29 Seiten G-28, 29
Die Tasten sind beleuchtet, es wird aber kein Sound erzeugt.	Die Stromeinschaltwarnung erinnert Sie daran, dass die Stromversorgung eingeschaltet belassen wurde, ohne dass eine Operation ausgeführt wurde.	Einen beliebigen Knopf oder eine Keyboard-Taste drücken, um wiederum die normale Stromversorgung zu erhalten.	Seite G-16
Wenn mit einem anderen MIDI-Instrument gespielt wird, stimmen die Tasten oder Stimmungen nicht überein.	Die Transponierung oder Stimmung ist auf einen anderen Wert als 00 eingestellt.	Die SETTING-Taste verwenden, um die zutreffenden Einstellungsanzeigen anzuzeigen, und sowohl die Transponierung als auch die Stimmung auf 00 einstellen.	Seiten G-48, 50
Automatische Begleitung oder Rhythmus kann nicht aufgenommen werden.	Eine andere Spur als Spur 1 ist als Aufnahmespur gewählt.	Die Spurwahltasten verwenden, um Spur 1 zu wählen. (Spur 2 ist die Melodienspur.)	Seite G-42
Wenn General MIDI-Daten mit einem Computer wiedergegeben werden, stimmen die wiedergegebenen Noten nicht mit den Noten überein, die beim Drücken der beleuchteten Tasten der On-Screen-Keyboard-Auleitung erzeugt werden.	Falsche SOUND RANGE SHIFT-Einstellung.	Die SETTING-Taste verwenden, um die SOUND RANGE SHIFT-Anzeige anzuzeigen, und die Einstellung korrigieren.	Seite G-56
Spielen auf dem Keyboard erzeugt einen unnatürlichen Sound, wenn an einen Computer angeschlossen.	Die MIDI THRU-Funktion des Computers ist eingeschaltet.	Die MIDI THRU-Funktion an dem Computer ausschalten, oder LOCAL CONTROL an dem Keyboard ausschalten.	Seite G-54
Akkord-Begleitungsdaten können auf einem Computer nicht aufgezeichnet werden.	ACCOMP MIDI OUT ist ausgeschaltet.	ACCOMP MIDI OUT einschalten.	Seite G-55
Statisches Rauschen bei angeschlossenem Mikrofon.	<ol style="list-style-type: none"> Ein von dem empfohlenen Typ abweichendes Mikrofon wird verwendet. Das Mikrofon wird in der Nähe einer Beleuchtung durch Leuchtstoffröhren verwendet. 	<ol style="list-style-type: none"> Mikrofon des Cannon-Typs mit vollständiger Metallabschirmung verwenden. Entfernen Sie das Mikrofon von der Quelle des statischen Rauschens. 	Seite G-32 Seite G-32
Kein Mikrofonton	<ol style="list-style-type: none"> Mikrofonlautstärke zu niedrig eingestellt. Mikrofon-Ein/Aus-Schalter auf Position OFF gestellt. 	<ol style="list-style-type: none"> Erhöhen Sie die Mikrofonlautstärke. Schalten Sie den Mikrofon-Ein/Aus-Schalter auf die Position ON. 	Seite G-32 Seite G-32



Technische Daten

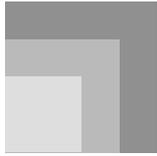
Modell:	LK-55
Keyboard:	61 Tasten der Normalgröße, 5 Oktaven (mit ein/ausschaltbarer Anschlagdynamik)
Tastenbeleuchtungssystem:	Kann ein- oder ausgeschaltet werden (bis zu 10 Tasten können gleichzeitig beleuchtet werden)
Klangfarben:	255 (118 Klangfarben am Bedienfeld + 128 General MIDI-Klangfarben + 9 Schlagzeug-Sets); mit Mischklangfarbe und Split (Tastatur-Auftrennung)
Rhythmusinstrument-Klangfarben:	61
Polyfonie:	Maximal 24 Noten (12 für bestimmte Klangfarben)
Automatische Begleitung Rhythmusmuster: Tempo: Akkorde: Rhythmus-Controller: Begleitulastärke:	120 Variabel (216 Schritte, ♩ = 40 bis 255) 3 Greifverfahren (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) START/STOP, INTRO, NORMAL/NORMAL FILL-IN, VARIATION/VARIATION FILL-IN, SYNCHRO/ENDING 0 bis 127 (128 Schritte)
<Fortschrittliche 3-Stufen-Lernfunktion> 3-Stufen-Lernfunktion: Wiedergabe: Bewertungsmodus: Fingersatz-Sprachanleitung:	3 Übungen (Stufe 1, 2, 3) Wiederholte Wiedergabe eines Musikstücks Bewertung 1 (Scoring 1), Bewertung 2 (Scoring 2), Phrasenübung (Phrase Practice) Ein/Aus
Songbank, Pianobank Anzahl der Musikstücke: Controller:	100 (Songbank/Gesangsbegleitung: 50, Pianobank: 50) PLAY/STOP, PAUSE, FF, REW, LEFT/RIGHT
Musikalische Informationsfunktion:	Klangfarbe, automatische Begleitung, Songbank-, Pianobank-, Gesangsbegleitungs-Nummern und Namen; Notenzeilen-Schreibweise, dynamische Markierungen, Tempo, Metronom, Takt- und Beatnummer, Stufen-Lernfunktion-Anzeige, Akkordname, Greifvorgang, Pedal-Operation, Songbank-Icon, Pianobank-Icon, Gesangsbegleitungs-Icon, Fingersatz-Sprachanleitung, Bewertungsmodus.
Gesangsbegleitungsmodus Anzahl der Musikstücke: Regler:	Songbank/Gesangsbegleitung: 50 PLAY/STOP, KEY CONTROL (25 Schritte, -12 Halbtöne bis +12 Halbtöne)
Metronom: Beat-Spezifikation:	Ein/Aus 1 bis 6
Songspeicher Songs: Aufnahmespuren: Aufnahmemethoden: Speicherkapazität:	2 2 Echtzeit Ca. 5.100 Noten (gesamt für zwei Songs)
MIDI:	16 Multi-Klangfarben-Empfang, GM Level 1 Standard
Andere Funktionen Transponierung: Stimmung:	25 Schritte (-12 Halbtöne bis +12 Halbtöne) 101 Schritte (A4 = etwa 440 Hz, ±50 Cent)
Anschlüsse MIDI-Anschlüsse: Zuordnungsbare Buchse: Kopfhörer/Ausgangsbuchse: Ausgangsimpedanz: Ausgangsspannung: Mikrofoneingang:	IN, OUT Klinkenbuchse (Sustain, Sostenuto, Soft, Rhythmus-Start/Stop) Stereo-Klinkenbuchse 100 Ω Max. 4 V (effekt.) Klinkenbuchse (mit Mikrofonpegelregler) Eingangsimpedanz: 3 KΩ Eingangsempfindlichkeit: 10 mV
Stromversorgungsbuchse:	9 V Gleichspannung



Technische Daten

Stromversorgung: Batterien: Batterielebensdauer: Netzgerät: Ausschaltautomatik:	2-Weg 6 Mignonbatterien Ca. 2,7 Stunden Dauerbetrieb mit Alkalibatterien AD-5 Schaltet die Stromversorgung etwa 6 Minuten nach der letzten Tastenbetätigung aus. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb, kann aber auch ausgeschaltet werden.
Lautsprecher-Ausgang:	2,5 W + 2,5 W
Leistungsaufnahme:	9 V --- 7,7 W
Abmessungen:	94,4 x 37,8 x 13,3 cm
Gewicht:	Ca. 5,3 kg (ohne Batterien)

- Änderungen des Designs und der technischen Daten ohne Vorankündigung vorbehalten.



Pflege Ihres Keyboards

Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.

Das Gerät niemals für längere Zeit direkter Sonnenbestrahlung aussetzen und die Nähe von Klimaanlage sowie extrem warme Orte vermeiden.

Niemals in der Nähe eines Fernsehers oder Radios verwenden.

Dieses Instrument kann zu Bild- oder Tonstörungen bei Fernseh- oder Rundfunkempfang führen. In einem solchen Fall, das Instrument entfernt von dem Fernseher oder Radio aufstellen.

Niemals Lack, Verdünner oder ähnliche Chemikalien für das Reinigen verwenden.

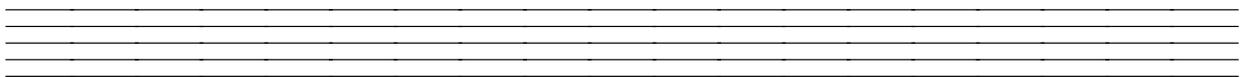
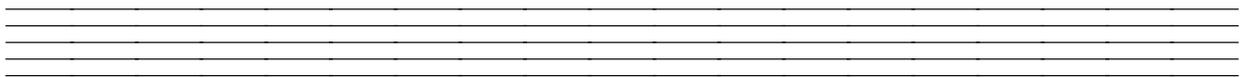
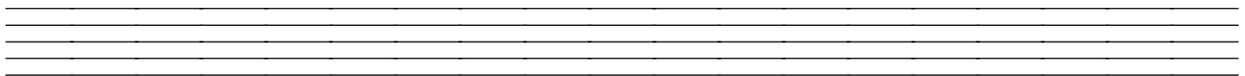
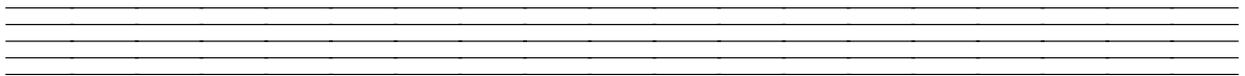
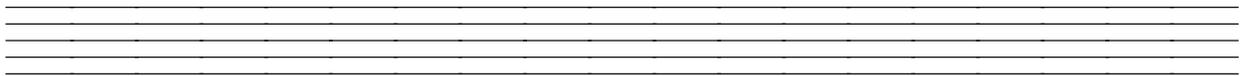
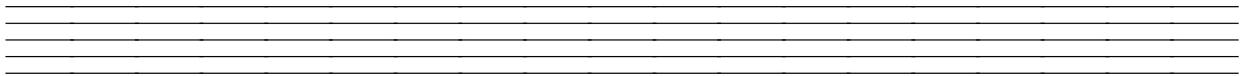
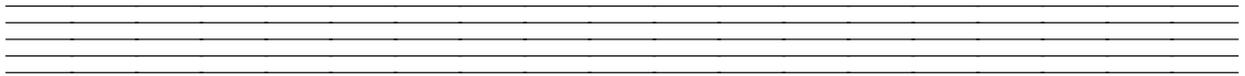
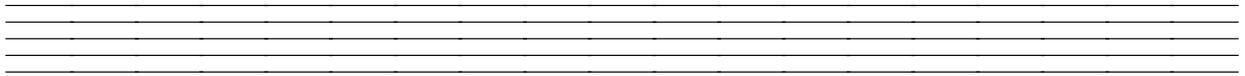
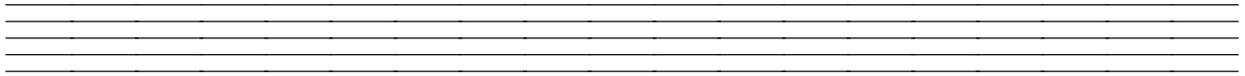
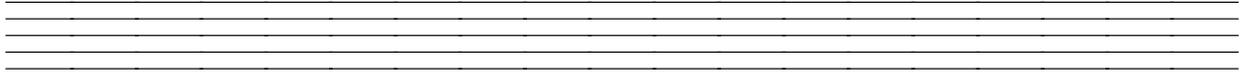
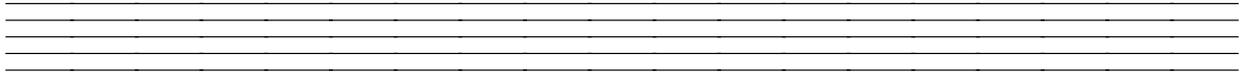
Das Keyboard mit einem in milder Seifenwasserlösung oder neutralem Waschmittel angefeuchteten Lappen reinigen. Den Lappen in das Lösungsmittel tauchen und danach gut auswringen, sodass er fast trocken ist.

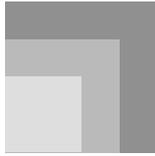
Bei der Verwendung extreme Temperaturen vermeiden.

Extrem hohe und niedrige Temperaturen können dazu führen, dass die Zeichen auf der Flüssigkristallanzeige (LCD) blass erscheinen und nur noch schwierig abgelesen werden können. Diese Bedingung sollte jedoch von selbst korrigiert werden, wenn das Keyboard zurück auf normale Temperatur gebracht wird.

HINWEIS

- Sie können vielleicht Linien im Finish des Gehäuses dieses Keyboards feststellen. Diese Linien sind das Ergebnis des Formprozesses für das Plastikmaterial des Gehäuses. Es handelt sich dabei um keine Risse oder Brüche, sodass Sie sich darüber keine Sorgen machen müssen.





Anhang

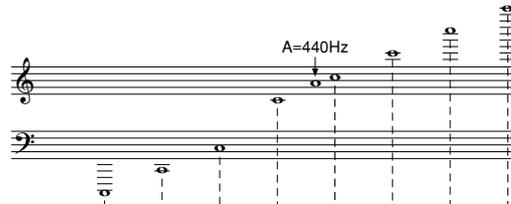
Noten-Tabelle

(1): Klangfarbennummer
 (2): Maximale Polyfonie
 (3): Bereichstyp

(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)	(1)	(2)	(3)
0	12	A	10	12	A	20	24	B	30	12	A	40	12	C
1	24	A	11	24	A	21	24	A	31	12	A	41	24	C
2	24	A	12	12	A	22	24	A	32	12	A	42	12	C
3	24	A	13	12	A	23	12	A	33	12	A	43	24	C
4	12	A	14	12	A	24	12	A	34	12	A	44	12	C
5	24	A	15	12	A	25	12	A	35	12	A	45	24	C
6	12	A	16	12	A	26	12	A	36	12	A	46	24	C
7	12	A	17	12	A	27	12	A	37	24	A	47	24	C
8	12	A	18	24	A	28	12	A	38	24	C	48	12	C
9	12	A	19	24	A	29	12	A	39	24	C	49	24	C
50	12	C	60	24	A	70	12	A	80	12	A	90	12	C
51	24	C	61	24	A	71	12	A	81	12	A	91	12	C
52	24	C	62	24	A	72	12	A	82	12	A	92	24	C
53	24	C	63	24	A	73	24	A	83	12	A	93	24	A
54	24	C	64	12	A	74	24	C	84	24	A	94	24	A
55	24	C	65	24	A	75	24	C	85	24	C	95	24	B
56	24	C	66	12	A	76	24	A	86	24	C	96	24	A
57	24	A	67	24	A	77	12	C	87	12	C	97	24	A
58	24	A	68	24	A	78	24	A	88	24	C	98	12	A
59	24	C	69	24	A	79	12	A	89	24	C	99	24	A
100	24	A	110	12	A	120	12	A	130	24	A	140	24	A
101	24	A	111	12	A	121	12	A	131	24	A	141	12	A
102	12	A	112	12	A	122	24	A	132	24	A	142	24	A
103	12	A	113	12	A	123	24	A	133	12	A	143	24	A
104	12	A	114	12	A	124	24	A	134	12	A	144	24	A
105	12	A	115	12	A	125	24	A	135	12	A	145	24	A
106	12	A	116	12	A	126	24	A	136	12	A	146	24	A
107	12	A	117	12	A	127	24	A	137	12	A	147	24	A
108	12	A	118	24	A	128	12	A	138	24	A	148	24	A
109	24	A	119	24	A	129	24	A	139	12	A	149	24	A
150	24	A	160	24	A	170	24	A	180	12	A	190	24	A
151	24	A	161	24	A	171	24	A	181	12	A	191	24	A
152	24	A	162	24	A	172	12	A	182	24	A	192	24	A
153	24	A	163	24	A	173	12	A	183	24	A	193	24	A
154	24	A	164	24	A	174	24	A	184	24	A	194	12	A
155	24	A	165	24	A	175	24	A	185	24	A	195	24	A
156	24	A	166	24	A	176	24	A	186	24	A	196	24	A
157	24	A	167	24	A	177	24	A	187	24	A	197	24	A
158	24	A	168	24	A	178	12	A	188	24	A	198	12	A
159	24	A	169	12	A	179	24	A	189	24	A	199	12	A
200	12	A	210	12	A	220	12	A	230	24	A	240	12	D
201	12	A	211	12	A	221	12	A	231	24	A	241	24	D
202	12	A	212	12	A	222	24	A	232	12	A	242	24	D
203	12	A	213	12	A	223	24	A	233	24	D	243	24	D
204	12	A	214	12	A	224	24	A	234	24	D	244	12	D
205	12	A	215	12	A	225	24	A	235	24	D	245	24	D
206	12	A	216	12	A	226	24	A	236	12	D	246	24	D
207	24	A	217	12	A	227	12	A	237	24	D	247	24	D
208	12	A	218	12	A	228	12	A	238	24	A	248	24	D
209	12	A	219	12	A	229	24	A	239	24	A	249	24	D
250	24	D	HINWEIS											
251	24	D	• Die Bedeutung jedes Bereichstyps ist rechts beschrieben.											
252	24	D												
253	24	D												
254	24	D												



Anhang



Range Type	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	G7	C8	C9	G9
A (Standard-Typ)													
B ("020 GLOCKENSPIEL"/ "095 PICCOLO")													
C (Instrumente mit niedriger Tonhöhe)													
D (Klangeffekt)	Keine Tonleiter für Klangfarben.												

- aKeyboard-Bereich (SOUND RANGE SHIFT eingeschaltet)
- bKeyboard-Bereich (SOUND RANGE SHIFT ausgeschaltet)
- cVerfügbarer Bereich (unter Verwendung von Transponierung oder MIDI-Empfang)
- dNoten in diesem Bereich werden erzeugt, indem die Noten in Bereich c gespielt werden, die in der nächsten Oktave als Ergebnis der Transponierungs- und MIDI-Daten-Empfangsoperation enthalten sind.



Schlagzeug-Sound-Liste

Key/Note number	Drumset 1 STANDARD SET	Drumset 2 ROOM SET	Drumset 3 POWER SET	Drumset 4 ELEC SET	Drumset 5 SYNTH SET	Drumset 6 JAZZ SET	Drumset 7 BRUSH SET	Drumset 8 ORCHESTRA SET	Drumset 9 VOICE SET
E1 28	HIGH Q SLAP								
F1 29	SCRATCH PUSH								
G1 31	SCRATCH PULL								
A1 33	STICKS								
A1 32	SQUARE CLICK								
M1 34	METRONOME CLICK								
M1 34	METRONOME BELL								
B1 35	ACOUSTIC BASS DRUM	POWER BASS DRUM 2	POWER BASS DRUM 2	POWER BASS DRUM 2	SYNTH BASS DRUM 2	JAZZ BASS DRUM 2	JAZZ BASS DRUM 2	JAZZ BASS DRUM 1	SYNTH BASS DRUM 1
C2 36	BASS DRUM	POWER BASS DRUM 1	POWER BASS DRUM 1	ELEC BASS DRUM	SYNTH BASS DRUM 1	JAZZ BASS DRUM 1	JAZZ BASS DRUM 1	CONCERT BASS DRUM	VOICE BASS DRUM
C2 37	SIDE STICK			ELEC SNARE	SYNTH SNARE 1	JAZZ SNARE 1	BRUSH TAP	CONCERT SNARE	SYNTH RIM SHOT
D2 38	ACOUSTIC SNARE 1	ROOM SNARE 1	POWER SNARE 1						VOICE SNARE
E2 39	HAND CLAP								
E2 40	ACOUSTIC SNARE 2	ROOM SNARE 2	POWER SNARE 2	DANCE SNARE	SYNTH SNARE 2	JAZZ SNARE 2	BRUSH SWIRL	CONCERT SNARE	SYNTH SNARE 1
F2 41	LOW FLOOR TOM	ROOM LOW FLOOR TOM	ROOM LOW FLOOR TOM	ELEC LOW FLOOR TOM	SYNTH CLOSED HH-HAT 1			TIMPANI F	SYNTH LOW FLOOR TOM
G2 43	HIGH FLOOR TOM	ROOM HIGH FLOOR TOM	ROOM HIGH FLOOR TOM	ELEC HIGH FLOOR TOM	SYNTH HIGH FLOOR TOM			TIMPANI F	VOICE CLOSED HH-HAT
A2 44	PEDAL HI-HAT				SYNTH CLOSED HH-HAT 2			TIMPANI G	SYNTH HIGH FLOOR TOM
B2 46	OPEN HI-HAT	ROOM LOW TOM	ROOM LOW TOM	ELEC LOW TOM	SYNTH OPEN HI-HAT			TIMPANI A	VOICE PEDAL HI-HAT
B2 47	LOW MID TOM	ROOM LOW MID TOM	ROOM LOW MID TOM	ELEC LOW MID TOM	SYNTH LOW MID TOM			TIMPANI B	VOICE OPEN HI-HAT
C3 48	HIGH MID TOM	ROOM HIGH MID TOM	ROOM HIGH MID TOM	ELEC HIGH MID TOM	SYNTH HIGH MID TOM			TIMPANI C	SYNTH HIGH MID TOM
C3 49	CRASH CYMBAL 1	ROOM HIGH TOM	ROOM HIGH TOM	ELEC HIGH TOM	SYNTH CYMBAL			TIMPANI C	SYNTH CYMBAL
D3 50	HIGH TOM	ROOM HIGH TOM	ROOM HIGH TOM		SYNTH HIGH TOM			TIMPANI D	SYNTH HIGH TOM
E3 51	RIDE CYMBAL 1			REVERSE CYMBAL				TIMPANI E	
F3 53	RIDE BELL							TIMPANI F	
F3 54	TAMBOURINE								
G3 55	SHRASH CYMBAL				SYNTH COWBELL				
A3 57	CRASH CYMBAL 2							CONCERT CYMBAL 2	SYNTH COWBELL
B3 58	VIBRA-SLAP								
C4 60	HIGH BONGO							CONCERT CYMBAL 1	
C4 61	LOW BONGO								
D4 62	MUTE HIGH CONGA				SYNTH MUTE HIGH CONGA				
E4 64	OPEN HIGH CONGA				SYNTH OPEN HIGH CONGA				SYNTH MUTE HIGH CONGA
F4 65	HIGH TIMBALES				SYNTH LOW CONGA				SYNTH OPEN HIGH CONGA
G4 67	LOW TIMBALES								
A4 68	HIGH AGOGO								
A4 69	LOW AGOGO								
B4 70	MARACAS				SYNTH MARACAS				SYNTH MARACAS
C5 72	SHORT WHISTLE								
D5 74	LONG WHISTLE								
E5 76	SHORT GUIRO				SYNTH CLAVES				
F5 77	LONG GUIRO								
G5 79	CLAVES	HIGH WOOD BLOCK							
A5 80	MUTE CUICA	LOW WOOD BLOCK							
B5 82	OPEN CUICA								
C6 84	MUTE TRIANGLE								
D6 86	OPEN TRIANGLE								
E6 88	SHAKER								
F6 89	JINGLE BELL								
	BELL TREE								
	CATANET'S								
	MUTE SURDO								
	OPEN SURDO								
	APPLAUSE 1								
	APPLAUSE 2								



Anhang

Key/Note number	Drumset 1 STANDARD SET	Drumset 2 ROOM SET	Drumset 3 POWER SET	Drumset 4 ELEC SET	Drumset 5 SYNTH SET	Drumset 6 JAZZ SET	Drumset 7 BRUSH SET	Drumset 8 ORCHESTRA SET	Drumset 9 VOICE SET
F#6 90	FANFARE								
G6 91	ONE								
A6 92	TWO								
A6 93	THREE								
B6 94	FOUR								
B6 95	FIVE								
C7 96									

HINWEIS

- „←“ Zeigt den gleichen Sound wie STANDARD SET an.



Tabelle der gegriffenen Akkorde

Stimmfolge	M	m	7	m7	dim7	M7	m7♭5	dim	aug	sus4	7 sus4	m add9	m M7	7♭5	add9
C	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
C# (D♭)	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
D	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
E♭ (D#)	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
E	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
F	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
F# (G♭)	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
G	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
A♭ (G#)	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
A	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
B♭ (A#)	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]
B	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.1.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2] [5.3.2]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.1] [5.3.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]	[5.3.2.1] [5.3.2.1]

HINWEIS

- Die mit einem Sternchen (*) markierten Akkorde können in dem FINGERED-Modus auf diesem Keyboard nicht gespielt werden.
- Für Informationen über das Spielen eines Musikstückes, das einen der mit einem Sternchen markierten Akkorde enthält, siehe „FULL RANGE CHORD“ auf Seite G-37.



Klangfarben-Liste

● Panel Tones	
PIANO	
000	STEREO PIANO
001	GRAND PIANO
002	BRIGHT PIANO
003	MELLOW PIANO
004	MODERN PIANO
005	DANCE PIANO
006	STRINGS PIANO
007	HONKY-TONK
008	OCTAVE PIANO
009	ELEC.GRAND PIANO
010	MODERN E.G.PIANO
011	ELEC.PIANO
012	CHORUSED EP
013	MODERN E.PIANO
014	SOFT E.PIANO
015	E.PIANO PAD
016	HARPSICHORD
017	COUPLED HARPSICHORD
018	CLAVI
CHROMATIC PERC	
019	CELESTA
020	GLOCKENSPIEL
021	VIBRAPHONE
022	MARIMBA
ORGAN	
023	DRAWBAR ORGAN 1
024	DRAWBAR ORGAN 2
025	DRAWBAR ORGAN 3
026	PERC.ORGAN 1
027	PERC.ORGAN 2
028	ELEC.ORGAN 1
029	ELEC.ORGAN 2
030	JAZZ ORGAN
031	ROCK ORGAN
032	CHURCH ORGAN
033	CHAPEL ORGAN
034	ACCORDION
035	OCTAVE ACCORDION
036	BANDONEON
037	HARMONICA
GUITAR	
038	NYLON STR.GUITAR
039	STEEL STR.GUITAR
040	12 STR.GUITAR
041	JAZZ GUITAR
042	OCT JAZZ GUITAR
043	CLEAN GUITAR
044	ELEC.GUITAR
045	MUTE GUITAR
046	OVERDRIVE GT
047	DISTORTION GT
048	FEEDBACK GT

BASS	
049	ACOUSTIC BASS
050	RIDE BASS
051	FINGERED BASS
052	PICKED BASS
053	FRETLESS BASS
054	SLAP BASS
055	SAW.SYNTH-BASS
056	SQR SYNTH-BASS
STR/ORCHESTRA	
057	VIOLIN
058	SLOW VIOLIN
059	CELLO
060	PIZZICATO STRINGS
061	HARP
ENSEMBLE	
062	STRINGS
063	SLOW STRINGS
064	CHAMBER
065	SYNTH-STRINGS 1
066	SYNTH-STRINGS 2
067	CHOIR AAHS
068	CHOIRS
069	VOICE DOO
070	SYNTH-VOICE
071	SYNTH-VOICE PAD
072	ORCHESTRA HIT
BRASS	
073	TRUMPET
074	TROMBONE
075	TUBA
076	MUTE TRUMPET
077	FRENCH HORN
078	BRASS
079	BRASS SECTION
080	BRASS SFZ
081	ANALOG SYNTH-BRASS
082	SYNTH-BRASS 1
083	SYNTH-BRASS 2
REED	
084	SOPRANO SAX
085	ALTO SAX 1
086	ALTO SAX 2
087	BREATHY A.SAX
088	TENOR SAX 1
089	TENOR SAX 2
090	BREATHY T.SAX
091	T.SAXYS
092	BARITONE SAX
093	OBOE
094	CLARINET



PIPE	
095	PICCOLO
096	FLUTE 1
097	FLUTE 2
098	MELLOW FLUTE
099	RECORDER
100	PAN FLUTE
101	WHISTLE
SYNTH-LEAD	
102	SQUARE LEAD
103	SAWTOOTH LEAD
104	SINE LEAD
105	CALLIOPE
106	VOICE LEAD
107	BASS+LEAD
SYNTH-PAD	
108	FANTASY
109	WARM PAD
110	WARM VOX
111	POLYSYNTH
112	POLY SAW
113	BOWED PAD
114	HALO PAD
115	ATMOSPHERE
116	BRIGHTNESS
117	ECHO PAD

● GM Tones	
PIANO	
118	PIANO 1
119	PIANO 2
120	PIANO 3
121	HONKY-TONK GM
122	E.PIANO 1 GM
123	E.PIANO 2 GM
124	HARPSICHORD GM
125	CLAVI GM
CHROMATIC PERC	
126	CELESTA GM
127	GLOCKENSPIEL OCT
128	MUSIC BOX
129	VIBRAPHONE GM
130	MARIMBA GM
131	XYLOPHONE
132	TUBULAR BELL
133	DULCIMER
ORGAN	
134	ORGAN 1
135	ORGAN 2
136	ORGAN 3
137	PIPE ORGAN
138	REED ORGAN
139	FRENCH ACCORDION
140	HARMONICA GM
141	BANDONEON GM
GUITAR	
142	NYLON STR.GUITAR OCT
143	STEEL STR.GUITAR OCT
144	JAZZ GUITAR OCT
145	CLEAN GUITAR OCT
146	MUTE GUITAR OCT
147	OVERDRIVE GT OCT
148	DISTORTION GT OCT
149	GT HARMONICS
BASS	
150	ACOUSTIC BASS OCT
151	FINGERED BASS OCT
152	PICKED BASS OCT
153	FRETLESS BASS OCT
154	SLAP BASS 1 OCT
155	SLAP BASS 2 OCT
156	SYNTH-BASS 1
157	SYNTH-BASS 2
STR/ORCHESTRA	
158	VIOLIN GM
159	VIOLA
160	CELLO GM
161	CONTRABASS
162	TREMOLO STRINGS
163	PIZZICATO GM
164	HARP GM
165	TIMPANI



Anhang

ENSEMBLE	
166	ORCHESTRA STRINGS 1
167	ORCHESTRA STRINGS 2
168	SAW.SYNTH-STRINGS 1
169	SAW.SYNTH-STRINGS 2
170	VOICE AHH
171	VOICE DOO GM
172	SYNTH-VOICE GM
173	ORCHESTRA HIT GM
BRASS	
174	TRUMPET GM
175	TROMBONE OCT
176	TUBA OCT
177	MUTE TRUMPET GM
178	FRENCH HORN OCT
179	BRASS GM
180	SYNTH-BRASS 1 GM
181	SYNTH-BRASS 2 GM
REED	
182	SOPRANO SAX GM
183	ALTO SAX OCT
184	TENOR SAX OCT
185	BARITONE SAX OCT
186	OBOE GM
187	ENGLISH HORN
188	BASSOON
189	CLARINET GM
PIPE	
190	PICCOLO OCT
191	FLUTE GM
192	RECORDER GM
193	PAN FLUTE GM
194	BOTTLE BLOW
195	SHAKUHACHI
196	WHISTLE GM
197	OCARINA
SYNTH-LEAD	
198	SQUARE WAVE
199	SAWTOOTH WAVE
200	CALLIOPE LEAD
201	CHIFF LEAD
202	CHARANG
203	SOLO VOX
204	FIFTH LEAD
205	BASS LEAD
SYNTH-PAD	
206	NEW AGE
207	WARM SYNTH
208	POLYSYNTH GM
209	SPACE CHOIR
210	BOWED GLASS
211	METAL PAD
212	HALO SYNTH
213	SWEEP PAD

SYNTH-SFX	
214	RAIN DROP
215	SOUND TRACK
216	CRYSTAL
217	ATMOSPHERE PAD
218	BRIGHT PAD
219	GOBLINS
220	ECHOES
221	SF
ETHNIC	
222	SITAR
223	BANJO
224	SHAMISEN
225	KOTO
226	THUMB PIANO
227	BAG PIPE
228	FIDDLE
229	SHANAI
230	TINKLE BELL
PERCUSSIVE	
231	AGOGO
232	STEEL DRUMS
233	WOOD BLOCK
234	TAIKO
235	MELODIC TOM
236	SYNTH-DRUM
237	REVERSE CYMBAL
SOUND EFFECTS	
238	GT FRET NOISE
239	BREATH NOISE
240	SEASHORE
241	BIRD
242	TELEPHONE
243	HELICOPTER
244	APPLAUSE
245	GUNSHOT

● Drum Sounds	
246	STANDARD SET
247	ROOM SET
248	POWER SET
249	ELECTRONIC SET
250	SYNTH SET
251	JAZZ SET
252	BRUSH SET
253	ORCHESTRA SET
254	VOICE SET

**Rhythmus-Liste**

POPS I	
000	POP 1
001	WORLD POP
002	SOUL BALLAD 1
003	POP SHUFFLE
004	POP BALLAD
005	POP 2
006	BALLAD
007	FUSION SHUFFLE
008	POP 3
009	SOUL BALLAD 2
POPS II	
010	16 BEAT 1
011	16 BEAT 2
012	16 BEAT 3
013	8 BEAT 1
014	8 BEAT 2
015	8 BEAT 3
016	POP 4
017	DANCE POP
018	POP FUSION
019	POP WALTZ
DANCE/FUNK	
020	JUNGLE
021	RAVE
022	TECHNO
023	GROOVE SOUL
024	DISCO
025	EURO BEAT
026	RAP
027	TRANCE
028	FUNK
029	VERY FUNKY
ROCK I	
030	ROCK WALTZ
031	SLOW ROCK 1
032	SLOW ROCK 2
033	SOFT ROCK 1
034	SOFT ROCK 2
035	SOFT ROCK 3
036	FOLKIE POP
037	POP ROCK 1
038	60'S SOUL
039	POP ROCK 2
ROCK II	
040	ROCK 1
041	ROCK 2
042	POP ROCK 3
043	RIFF ROCK
044	HEAVY METAL
045	50'S ROCK
046	TWIST
047	NEW ORLNS R&R
048	CHICAGO BLUES
049	R&B
JAZZ/FUSION	
050	BIG BAND
051	JAZZ VOICES
052	SLOW SWING
053	SWING 1
054	SWING 2
055	FOX TROT
056	MODERN JAZZ
057	ACID JAZZ
058	LATIN FUSION
059	JAZZ WALTZ
EUROPEAN	
060	POLKA 1
061	POLKA 2
062	MARCH 1
063	MARCH 2
064	SLOW WALTZ
065	VIENNESE WALTZ
066	WALTZ 1
067	FRENCH WALTZ
068	SERENADE
069	TANGO
LATIN I	
070	BOSSA NOVA 1
071	BOSSA NOVA 2
072	SAMBA 1
073	SAMBA 2
074	JAZZ SAMBA
075	MAMBO
076	RHUMBA
077	CHA-CHA-CHA
078	MERENGUE
079	BOLERO
LATIN II/VARIOUS I	
080	SALSA
081	REGGAE
082	PUNTA
083	CUMBIA
084	PASODOBLE
085	RUMBA CATALANA
086	SEVILLANA
087	SKA
088	TEX-MEX
089	FOLKLORE
VARIOUS II	
090	COUNTRY
091	BLUEGRASS
092	TOWNSHIP
093	FAST GOSPEL
094	SLOW GOSPEL
095	RAI
096	ADANI
097	BALADI
098	ENKA
099	STR QUARTET
FOR PIANO I	
100	PIANO BALLAD 1
101	PIANO BALLAD 2
102	PIANO BALLAD 3
103	EP BALLAD 1
104	EP BALLAD 2
105	BLUES BALLAD
106	MELLOW JAZZ
107	JAZZ COMBO
108	RAGTIME
109	BOOGIE-WOOGIE
FOR PIANO II	
110	ARPEGGIO 1
111	ARPEGGIO 2
112	ARPEGGIO 3
113	PIANO BALLAD 4
114	6/8 MARCH
115	MARCH 3
116	2 BEAT
117	WALTZ 2
118	WALTZ 3
119	WALTZ 4



Songliste (SONG)

Songbank-/Gesangsbegleitungsliste (SONG BANK/SING ALONG)

- | | |
|----|---------------------------------------|
| 00 | HERO ("SPIDER-MAN" THEME) |
| 01 | COMPLICATED |
| 02 | HERO |
| 03 | MY HEART WILL GO ON ("TITANIC" THEME) |
| 04 | LIVIN' LA VIDA LOCA |
| 05 | DAYDREAM BELIEVER |
| 06 | STAND BY ME |
| 07 | THE GIRL FROM IPANEMA |
| 08 | WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS |
| 09 | JINGLE BELLS |
| 10 | SILENT NIGHT |
| 11 | JOY TO THE WORLD |
| 12 | O CHRISTMAS TREE |
| 13 | WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN |
| 14 | GREENSLEEVES |
| 15 | AMAZING GRACE |
| 16 | AULD LANG SYNE |
| 17 | TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR |
| 18 | SUMM SUMM SUMM |
| 19 | LONG LONG AGO |
| 20 | ACH DU LIEBER AUGUSTIN |
| 21 | SIPPIN' CIDER THROUGH A STRAW |
| 22 | GRANDFATHER'S CLOCK |
| 23 | MICHAEL ROW THE BOAT ASHORE |
| 24 | DANNY BOY |
| 25 | ANNIE LAURIE |
| 26 | MY BONNIE |
| 27 | MY DARLING CLEMENTINE |
| 28 | J'AI PERDU LE DO DE MA CLARINETTE |
| 29 | I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD |
| 30 | LITTLE BROWN JUG |
| 31 | AURA LEE |
| 32 | OH! SUSANNA |
| 33 | HOUSE OF THE RISING SUN |
| 34 | SHE WORE A YELLOW RIBBON |
| 35 | CAMPTOWN RACES |
| 36 | SWANEE RIVER (OLD FOLKS AT HOME) |
| 37 | YANKEE DOODLE |
| 38 | RED RIVER VALLEY |
| 39 | TURKEY IN THE STRAW |
| 40 | MY OLD KENTUCKY HOME |
| 41 | HOME ON THE RANGE |
| 42 | JAMAICA FAREWELL |
| 43 | LA CUCARACHA |
| 44 | ALOHA OE |
| 45 | LA PALOMA |
| 46 | SANTA LUCIA |
| 47 | TROIKA |
| 48 | SZLA DZIEWECZKA |
| 49 | WALTZING MATILDA |

**Pianobankliste (PIANO BANK)**

ETUDES	
00	MINUET (J.S.BACH)
01	GAVOTTE (GOSSEC)
02	ARABESQUE (BURGMÜLLER)
03	CHOPSTICKS
04	FRÖHLICHER LANDMANN
05	INVENTIONEN no.1
06	AVE MARIA (GOUNOD)
07	JESUS BLEIBET MEINE FREUDE
08	CANON (PACHELBEL)
09	SONATINA op.36 no.1 1st Mov.
10	SONATA op.13 "PATHÉTIQUE" 2nd Mov.
11	SONATA K.331 1st Mov.
12	PRELUDE op.28 no.7 (CHOPIN)
13	VON FREMDEN LÄNDERN UND MANSCHEN
14	JE TE VEUX
15	RÊVERIE
16	ODE TO JOY
17	SERENADE FROM "EINE KLEINE NACHTMUSIK"
18	GOING HOME FROM "FROM THE NEW WORLD"
19	BEAUTIFUL DREAMER

CONCERT PIECES	
20	OVER THE RAINBOW
21	THE ENTERTAINER
22	HAPPY BIRTHDAY TO YOU
23	FÜR ELISE
24	TURKISH MARCH (MOZART)
25	GYMNOPÉDIES no.1
26	ETUDE op.10 no.3 "CHANSON DE L'ADIEU"
27	SONATA op.27 no.2 "MOONLIGHT" 1st Mov.
28	HUNGARIAN DANCES no.5
29	TRÄUMEREI
30	LA FILLE AUX CHEVEUX DE LIN
31	HUMORESKE(DVOŘÁK)
32	PROMENADE FROM "TABLEAUX D'UNE EXPOSITION"
33	LE CYGNE FROM "LE CARNAVAL DES ANIMAUX"
34	VALSE op.64 no.1 "PETIT CHIEN"
35	CHANSON DU TOREADOR FROM "CARMEN"
36	LARGO (HÄNDEL)
37	WEDDING MARCH FROM "MIDSUMMER NIGHT'S DREAM"
38	AMERICAN PATROL
39	CSIKOS POST
40	DOLLY'S DREAMING AND AWAKENING
41	LA CHEVALERESQUE
42	SONATA K.545 1st Mov.
43	LA PRIÈRE D'UNE VIERGE
44	TURKISH MARCH (BEETHOVEN)
45	NOCTURNE op.9 no.2 (CHOPIN)
46	LIEBESTRÄUME no.3
47	MARCHE MILITAIRE no.1
48	BLUMENLIED
49	GRANDE VALSE BRILLANTE op.18 no.1

Model **LK-55 MIDI Implementation Chart** Version: 1.0

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1-16*1 1-16	1-16 1-16	*1Hold in memory as long as the power is supplied
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X *****	
Note Number: True voice	36 - 96 *****	0-127 12 - 108*2	*2See Note Table on page A-1.
Velocity Note ON Note OFF	0 9nH v = 1-127 X 9nH v = 0	0 9nH v = 1-127 X 9nH v = 0, 8nHv = XX	XX = no relation
After Touch Key's Ch's	X X	X O*3	
Pitch Bender	X	O	
Control Change 0,32 1 6,38 7 10 11 64 66	O X O*4 X X X O*5 O*5	O O*3 O*4 O O O O O	Bank select Modulation Data entry Volume Pan Expression Hold1 Sostenuto
67 100, 101	O*5 O*4	O O*4	Soft pedal RPN LSB, MSB



Die Recycling-Marke zeigt an, dass die Verpackung den Umweltschutzbestimmungen in Deutschland entspricht.

CASIO®

CASIO COMPUTER CO.,LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

P MA0302-A Printed in China
LK55-G-1