

Die Electone ist mit zwei Funktionsarten ausgerüstet, die dazu verwendet werden können, den Klang der einzelnen Stimmen zu verändern: Stimmenregler und Effekte.

Diese dienen dazu, verschiedene Aspekte der Stimme zu variieren, wie z.B. Anschlagempfindlichkeit, Lautstärke, Oktave (Fußlagen), Vibrato, Pan-Einstellung und Brillianz.

Bei den Effekten handelt es sich um außerordentlich vielseitige Werkzeuge mit denen Sie den Klang der Stimmen deutlich variieren können. Dabei handelt es sich um: Reverb, Sustain, Tremolo, Symphonic, Delay, Flanger, Distortion und D.R.E. (Dynamic Range Enhancer).

Jede Stimme ist bereits werkseitig mit Effekt-Einstellungen versehen, die den Klang besonders gut hervorheben. Wenn Sie es jedoch wünschen, können Sie den Klang ganz nach Wunsch abändern, indem Sie die Regler verwenden, die in diesem Abschnitt beschrieben sind.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die verschiedenen Stimmenregler und Effekte für die einzelnen Stimmen-Sektionen, sowie die Display-Seiten, in denen die Effekte eingestellt werden können. Positionen, wo eine der Funktionen zur Verfügung steht, sind mit einem Kreis gekennzeichnet.

		Touch Tone	Feet	Pan	Brilliance	Symphonic/Celeste	Delay	Flanger	Distortion	Vibrato	Lead Slide	Lead Tune	Dynamic Range Enhancer	Reverb ^{*1}	Sustain	Tremolo/Chorus ^{*2}
UPPER	Upper Keyboard Voice 1	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○		○
	Upper Keyboard Voice 2	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○
LOWER	Lower Keyboard Voice 1	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○
	Lower Keyboard Voice 2	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○
LEAD	Lead Voice 1	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○		○
	Lead Voice 2	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○		○
PEDAL	Pedal Voice 1	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○
	Pedal Voice 2	○	○	○	○	○	○	○	○	○				○	○	○
Betroffenes LCD-Display	Voice Condition Page 1	○	○	○	○	—	—	—	—					○		—
	Voice Condition Page 2 *3					○	○	○	○				—			○
	Voice Condition Page 3					—	—	—	—	○	○	○		—	—	
	Effect Set Page *3					○	○	○	○				○			—
	Reverb Page	—	—	—	—									○		
	Sustain Page					—	—	—	—				—		○	
	Tremolo Page													—	—	○

*1 Der Hall (REVERB) kann von jeder Stimmen-Sektion aus gewählt werden; die gesamte Halltiefe (DEPTH) und -länge (LENGTH) werden jedoch von der Seite REVERB 1 eingestellt.

*2 Alle gewählten Stimmen werden gleichmäßig mit Tremolo versehen und mit der TREMOLO-Taste (auf dem Bedienfeld) ein- und ausgeschaltet.

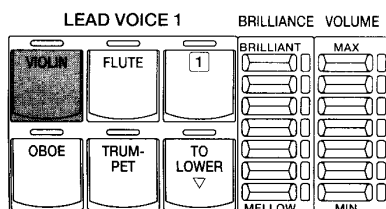
*3 Die Seite Voice Condition 2 ist mit der der Seite für die Effekteinstellung Effect Set identisch, mit der Ausnahme, daß letztere den Dynamic Range Enhancer enthält.

Jeder der Stimmenregler oder Effekte kann mit einem der drei folgenden Display-Typen gewählt werden: Die Seiten Voice Condition, Effect Set oder die Displays die mit den zutreffenden Tasten auf dem Bedienfeld gewählt werden.

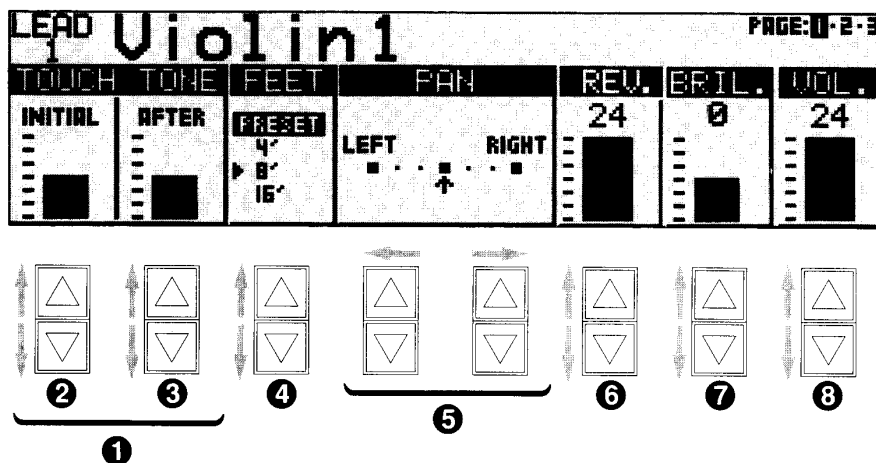
Voice Condition-Seiten

So wählen Sie die Voice Condition-Seiten:

Drücken Sie die Taste der gewünschten Stimme auf dem Bedienfeld zweimal (oder drücken Sie die Datenwahltaste erneut, die der gewählten Stimme entspricht). Daraufhin erscheint die Seite VOICE CONDITION 1 auf dem Display.



Voice Condition-Seite 1



❶ TOUCH TONE (Siehe Seite 45.)

❷ INITIAL

❸ AFTER

❹ FEET (Octave) (Siehe Seite 45.)

❺ PAN (Siehe Seite 46.)

❻ REV. (Reverb)

Bestimmt die Stärke des Halleffekts, der den einzelnen Stimmensektionen zugeordnet wird. Der Halleffekt ist nicht wirksam, wenn die Hall-Lautstärke ganz links auf dem dem Bedienungsfeld auf das Minimum eingestellt ist. (Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 51.)

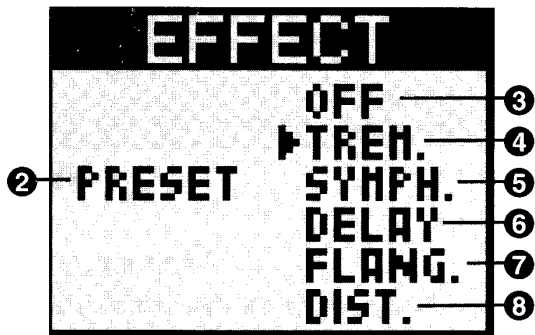
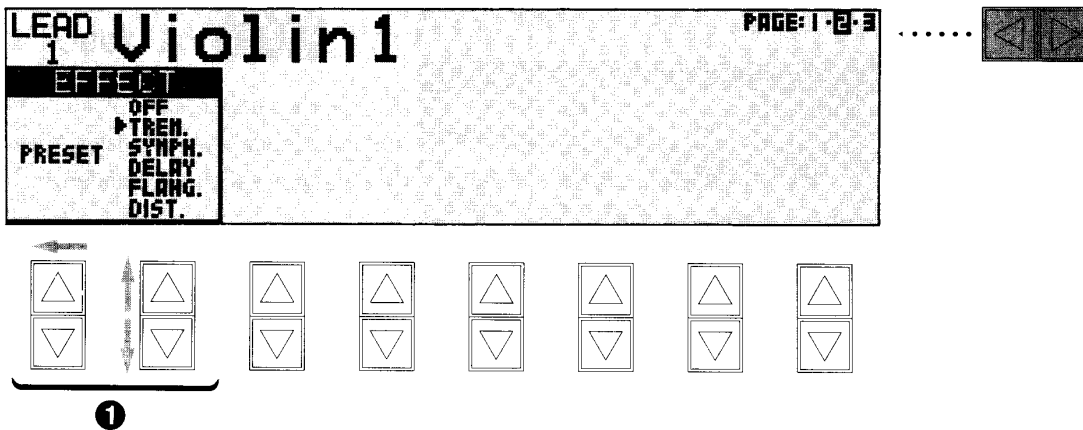
❼ BRIL. (Brilliance) (Siehe Seite 46.)

❽ VOL. (Volume) (Siehe Seite 29.)

Hinweis: Die Seiten, auf denen die Voice Condition der verschiedenen Stimmen-Sektionen angezeigt werden, weisen geringfügige Unterschiede in ihren Funktionen auf. An Stellen, wo es Unterschiede gibt, werden alle erforderlichen LCD-Anzeigen abgebildet.

Voice Condition-Seite 2

Wählen Sie mit den PAGE-Tasten die Seite 2



1 EFFECT

Bestimmt den Typ des Effekts, der auf die Stimmen-Gruppe einwirkt. Die in diesem Fenster angegebenen Effekte können auch von der Seite EFFEKT SET aus aufgerufen werden.

2 PRESET

Mit PRESET wählt man den ursprünglichen (werkseitigen) Effekt.

3 OFF

Die Einstellung OFF schaltet alle Effekte aus.

4 TREM. (Tremolo)

Mit TREM. wählt man den Tremolo-Effekt für die gewählte Stimmen-Gruppe. Weitere Einzelheiten zu z.B. solchen Fragen, wie man Tremolo während des Spiels ein- und ausschaltet oder die Geschwindigkeits-Einstellungen verändert finden Sie im Kapitel zu Tremolo/Chorus auf Seite 53.

5 SYMPH. (Symphonic) (Siehe Seite 46.)

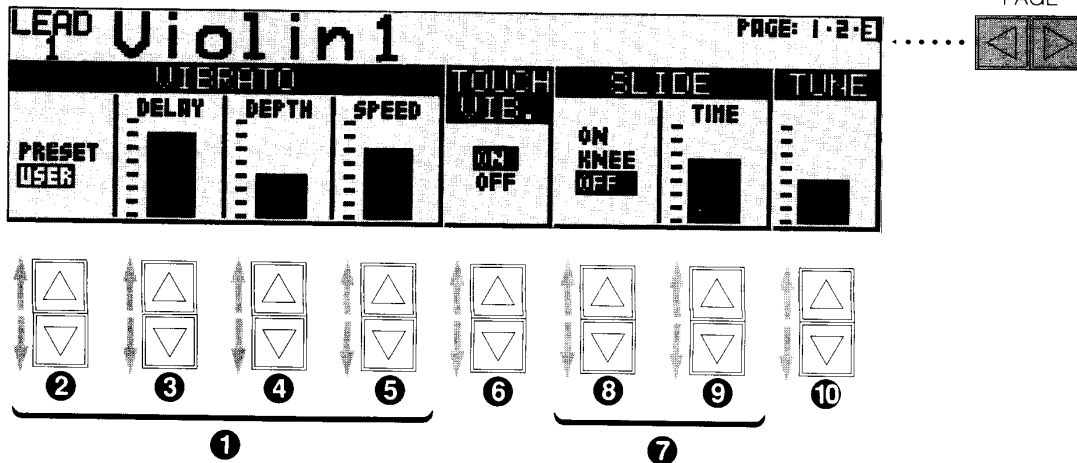
6 DELAY (Siehe Seite 47.)

7 FLANG. (Flanger) (Siehe Seite 47.)

8 DIST. (Distortion) (Siehe Seite 48.)

Voice Condition-Seite 3

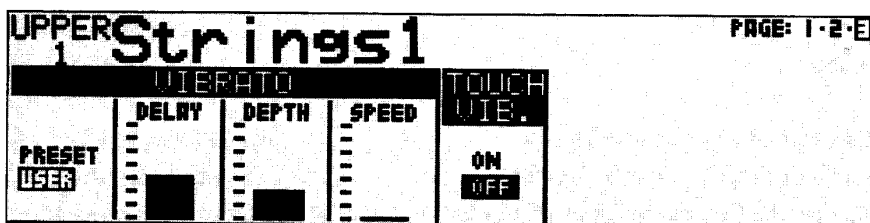
Wählen Sie mit den PAGE-Tasten die Seite 3.



- ① VIBRATO (Siehe Seite 48.)
- ② PRESET/USER
- ③ DELAY
- ④ DEPTH
- ⑤ SPEED
- ⑥ TOUCH VIB. (Touch Vibrato)
- ⑦ SLIDE (nur LEAD-Stimme) (Siehe Seite 49.)
- ⑧ ON/KNEE/OFF
- ⑨ TIME
- ⑩ TUNE (nur LEAD-Stimme) (Siehe Seite 49.)

Die Seite Voice Condition 3 der LEAD-Stimmen unterscheidet sich von den anderen Stimmen insofern, als sie die Effekte SLIDE und TUNE enthält.

Seite 3 der anderen Stimmengruppen:



Voice Condition-Seite 1

Touch Tone

Die Touch Tone-Funktion ermöglicht Ihnen eine fein abgestimmte Kontrolle über Lautstärke und Timbre einer Stimme. Diese Funktion wird von zwei Arten der Keyboard-Anschlagempfindlichkeit beeinflusst: Initial Touch und After Touch.

Alle Stimmen sind mit dieser ausdrucksvollen Funktion ausgerüstet, die es ermöglicht, die feinfühligste Dynamik und tonalen Veränderungen des Naturinstruments perfekt zu reproduzieren. So klingen z.B. Klavierstimmen viel heller, wenn Sie die Tasten stärker anschlagen, insbesondere im Attack-Teil des Klangs, d.h. unmittelbar nach dem Anschlagen der Taste — genauso, als ob Sie auf einem akkustischen Klavier spielen.

Hinweis: Diese Effekte wirken sich abhängig von der gewählten Stimme unterschiedlich aus.



1 2

1 INITIAL TOUCH

Der Klang wird je nach der Anschlaggeschwindigkeit, mit der Sie die Tasten anschlagen, in Lautstärke und Timbre verändert. Je stärker Sie die Tasten anschlagen, desto größer die Lautstärke und desto heller das Timbre.

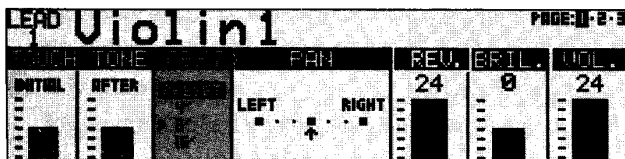
2 AFTER TOUCH

Der Klang wird je nach Anschlagstärke der Taste, d.h. je nach dem Druck der auf die Taste einwirkt, nachdem diese zuerst angeschlagen wurde, in Lautstärke und Timbre variiert. Je stärker Sie die Tasten niederdrücken, desto größer wird die Lautstärke und desto heller das Timbre.

Hinweis: Hierbei ist jedoch zu beachten, daß After Touch keinen Effekt auf perkussive Stimmen (z.B. Piano, Harpsichord oder Vibraphone) oder Klänge von Perkussions-Instrumenten hat.

Feet

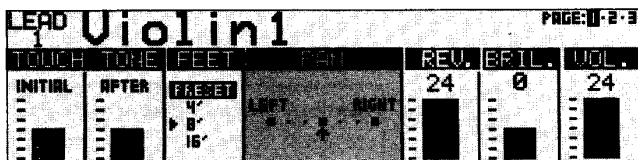
Bestimmt die Oktaven-Einstellung der Stimme.



PRESET ist die ursprüngliche (werkseitige) Einstellung; 4' ist die höchste und 16' die tiefste Einstellung.

Pan

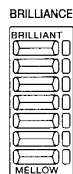
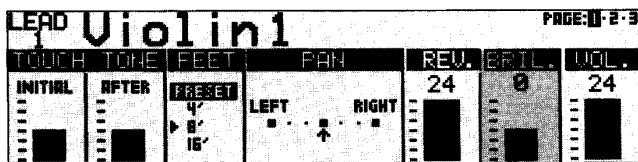
Diese Einstellung bestimmt die Position der Stimme in einem Stereo-Klangbild (das Klang-Panorama).



Es sind sieben Pan-Positionen verfügbar.

Brilliance

Diese Einstellung bestimmt die Klangfarbe der Stimme. Eine höhere Einstellung macht die Stimme heller.



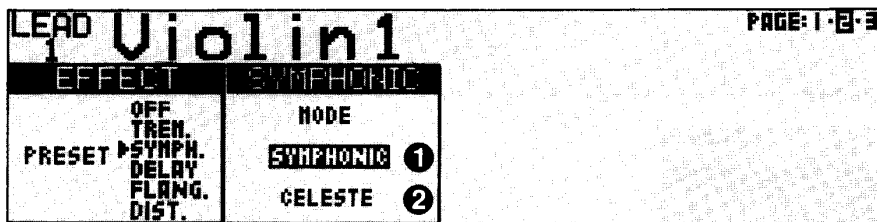
Dieser Regler hat dieselbe Funktion wie der Regler auf dem Bedienfeld.
Einstellbereich: -3 bis +3

Voice Condition-Seite 2

Hinweis: Siehe Seite 53 bezüglich weiterer Hinweise zum Tremolo-Effekt.

Symphonic/Celeste

Symphonic ist ein subtiler Echo-Effekt, der eine Stimme wie eine Instrumentengruppe wirken lässt. SYMPHONIC simuliert den Effekt eines großen Ensembles, während CELESTE einen breiten, schwebenden Klang erzeugt. Wenn SYMPH. gewählt ist, erscheint neben dem Effekt-Fenster die SYMPHONIC MODE-Anzeige.



① SYMPHONIC

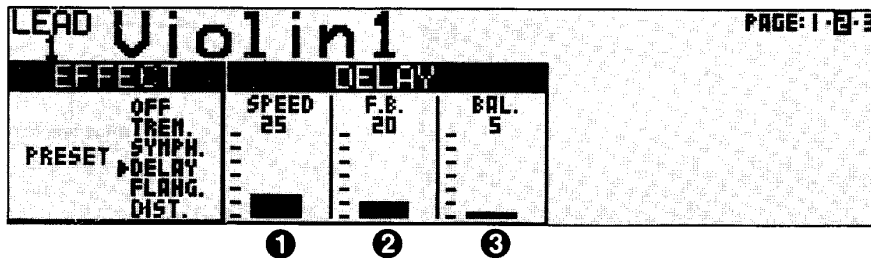
Versieht die Stimmen-Sektion mit dem Symphonic-Effekt.

② CELESTE

Versieht die Stimmen-Sektion mit dem Celeste-Effekt.

Delay

Delay ist ein Echoeffekt, der den Originalklang mehrmals verzögert wiederholt. Wenn DELAY gewählt ist, erscheinen die Delay-Parameter im Display.



1 SPEED

Bestimmt die Zeit zwischen den verzögerten Wiederholungen.

Einstellbereich: 0 bis 100

2 F.B. (Feedback)

Bestimmt die Anzahl der verzögerten Wiederholungen.

Einstellbereich: 0 bis 100

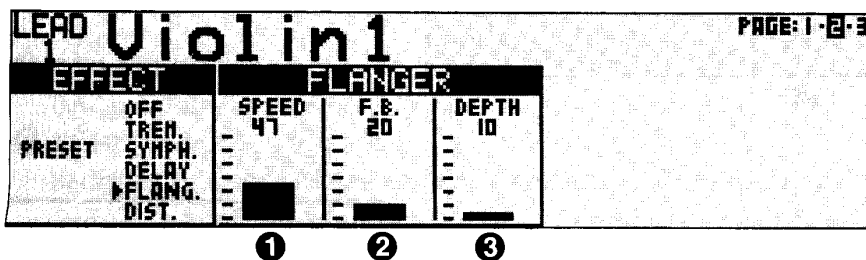
3 BAL. (Balance)

Bestimmt die Lautstärke des Verzögerungs-Effekts relativ zum ursprünglichen Klang. Eine höhere Einstellung erzeugt einen lauter verzögerten Klang.

Einstellbereich: 0 bis 100

Flanger

Flanger versieht den Klang mit einem schwirrenden Modulations-Effekt. Wenn FLANGER gewählt ist, erscheinen die Flanger-Parameter im Display.



1 SPEED

Bestimmt die Geschwindigkeit der Modulation.

Einstellbereich: 0 bis 100

2 F.B. (Feedback)

Regelt die Klarheit und den metallischen Klang des Effekts.

Einstellbereich: 0 bis 100

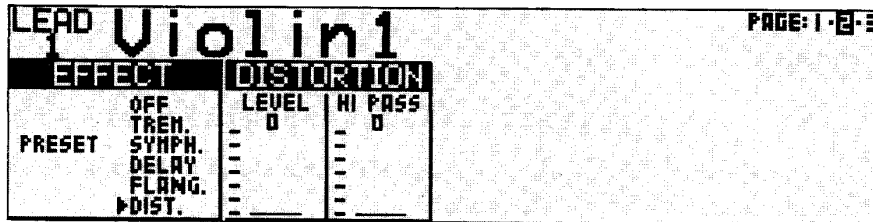
3 DEPTH

Bestimmt die Intensität des Effekts.

Einstellbereich: 0 bis 100

Distortion

Dieser Effekt verzerrt den Klang und gibt ihm mehr "Biß". Wenn DISTORTION gewählt ist, erscheinen die Distortion-Parameter im Display.



①

②

① LEVEL

Bestimmt die Intensität der Verzerrung. Einstellbereich: 0 bis 100

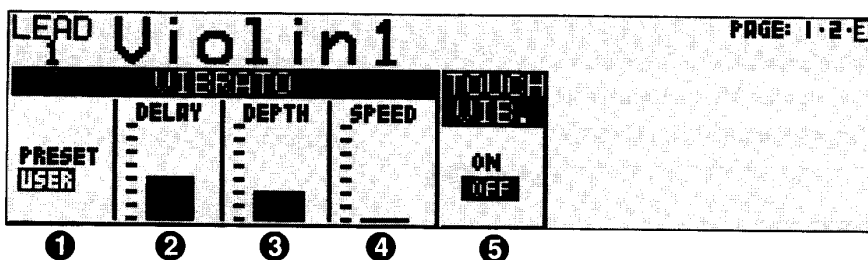
② HI PASS

Verändert die Klangfarbe des verzerrten Sounds. Einstellbereich: 0 bis 100

Voice Condition-Seite 2

Vibrato

Vibrato ist ein Effekt, der periodisch oder regelmäßig die Tonhöhe einer Stimme verändert und damit einen schwingenden Klang erzeugt.



①

②

③

④

⑤

① PRESET/USER

Wählt PRESET, mit der die ursprüngliche (werkseitige) Vibrato-Einstellungen für die Stimme wieder abgerufen wird, oder USER, wo Sie die Vibrato-Einstellungen selbst vornehmen können.

② DELAY

Bestimmt den Zeitraum, der zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibrato-Effekts verstreicht (siehe Diagramm unten). Höhere Einstellungen verlängern die Verzögerungszeit bis zum Einsetzen des Vibratos.

③ DEPTH

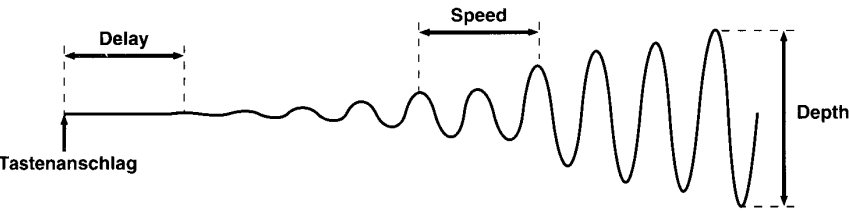
Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts (siehe Diagramm unten). Höhere Einstellungen bewirken ein akzentuierteres Vibrato.

Hinweis: Die Einstellungen DELAY, DEPTH und SPEED werden nicht angezeigt und können nicht eingestellt werden, sofern Sie mit dieser Einstellung nicht USER gewählt haben.

4 SPEED

Bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts (siehe Diagramm unten).

Wirkung der Vibrato-Regler

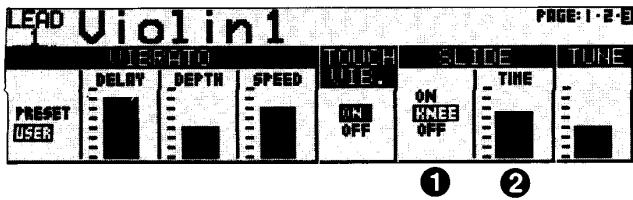


5 TOUCH VIB. (Touch Vibrato)

Ein-/Ausschalter für die Touch Vibrato-Funktion. Mit Touch Vibrato ist es möglich, einzelnen Tönen während des Spiels Vibrato hinzuzufügen. Während Sie eine Taste angeschlagen haben, bewirkt ein noch stärkerer Druck, daß der angeschlagene Ton mit Vibrato versehen wird. Je stärker Sie die Taste niederdrücken, desto größer ist der Vibrato-Effekt.

Lead Slide (nur Lead-Stimmen)

Mit SLIDE erzielen Sie einen Portamento-Effekt bei Tönen, die Legato gespielt werden. Wenn Sie z.B. einen Ton spielen und dann eine andere Taste anschlagen, ehe Sie die erste Taste vollständig losgelassen haben, "gleitet" die Tonhöhe des ersten Tons aufwärts oder abwärts zum zweiten Ton.



1 ON/KNEE/OFF

Ein-/Ausschalter und Kniehebel-Wahlschalter für den Slide-Effekt.

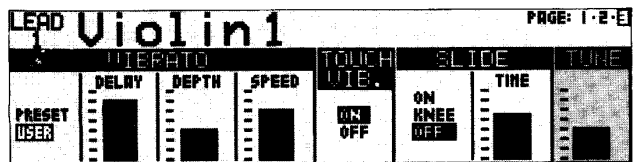
2 TIME

Bestimmt die Geschwindigkeit des Slide- oder Portamento-Effekts. Je höher der Wert eingestellt ist, desto langsamer die Geschwindigkeit. Einstellbereich: 0 bis 14

Hinweis: Die Slide-Funktion wird automatisch ausgeschaltet, wenn die Pitch Bend-Funktion (Tonhöhenbeugung) verwendet wird. Die Slide-Funktion ist ferner nur im Bereich einer Oktave wirksam.

Lead Tune (nur Lead-Stimmen)

Bestimmt die Tonhöhe der Lead-Stimme. Mit diesem Regler können Sie die Lead-Stimme relativ gegenüber den anderen Stimmen der Electone verstimmen, um einen volleren Klang zu erzielen. Je höher der Wert eingestellt ist, desto höher die Tonhöhe.



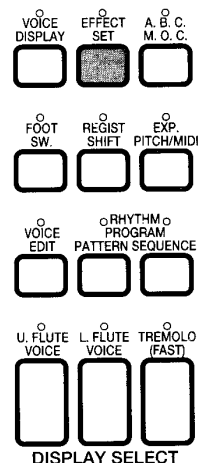
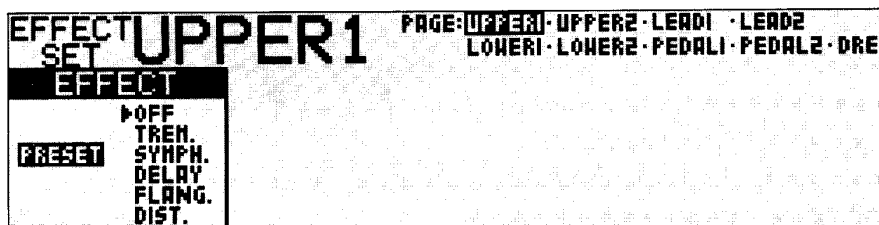
Einstellbereich: 0 bis 14 (max. 15,68 Cent; 1 Stufe = 1,12 Cent)

Effect Set-Seite

So wählen Sie die Effect Set-Seite:

Drücken Sie die EFFECT SET-Taste in der DISPLAY SELECT-Sektion.
Daraufhin erscheint das folgende Display:

Effect Set -Seite

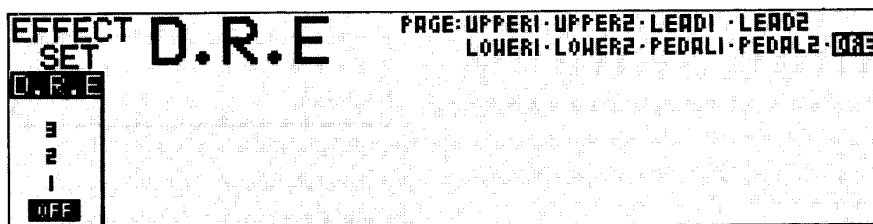


Der Inhalt der Effect Set-Seite ist mit dem der Voice Condition-Seite 2 identisch, mit der Ausnahme, daß auf der letzten Seite der D.R.E. (Dynamic Range Enhancer) gezeigt wird.

D.R.E. (Dynamic Range Enhancer)

Der Dynamic Range Enhancer-Effekt erhöht die Klarheit des Klangs und gibt ihm eine größere Definition und Präzision. Je lauter der Klang ist, desto heller wird er, insbesondere bei den hohen Registern. Der D.R.E.-Effekt wird gleichmäßig auf alle Stimmen angewendet und kann nur global für das gesamte Instrument eingestellt werden.

Wählen Sie mit den PAGE-Tasten die letzte Seite



PAGE



Die Wahl OFF schaltet den D.R.E.-Effekt aus, während die Einstellungen 1, 2 und 3 die Intensität des Effekts bestimmen.

Mit den Tasten auf dem Bedienfeld gewählte Displays

Die Effekte Reverb, Sustain und Tremolo/Chorus verfügen über ihre eigenen separaten Displays, die gewählt werden, wenn die entsprechenden Tasten auf dem Bedienfeld gedrückt werden.

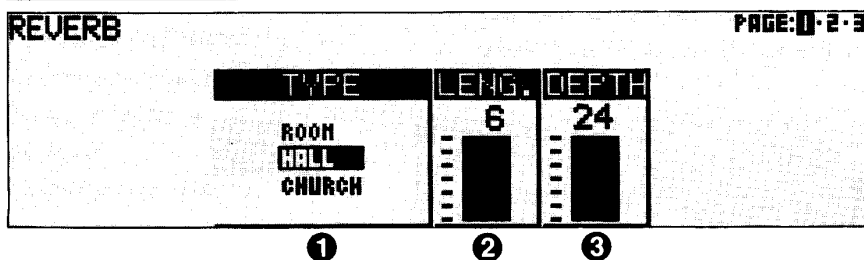
Reverb

Mit Reverb fügen Sie dem Klang einen echoähnlichen Effekt bei, der den Eindruck einer Darbietung in einem großen Raum oder einem Konzertsaal erweckt. Der Effekt kann gleichmäßig und gleichzeitig allen Stimmen beigelegt oder individuell für jede Sektion der Electone eingestellt werden, sogar unabhängig für Rhythmus, Begleitung und Effekte.

So stellen Sie den Hall-Effekt ein und rufen die Reverb-Seiten auf:

Drücken Sie eine der REVERB-Tasten, die sich links von der Sektion Upper Keyboard Voices befinden.

Reverb Seite 1



1 TYPE

Bestimmt den Typ des Hall-Effekts: Room, Hall oder Church. Jeder Typ simuliert eine unterschiedliche akustische Umgebung. Room erzeugt den schwächsten und Church den stärksten Hall-Effekt.

2 LENG. (Lenght)

Bestimmt die akustischen Charakteristiken des Raums, der mit dem Effekt simuliert wird. Eine höhere Einstellung läßt den Raum halliger erscheinen. Einstellbereich: 0 bis 6

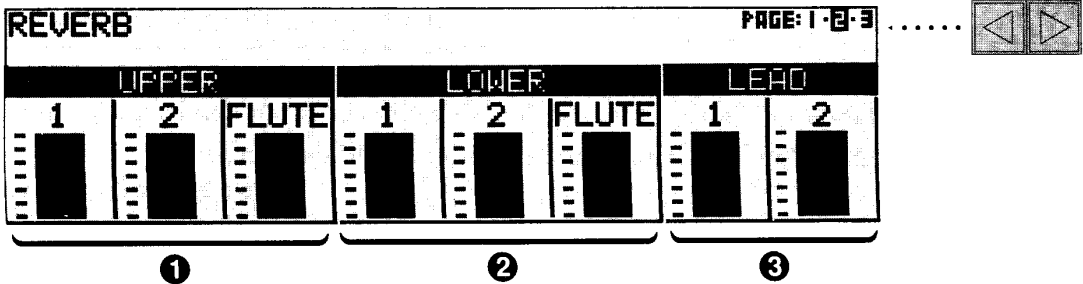
3 DEPTH

Feineinstellung der Tiefe des Halls oder des Pegels des reflektierten Klangs. (Eine grobe Einstellung der Halltiefe wird mit den REVERB-Reglern auf dem Bedienfeld vorgenommen.) Eine Einstellung auf 0 schaltet den Hall-Effekt aus. Einstellbereich: 0 bis 24

Hinweis: Wenn der Parameter Depth oder der REVERB-Regler auf dem Bedienfeld auf 0 eingestellt ist, haben die Einstellungen auf den nachfolgend beschriebenen Seiten keinen Einfluß.

Reverb-Seite 2

Bestimmt den Betrag des Halls, der den einzelnen Stimmen-Sektionen zugeordnet wird. Diese Regler sind dieselben wie die auf der Seite Voice Condition 1.



1 UPPER 1, 2, FLUTE

Bestimmt die Stärke des Halls, der den betreffenden Stimmesektionen zugeordnet wird. Einstellbereich: 0 bis 24

2 LOWER 1, 2, FLUTE

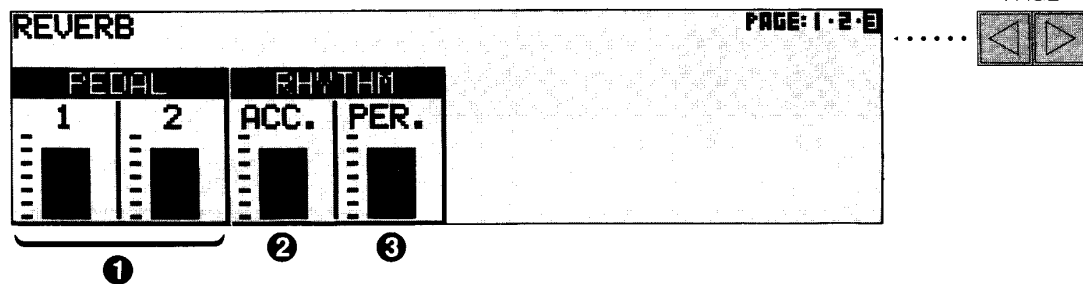
Bestimmt die Stärke des Halls, der den betreffenden Stimmesektionen zugeordnet wird. Einstellbereich: 0 bis 24

3 LEAD 1, 2

Bestimmt die Stärke des Halls, der den Lead Voice-Sektionen zugeordnet wird. Einstellbereich: 0 bis 24

Reverb-Seite 3

Bestimmt den Betrag des Halls, der auf die Pedal- und Rhythmus-Sektionen angewendet wird. Diese Regler sind dieselben wie die auf den Seiten Voice Condition und Rhythm Condition.



1 PEDAL 1, 2

Bestimmt den Betrag des Halls, der auf die Pedal-Stimmensektionen angewendet wird. Einstellbereich 0 bis 24

2 RHYTHM ACC. (Rhythmus-Begleitung)

Bestimmt den Betrag des Nachhalls, der der automatischen Begleitung zugefügt wird (erläutert auf Seite 67). Einstellbereich: 0 bis 24

3 RHYTHM PERC. (Rhythmus Percussion)

Bestimmt den Betrag des Halls, der den Klängen der Perkussions-Instrumente der Rhythmus-Patterns beigefügt wird. Einstellbereich: 0 bis 24

Sustain

Der Sustain-Effekt, der für die Stimmen des oberen und unteren Keyboards und des Pedals wählbar ist, bewirkt, daß die Stimmen allmählich ausklingen, wenn die Tasten losgelassen werden. Die Sustain Ein-/Aus- und Sustain-Längeneinstellungen lassen sich unabhängig für jedes Keyboard vornehmen und bieten damit höchstmögliche Kontrolle über den Ausdruck.

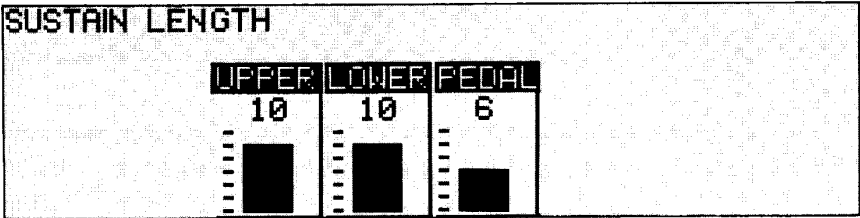
So versehen Sie die Stimmen mit Sustain und rufen die Sustainlängen-Seite auf:

Drücken Sie die Taste UPPER in der Sektion SUSTAIN. Die Kontrollampe über der Taste leuchtet auf und zeigt an, daß Sustain eingeschaltet ist. Zum Ausschalten von Sustain die Taste erneut drücken.

Hinweis: Die Lead-Stimmen können nicht mit Sustain verwendet werden.

Hinweis: Wenn die Kniehebelsteuerung für Sustain des oberen oder unteren Keyboards eingeschaltet worden ist, bewirkt ein Druck auf die Tasten Upper oder Lower keine Anwendung des Sustains, bis der Kniehebel gedrückt wird. (Siehe Seite 140.)

Sustain Length-Seite



UPPER/LOWER/PEDAL

Bestimmt die Länge des Sustains, das den Keyboards zugeordnet wird. Das Display zeigt die gegenwärtig eingestellten Werte für die Sustain-Länge für jedes Keyboard.

Einstellbereich: 0 bis 12

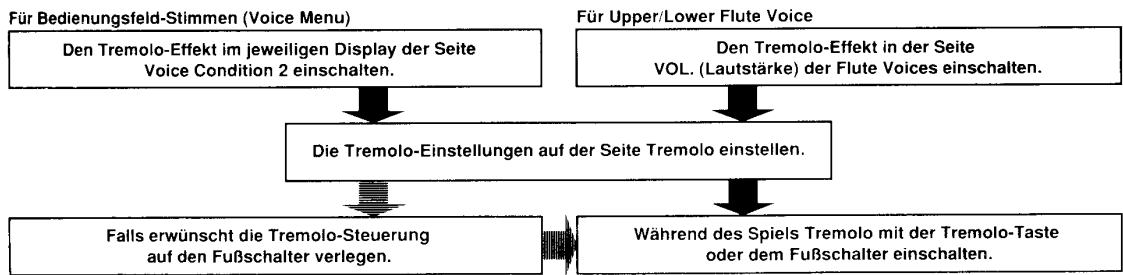
Hinweis: Die Werte müssen hier hoch genug eingestellt werden, damit der Sustain-Effekt überhaupt feststellbar ist.

Hinweis: Bitte denken Sie daran, daß die SUSTAIN-Tasten Ein-/Ausschalter sind. Wenn Sie sie lediglich dazu verwenden, die Werte für die Sustain-Länge zu prüfen, kann es vorkommen, daß Sie versehentlich den Ein-/Aus-Status des Effekts verändern. Bitte überprüfen Sie stets, ob die Kontrollampen über der Sustain-Taste an oder aus sind, ehe Sie mit dem Spiel beginnen.

Tremolo/Chorus

Tremolo imitiert auf elektronischem Wege einen rotierenden Lautsprecher. Genau wie bei einem herkömmlichen rotierenden Lautsprecher können Sie zwischen langsamer und schneller Drehgeschwindigkeit umschalten. Und wie bei einem motorgetriebenen Lautsprecher verändern sich die Charakteristiken des Tremolo-Effekts langsam in ihrer Geschwindigkeit, nachdem sie umgeschaltet wurden. Sie können ebenfalls die höchste Geschwindigkeit des Effekts einstellen, um ihn an Ihren Spielstil anzupassen. Der Tremolo-Effekt kann während des Spielens mit der Taste auf dem Bedienfeld oder dem linken Fußschalter umgeschaltet werden (sofern der Fußschalterbetrieb richtig eingestellt ist).

Tremolo Funktionen



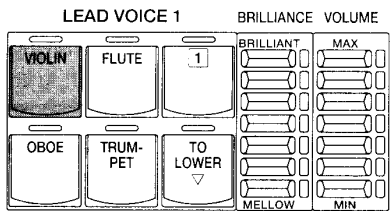
Einschalten des Tremolo-Effekts

Bevor Sie den Tremolo-Effekt auf dem Bedienungsfeld ein- und ausschalten können, müssen Sie zunächst den Effekt in den verschiedenen Stimmen-Sektionen aktivieren. Dies läßt den Effekt nicht unmittelbar wirksam werden, sondern stellt die Tremolo-Funktion sozusagen in eine "Bereitschafts"-Position. Tremolo kann den einzelnen Stimmen-Sektionen getrennt zugeordnet werden.

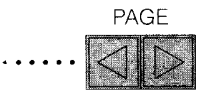
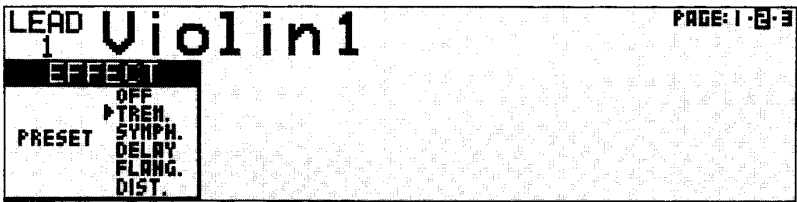
So schalten Sie den Tremolo-Effekt ein (Einstellung auf Bereitschaft):

[1] Für die Stimmen Lead, Upper, Lower und Pedal

1. Drücken Sie die gewünschte Stimmen-Taste auf dem Bedienungsfeld zweimal. Daraufhin erscheint die Seite Voice Condition 1 im Display.



2. Wählen Sie mit den PAGE-Tasten die Seite 2.

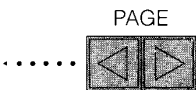
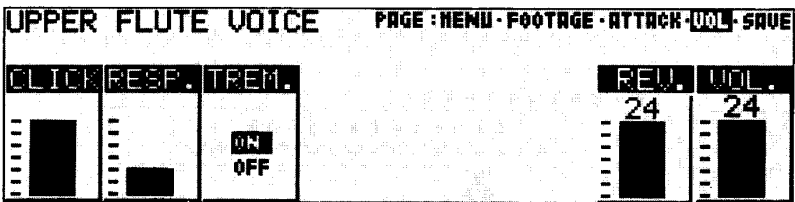


3. Wählen Sie dann TREMO., um das Tremolo für die Voice Menu Stimmen-Sektionen einzuschalten.

[2] Für Flute Voices

1. Drücken Sie die Taste U.FLUTE VOICE und/oder L.FLUTE VOICE in der Sektion DISPLAY SELECT. Daraufhin erscheint die Seite FluteVoice auf dem Display.

2. Wählen Sie VOL. (Lautstärke) mit den PAGE-Tasten.

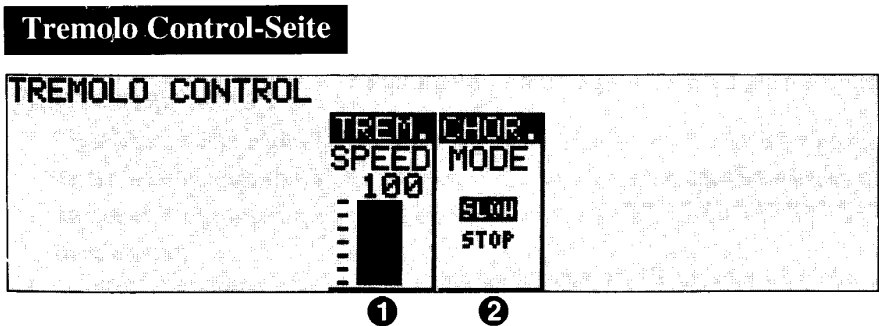


3. Wählen Sie ON, um Tremolo für die gegenwärtige Flute Voice einzuschalten.

Einstellen des Tremolo-Effekts

Die hier durchgeführten Tremolo-Einstellungen haben globale Wirkung, d.h. mit anderen Worten, daß Sie für alle Stimmen, bei denen Tremolo eingeschaltet worden ist (Bereitschaft), gleich angewendet werden.

So schalten Sie den Tremolo-Effekt ein und rufen die Seite Tremolo Control auf: Drücken Sie die Taste TREMOLO (FAST) in der Sektion DISPLAY SELECT. Daraufhin erscheint das folgende Display:



Die Lampe über der Taste leuchtet auf und zeigt an, daß Tremolo eingeschaltet ist. Zum Ausschalten von Tremolo und Einschalten von Chorus drücken Sie die Taste erneut (die LED erlischt).

- 1 TREM. SPEED (Tremolo-Speed)
Bestimmt die Geschwindigkeit des Tremolo-Effekts (d.h. Geschwindigkeit der Rotation). Einstellbereich: 0 bis 100
- 2 CHOR. MODE (Chorus-Mode)
Bestimmt die Art des Effekts, der angewendet wird, wenn Tremolo ausgeschaltet ist: Ein langsamer Choreffekt (SLOW) oder kein Effekt (STOP). Verwenden Sie die Einstellung SLOW, wenn Sie einen Klang erzielen möchten, der aus einem mit konstanter Geschwindigkeit rotierenden Lautsprecher kommt.

Regelung des Tremolo-Effekts

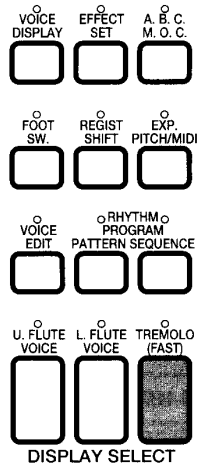
Wenn der Tremolo-Effekt in den Stimmen-Sektion eingeschaltet worden ist, können Sie den Effekt jederzeit während des Spiels vom Bedienfeld aus oder mit dem linken Fußschalter regulieren.

Regelung vom Bedienfeld

Drücken Sie einfach die Taste TREMOLO in der Sektion DISPLAY SELECT, um den Tremolo-Effekt während des Spiels ein- und auszuschalten. Diese Taste hat praktisch dieselbe Funktion wie der Schnell-/Langsamswitcher an einem Kabinett mit wirklich rotierenden Lautsprechern. Wenn Tremolo eingeschaltet ist, erscheint der Rotations-Effekt schnell; wenn er ausgeschaltet ist (Chorus), wirkt er langsam. Der Geschwindigkeitswechsel erfolgt langsam, wie bei einem rotierenden Lautsprecher.

Regelung mit Fußschalter

Sie können auch einen der Fußschalter verwenden, um den Tremolo-Effekt auf die gleiche Weise zu regeln, wenn Sie die Funktion dem Fußschalter richtig zugeordnet haben. (Siehe den Abschnitt über die Fußschalterzuordnung, Seite 140, bezüglich weiterer Einzelheiten.)



Hinweis: Die anderen Effekte, Glide und Pitch Bend, die nicht in diesem Kapitel erwähnt wurden, können jeweils mit dem Fußschalter (siehe Seite 139) und dem zweiten Schwellerpedal (siehe Seite 142) eingeschaltet werden.

5 Rhythmus, Begleitung und Perkussion

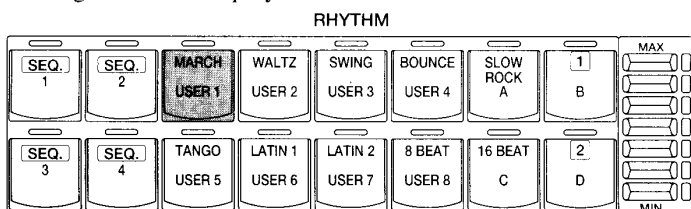
Die Rhythmus-Sektion der Electone verwenden im Sample-Verfahren aufgenommene Klänge von echten Schlag- und Perkussions-Instrumenten, um die verschiedenen Rhythmus-Patterns automatisch zu spielen. Die automatischen Begleitfunktionen werden mit den Rhythmus-Patterns verwendet und liefern eine passende und vollständige automatische Begleitung, die zum Stil des gewählten Rhythmus-Patterns paßt. Darüber hinaus verfügt die Electone über eine Keyboard Percussion-Einrichtung, die es ermöglicht, Schlagzeug- und Perkussionsklänge auf dem unteren Keyboard und dem Pedal zu spielen und die Klänge beliebigen Tasten zuzuordnen.

Auswahl von Rhythmen auf dem Bedienfeld

Auf dem Bedienungsfeld können sofort zehn verschiedene Rhythmus-Kategorien verschiedener Stilrichtungen gewählt werden. Die Electone ist jedoch mit sehr viel mehr "verborgenen" Rhythmus-Patterns ausgerüstet. Insgesamt stehen 66 Rhythmus-Patterns zur Verfügung, die mit Hilfe des Displays ausgewählt werden können.

So wählen und spielen Sie ein Rhythmus-Pattern:

1. Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern, indem Sie eine der Rhythmuswahltasten in der Rhythm-Sektion auf dem Bedienungsfeld drücken. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige auf dem Display:



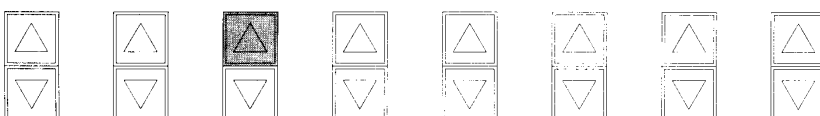
RHYTHM March 1						ACCOMPANI.	
MARCH						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2			
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que			TYPE 3	TYPE 4

Hinweis: Die Begleitungs-Funktionen, die links im LCD-Display gezeigt werden, sind im Kapitel über die Begleitautomatik erläutert. (Siehe Seite 67.)

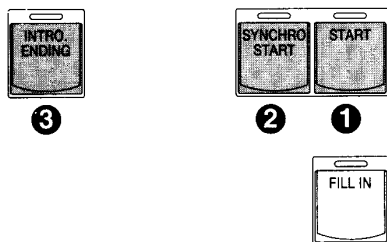
Auf diesem Display können Sie auch andere Rhythmus-Pattern wählen. Die zusätzlichen Patterns sind normalerweise Variationen der Grundrhythmus-Kategorien.

2. Um ein Rhythmus-Pattern einer anderen Kategorie des Displays zu wählen, drücken Sie die Datenwahltaste entsprechend dem Rhythmus, den Sie spielen möchten, so wie Sie es bei der Wahl der Stimmen gewohnt sind. (Siehe die Tabelle der Rhythmus-Pattern auf Seite 62, wo die verfügbaren Rhythmen aufgelistet sind.)

RHYTHM March 3						ACCOMPANI.	
MARCH						TYPE 1	TYPE 2
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2			
Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que			TYPE 3	TYPE 4



- 3.** Schalten Sie den Rhythmus ein. Sie können eine von drei Tasten verwenden, um den Rhythmus einzuschalten:



1 START

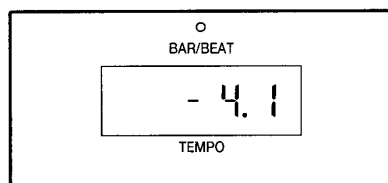
Diese Taste startet den Rhythmus. Der Rhythmus beginnt, sobald Sie die Taste gedrückt haben. Um den Rhythmus zu stoppen, drücken Sie die Taste erneut.

2 SYNCHRO START

Diese Taste versetzt das Rhythmus-Pattern in "Bereitschaft". Der Rhythmus startet in dem Augenblick, wo Sie eine Taste auf dem unteren Keyboard oder dem Pedal anschlagen. Um den Rhythmus zu stoppen, drücken Sie die Taste erneut.

3 INTRO. ENDING

Diese Taste ermöglicht es Ihnen, eine kurze zwei- bis achttaktige Einleitung zu spielen, ehe das aktuelle Rhythmus-Pattern beginnt. Zuerst drücken Sie die Taste INTRO.ENDING und anschließend die Tasten START oder SYNCHRO START. Während die Einleitung zu spielen beginnt, zeigt das Display-einen Countdown zum ersten Takt des Patterns. Wenn z.B. eine achttaktige Einleitung für ein Pattern im 4/4-Takt gespielt wird, erscheint die folgende Anzeige:



Wenn Sie die Taste INTRO.ENDING erneut drücken, während das Pattern gespielt wird, wird am Schluß automatisch eine Abschlußphrase gespielt, ehe der Rhythmus stoppt.

LEAD IN

Wenn Sie die Taste INTRO.ENDING gedrückt halten und dann die START-Taste drücken, spielt das Instrument eine besondere eintaktige Einleitung, wobei auf jedem Taktschlag ein Klickton ertönt, der Ihnen das Tempo vorgibt.

4. Stellen Sie die Lautstärke ein.

Drücken Sie den Regler VOLUME rechts neben den RHYTHM-Tasten, um die gewünschte Lautstärke des Rhythmus einzustellen. Die Regler verfügen über sieben Lautstärke-Einstellungen die von der kleinsten Lautstärke 0 (keine Tonwiedergabe) bis zur maximalen Lautstärke reichen.

Die Feineinstellung der Lautstärke des Rhythmus-Patterns kann ebenfalls von der Seite Rhythm Condition vorgenommen werden. (Siehe Seite 59.)

Hinweis: Der linke Fußschalter kann ebenso dazu verwendet werden, den Rhythmus während des Spielens ein- und auszuschalten. (Bezüglich des Verfahrens zum Zuordnen für die Rhythmus-Betätigung siehe Seite 138.)

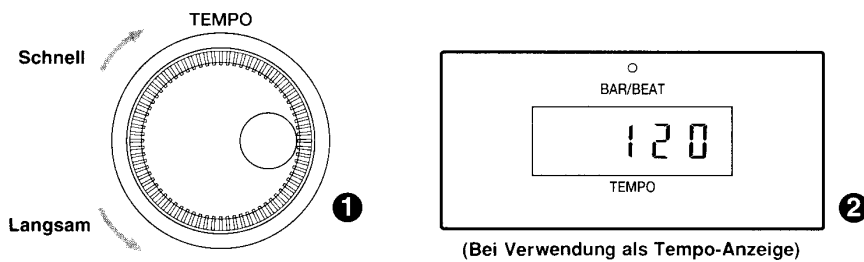
Einzelheiten zum Synchro Start:

Die Synchro Start-Funktionen sind ziemlich unterschiedlich, wenn die Funktion Auto Bass Chord eingeschaltet und der Begleitungsspeicher (Accompaniment Memory) ausgeschaltet ist. Das Rhythmus-Pattern startet, wenn eine Taste auf dem unteren Keyboard angeschlagen wird und stoppt sofort wieder, wenn die Taste losgelassen wird. Damit dies nicht geschieht, die Memory-Funktion einschalten. (Siehe den Abschnitt Automatische Begleitung Seite 64 bezüglich weiterer Einzelheiten zu Auto Bass Chord und Memory.)

Hinweis: Beim Einschalten der Electone wird die Lautstärke automatisch auf 0 gestellt.



5. Stellen Sie das Tempo ein.



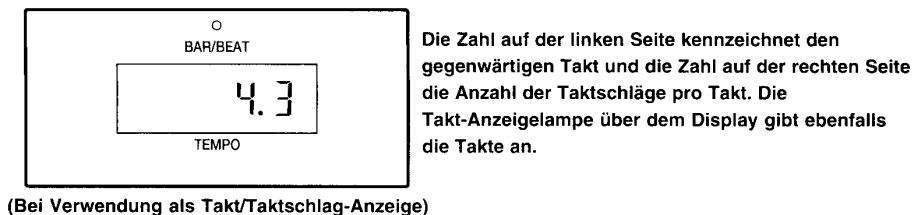
1 TEMPO-Einstellrad

Zur Einstellung der Geschwindigkeit des Rhythmus. Drehen Sie das Einstellrad im Uhrzeigersinn, um das Tempo zu erhöhen und entgegen dem Uhrzeigersinn, um es zu verringern.

2 TEMPO-Display

Hier wird das gegenwärtige Tempo angezeigt. (Die angezeigten Werte werden in Takten pro Minute angegeben, genau wie bei einem konventionellen Metronom.) Der Tempobereich liegt zwischen 40 und 240 Takten pro Minute.

Wenn das Rhythmus-Pattern mit der Wiedergabe beginnt, wechselt das TEMPO-Display die Funktion zur Anzeige eines Taktschlags bzw. Taktes.

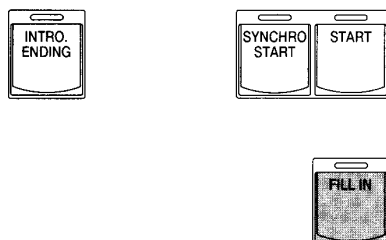


Fill In Patterns

Fill In Patterns werden dazu verwendet, eine rhythmische Variationen abzurufen, um ein sich wiederholendes Rhythmus-Pattern abwechslungsreicher zu gestalten. Wie die normalen Rhythmus-Patterns wurden alle Fill In Patterns so gestaltet, daß sie perfekt zu den Baß- und Akkordteilen der automatischen Begleitfunktion passen.

So verwenden Sie die Fill In Patterns:

1. Wählen und spielen Sie ein Rhythmus-Pattern.
2. Während Sie die Electone zusammen mit dem Rhythmus-Pattern spielen, drücken Sie gelegentlich die FILL IN-Taste.



Damit Sie ein komplettes Fill In erhalten, drücken Sie die FILL IN-Taste genau am Anfang oder auf dem ersten Taktschlag eines Taktes.

Verwendung eines Fill In am Anfang eines Stücks: Fill In Patterns können auch als Einleitungen verwendet werden. Hierzu drücken Sie lediglich die Taste FILL IN ehe Sie den Rhythmus mit den Tasten START oder SYNCHRO START einleiten.

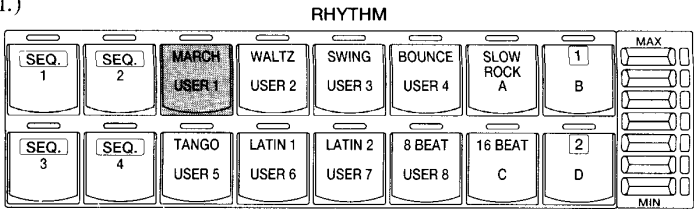
Teilweises Spielen von Fill In Patterns: Sie können Fill In Patterns auch innerhalb eines Taktes starten, um nur die letzten ein oder zwei Taktschläge des Fill In Patterns zu spielen und zusätzliche rhythmische Abwechslungen zu erzielen. Da die Fill In-Einrichtung außerordentlich empfindlich auf Takt/Taktschlag-Grenzen reagiert, müssen Sie sehr sorgfältig darauf achten, die FILL IN-Taste genau auf (oder geringfügig vor) dem Taktschlag zu "spielen", wo Sie das Fill In Pattern beginnen lassen wollen.

Einstellen der Rhythmus-Parameter

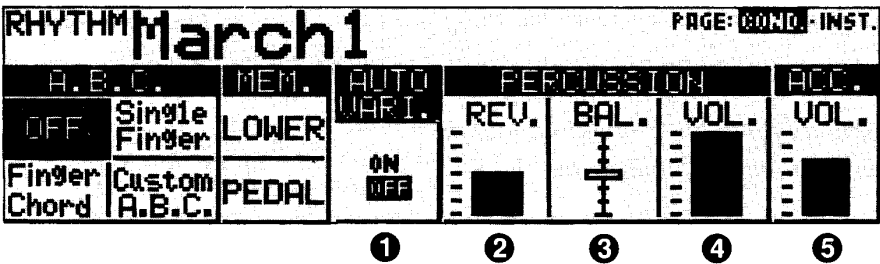
Ähnlich wie bei den Stimmen verfügt jedes einzelne Rhythmus-Pattern über eine eigene Rhythm Condition-Seite und eine besondere Instrumenten-Seite, um unabhängige Einstellungen für die einzelnen Schlaginstrument/Perkussion-Sounds vornehmen zu können.

So wählen Sie die Seite Rhythm Condition:

Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern und drücken Sie die Taste für das Pattern auf dem Bedienungsfeld (oder die Datenwahltaste, die dem gewählten Rhythmus entspricht) erneut. (Die Taste sollte nur einmal gedrückt werden, wenn das Rhythm-Display bereits aufgerufen worden ist, andernfalls drücken Sie die Taste zweimal.)



Rhythm Condition-Seite



Hinweis: Weitere Einzelheiten zu dem im Display gezeigten A.B.C.- und MEM.-Funktionen finden Sie im Kapitel über die Begleitautomatik erläutert. (Siehe Seite 64.)

1 AUTO VARI. (Auto Variation)

Die AutoVariation-Funktion ermöglicht es Ihnen, Pattern-Variationen automatisch spielen zu lassen. Wenn Sie diese Funktion einschalten, fügt Auto Variation automatisch zusätzliche Pattern-Variationen ein, um den Rhythmus interessanter und komplexer zu gestalten.

Hinweis: Die Auto Variation-Funktion steht bei einigen Rhythmus-Patterns nicht zur Verfügung

2 REV. (Reverb)

Bestimmt die Stärke des Halleffekts, der dem Rhythmus zugeordnet wird.

Hinweis: Der Halleffekt ist unwirksam, wenn die Hall-Lautstärke auf dem Bedienfeld nicht auf einen angemessenen Wert eingestellt ist.

3 BAL. (Balance)

Bestimmt die Balance zwischen den beiden Haupt-Klangtypen der Rhythmus-Patterns: Trommeln und Becken. Eine höhere Einstellung betont die Becken-Klänge, während eine niedrigere Einstellung die Trommeln hervorhebt.

4 VOL. (Volume)

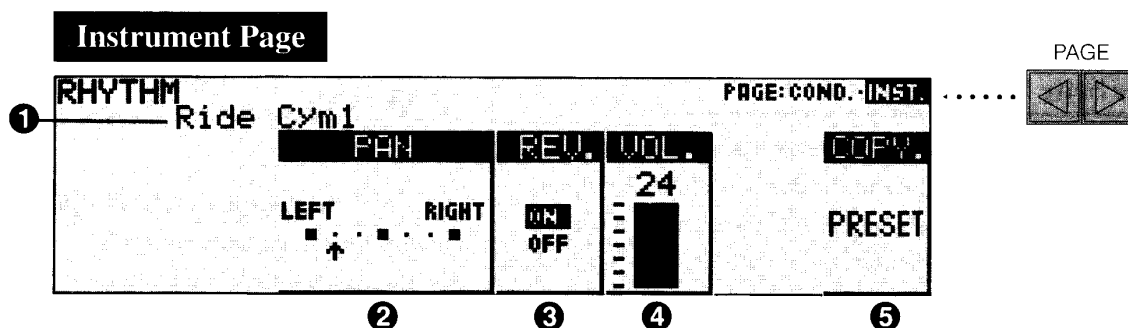
Feineinstellung der Gesamtlautstärke der Rhythmus-Patterns und der Keyboard-Perkussion. Einstellbereich: 0 bis 24

5 ACC. VOL. (Accompaniment Volume)

(Dieser Regler ist derselbe wie der im Abschnitt über die Begleitung auf Seite 67 beschriebene Regler.)

So wählen Sie eine Instrumenten-Seite:

Wählen Sie mit den PAGE-Tasten auf der vorhergehenden Seite Rhythm Condition die Position INST.



Auf dieser Seite können die einzelnen Trommel- und Perkussionsklänge, aus denen die Rhythmen und die Keyboard Percussion bestehen, unabhängig voneinander eingestellt werden.

1 Instrumenten-Bezeichnung

In dieser Zeile erscheint die Bezeichnung des gegenwärtig gewählten Instruments. Um ein anderes Instrument aufzurufen, drücken Sie die Taste oder das Pedal, dem das betreffende Instrument zugeordnet ist. (Siehe Seite 119 bezüglich der Instrumenten/Tasten-Zuordnungen des Rhythmus-Pattern-Programms.)

2 PAN

Bestimmt die Position des gegenwärtig gewählten Instruments innerhalb des Stereo-Klangbildes. Es stehen sieben Positionen zur Verfügung.

3 REV. (Reverb)

Bestimmt, ob für das gegenwärtig gewählte Instrument der Hall ein- oder ausgeschaltet ist.

4 VOL. (Volume)

Bestimmt die Lautstärke-Feineinstellung des gegenwärtig gewählten Instruments. Einstellbereich: 0 bis 24

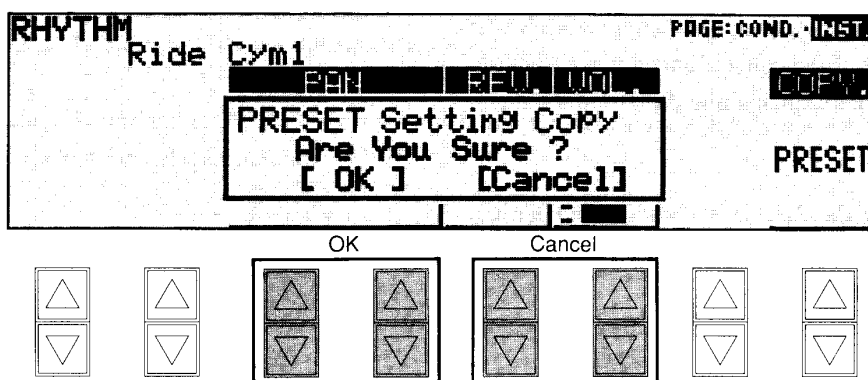
5 COPY/PRESET

Ersetzt die gegenwärtigen, veränderten Einstellungen mit den werkseitigen Voreinstellungen.

Hinweis: Obwohl für jedes einzelne Instrument unabhängig Einstellungen für Pan, Reverb und Volume vorgenommen werden können, ist nur ein Satz Einstellungen verfügbar. (Die Einstellungen können nicht im Registration Memory gespeichert werden.)

Hinweis: Wenn Registrierungsdaten verwendet werden, die auf anderen Electone-Modellen erzeugt worden sind, werden alle Einstellungen in der Instrumenten-Seite auf die Grundeinstellung zurückgestellt.

Zur Verwendung der Kopierfunktion COPY drücken Sie die ganz rechten Datenwahltasten. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige auf dem Display:



Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [OK] im Display, um alle veränderten Einstellungen auf die Grundeinstellung zurückzustellen. Wenn [OK] gewählt ist, erscheint kurzzeitig die Meldung "Completed" (abgeschlossen) im Display. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [Cancel] im Display, um die Funktion zu beenden.

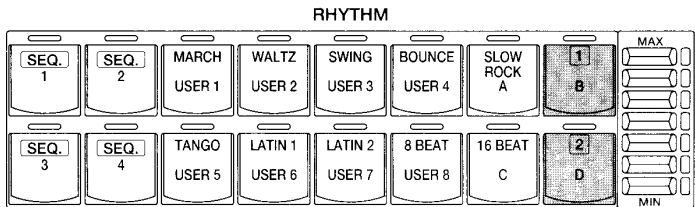
Auswahl zusätzlicher Rhythmen - Mit Punktmarkierung versehene Tasten und User-Rhythmen

Die Rhythmus-Sektion ist ebenso wie die Stimmen-Sektionen mit Tasten ausgerüstet, die eine Punktmarkierung besitzen, mit denen Rhythmus-Patterns gewählt werden können. Diese mit Punktmarkierung versehenen Tasten haben die Funktion von "Blanko"-Rhythmus-Patternwahltasten. Mit Hilfe dieser Tasten können alle Rhythmus-Patterns, die mit den Bedienfeld-Tasten oder den Pattern-Displays verfügbar sind, ausgewählt werden.

Wie bei den mit Punktmarkierung versehenen Tasten der Stimmen-Sektionen können Sie zwei oder drei Rhythmus-Patterns von derselben Seite einstellen, die von verschiedenen Tasten gewählt werden können (eine von der Original Rhythm-Taste, und die anderen von den mit Punktmarkierung versehenen Tasten).

So wählen Sie ein Rhythmus-Pattern von einer mit Punktmarkierung versehenen Taste:

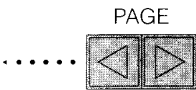
1. Drücken Sie eine der mit Punktmarkierung versehenen Tasten auf der rechten Seite der Rhythmus-Sektion.



RHYTHM						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7	
March1						8-9-10-USER	
MARCH						ACCOMPANI.	
March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2		TYPE 1	TYPE 2
Coun-try1	Coun-try2	Broad-way	Baro-que			TYPE 3	TYPE 4

2. Rufen Sie mit den PAGE-Tasten eine der Seiten auf und wählen Sie ein Rhythmus-Pattern vom Display, indem Sie die zutreffende Datenwahltaste drücken.

RHYTHM						PAGE: 1-2-3-4-5-6-7	
March1						8-9-10-USER	
SWING						ACCOMPANI.	
Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6	TYPE 1	TYPE 2
Jazz Ballad	Dixie-land1	Dixie-land2				TYPE 3	TYPE 4



Jede Seite enthält dieselben allgemeinen Rhythmus-Patterntypen, die denen entsprechen, die mit den Bedienfeld-Tasten gewählt werden können. Die gegenwärtig gewählte Rhythmusbezeichnung erscheint an der Oberseite des Displays, wenn die Seite aufgerufen worden ist.

Auswahl eines USER-Rhythmus

USER-Rhythmen, die mit der Rhythm Pattern Programm-Funktion (Seite 117) zusammengestellt wurden, können in der USER-Seite abgerufen werden.

Und so wählen Sie einen USER-Rhythmus:

- 1. Wählen Sie die USER-Seite mit den PAGE-Tasten.
- 2. Drücken Sie die beiden Datenwahltasten, die dem gewünschten Rhythm Pattern entsprechen: Eine für die Nummer des Rhythmus und die andere für den Variations-Typ.

RHYTHMUSER 1-A

PAGE: 1-2-3-4-5-6-7
8-9-10-USER

USER RHYTHM

ACCOMPANI.

USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B	TYPE 1	TYPE 2
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D	TYPE 3	TYPE 4

△

▽

△

▽

△

▽

△

▽

△

▽

△

▽

△

▽

△

▽

△

▽

Rhythm Menu-Tabelle

Diese Tabelle enthält alle 66 Rhythmus-Patterns die auf der Electone verfügbar sind. Die Zahlen an der linken Ecke der Tabelle entsprechen den Seiten-Nummern, die im Display gezeigt werden.

1	MARCH					
	March 1	March 2	March 3	Polka 1	Polka 2	
	Coun-try 1	Coun-try 2	Broad-way	Baro-que		

2	WALTZ					
	Waltz 1	Waltz 2	Waltz 3	Waltz 4	Waltz 5	
	Jazz Waltz 1	Jazz Waltz 2	Jazz Waltz 3	Bolero		

3	SWING					
	Swing 1	Swing 2	Swing 3	Swing 4	Swing 5	Swing 6
	Jazz Ballad	Dixie-land 1	Dixie-land 2			

4

BOUNCE					
Bounce 1	Bounce 2	Bounce 3			
Reggae 1	Reggae 2				

5

SLOW ROCK					
Slow Rock 1	Slow Rock 2	Slow Rock 3			

6

TANGO					
Tango 1	Tango 2	Tango 3			

7

LATIN 1					
Cha-cha	Rhumba	Beguine			
Mambo	Salsa				

8

LATIN 2					
Samba 1	Samba 2	Samba 3			
Bossanova 1	Bossanova 2	Bossanova 3			

9

8 BEAT					
8 Beat 1	8 Beat 2	8 Beat 3	8 Beat 4	8 Beat 5	
Dance Pop 1	Dance Pop 2	Dance Pop 3	Dance Pop 4		

10

16 BEAT					
16 Beat 1	16 Beat 2	16 Beat 3	16 Beat 4	16 Beat 5	
16Beat Funk 1	16Beat Funk 2	16Beat Funk 3			

11

USER RHYTHM					
USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	A	B
USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	C	D

Automatische Begleitung — A.B.C.

Die Auto Bass Chord-Funktion (A.B.C.) arbeitet mit der Rhythmus-Sektion der Electone zusammen und produziert automatisch Akkorde und Baßbegleitungen, während Sie spielen.

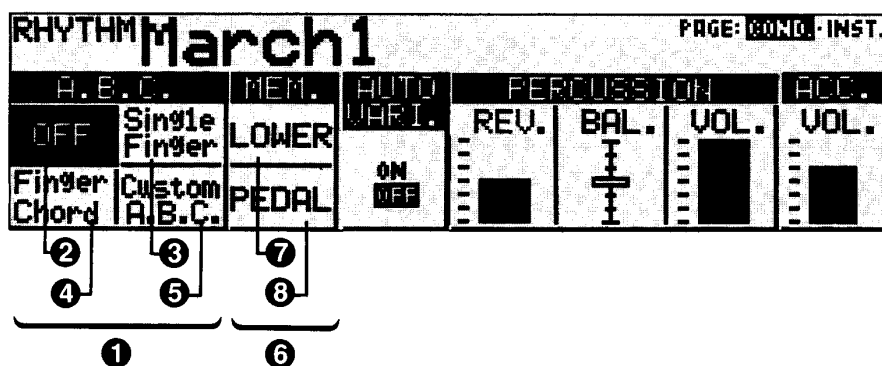
Die A.B.C.-Begleit-Pattern wurden speziell programmiert, damit Sie zum Stil des gewählten Rhythmus-Patterns passen und entsprechend ändert sich die Begleitung auch beim Fill In und Ending.

Es stehen drei Auto Bass Chord-Modi zur Verfügung — Single Finger, Fingered Chord und Custom A.B.C.— und diese können entweder von der RHYTHM CONDITION-Seite oder der Seite A.B.C./M.O.C. gewählt werden.

Und so wählen Sie die A.B.C.-Funktion von der Rhythm Condition-Seite auf:

Drücken Sie eine Rhythmus-Taste zweimal, um die Rhythm Condition-Seite aufzurufen und wählen dann, wie unten gezeigt, den gewünschten A.B.C.-Modus.

Rhythm Condition-Seite



❶ A.B.C.-Sektion (Auto Bass Chord)

❷ OFF

Schaltet die Auto Bass Chord-Funktion aus.

❸ Single Finger-Modus

Der Single Finger-Modus bietet das schnellste und einfachste Verfahren, um viele verschiedene Akkord-/Baßkombinationen zu erzielen, die Sie mit lediglich einem oder höchstens zwei oder drei Fingern spielen können. Weitere Einzelheiten zum Verfahren, wie Sie Akkorde in diesem Modus spielen können, entnehmen Sie bitte der nachfolgenden Tabelle, "Akkorde, die im Single Finger-Modus eingesetzt werden können".

❹ Fingered Chord-Modus

Der Fingered Chord-Modus produziert automatisch Baß- und Akkordbegleitungen für Akkorde, die auf dem unteren Keyboard gespielt werden. Diese Funktion gibt Ihnen vielfältigere Akkordtypen an die Hand, als dies im Single Finger-Modus möglich ist. Im Fingered Chord-Modus spielen Sie alle Noten des Akkordes, während die Auto Bass Chord-Funktion automatisch passende Baß- und rhythmische Begleit-Pattern wählt.

Weitere Einzelheiten zum Verfahren, wie Sie Akkorde in diesem Modus spielen können, entnehmen Sie bitte der nachfolgenden Tabelle, "Akkorde, die im Fingered Chord-Modus eingesetzt werden können".

5 Custom A.B.C.-Modus

Der Custom A.B.C.-Modus ist eine leichte Variation des Fingered Chord-Modus. Bei dieser Funktion ist es möglich zu bestimmen, welche Baßtöne in der Begleitung gespielt werden, indem Sie einen Ton auf dem Pedal zusammen mit den Akkorden, die Sie auf dem unteren Keyboard spielen, anschlagen. Auf diese Weise haben Sie eine größere Kontrolle über die tatsächlich gespielten Töne der Begleitung, und es steht Ihnen eine größere Auswahl an Akkorden zur Verfügung. Dennoch ist es immer noch möglich, die vielfältigen Möglichkeiten der automatischen Begleitung durch die Auto Bass Chord-Funktion voll zu nutzen.

6 MEM.-Sektion (Memory)

7 LOWER

Wenn Sie diese Funktion wählen, spielt die Akkordbegleitung der unteren Keyboard-Stimmen weiter, selbst wenn Sie Ihre Finger vom unteren Keyboard entfernen.

8 PEDAL

Wenn Sie diese Funktion wählen, spielt die Baßbegleitung der Pedal-Stimmen weiter, selbst wenn Sie Ihre Finger vom unteren Keyboard entfernen.

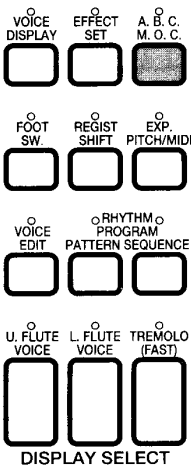
Erläuterung der Memory-Funktion:

Die Memory-Funktion ermöglicht es Ihnen, daß die Baß- und Akkordbegleitung weiterspielt, selbst wenn Sie Ihre Finger vom Keyboard nehmen. Es sind unabhängige Memory-Einstellungen für das untere Keyboard und das Pedal verfügbar, wodurch es z.B. möglich ist, den Baß mit dem Rhythmus weiterspielen zu lassen, während die Akkordbegleitung unterbrochen wird. Die Memory-Funktion kann ferner unabhängig von der A.B.C.-Funktion eingesetzt werden, ist jedoch nur wirksam, wenn Rhythmus-Patterns verwendet werden.

So wählen Sie die A.B.C.-Funktion von der Seite A.B.C./M.O.C.:

Drücken Sie die A.B.C./M.O.C.-Taste in der Sektion DISPLAY SELECT. Die A.B.C.-Sektion, die links im Display gezeigt wird, ist dieselbe wie die auf der Rhythm Condition-Seite.

AUTO BASS CHORD			MELODY ON CHORD		
MODE		MEM.	MODE		KNEE
OFF	Single Finger	LOWER	OFF	1	ON OFF
Finger Chord	Custom A.B.C.	PEDAL	2	3	



Akkorde, die im Single Finger-Modus eingesetzt werden können (Beispiel: C)

Dur-, Moll-, Septim- und Mollseptim-Akkorde können im Single Finger-Modus gespielt werden.

Dur-Akkorde:

Schlagen Sie die Taste mit dem Grundton des Akkords an (der Ton, der der Akkordbezeichnung entspricht).



Moll-Akkorde:

Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine beliebige schwarze Taste links daneben an.



Septim-Akkorde:

Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine beliebige weiße Taste links daneben an.

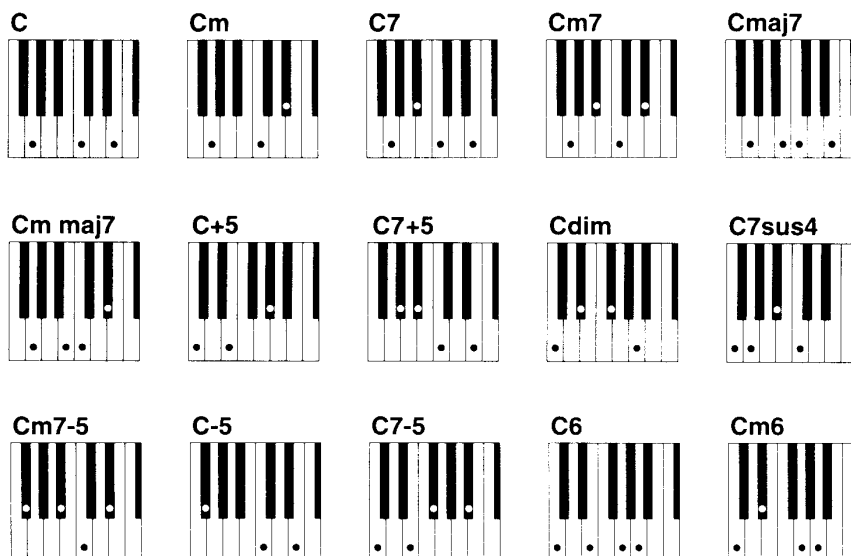


Moll-Septimakkorde:

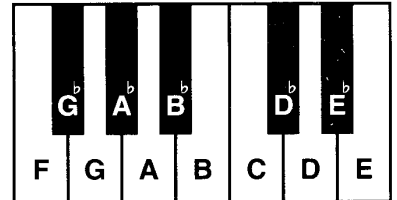
Schlagen Sie gleichzeitig den Grundton und eine beliebige schwarze und weiße Taste links daneben an.



Akkorde, die im Fingered Chord-Modus eingesetzt werden können (Beispiel: C)



Akkord-Grundtöne auf dem unteren Keyboard



Hinweis: Im Single Finger-Modus klingt der erzeugte Akkord in der gleichen Oktavenhöhe, ganz gleich wo dieser auf dem unteren Keyboard gespielt wird.

Hinweis: Moll-, Septim- und Moll-Septimakkorde mit dem Grundton auf einer schwarzen Tasten, wie z.B.: B^b oder G^b) werden auf dieselbe Weise gespielt, wie Akkorde deren Grundton auf einer weißen Tasten liegt.

Spiele von Single Finger-Akkorden ohne Rhythmus:

Auto Bass Chord wird normalerweise mit Rhythmus-Patterns verwendet, um eine vollständige rhythmische Begleitung zu erzielen, aber es ist auch möglich, den Single Finger-Modus so einzusetzen, daß Sie Ihr Spiel mit vollständigen kontinuierlichen Akkorden untermalen, ohne den Rhythmus zu benutzen. Schalten Sie hierfür einfach den Rhythmus im Single Finger-Modus aus und spielen Sie die Single Finger-Akkorde auf dem unteren Keyboard.

Hinweis: Wenn Sie vergessen sollten, die Single Finger- oder Fingered Chord-Begleitfunktionen auszuschalten, erklingen die von Ihnen gespielten Einzeltöne als Akkorde.

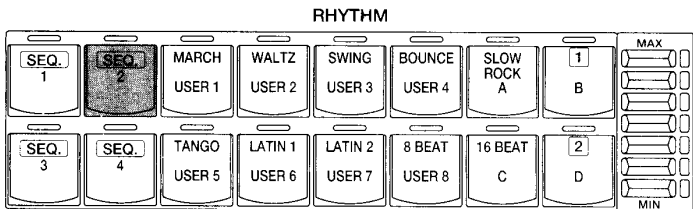
Begleitung

Die Begleitfunktion, die in diesem Abschnitt beschrieben wird, ist unabhängig von der A.B.C.-Begleitung. Wenn Rhythmus-Patterns verwendet werden, fügt A.B.C. rhythmische Akkorde und Baß hinzu, während die Begleitung dieses Abschnitts mit Arpeggio versehene Akkorde und andere instrumentale Verzierungen erzeugt.

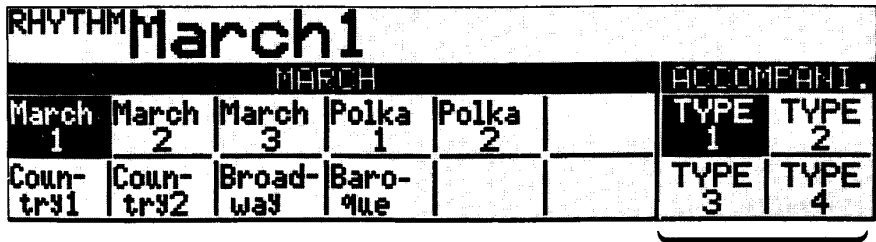
Die Begleitungsregler ermöglichen die Einstellung des Begleitungstyps und dessen Lautstärke. Diese Regler werden von der Rhythm- und Rhythm Condition-Seiten gewählt.

So wählen und wechseln Sie die Begleitung:

1. Drücken Sie eine beliebige Rhythm-Taste auf dem Bedienungsfeld, um ein Rhythmus-Pattern zu wählen.



Rhythm Menu-Seite



1 Typ 1 - Typ 4

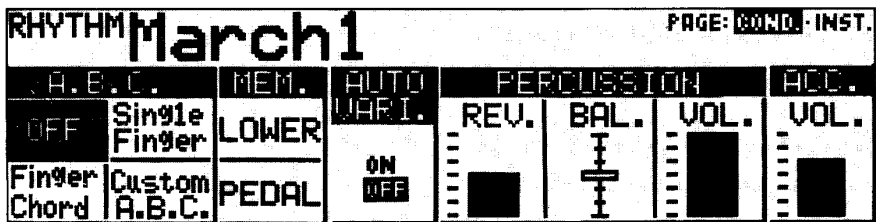
Diese Einstellungen bieten verschiedene Typen rhythmischer und melodischer Begleitungen, die abhängig von der Nummer des Typs immer komplizierter werden (Typ 1 ist die einfachste Form, Typ 4 die komplizierteste).

Um die Begleitfunktion auszuschalten, drücken Sie die Datenwahltaste entsprechend dem gegenwärtig gewählten Typ. (Wenn die Funktion ausgeschaltet ist, müssen alle Typen in Normalanzeige erscheinen.)

Hinweis: Selbst wenn der Typ der Begleitung geändert wird, bleibt das Intro/Ending-Pattern gleich.

2. Drücken Sie die RHYTHM-Taste erneut (oder drücken Sie die Datenwahltaste, die dem gewählten Rhythmus entspricht) um die Rhythm Condition Seite aufzurufen.

Rhythm Condition-Seite



2 Volume

Bestimmt die Lautstärke der Begleitung. Die Begleitung kann auch dadurch ausgeschaltet werden, daß dieser Parameter auf den kleinsten Wert eingestellt wird. Einstellbereich: 0 bis 24

Hinweis: Beim Einschalten der Electone wird die Lautstärke der Begleitung automatisch auf 0 gestellt.

Keyboard Percussion (Preset/User)

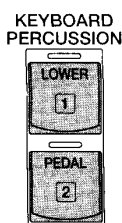
Die Keyboard Percussion-Funktion enthält 115 verschiedene Schlag- und Perkussionsinstrumente, die von den Keyboards und dem Pedal aus spielbar sind.

Keyboard Percussion hat zwei verschiedene Modi, Preset und User. Mit der Preset Keyboard Percussion können Sie 43 verschiedene Sounds vom unteren Keyboard und Pedal spielen, während Sie mit User Keyboard Percussion die 115 zur Verfügung stehenden Sounds frei jeder Taste und jedem Pedal zuordnen können.

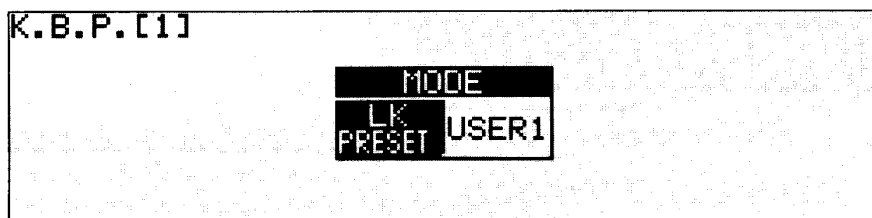
Die beiden Keyboard Percussion-Tasten auf dem Bedienfeld haben die Aufgabe von Ein-/Ausschaltern für beide Keyboard Percussion-Modi.

So verwenden Sie Preset Keyboard Percussion:

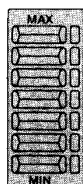
1. Schalten Sie die Keyboard Percussion-Funktion ein, indem Sie entweder eine oder beide Tasten LOWER und PEDAL in der Sektion KEYBOARD PERCUSSION links auf dem Bedienfeld drücken.



Hinweis: Wenn Sie die KEYBOARD PERCUSSION-Tasten drücken, rufen Sie damit das links gezeigte Display auf. Wenn gegenwärtig der USER-Modus aktiviert ist, wählen Sie "LK/PK PRESET" (Voreinstellung für unteres Keyboard/Pedal).



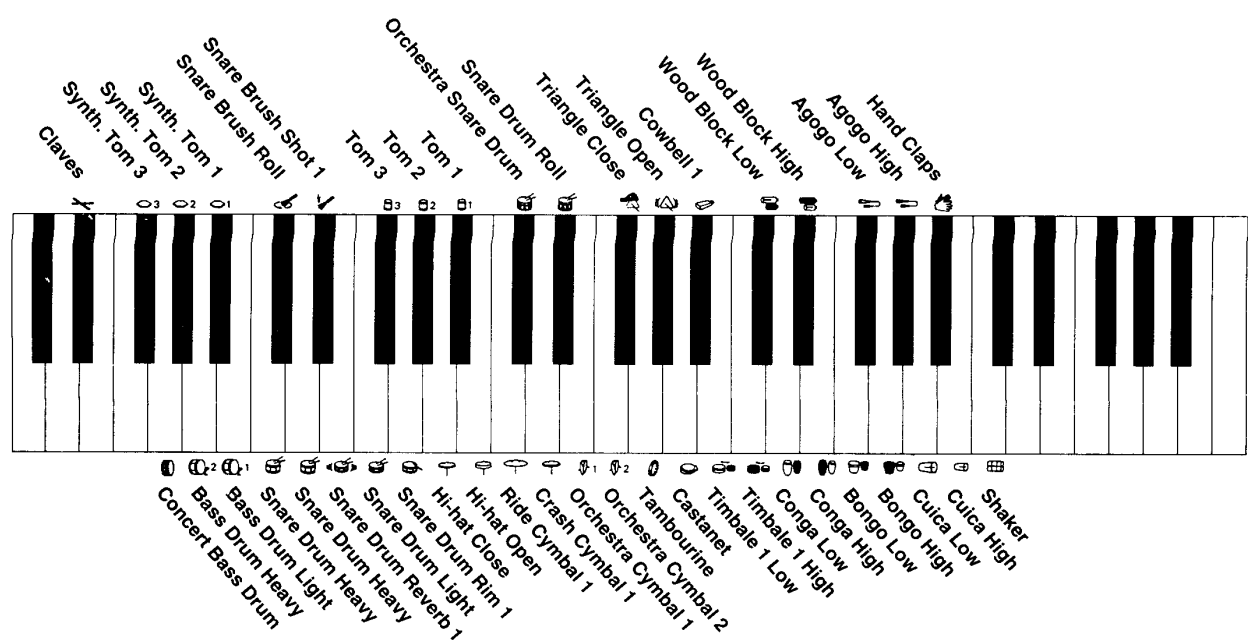
2. Stellen Sie die Lautstärke ein. Die Lautstärke der Perkussions-Klänge wird zusammen mit der Lautstärke für den Rhythmus eingestellt.



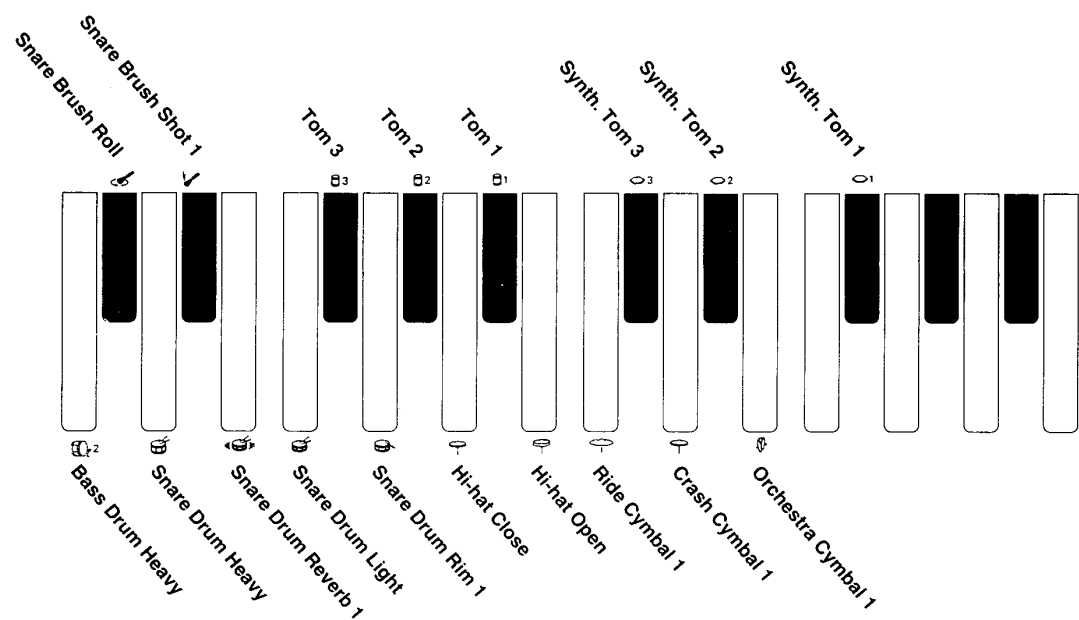
3. Schalten Sie alle Stimmen des unteren Keyboards und des Pedals aus, indem Sie alle Stimmen-Lautstärkeregler auf MIN. stellen.
4. Spielen Sie einige Töne auf dem unteren Keyboard und dem Pedal. Die nachfolgenden Tabellen zeigen, wie die 43 Perkussionsklänge den einzelnen Tasten der Keyboards zugeordnet sind.

Preset Keyboard Percussion

Zuordnung der voreingestellten Perkussions-Instrumente auf dem unteren Keyboard



Zuordnung der voreingestellten Perkussions-Instrumente auf dem Pedal

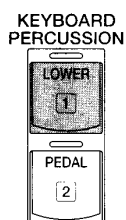


User Keyboard Percussion

Insgesamt können 115 verschiedene Schlag- und Percussion-Sounds frei jeder Taste und jedem Pedal zugeordnet werden, und Sie können ferner diese Original-Zusammenstellungen in zwei Memorys speichern: User 1 und User 2. (In diesem Beispiel wird User 1 verwendet.)

So verwenden Sie User Keyboard Percussion:

1. Schalten Sie die Keyboard Percussion-Funktion ein, indem Sie die Taste LOWER/1 in der Sektion KEYBOARD PERCUSSION links auf dem Bedienfeld drücken. (Die Zahlen "1" und "2" auf den Tasten LOWER und PEDAL beziehen sich jeweils auf den Speicher User 1 und User 2.)



Mode-Seite

K.B.P. [1]



Die Modus-Anzeige erscheint auf dem LCD-Display und zeigt an, daß gegenwärtig LK Preset gewählt ist. Der Modus kann zwischen LK (unteres Keyboard) PRESET und USER 1 umgeschaltet werden.

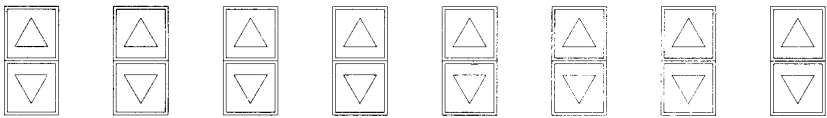
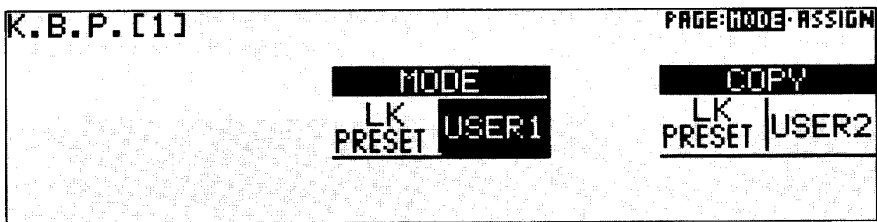
Wenn die Taste PEDAL/2 verwendet wird, um die Modus-Anzeige aufzurufen:

K.B.P. [2]



In diesem Fall kann der Modus zwischen PK (Pedal Keyboard) PRESET und USER 2 umgeschaltet werden.

2. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter USER 1, um USER 1 zu wählen.



Daraufhin erscheint die Anzeige für MODE/ASSIGN-Seite in der oberen rechten Ecke des Displays.

3. Wählen Sie mit den PAGE-Tasten die ASSIGN-Seite.

Assign-Seite

K.B.P. [1]

PAGE:MODE:ASSIGN

INST.	1. CYMBAL						
▲	Crash Cym 1	Crash Cym 2	Crash CymM.	Ride Cym 1	Ride Cym 2	Ride CymCup	CLEAR
▼	Orch. Cym 1	Orch. Cym 2	Orch. CymM.	Cym March	Cym Br Shot	Tam-Tam	

▲

▼

▲

▼

▲

▼

▲

▼

▲

▼

▲

▼

▲

▼

▲

▼

1

2

3

PAGE

◀

▶

- 1 INST. (Instrument)
- Verwenden Sie die Datenwahltasten unter INST. im Display, um die 12 Seiten der zur Verfügung stehenden Instrumenten-Kategorien "durchzublättern". (Siehe die Liste der User Keyboard Percussion-Kategorien auf der nächsten Seite.)
- 2 Instrumentenbezeichnungen
- Die einzelnen Instrumente werden im Display gezeigt und können mit den entsprechenden Datenwahltasten gewählt werden.
- 3 CLEAR
- Diese Funktion dient dazu, User-Zuordnungen zu löschen. CLEAR hat zwei Funktionen: man kann entweder ein einzelnes Instrument oder alle Instrumente löschen. (Siehe Schritt 5 unten.)

User Keyboard Percussion-Kategorien

1.CYMBAL

Crash Cym1	Crash Cym2	Crash CymM.	Ride Cym1	Ride Cym2	Ride CymCup	
Orch. Cym1	Orch. Cym2	Orch. CymM.	Cym March	Cym Br Shot	Tam-Tam	

2.HI-HAT

HH Open	HH Close	HH Pedal 1	HH Pedal 2			

3.SNARE DRUM

SD Light	SD Heavy	SD Rim 1	SD Rim 2	SD Accent1	SD Accent2	
SD Reverb1	SD Reverb2	Synth. SD	Orch. SD	SD Roll		

4.SNARE BRUSH

SD Br Shot1	SD Br Shot2	SD Br Roll				

5.TOM

Tom 1	Tom 2	Tom 3	Tom 4			
TomBr Shot1	TomBr Shot2	TomBr Shot3	TomBr Shot4	Synth. Tom1	Synth. Tom2	Synth. Tom3

6.BASS DRUM

BD Light	BD Heavy	BD Attack	Synth. BD	BD March	Concert BD	

7. CONGA / BONGO

Conga High	Conga Low	Conga Slap	Conga Muff.	Conga Slide		
Bongo High	Bongo Low	Bongo Slap	Bongo Mute			

8. CUICA / SURDO

Cuica High	Cuica Med.	Cuica Low	Tambo-rimO.	Tambo-rimM.		
Surdo Open	Surdo Mute	Surdo Rim	Surdo Muff.			

9.TIMBALES/COWBELL

Timbale1 H.	Timbale1 L.	Timbale2 H.	Timbale2 L.	Timbale3 H.	Timbale3 L.	
Timbale4 H.	Timbale4 L.	Cowbell1	Cowbell2	Cowbell3	Cowbell4	

10. PERCUSSION 1

Cabasa	Shaker	Mara-cas H.	Mara-cas L.	Guiro Short	Guiro Long	
Wood High	Wood Med.	Wood Low	Claves	Castanet	Vibra-slap	

11. PERCUSSION 2

Agogo High	Agogo Low	TriangleO.	TriangleC.	Windbell1	Windbell2	
Tambou-rine	Pandeiro	Bell	Hand Claps	Finger-snap	Scratch	Noise Per.

12. PERCUSSION 3*

Kotsu-zumi1	Kotsu-zumi2	Kotsu-zumi3	Kotsu-zumi4	Ohtsu-zumi1	Ohtsu-zumi2	
Taiko 1	Taiko 2	Ohdai-ko 1	Ohdai-ko 2	Kake-goe1	Kake-goe2	Kake-goe3

* Die in PERCUSSION 3 zur Verfügung stehenden Klänge enthalten einige traditionelle japanische Perkussionsinstrumente und Vokal-Effekte.

4. Um ein Instrument einer bestimmten Taste oder einem Pedal zuzuordnen, halten Sie die Datenwahltaste, die dem gewünschten Instrument entspricht, gedrückt und schlagen gleichzeitig die Taste (das Pedal) an, der (dem) Sie das Instrument zuordnen möchten.

K.B.P.[1]					PAGE:MODE- DESIGN		
LK A1 :BD Heavy							
INST.	6. BASS DRUM						
▲	BD Light	BD Heavy	BD Attack	Synth. BD	BD March	Con- certBD	CLEAR
▼							

Die Bezeichnung des neu zugeordneten Instruments und die Taste werden an der Oberseite des Displays gezeigt.

5. Um eine Instrumenten/Tasten-Zuordnung zu löschen, verwenden Sie die Clear-Funktion. Sie können Clear auf zwei verschiedene Arten verwenden: zum Löschen nur eines oder aller Instrumente.

So löschen Sie ein Instrument:

Halten Sie die Datenwahltaste gedrückt, die CLEAR entspricht, und schlagen Sie gleichzeitig die Taste (das Pedal) an, die (das) dem zu löschenden Instrument entspricht. (Ein kurzer Piepston bestätigt, daß das Instrument gelöscht wurde.)

So löschen Sie alle Instrumente:

1. Drücken Sie die Datenwahltaste, die CLEAR entspricht. Daraufhin erscheint die folgende Seite auf dem Display und fordert Sie zur Bestätigung des Bedienungsschritts auf.

K.B.P. [2]		PAGE: MODE ASSIGN					
INST.		1. LOWER					
▲	Crash Cym 1	Assign All Clear			Ride Cym Cym	CLEAR	
		Are You Sure ?					
▼	Orch. Cym 1	[OK] [Cancel]			am-		
		ILym 2 ILym1. March Shot Ham					

2. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [OK] im Display, um alle Daten zu löschen. Wenn [OK] gewählt ist, erscheint kurzzeitig die Meldung "Completed" auf dem Display.
Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [Cancel] im Display, um den Löschvorgang abubrechen.

Hinweis: Obwohl zwei Zusammenstellungen von User Keyboard Percussion-Instrumenten erzeugt werden können, ist es nicht möglich, sie mit dem Registration Memory zu speichern. Nur die Ein/Aus-Daten und der Keyboard Percussion-Modus können im Registration Memory gespeichert werden.

Hinweis: Sowohl LOWER/1 als auch PEDAL/2 können gespielt werden, wenn beide Tasten eingeschaltet sind.

Hinweis: Beim Zusammenstellen eines User-Rhythmus-Pattern unterscheidet sich die Zuordnung der Instrumente von der hier beschriebenen Zuordnung. (Siehe Seite 119 bezüglich der Zuordnung der Instrumente bei der Rhythmus-Pattern-Programmierung.)

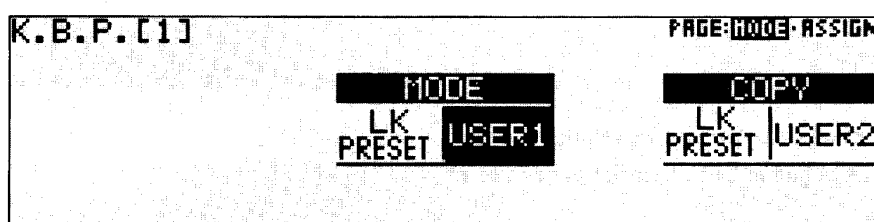
Andere Funktionen der User Keyboard Percussion

Zusätzliche Funktionen im User-Modus umfassen das Kopieren der auf dem unteren Keyboard bzw. dem Pedal voreingestellten Keyboard Percussion zu User 1 und 2 und das Kopieren einer User-Position zu einer anderen.

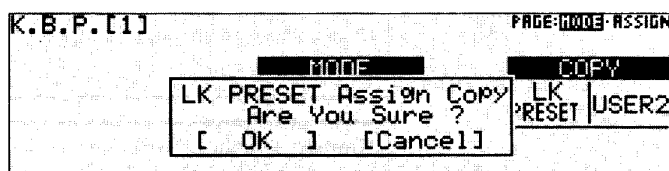
Die hier erläuterten Kopierfunktionen ist dadurch praktisch, daß Sie dann bereits eine Grundlage haben, auf der Sie nach Wunsch Ihre eigenen Keyboard Percussion Zusammenstellungen aufbauen können, ohne ganz von vorn beginnen zu müssen.

So kopieren Sie die Lower Preset Keyboard Percussion zu User 1:

1. Wählen die MODE-Seite mit den PAGE-Tasten.



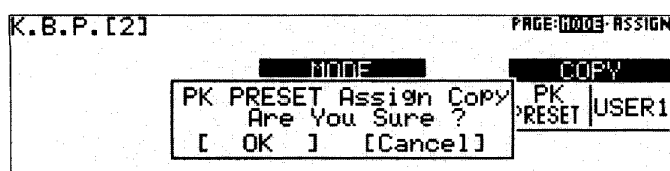
2. Wählen Sie dann USER 1 als Modus und drücken Sie dann eine der Datenwahltasten unter "LK PRESET" im Fenster COPY. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige auf dem Display und fordert Sie zur Bestätigung des Bedienungsschritts auf.



Hinweis: Die Voreinstellungen der Keyboard Percussion auf dem unteren Keyboard können nur zu User 1 und die des Pedals zu User 2 kopiert werden.

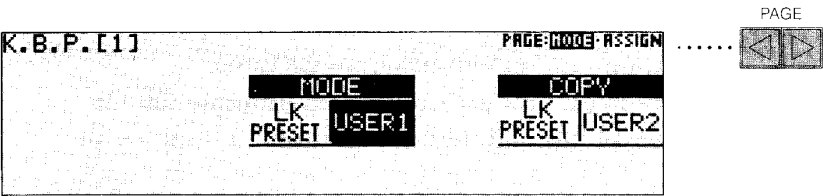
3. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [OK] im Display um die Voreinstellungen des unteren Keyboards zu kopieren. Wenn [OK] gewählt ist, erscheint kurzzeitig die Meldung "Completed" auf dem Display. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [Cancel] im Display, um den Löschvorgang abubrechen.

Die Voreinstellungen der Keyboard Percussion auf dem Pedal (PK PRESET) können auf dieselbe Weise kopiert werden, wenn USER 2 als Modus gewählt wird.

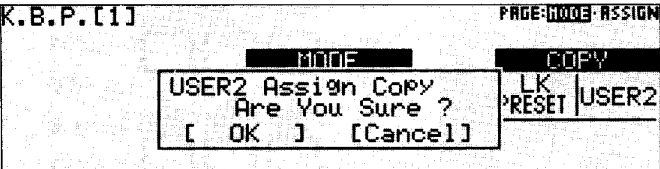


Kopieren von einer User-Position zur anderen:

1. Wählen die MODE-Seite mit den PAGE-Tasten.

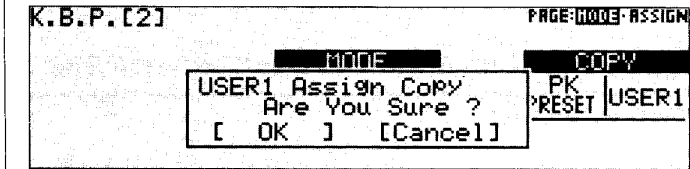


2. Wählen Sie USER 1 als Modus und drücken Sie dann eine der Datenwahl-tasten unter "USER 2" im Fenster COPY. Daraufhin erscheint die folgende Anzeige auf dem Display und fordert Sie zur Bestätigung des Bedienungsschritts auf.



3. Drücken Sie eine der Datenwahl-tasten unter [OK] im Display um die Daten der Quelle (USER 2) zum Ziel (USER 1) zu kopieren. Wenn [OK] gewählt ist, er-scheint kurzzeitig die Meldung "Completed" auf dem Display.
Drücken Sie eine der Datenwahl-tasten unter [Cancel] im Display, um den Löschvorgang abzuberechnen.

User 1 kann auf dieselbe Weise kopiert werden, wenn User 2 als Modus gewählt wird.



M.O.C. (Melody On Chord)

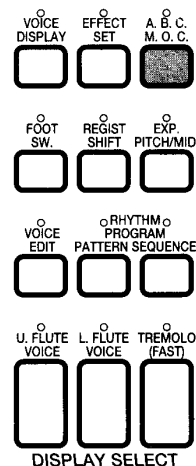
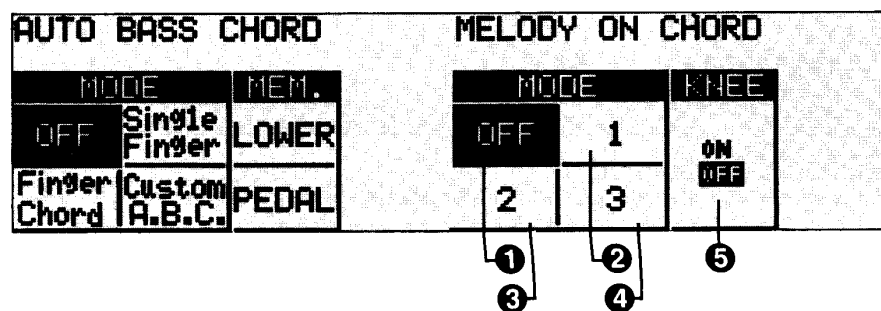
Die Melody On Chord-Funktion (M.O.C.) fügt automatisch einer Melodie, die Sie auf dem oberen Keyboard spielen, eine Harmonie hinzu. Diese Harmonie wird von den Akkorden abgeleitet, die Sie auf dem unteren Keyboard spielen — bzw. von den Akkorden, die für Sie gespielt werden, falls Sie die automatische Begleitfunktion gewählt haben.

Melody On Chord verfügt über drei verschiedene Modi von denen jeder einen unterschiedlichen Harmonie-Satz zur Begleitung der gespielten Melodie besitzt. Die Modi werden von der Seite A.B.C./M.O.C. gewählt.

So wählen Sie die M.O.C.-Funktion:

Drücken Sie die Taste A.B.C./M.O.C. in der Sektion DISPLAY SELECT.

A.B.C. / M.O.C.-Seite



Melody On Chord

1 OFF

Hebt die Melody On Chord-Funktion auf.

2 MODE 1

Erzeugt Harmonien von bis zu zwei Tönen in einem Bereich, der dicht bei der gespielten Melodie liegt.

3 MODE 2

Erzeugt Harmonien von bis zu drei Tönen in einem Bereich, der dicht bei der gespielten Melodie liegt.

4 MODE 3

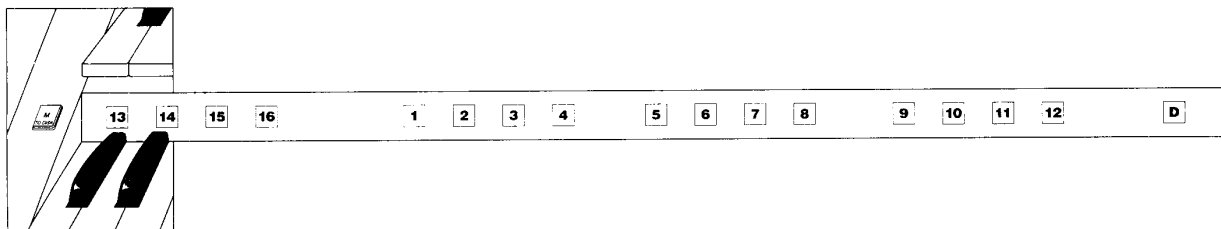
Erzeugt Harmonien von bis zu drei Tönen in einem Bereich, der relativ entfernt von der gespielten Melodie liegt.

5 KNEE

Ein-/Ausschalter für Kniehebelsteuerung der Melody On Chord-Funktion. Wenn Sie die Melody On Chord-Funktion mit dem Kniehebel steuern möchten, müssen Sie zunächst den Parameter KNEE auf ON stellen und dann, wie oben beschrieben, einen der drei Modi wählen. Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, bewirkt ein Druck gegen den Kniehebel nach rechts, daß die Melody On Chord-Funktion aktiviert wird.

Hinweis: Selbst wenn die Melody On Chord-Funktion eingeschaltet ist, ertönt kein Melody On Chord, wenn die Stimmen für das obere Keyboard auf 0 gestellt sind.

Registration Memory ermöglicht es Ihnen, praktisch alle Einstellungen zu speichern, die Sie auf dem Bedienfeld und dem LCD vornehmen und bietet damit eine bequeme Möglichkeit, augenblicklich alle Stimmen-Einstellungen und Rhythmen während des Spiels mit einem einfachen Tastendruck auf dem Registration Memory-Bedienfeld zu ändern. Diese Tasten sind leicht erreichbar zwischen dem oberen und unteren Keyboard angeordnet und damit auch während des Spiels leicht umzuschalten.



Es lassen sich praktisch alle Einstellungen auf dem Bedienfeld und die Funktionen und Einstellungen, die über die Display-Seiten zugänglich sind, wie z.B. Effekte und Begleitungen, im Registration Memory speichern.

Funktionen und Einstellungen, die nicht gespeichert werden können sind:

- Einstellung des Typs von Reverb
- Einstellung des Typs von D.R.E.
- Attack bei den Flute Voices
- Pan, Reverb und Volume-Einstellungen auf der Instrumentenseite
- Zuordnungen bei User Keyboard Percussion
- Einstellungen von Registration Shift
- Pitch/Transpose-Einstellungen,
- Stimmen der Betriebsart Edit (mit Ausnahme der User-Stimmen, die in mit Punktmarkierung versehenen Tasten gespeichert wurden)
- Voice Disk-Stimmen
- Mit dem Rhythmus-Pattern-Programm erzeugte Patterns (mit Ausnahme von User-Rhythmus-Patterns, die in mit Punktmarkierung versehenen Tasten gespeichert wurden)
- Rhythmus-Sequenzen
- MIDI-Einstellungen

Speicherung von Registrierungen

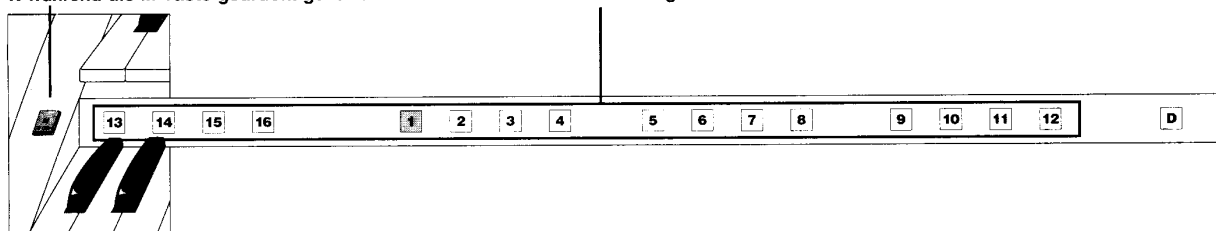
Neu von Ihnen zusammengestellte Registrierungen können in einer der Tasten auf dem Registration Memory-Bedienfeld gespeichert werden. Alle Registrierungen im Registration Memory können ferner auch auf Diskette gespeichert werden, um sie später leicht wieder abrufen zu können.

So speichern Sie Registrierungen im Registration Memory:

1. Nachdem Sie eine Registrierung zusammengestellt haben, müssen Sie entscheiden, welche der nummerierten Tasten Sie zur Belegung wählen möchten.
2. Halten Sie die M-Taste (Speichertaste) in der Registration Memory-Sektion gedrückt und drücken Sie dann eine der nummerierten Tasten, in der Sie Ihre Registrierung speichern möchten.

1. Während die M-Taste gedrückt gehalten wird...

2. ...die gewünschte nummerierte Taste drücken.



Wenn die Registrierung gespeichert wurde, blinkt die nummerierte Taste kurzfristig auf und leuchtet dann ständig.

Abruf von Registrierungen aus dem Speicher

Drücken Sie einfach die nummerierte Taste, die der von Ihnen gewünschten Registrierung entspricht.

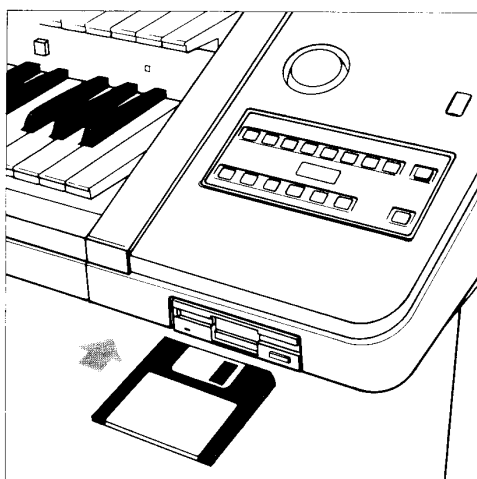
Funktion der D-Taste (Disable)

Rhythmus- und automatische Begleit-Pattern verändern sich ebenfalls, wenn Sie eine andere Registration Memory-Taste wählen. Ein Druck auf die D-Taste (Disable) ermöglicht es Ihnen, dieselben Rhythmus- und Begleitungs-Pattern beizubehalten, während alle Ihre Registrierungen verändert werden. Ferner ist es möglich, daß Sie Ihre eigenen Rhythmus-Pattern wählen, wenn Sie dies wünschen.

Speichern von Registrierungen auf Diskette

So speichern Sie alle Registrierungen auf Diskette:

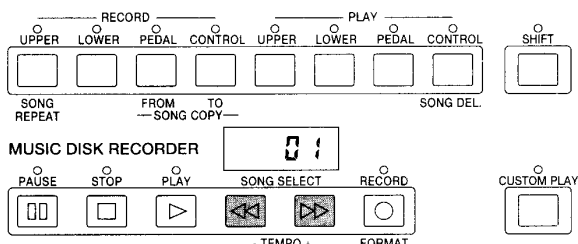
1. Schieben Sie eine formatierte Diskette in den Diskettenschlitz unter dem Music Disk Recorder (M.D.R.).



Hinweis: Weitere Informationen zur Speicherung von Registrierungen finden Sie auf Seite 91.

Überzeugen Sie sich davon, daß die Diskette entweder unbenutzt ist oder Daten enthält, die Sie löschen können. Wenn die Diskette neu und unformatiert ist, müssen Sie diese zunächst formatieren. Nähere Einzelheiten zum Formatieren einer Diskette finden Sie im Abschnitt Music Disk Recorder. (Siehe Seite 85.)

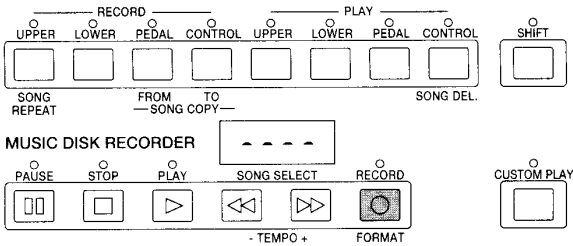
2. Wählen Sie eine Titelnummer mit Hilfe der Tasten SONG SELECT auf dem M.D.R..



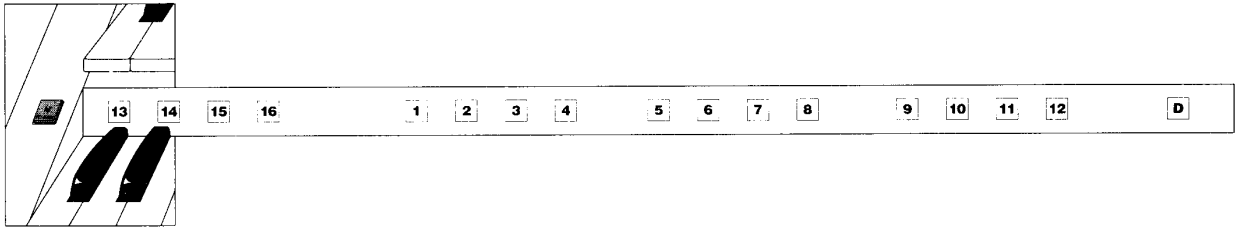
Auf einer einzigen Diskette ist Speicherplatz für 40 Titel vorhanden.

3. Während Sie die Taste RECORD auf dem M.D.R. gedrückt halten, drücken Sie die M-Taste (Speichertaste) im Registration Memory.

1. Während die Taste RECORD gedrückt gehalten wird ...



2. ... die M-Taste drücken.



Mit diesem Bedienungsschritt werden alle 16 Registrierungen im Registration Memory unter einem Titel abgelegt. Die anderen 39 zur Verfügung stehenden Titel auf der Diskette können zur Speicherung von zusätzlichen Gruppen von 16 Registrierungen verwendet werden.

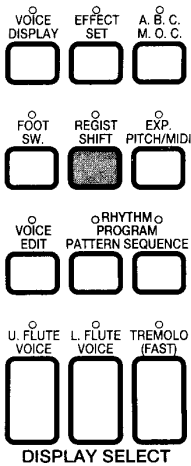
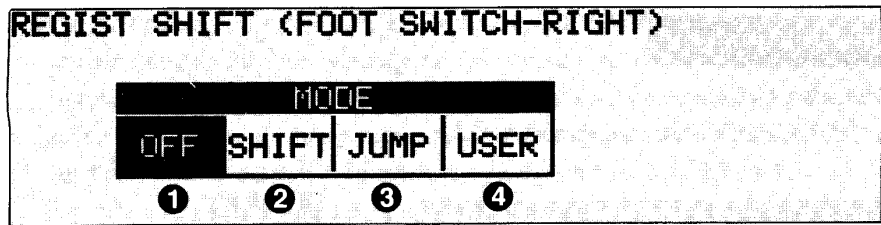
Registration Shift

Die Registration Shift-Funktion ermöglicht es Ihnen, die Registrierungen auf dem Registrierungs-Bedienfeld zu verändern, ohne Ihre Hände von den Keyboards zu nehmen. Mit Hilfe des rechten Fußschalters am Fußschweller-Pedal können Sie zu einer vorher bestimmten Registrierung "springen" oder der Reihe nach durch die Registrierungen des Bedienfelds fortschalten, wobei dies entweder in numerischer Reihenfolge oder in jeder beliebigen Reihenfolge, die Sie vorher festlegen können geschehen kann. Registration Shift hat drei Modi: Shift, Jump und User.

So wählen Sie die Registration Shift-Funktionen:

Drücken Sie die Taste REGIST SHIFT in der DISPLAY SELECT-Sektion.

Registration Shift-Seite



❶ OFF

Schaltet die Registration Shift-Zuordnung aus.

❷ SHIFT

Auswahl des SHIFT-Modus. Im SHIFT-Modus bewirkt jeder Druck auf den Fußschalter, daß die Voreinstellungen im Registration Memory in ihrer numerischen Reihenfolge weitergeschaltet werden. Nachdem die letzte Voreinstellung erreicht ist, springt die Funktion wieder zum Anfang zurück und wählt die erste Voreinstellung erneut. Die mit Zahlen versehenden Tasten leuchten auf, wenn sie gewählt werden.

So stellen Sie die Shift-Modusfunktion ein:

Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter SHIFT.

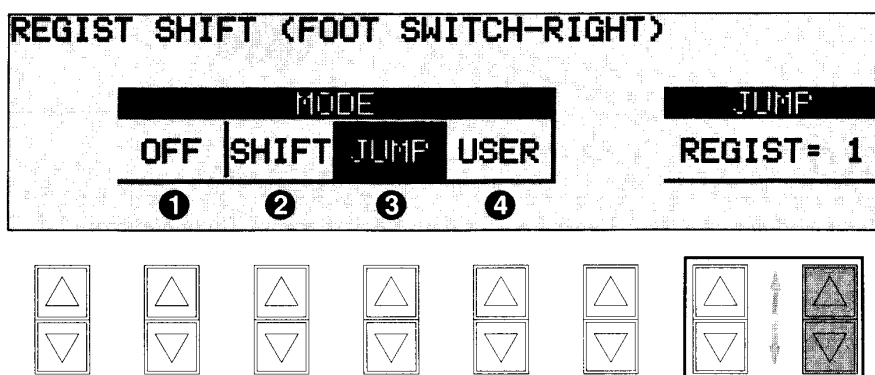
❸ JUMP

Auswahl des Jump-Modus. Im Jump-Modus bewirkt jeder Druck auf den rechten Fußschalter, daß eine bestimmte Registrierung auf dem Bedienfeld gewählt wird.

So stellen Sie die Jump-Modusfunktion ein:

1. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter JUMP.

Daraufhin erscheint das JUMP-Fenster im rechten Teil des Displays.



2. Wählen Sie die gewünschte Registrierungs-Nummer mit den vier Datenwahltasten unter dem JUMP-Fenster.

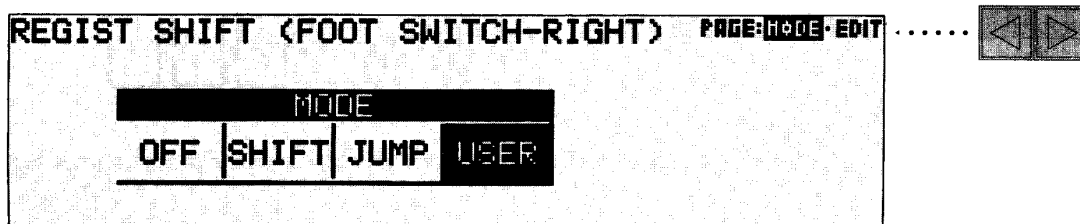
❹ USER

Auswahl des User-Modus. Im User-Modus bewirkt jeder Druck auf den rechten Fußschalter die Wahl von Registrierungen entsprechend der Reihenfolge, die Sie vorher bestimmt haben.

So schalten Sie die User-Modusfunktion ein:

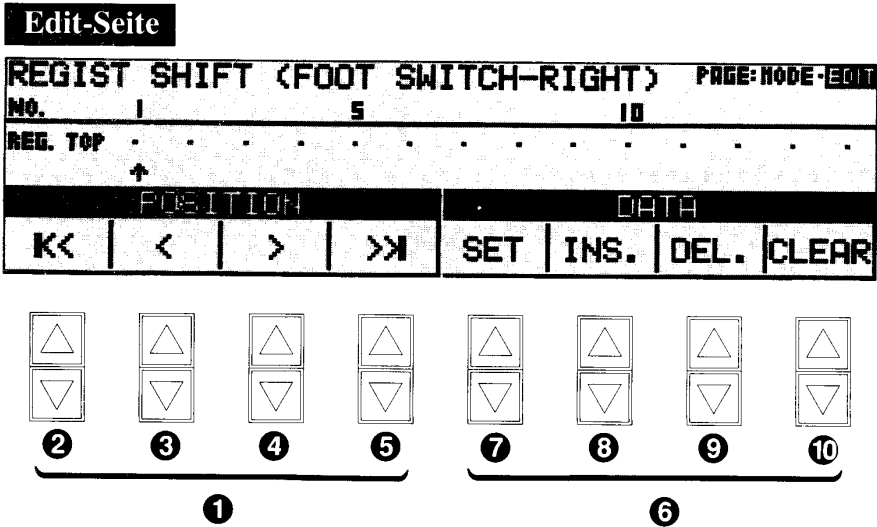
1. Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter USER.

Daraufhin erscheint die Anzeige für die MODE/EDIT-Seite in der rechten Ecke des Displays.



2. Wählen Sie die EDIT-Seite mit den PAGE-Tasten.

Daraufhin erscheint die EDIT-Seite:



1 Steuerung des Cursors

Die Cursor-Steuerung wird dazu verwendet, den Cursor (das ist der Pfeil im Display) zu den verschiedenen im Display gezeigten Registrierungen zu führen. Eingegebene Registrierungs-Nummern werden in Kästchen eingerahmt gezeigt, während die Nummern in der Reihe darüber die Häufigkeit angeben, mit der der rechte Fußschalter nacheinander gedrückt wird. Bewegen Sie den Cursor zu dem Punkt, wo Sie die Bearbeitung durchführen möchten.

- 2 K< Bewegt den Cursor zur ersten Position.
- 3 < Bewegt den Cursor um eine Stufe nach links.
- 4 > Bewegt den Cursor um einen Schritt nach rechts.
- 5 >> Bewegt den Cursor zur letzten Position.

Hinweis: Der Cursor kann nicht bewegt werden, sofern nicht Registrierungs-Nummern eingegeben worden sind.

Hinweis: Obwohl nur etwa 15 Registration Shift-Stufen gleichzeitig auf dem Display gezeigt werden, können bis zu 80 Stufen gespeichert werden. Verwenden Sie die Cursor-Steuerung, um die nicht angezeigten Schritte zugänglich zu machen.

6 Datenwahltasten

Die Datenwahltasten werden dazu verwendet, Registrierungs-Nummern in die Registrierungs-Zeile einzugeben oder daraus zu löschen. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Position und bearbeiten Sie die Registrierungs-Daten.

7 SET

Zur Anfangseingabe einer Registrierungs-Nummer in eine Leerstelle der Registrierungs-Zeile, oder zum Auswechseln einer Nummer an der gegenwärtigen Cursor-Position. Um eine Nummer einzugeben, drücken Sie die gewünschte Registration Memory-Taste (die gewählte Taste leuchtet daraufhin auf) und drücken dann die Datenwahltaste, die SET entspricht. Nachdem Sie SET verwendet haben, um Registrierungen einzugeben, kann der Cursor unter den Nummern bewegt werden.

8 INS. (Insert)

Zum Einfügen einer Registrierungs-Nummer an der gegenwärtigen Cursor-Position. Die neue Registrierungs-Nummer wird in diesem Fall an der Cursor-Position eingefügt, und alle anderen Nummern rechts vom Cursor werden um eine Position weitergeschoben, um die neue Nummer unterzubringen. Um diesen Bedienungsschritt durchzuführen, bewegen Sie zuerst den Cursor zu einer numerierten Position. Dann drücken Sie die gewünschte Registration Memory-Taste (die gewählte Taste leuchtet daraufhin auf) und drücken dann die Datenwahltaste, die INS. entspricht.

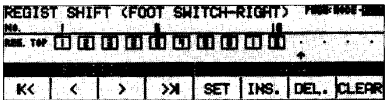
9 DEL. (Delete)

Zum Löschen einer Registrierungs-Nummer an der gegenwärtigen Cursor-Position. Nachdem Sie den Cursor unter die Registrierungsnummer bewegt haben, die Sie löschen möchten, drücken Sie eine der Datenwahltasten unter DEL.

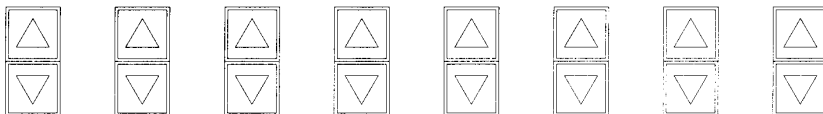
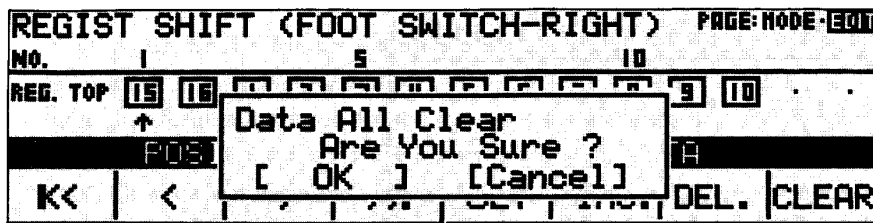
10 CLEAR

Zum Löschen aller gegenwärtig vom Verwender benutzten Registration Shift-Einstellungen.

Beispiels-LCD für User-Shift



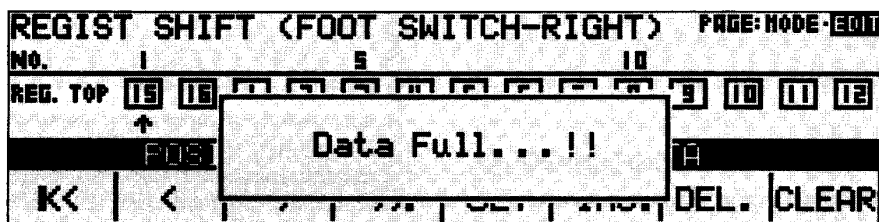
Nachdem Sie CLEAR gewählt haben, erscheint die folgende Anzeige:



Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [OK] im Display, um alle von Ihnen eingegebenen Daten zu löschen. Wenn [OK] gewählt ist, erscheint kurzzeitig die Meldung "Completed" (abgeschlossen) im Display.

Drücken Sie eine der Datenwahltasten unter [Cancel] im Display, um die Funktion zu beenden.

Registrierungs-Nummern können nicht über die Kapazität von 80 Eingaben der Registration Shift-Funktion eingegeben werden. Wenn alle 80 Plätze besetzt sind, erscheint kurzzeitig die folgende Nachricht:

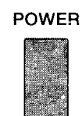
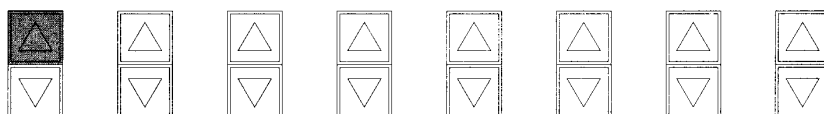


Löschen Sie zunächst nicht mehr erforderliche Registrierungen und führen Sie dann den Bedienungsschritt erneut aus.

Löschen der Registration Memory-Tasten (Einschalt-Rückstellung)

Alle gegenwärtigen Registrierungen können auf einmal mit Hilfe der Einschalt-Rückstellfunktion gelöscht werden. Diese Maßnahme ersetzt die von Ihnen gespeicherten Registrierungen mit den bereits werkseitig geladenen Registrierungen. Hierzu müssen Sie wie folgt vorgehen:

1. Schalten Sie den Netzschalter aus.
2. Halten Sie die obere linke Datenwahltaste gedrückt und schalten Sie die Stromversorgung wieder ein.



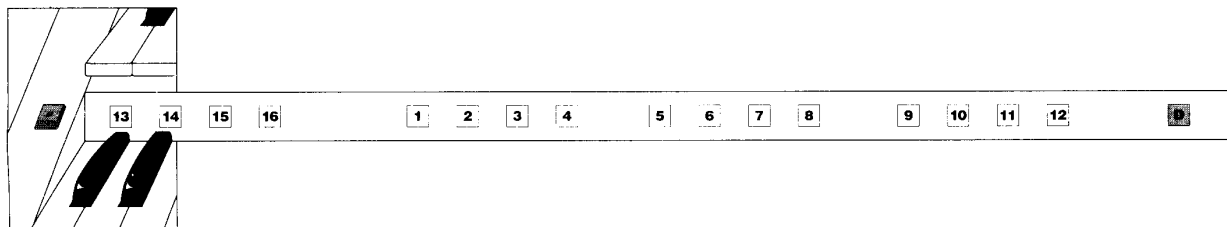
Setzen Sie diese Funktion mit äußerster Sorgfalt ein, da mit ihr alle Ihre Registration Memory-Einstellungen gelöscht werden.

Rückruf der Einstellungen auf dem Bedienfeld vor dem Ausschalten der Electone

Wenn Sie die Electone ausschalten, löschen Sie damit alle von Ihnen durchgeführten Einstellungen auf dem Bedienfeld. Wenn Sie die Electone wieder einschalten, wird automatisch die Registrierung "Grundregistrierung 1" gewählt. Wenn Einstellungen auf dem Bedienfeld vorgenommen haben, die Sie später wieder verwenden möchten, sollten Sie diese vor dem Ausschalten der Electone im Registration Memory speichern (Siehe Seite. 77).

Sie können jedoch auch die Einstellungen wieder aufrufen, die auf dem Bedienfeld eingestellt waren, ehe die Electone das letzte Mal ausgeschaltet wurde. Hierzu gehen Sie wie folgt vor:

1. Schalten Sie das Instrument wieder ein.
2. Während Sie die M-Taste (Memory) gedrückt halten, drücken Sie die D-Taste (Disable).



Wenn Sie die Einstellungen wieder aufrufen wollen, die vor dem Ausschalten auf dem Bedienfeld eingestellt waren, achten Sie unbedingt darauf, daß Sie nach dem Einschalten des Instruments **AUF KEINEN FALL** eine der Tasten auf dem Bedienfeld drücken (mit Ausnahme von solchen der Grundregistrierung).

Hinweis: Weitere Informationen zur PEDAL D.R.C.-Taste finden Sie auf Seite 143.