



DIGITAL WORKSTATION

PSR-S910

PSR-S710

Referenzhandbuch

Diese Referenzanleitung erläutert anspruchsvolle Funktionen des PSR-S910/S710, auf die in der Bedienungsanleitung nicht näher eingegangen wird. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung, bevor Sie diese Referenzanleitung lesen.

Inhalt

1 Voices		
– Spielen auf der Tastatur –	3	
Eigenschaften der Voices	3	
Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld	4	
Effektbezogene Einstellungen	5	
Tonhöhereinstellungen	8	
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	10	
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern	15	
2 Styles		
– Spielen von Rhythmus und Begleitung –	16	
Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering	16	
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	18	
Split-Punkt-Einstellungen	20	
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	21	
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	22	
3 Songs		
– Aufzeichnen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –	36	
Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	36	
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/ Textanzeige	39	
Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe	40	
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)	41	
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)	45	
4 Multi-Pad-Tasten		
– Hinzufügen von Musikphrasen zu Ihrem Spiel –	61	
Erstellen von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator	61	
Multi-Pad-Bearbeitung	63	
5 Music Finder		
– Abrufen idealer Einstellungen (Voice, Style usw.) für jeden Song –	64	
Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)	64	
Bearbeiten von Datensätzen	65	
Speichern eines Datensatzes als einzelne Datei	66	
Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet (MUSIC FINDER Plus)	67	
6 Registration Memory		
– Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –	68	
Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	68	
Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence)	69	
7 USB Audio		
– Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –	72	
8 Mischpult (Mixing Console)		
– Lautstärke- und Klangverhältnisse einstellen –	72	
Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	72	
Bearbeiten von FILTER-Parametern	73	
Bearbeiten von TUNE-Parametern	74	
Bearbeiten von EFFECT-Parametern	75	
Bearbeiten der EQ-Parameter	78	
9 Internet-Direktverbindung		
– Direkte Verbindung des PSR-S910/S710 mit dem Internet –	80	
Bearbeiten der Browser-Einstellungen	80	
Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen	81	
10 Verbindungen		
– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –	83	
Mikrofoneinstellungen (S910)	83	
Einstellungen für Fußschalter/Fußregler	90	
MIDI-Einstellungen	93	
11 Utility		
– Vornehmen globaler Systemeinstellungen –	99	
CONFIG1	99	
CONFIG2	101	
SCREEN OUT (S910)	101	
MEDIA	102	
OWNER	103	
SYSTEM RESET	104	
Index		106

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

Verwenden des PDF-Handbuchs

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

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Die Displays stammen vom PSR-S910 und sind in Englisch.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Voices

– Spielen auf der Tastatur –

Inhalt

Eigenschaften der Voices	3
Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld	4
Effektbezogene Einstellungen	5
• Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur	5
• Auswahl des Harmony-/Echo-Typs	6
Tonhöhereinstellungen	8
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments	8
• Scale Tuning (Skalierung)	8
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten	9
Bearbeiten von Voices (Voice Set)	10
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays	11
• Deaktivierung der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.)	14
Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern	15

Eigenschaften der Voices

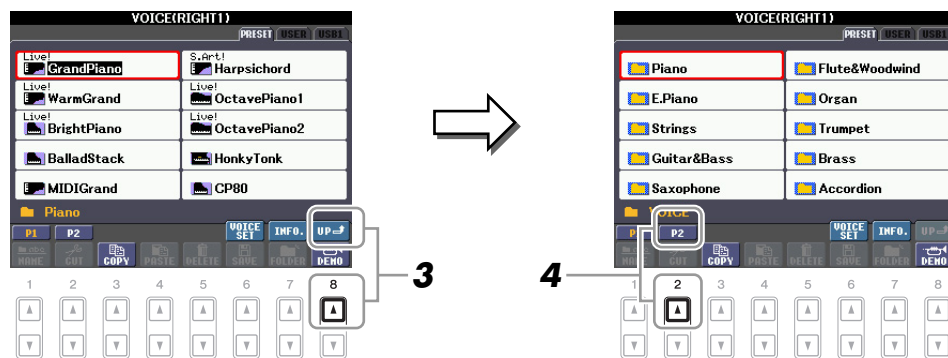
Der Voice-Typ und seine definierende Merkmale werden über dem Voice-Namen im Display für die Voice-Auswahl angezeigt.

Live!	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool!	Diese Voices reproduzieren – dank hoher Speichermenge und ausgefeilter Programmierung – die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet!	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von den ständig weiterentwickelten Technologien von Yamaha – und besitzen einen derart feinen und natürlichen Klang, dass Sie das Gefühl haben werden, Sie spielten das Originalinstrument!
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Klaviatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie mit Hilfe des Voice-Set-Features die verschiedenen Fußmaße (Footages, Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 15 .
Mega-Voices	Siehe Bedienungsanleitung.
S.Art! (PSR-S910)	Siehe Bedienungsanleitung.

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

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

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



- 4 Drücken Sie die Taste [2 ▲] (P2), um Seite 2 aufzurufen.
 - 5 Drücken Sie die gewünschte der Tasten [A]–[J], um das Display für die Auswahl von GM-/XG-/GM2-Voices usw. aufzurufen.
- HINWEIS** (PSR-S910) In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie PSR-S900, PSR-S700 usw.) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.
- 6 Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

Effektbezogene Einstellungen

Einstellen der Anschlagempfindlichkeit der Tastatur

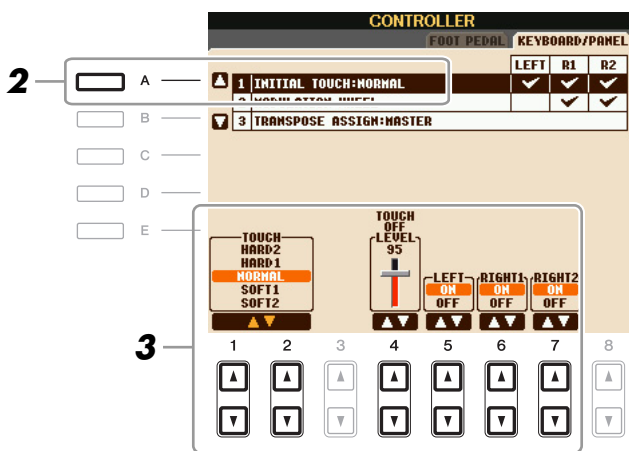
Sie können das Anschlagsverhalten des Instruments festlegen, d. h. wie der Klang auf die Art und Weise reagiert, mit der Sie die Tasten anschlagen. Dieser eingestellte Typ der Anschlagempfindlichkeit gilt dann für alle Voices.

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Drücken Sie die Taste [A], um „1 INITIAL TOUCH“ auszuwählen.



3 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼], um die Anschlagdynamik festzulegen.

1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	<p>Legt die Anschlagempfindlichkeit fest.</p> <p>HARD 2 Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag.</p> <p>HARD 1 Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen.</p> <p>NORMAL Standardanschlag.</p> <p>SOFT 1 Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke.</p> <p>SOFT 2 Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.</p>
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch deaktiviert ist (OFF).
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

Auswahl des Harmony-/Echo-Typs

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

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

- 1** Schalten Sie die [HARMONY/ECHO]-Taste ein.
- 2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.
[FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO
- 3** Benutzen Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼], um den Harmony-/Echo-Typ auszuwählen.

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



Harmony-Typen

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

Typ „Multi Assign“

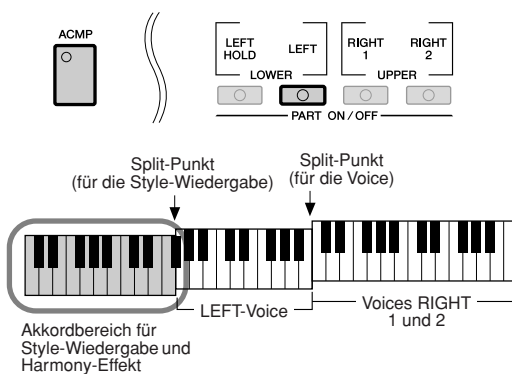
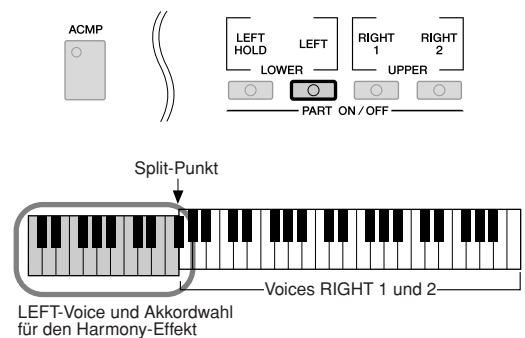
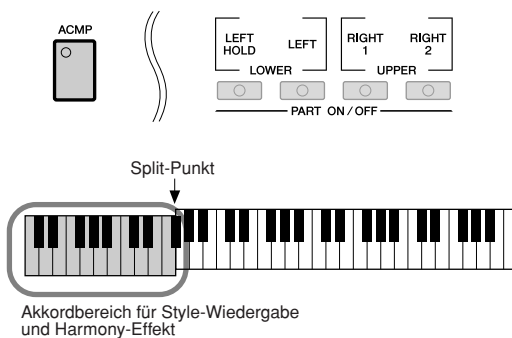
Dieser Typ wendet den Special Effect auf im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Akkorde an.

Echo-Typen

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

■ Harmony-Typen

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



■ Typ „Multi Assign“

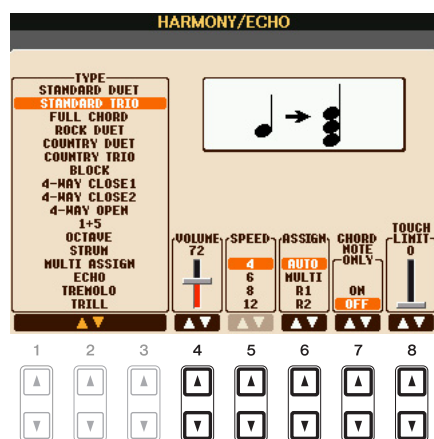
Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Beide Tastatur-Parts – [RIGHT 1] und [RIGHT 2] – sollten eingeschaltet sein, wenn Sie den Multi-Assign-Effekt verwenden. Die Voices von Right 1 und 2 werden abwechselnd in der von Ihnen gespielten Reihenfolge den Noten zugewiesen.

■ Echo-Typen

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

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

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



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

Tonhöhereinstellungen

Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des ganzen Instruments anpassen, was praktisch ist, wenn Sie mit dem PSR-S910/S710 zu anderen Instrumenten oder zu CD-Musik spielen. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit-, SFX-Kit-Voices oder Audiodateien auswirkt.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um die Stimmung in Schritten von 0,2 Hz zwischen 414,8–466,8 Hz einzustellen.

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

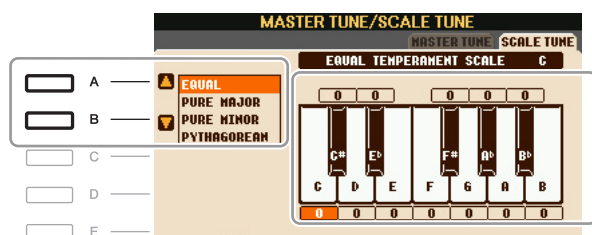
Scale Tuning (Skalierung)

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



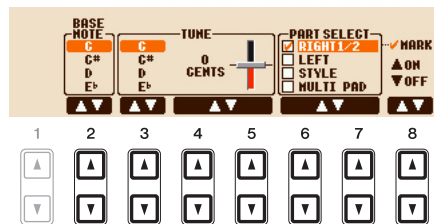
Die Stimmung jeder Note der momentan ausgewählten Skala wird angezeigt.

■ Voreingestellte Skalentypen

EQUAL	Der Frequenzbereich jeder Oktave wird gleichmäßig in zwölf Teile unterteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten immer gleich ist. Dies ist die in der heutigen westlichen Musik am häufigsten verwendete Stimmung.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Diese Temperierungen erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (Grundton, Terz, Quinte). Sie können dies am besten in Vokalharmonien hören, beispielsweise bei Chören und A-Capella-Gesängen.
PYTHAGOREAN	Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen erarbeitet und wird aus Serien perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung schweben ein wenig, aber die Quartan und Quinten sind sehr schön und eignen sich für bestimmte führende Stimmen.
MEAN-TONE	Diese Temperierung wurde als Verbesserung der pythagoreischen Tonskala aufgestellt, indem man die Durterz „besser stimmte“. Besonders beliebt war sie vom 16. bis zum 18. Jahrhundert. Neben anderen hat auch Händel diese Skala verwendet.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Diese kombinierte Tonleiter vereint die Systeme von Werckmeister und Kirnberger, welche selbst Verbesserungen der mitteltönigen und der pythagoreischen Tonleitern waren. Das Hauptmerkmal dieser Tonleiter ist, dass jede Tonart ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter besitzt. Die Tonleiter wurde zur Zeit von Bach und Beethoven häufig verwendet, und auch heute noch wird sie oft eingesetzt, wenn Musik früherer Epochen auf dem Cembalo gespielt wird.
ARABIC1, ARABIC2	(Arabisch) Verwenden Sie diese Temperierungen zum Spielen von arabischer Musik.



3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.



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

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

Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um „3. TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.

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

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

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

Bearbeiten von Voices (Voice Set)

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

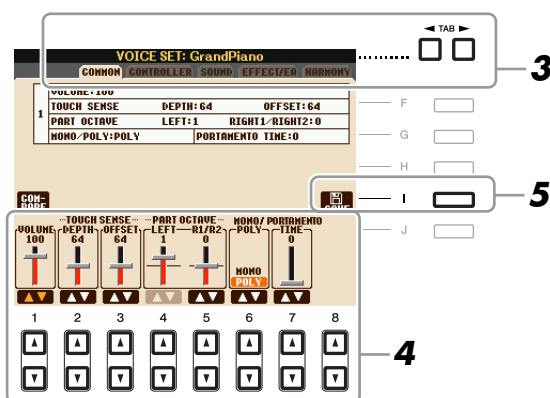
1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Die Bearbeitungsmethode für ORGAN-FLUTES-Voices unterscheidet sich von der für andere Voices. Anweisungen zur Bearbeitung der ORGAN-FLUTES-Voices finden Sie auf [Seite 15](#).

2 Drücken Sie die Taste [6 ▲] (VOICE SET), um das Display „VOICE SET“ aufzurufen.

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

Informationen über die verfügbaren Parameter jedes Displays finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 11](#).



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

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

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

⚠ VORSICHT

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

Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

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

HINWEIS Welche Parameter verfügbar sind, hängt von der Voice ab.

■ COMMON-Seite

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.</p> <p>TOUCH SENSE DEPTH Änderungen der Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)</p> <p>TOUCH SENSE OFFSET Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="564 645 948 976"> </div> <div data-bbox="954 645 1388 1097"> </div> </div> <p>DEPTH Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.</p> <p>OFFSET Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT 1–2 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2 verfügbar; wenn die bearbeitete Voice für den Part LEFT benutzt wird, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-CONTROL-Taste [MONO] am Bedienfeld vornehmen.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt wird (siehe oben).</p> <p>HINWEIS Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten.</p>

■ CONTROLLER-Seite MODULATION

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

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

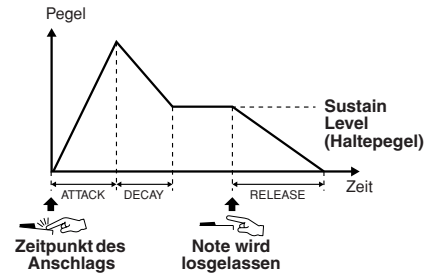
■ SOUND-Seite FILTER

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

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

EG

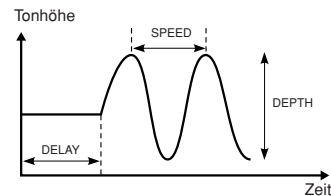
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen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



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

VIBRATO

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



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

■ EFFECT/EQ Page

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ein.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob DSP ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-CONTROL-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ein. Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem auf Seite 14 beschriebenen Menü „2 DSP“ tun.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die VOICE-CONTROL-Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.

2 DSP

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

3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 78](#).

■ HARMONY-Seite

Entspricht dem Display [FUNCTION] → [H] HARMONY/ECHO. Siehe „Auswahl des Harmony-/Echo-Typs“ auf [Seite 6](#).

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

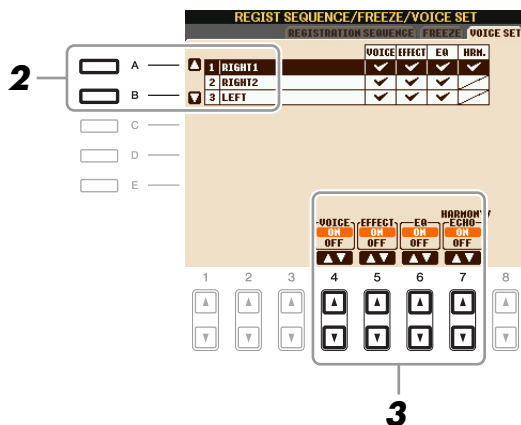
Jede Voice ist mit deren VOICE-SET-Standardparametern verknüpft. Normalerweise werden diese Einstellungen beim Auswählen einer Voice automatisch aufgerufen. Sie können diese Funktion jedoch mit den nachstehend erläuterten Bedienschritten in dem betreffenden Display aktivieren.

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



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

Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern

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

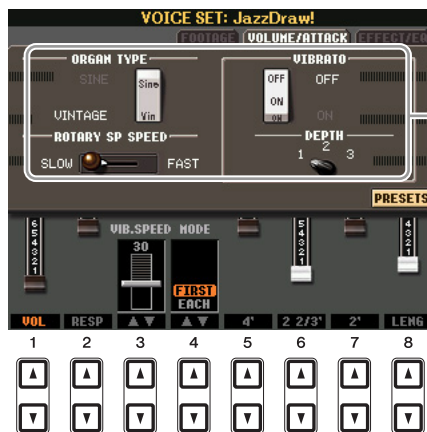
⚠ VORSICHT

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

■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu Kapitel 1 der Bedienungsanleitung.

■ VOLUME/ATTACK-Seite



Entspricht der FOOTAGE-Seite.

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

■ EFFECT/EQ-Seite

Dieselben Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, die auf Seite 13 erklärt werden.

Styles

– Spielen von Rhythmus und Begleitung –

Inhalt

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering	16
Einstellungen für die Style-Wiedergabe	18
Split-Punkt-Einstellungen	20
Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung	21
Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)	22
• Echtzeitaufnahme	23
• Step Recording (Schrittweise Aufnahme)	26
• Style-Montage	26
• Ändern des rhythmischen Feelings	28
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal	30
• Einstellungen für das Style File Format	31

2

Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –

Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering

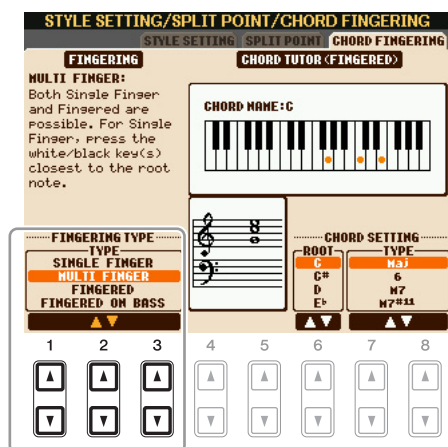
Die Style-Wiedergabe kann durch Akkorde gesteuert werden, die Sie im Tastaturbereich für die Begleitung spielen. Es gibt hierfür sieben Grifftechniken.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

Informationen über die einzelnen Grifftechniken finden Sie unter [Seite 17](#).







Chord Tutor

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

HINWEIS Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

Chord-Fingering-Typen

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu muss nur eine minimale Anzahl von Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden. Diese Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p>Es werden die folgenden verkürzten Akkordgriffe verwendet:</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p>C</p>  <p>Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>C7</p>  <p>Für einen Septim-Akkord wird die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm</p>  <p>Für einen Moll-Akkord wird gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p>Cm7</p>  <p>Für ein Moll-Septimakkord wird gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze SINGLE FINGER oder FINGERED, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>In diesem Modus greifen Sie im Akkord-Bereich der Tastatur Ihre eigenen Akkorde, während das Instrument entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Beim Fingered-Typ werden alle Akkordtypen erkannt, die in der auf der Yamaha-Website verfügbaren Datenliste aufgeführt sind und die mit der Chord-Tutor-Funktion (Seite 16) nachgeschaut werden können.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Akzeptiert die gleichen Fingersätze wie der Fingered-Modus, im Unterschied dazu wird aber die tiefste Note im Tastaturbereich für die Akkorde als Bassnote verwendet. Damit wird es möglich, einen vom Grundton abweichenden Bass zu spielen („On Bass“ bedeutet „[Akkord] mit [Note] im Bass“). (Im Fingered-Modus wird ausnahmslos der Grundton des Akkords als Bassnote verwendet.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Hier werden im gesamten Tastenbereich Akkorde erkannt. Akkorde werden ähnlich wie bei FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Im Grunde mit FINGERED identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Wenn diese hochentwickelte Grifftechnik eingesetzt wird, erzeugt das Instrument automatisch eine entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig auf der ganzen Tastatur frei spielen können. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Obwohl der AI-Full-Keyboard-Modus so konzipiert wurde, dass es mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden. Diese Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p>

HINWEIS „AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.

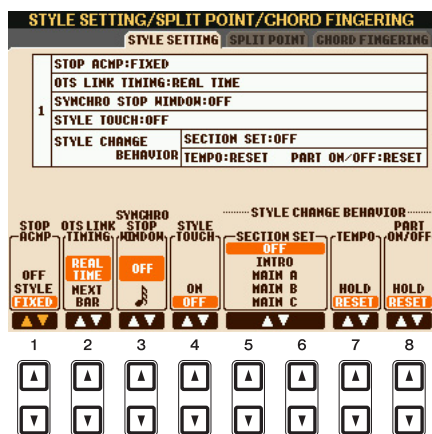
Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das Instrument hat viele Style-Wiedergabefunktionen, die im nachfolgend dargestellten Display aktiviert werden können.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



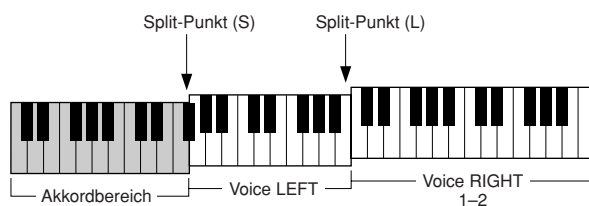
[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC. START] deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p>OFF Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.</p> <p>STYLE Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.</p> <p>FIXED Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p>HINWEIS Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p>HINWEIS Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p>
--------	-----------	--



[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p>REAL TIME Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken.</p> <p>NEXT BAR Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt aufgerufen, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben.</p>
[3 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	<p>Hiermit wird festgelegt, wie lange Sie einen Akkord halten können, bevor die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet wird. Wenn die Taste [SYNC. STOP] eingeschaltet wird, und hier ist ein anderer Wert als „OFF“ eingestellt, wird die Synchronstopp-Funktion automatisch ausgeschaltet, wenn Sie einen Akkord länger halten, als hier eingestellt ist. Dadurch wird auf praktische Weise die Style-Wiedergabe wieder zurück in den Normalzustand versetzt, und Sie können die Tasten loslassen, ohne dass die Style-Wiedergabe stoppt. Anders ausgedrückt: Wenn Sie die Tasten früher loslassen als hier eingestellt, greift die Synchronstopp-Funktion.</p>
[4 ▲▼]	STYLE TOUCH	<p>Schaltet die Anschlagempfindlichkeit (Touch Response) für die Style-Wiedergabe ein oder aus. Wenn eingeschaltet (ON), ändert sich die Style-Lautstärke je nach Ihrer Anschlagstärke im Tastaturbereich für die Begleitung.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET	<p>Bestimmt die Standard-Section, die beim Umschalten von Styles (bei gestoppter Style-Wiedergabe) automatisch aufgerufen wird. In der Einstellung OFF und bei gestoppter Style-Wiedergabe wird die aktive Section nicht gewechselt, auch wenn ein anderer Style ausgewählt wird. Gehört eine der Sections MAIN A–D nicht zu den Style-Daten, wird automatisch die nächstgelegene Section ausgewählt. Beispiel: wenn MAIN D nicht im ausgewählten Style enthalten ist, wird MAIN C aufgerufen.</p>
[7 ▲▼]	TEMPO	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles während der Style-Wiedergabe das Tempo ändert oder nicht.</p> <p>HOLD Die Tempo-Einstellung des vorherigen Styles wird beibehalten.</p> <p>RESET Das Tempo wechselt zum ursprünglichen Standardtempo des Styles.</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF	<p>Hiermit wird festgelegt, ob sich beim Wechseln des Styles der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle ändert oder nicht.</p> <p>HOLD Der Ein/Aus-Status der Style-Kanäle vom vorherigen Style wird beibehalten.</p> <p>RESET Alle Style-Kanäle werden auf „On“ geschaltet.</p>

Split-Punkt-Einstellungen

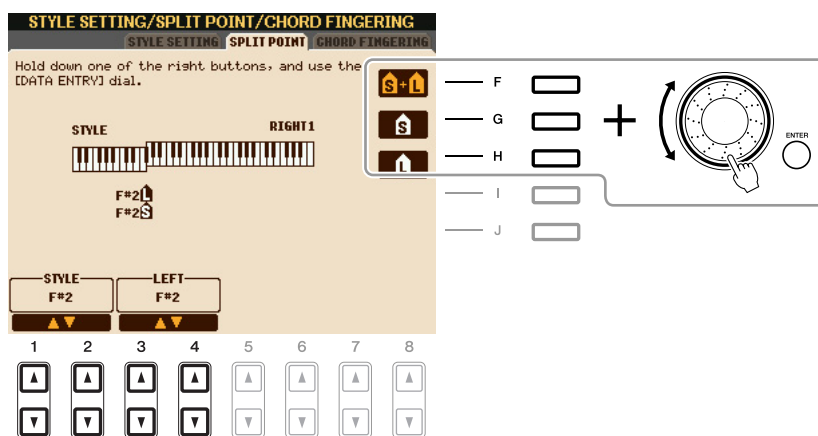
Mit diesen Einstellungen (es gibt zwei Split-Punkte), können Sie die Tastatur in verschiedene Bereiche einteilen: den Akkordbereich, den Bereich für den LEFT-Part und den Bereich für RIGHT 1 und RIGHT 2. Die beiden Split-Punkt-Einstellungen (siehe unten) werden als Notennamen angegeben.



1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Stellen Sie den Split-Punkt ein.



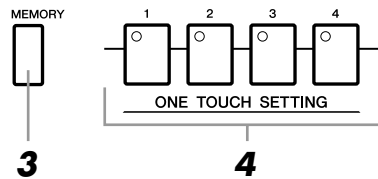
[F]	Split-Punkt (S+L)	Stellt den Split-Punkt (S) und den Split-Punkt (L) auf dieselbe Note ein. Drücken Sie die Taste [F] und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den gewünschten Split-Punkt eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [F] gedrückt halten.
[G]	Split-Punkt (S)	Stellt jeden Split-Punkt ein. Drücken Sie eine der gewünschten Tasten und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den gewünschten Split-Punkt eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [G] oder [H] gedrückt halten.
[H]	Split-Punkt (L)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Sie können jeden Split-Punkt durch Angabe des Notennamens festlegen. „STYLE“ zeigt Split-Punkt (S) an, „LEFT“ zeigt Split-Punkt (L) an.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	

HINWEIS Splitpunkt (L) kann nicht tiefer als Splitpunkt (S) eingestellt werden.

Speichern einer eigenen One-Touch-Einstellung

Sie können Ihre eigenen One-Touch-Einstellungen erstellen.

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

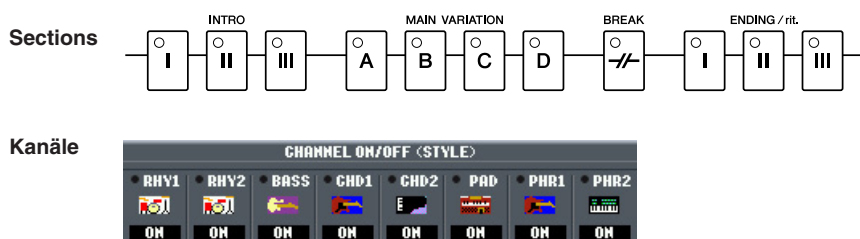


- 4** Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4].
Im Display wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die Bedienfeldeinstellungen zu speichern.
- 5** Drücken Sie die [F]-Taste (YES), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie die Bedienfeldeinstellungen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

⚠ VORSICHT

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

Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)



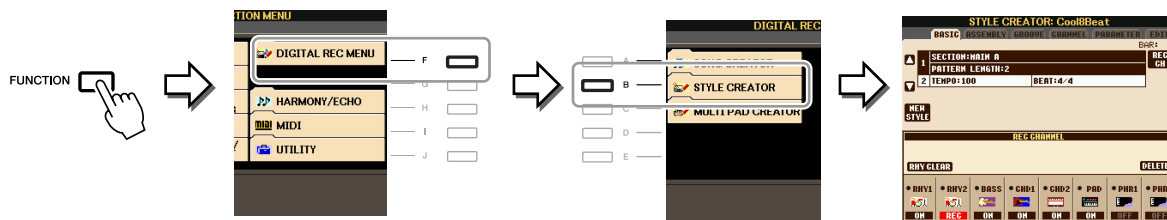
Styles bestehen aus fünfzehn verschiedenen „Sections“ (Intro, Main, Ending usw.), und jede Section hat acht einzelne Kanäle.

Mit dem Style Creator können Sie einen Style erstellen, indem Sie die einzelnen Kanäle separat aufnehmen, oder indem Sie Pattern-Daten von anderen Styles importieren. Ein Style kann mit einer der drei nachfolgend beschriebenen Methoden erstellt werden. Der erstellte Style kann auch bearbeitet werden.

- **Echtzeitaufnahme** Mit dieser Methode können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen. Siehe [Seite 23](#).
- **Schrittweise Aufnahme** Mit dieser Methode können Sie jede Note einzeln eingeben. Siehe [Seite 26](#).
- **Style-Montage** Mit dieser Methode können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns aus den internen, vorprogrammierten oder auch aus selbst erstellten Styles zu einem neuen Style kombinieren. Siehe [Seite 26](#).

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR



HINWEIS Die Style-Dateien, die auf dem PSR-S910/S710 erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

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

- **BASIC** Erzeugt die Grundeinstellungen eines Styles. Sie können auch Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen und so einen eigenen Style erzeugen (Realtime Recording). Siehe [Seite 23](#).
- **ASSEMBLY** (Zusammensetzen) Mischt verschiedene Parts (Kanäle) von Preset-Styles oder selbst erstellten Styles, um einen neuen Style zu erzeugen. Siehe [Seite 26](#).
- **GROOVE** Ändert das rhythmische Feeling Ihres selbst erstellten Styles. Siehe [Seite 28](#).
- **CHANNEL** Die Daten jedes Kanals lassen sich bearbeiten bzw. verändern – Quantisierung, Velocity, usw. Siehe [Seite 30](#).
- **PARAMETER** Ändert die Einstellungen in Bezug auf das Style-File-Format. Siehe [Seite 31](#).
- **EDIT** Hier können Sie Noten nacheinander eingeben und so Ihren eigenen Style erzeugen (Step Recording). Siehe [Seite 26](#).

Echtzeitaufnahme

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

Eigenschaften der Echtzeitaufnahme – Loop- und Overdub-Aufnahme

• Loop-Aufnahme

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

• Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ (Seite 25) und „Delete“ (Seite 24).

Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

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

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

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

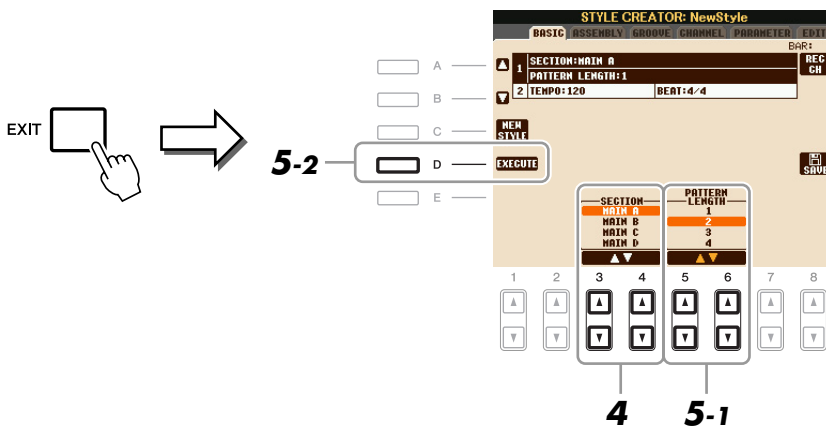
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR

Die BASIC-Registerkarte wird angezeigt.

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

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

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

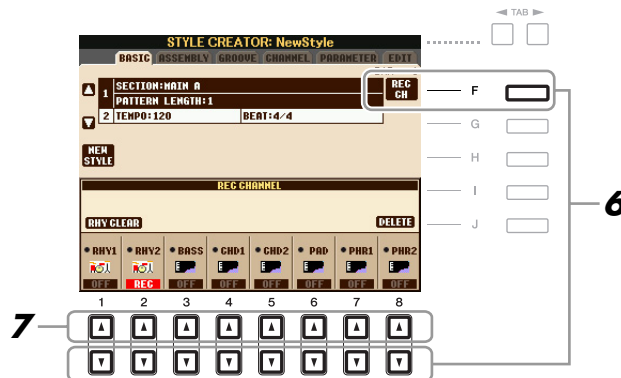


HINWEIS Um das RECORD-Display erneut aufzurufen, drücken Sie die Taste [F] (REC CH).

HINWEIS Sie können mit den Section-Tasten auf dem Bedienfeld die Sections festlegen, die aufgezeichnet werden sollen. Siehe Schritt 3 auf Seite 26.

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

- 5** Wählen Sie mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die Länge (Anzahl der Takte) der ausgewählten Section aus und drücken Sie dann die Taste [D] (EXECUTE), um die Länge festzulegen.
- 6** Geben Sie den aufzunehmenden Kanal an, indem Sie die Taste [F] (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▼]–[8 ▼] drücken.
Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie erneut die entsprechende Taste [1 ▼]–[8 ▼].



- 7** Rufen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲]–[8 ▲] die Anzeige für die Voice-Auswahl auf, und wählen Sie die gewünschte Voice für die jeweiligen Aufnahmekanäle aus.
Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display für die Voice-Auswahl zu schließen.

Aufnehmbare Voices

- **Kanal RHY1**
Alle Voices außer Ihrer eigenen Organ-Flute-Voices und Super-Articulation-Voices können aufgenommen werden.
- **Kanal RHY2**
Nur Drum Kits und SFX Kits können aufgenommen werden.
- **Kanäle BASS bis PHR2**
Alle Voices außer eigener Organ-Flute-Voices, Drum-/SFX-Kits und Super-Articulation-Voices können aufgenommen werden.

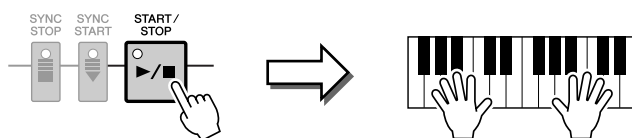
HINWEIS Eine voreingestellte Organ-Flute-Voice kann auf den Kanälen RHY1 und BASS–PHR2 aufgezeichnet werden.

- 8** Falls notwendig, löschen Sie einen Kanal, indem Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▲]–[8 ▲] drücken.
Sie können die Löschung wieder aufheben, indem Sie die dieselbe Nummerntaste noch einmal drücken, bevor Sie die Taste [J] loslassen.

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



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



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

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

Löschen aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal

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

10 Um mit der Aufnahme auf einem anderen Kanal fortzufahren, wiederholen Sie die Schritte 6–9.

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

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

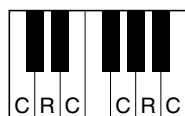
13 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

⚠ VORSICHT

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

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

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



C = Akkordnote
C, R = Empfohlene Note

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

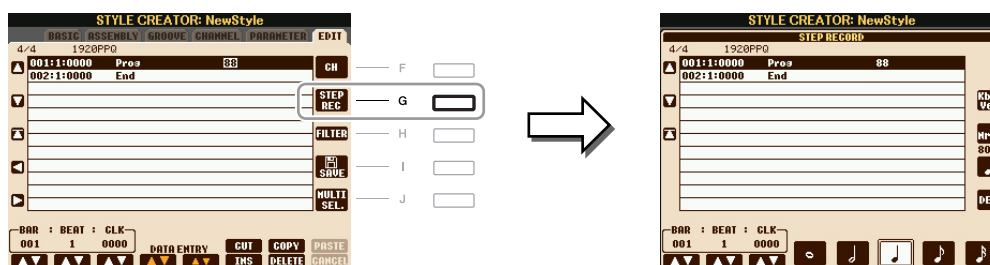
Sie können den Quellakkord (Grundton und Typ) im PARAMETER-Display auf [Seite 31](#) ändern. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Weitere Informationen zu Akkordnoten und Tonleiternoten finden Sie auf [Seite 32](#).

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

Step Recording (Schrittweise Aufnahme)

In der EDIT-Anzeige können Noten mit absolut präzisiertem Timing aufgenommen werden. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seite 45), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

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

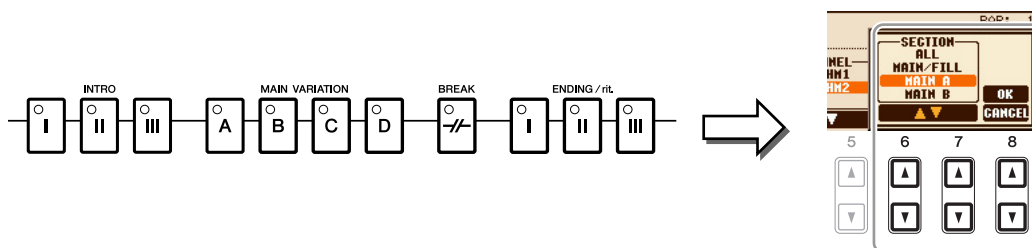


Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie auf [Seiten 45–48](#). Information zum EDIT-Display (Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 58](#).

Style-Montage

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

- 1 Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für die Aufzeichnung/ Bearbeitung dienen soll, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.**
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] ASSEMBLY
- 3 Wählen Sie die gewünschte Section (Intro, Main, Ending usw.) für den neuen Style aus.**
Rufen Sie das SECTION-Display auf, indem Sie auf dem Bedienfeld eine der Section-Tasten (INTRO/ MAIN/ENDING usw.) drücken. Ändern Sie dann die Section wie gewünscht mit den Tasten [6 ▲▼]/ [7 ▲▼], und führen Sie den Vorgang aus, indem Sie die Taste [8 ▲] (OK) drücken.

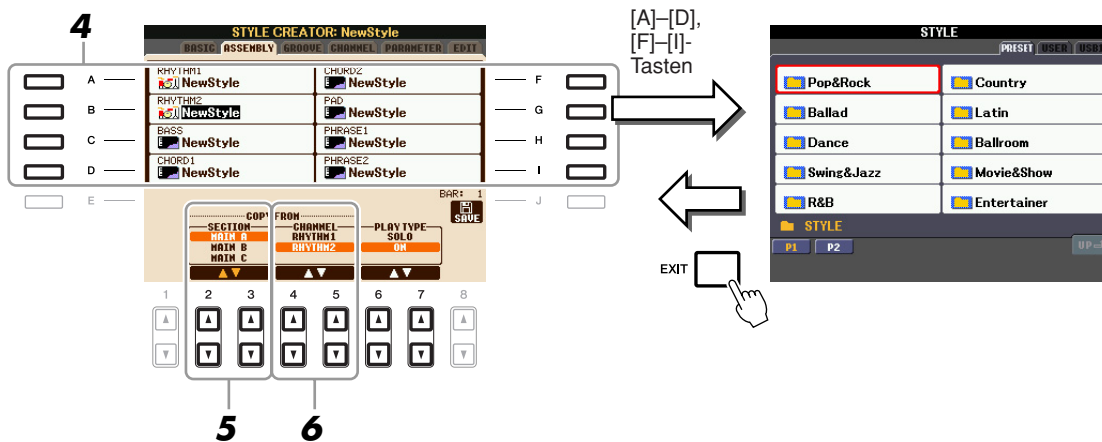


HINWEIS Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.

➤ NÄCHSTE SEITE

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

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



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

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

Style-Wiedergabe während der Style-Montage

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

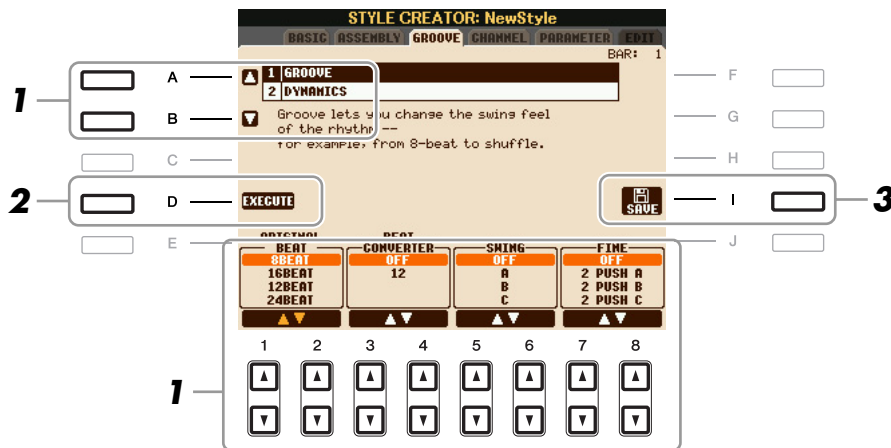
- **SOLO**
Schaltet alles bis auf den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **ON (Ein)**
Spielt den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die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

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

⚠ VORSICHT

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

Ändern des rhythmischen Feelings



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

1 GROOVE

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

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



2 Dynamics

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

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

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

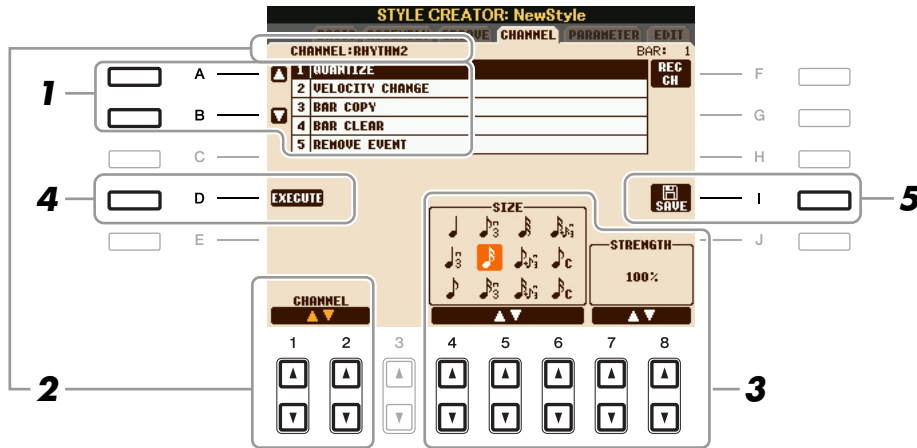
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion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

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

VORSICHT

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

Bearbeiten von Daten für jeden Kanal



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

1 QUANTIZE

Dasselbe wie beim Song Creator (Seite 55), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter:

- Achtelnoten mit Swing
- Sechzehntelnoten mit Swing

2 VELOCITY CHANGE

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

3 BAR COPY

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

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

4 BAR CLEAR

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

5 REMOVE EVENT

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

3 Bearbeiten Sie die Daten mithilfe der Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

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

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

VORSICHT

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

Einstellungen für das Style File Format

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-How von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Unter Verwendung des Style Creators können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen.

Das Schaubild unten stellt den Vorgang der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.) Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion auf der Registerkarte PARAMETER eingestellt werden.

Einstellungen des Quell-Patterns—SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Seite 32)

Die Style-Daten werden entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Sie können das „Source Pattern“, das bestimmt, wie der gespielte Akkord konvertiert wird, in Style Creator anlegen. Hier lässt sich der „Source Chord“ (Seite 32) einstellen, mit dem Sie Begleit-Kanäle aufnehmen können.



Akkordwechsel über den Akkordbereich auf der Tastatur.

Einstellungen der Notentransposition—NTR und NTT (Seite 33)

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



Weitere Einstellungen—HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR (Seite 34)

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



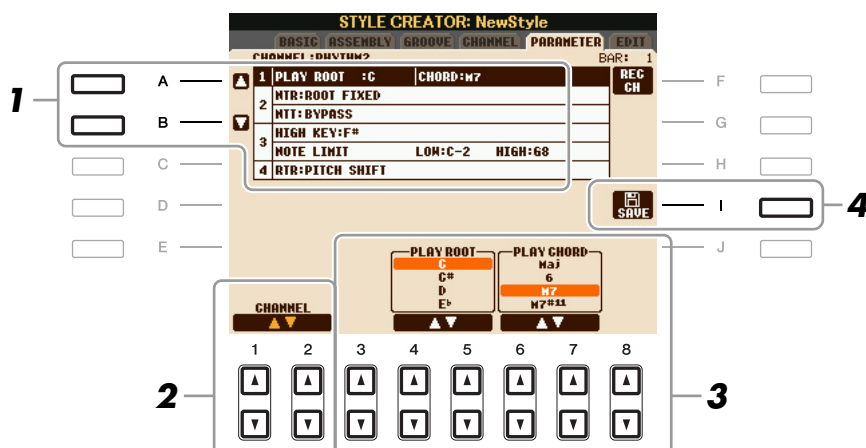
Ausgabe

Die Styles des PSR-S910/S710 sind kompatibel mit SFF GE – einem erweiterten Format des ursprünglichen SFF mit besonders vollen und ausdrucksstarken Gitarrenspuren.

HINWEIS Die Style-Dateien, die auf dem PSR-S910/S710 erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

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

Näheres zum Edit-Menü finden Sie unter [Seite 32](#).



- 2** Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) den zu bearbeitenden Kanal aus.
Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.
- 3** Bearbeiten Sie die Daten mithilfe der Tasten [3 ▲▼]–[8 ▲▼].
Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie unter [Seiten 32–35](#).
- 4** Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

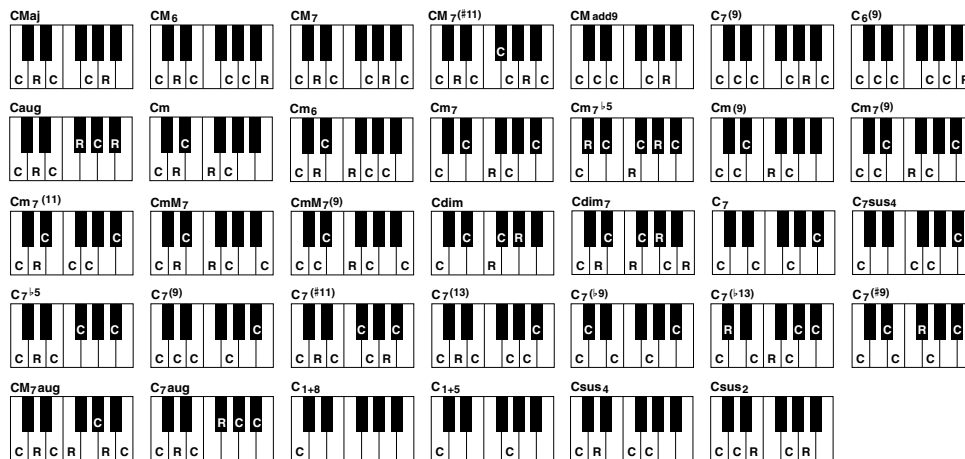
⚠ VORSICHT

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

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

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

Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten
C, R = Empfohlene Noten

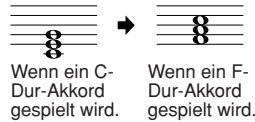
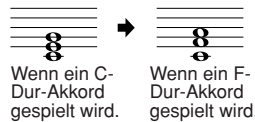
HINWEIS Wenn NTR auf „Root Fixed“ und NTT auf „Bypass“ und NTT BASS auf „OFF“ eingestellt sind, werden die Parameter „Source Root“ und „Source Chord“ jeweils auf „Play Root“ und „Play Chord“ gesetzt. In diesem Fall können Sie Akkorde wechseln und hören den resultierenden Klang aller Kanäle.

HINWEIS Dies ist nicht der Fall, wenn NTR auf GUITAR eingestellt ist.

2 NTR/NTT

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

NTR (Notentransponierungsregel)

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

NTT (Notentransponierungstabelle)

Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

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

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

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

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

3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 33) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p>Beispiel: wenn die höchste Note (HIGH KEY) F ist:</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z.B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</p> <p>Grundtonänderung → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> <p>..... Obergrenze</p> <p>..... Untergrenze</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

4 4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

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

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

Songs

– Aufzeichnen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –

Inhalt

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen	36
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige	39
Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe.....	40
Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)	41
• Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion	42
• Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten	44
Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator).....	45
• Aufnehmen von Melodien (Step Recording)	45
• Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)	49
• Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out.....	52
• Bearbeiten von Kanal-Events	54
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext	58

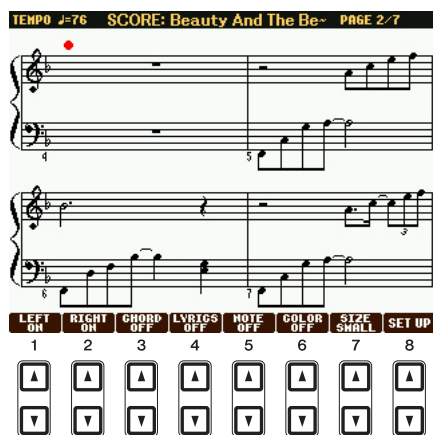
3

Songs – Aufzeichnen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –

Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

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

HINWEIS Sie können die hier vorgenommenen Einstellungen als Teil des Songs speichern mit [FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Siehe Seite 57.



[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen steht dieser Parameter möglicherweise nicht zur Verfügung und wird abgeblendet. In diesem Fall wechseln Sie in das Display mit Detaileneinstellungen (auf Seite 37), und stellen Sie den Parameter LEFT CH. (Linker Kanal) auf einen anderen Wert als „AUTO“ ein. Oder rufen Sie das Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING auf und stellen Sie den TRACK-2-Parameter auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ (Seite 41). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Schaltet die Anzeige des Tastaturbereichs für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.

NÄCHSTE SEITE

[5 ▲▼]	QUANTIZE	<p>Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.</p>
[6 ▲▼]	NOTE NAME	<p>Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde.</p> <p>A, B, C Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Anm. d. Üb.: „B“ ist im Deutschen die Note „H“).</p> <p>FIXED DO Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt.</p> <p>MOVABLE DO („Bewegliches Do“) Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend den Intervallen auf der Tonleiter angezeigt, und zwar unterschiedlich je nach der jeweiligen Tonart. Der Grundton wird als Do angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.</p>

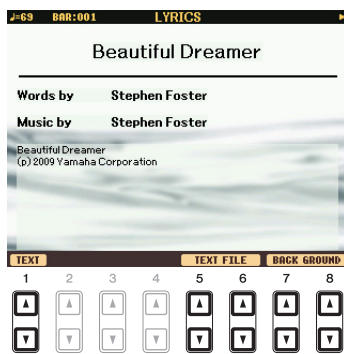
Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtext-/Textanzeige

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

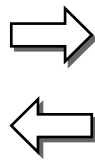
HINWEIS Wenn der Song-Text durcheinander oder unleserlich sein sollte, müssen Sie evtl. die Einstellung der Textsprache (Lyrics Language) im Display [FUNCTION] → [B] SONG SETTING ändern.

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

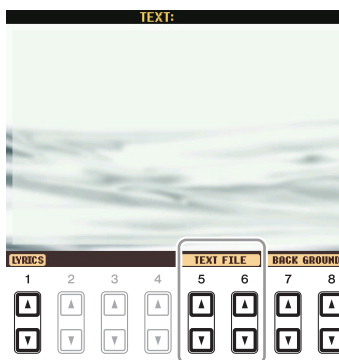
Darstellung von Liedtext



Drücken Sie die Taste [1 ▲▼]



Darstellung von Text



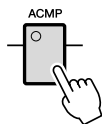
Drücken Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Textdatei aufzurufen.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Schaltet zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und der Text-Darstellung um (eine auf einem Computer erstellte Textdatei wird angezeigt).
[2 ▲▼]	CLEAR (nur Textdarstellung)	Löscht den Text aus dem Display (die Textdaten selbst werden jedoch nicht gelöscht).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F-11-P-16 (nur Textdarstellung)	Bestimmt den Texttyp (nicht proportional oder proportional) und die Schriftgröße. Nicht proportionale Schriftarten sind geeignet für die Anzeige von Song-Texten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen im Verhältnis zum entsprechenden Song-Text „fixiert“ sind. Die proportionale Anzeige eignet sich für die Anzeige von Song-Texten ohne Akkordnamen oder beschreibende Hinweise. Die Zahlen von 9-20 geben die Schriftgröße an. Dieses Menü erscheint nur, wenn eine Textdatei ausgewählt ist.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	(PSR-S910) Ermöglicht das Umschalten des Hintergrundbildes für die Liedtext-/Textdarstellung. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren. HINWEIS Wenn das Hintergrundbild in den Song-Daten festgelegt ist, kann die Einstellung BACKGROUND nicht geändert werden. HINWEIS Informationen zu verwendbaren Bilddateien erhalten Sie im Parameter MAIN PICTURE auf Seite 103.

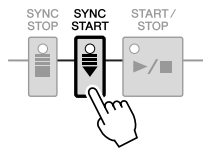
Verwendung der Begleitautomatik bei der Song-Wiedergabe

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

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



- 4** Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [SYNC. START], um die Synchronstartfunktion auf Standby zu schalten, womit Sie erreichen, dass die Begleitung in dem Augenblick einsetzt, in dem Sie zu spielen beginnen.



- 5** Drücken Sie bei gehaltener SONG-Taste [■] (STOP) die Taste [▶/II] (PLAY/PAUSE), um den Synchronstart zu aktivieren.



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

Song und Style werden wiedergegeben. Wenn Sie Akkorde spielen, können Sie durch Drücken der [SCORE]-Taste und Einschalten von CHORD (Seite 36) die Akkordinformationen sehen.

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

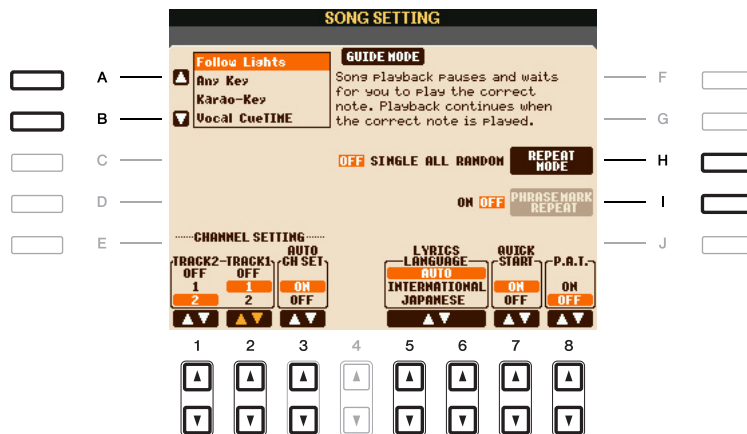
Wenn die Song-Wiedergabe beendet wird, wird gleichzeitig auch die Style-Wiedergabe beendet.

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

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

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



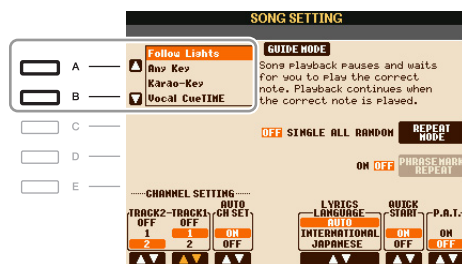
[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe Seite 42 .
[H]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe. OFF Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. SINGLE Spielt den ausgewählten Song mehrmals. ALL Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. RANDOM Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet, wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt.
[1 ▲▼]	TRACK 2	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist.
[2 ▲▼]	TRACK 1	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	<p>Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.</p> <p>AUTO Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung INTERNATIONAL (siehe unten).</p> <p>INTERNATIONAL Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache.</p> <p>JAPANESE Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.</p>
[7 ▲▼]	QUICK START	<p>Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn die Schnellstart-Funktion (QUICK START) aktiviert ist (ON), werden vom Instrument alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen. Anschließend erfolgt die Rückkehr auf das korrekte Tempo für die erste Note im Song. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.</p>
[8 ▲▼]	P. A. T. (Performance Assistant Technology; Spiel-Assistent)	Siehe Seite 44.

Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Die Guide-Funktionen bieten praktische Lern- und Übungshilfen, mit denen Sie das Instrument beherrschen lernen können. Durch Drücken der [SCORE]-Taste können Sie eine Notendarstellung für den Song aufrufen. Sie zeigt Ihnen die zu spielenden Noten und gibt auch an, wann sie zu spielen sind, was das Lernen vereinfacht. Das PSR-S910 bietet außerdem praktische Hilfen für Gesangsübungen, mit denen das Tempo der Song-Wiedergabe automatisch an Ihren Gesang angepasst wird (wenn Sie in ein angeschlossenes Mikrofon singen).

- 1** Wählen Sie den gewünschten Song zum Singen oder zum Spielen auf der Tastatur aus.
- 2** Rufen Sie das Einstellungs-Display auf.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3** Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] den gewünschten Funktionstyp für den Guide aus.



Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

• Follow Lights

Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Das PSR-S910/S710 ist zwar nicht mit diesen Lämpchen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.

• Any Key

Mit dieser Funktion („Jede Taste“) können Sie die Melodie eines Songs durch Drücken einer einzigen Taste im Rhythmus spielen (jede Taste kann dafür benutzt werden). Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf dem Keyboard an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

Guide-Menü für Gesangsübungen

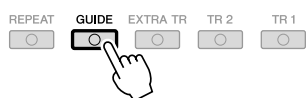
• Karao Key

Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Schlagen Sie einfach eine (beliebige) Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

• Vocal Cue Time (PSR-S910)

Mit dieser Funktion können Sie das Singen in der richtigen Tonhöhe üben. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Wenn Sie in der richtigen Tonhöhe singen, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

4 Schalten Sie die Taste [GUIDE] ein.



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

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

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

7 Wenn Sie die Pattern-Wiedergabe anhalten möchten, drücken Sie die Taste [■] (STOP).

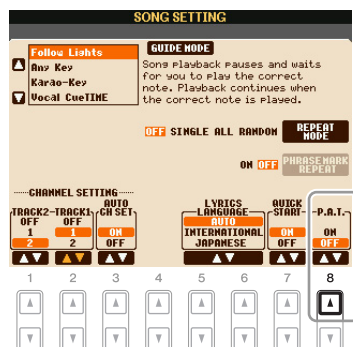
HINWEIS Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 57). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, werden bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen aufgerufen.

Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

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

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

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

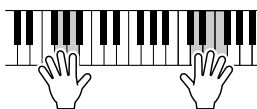


- 4 Drücken Sie die SONG-Taste [▶/II] (PLAY/PAUSE), um die Wiedergabe zu starten.

- 5 Spielen Sie auf der Tastatur.

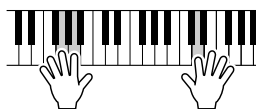
Das Instrument passt Ihr Spiel auf der Tastatur automatisch an die Song-Wiedergabe und dessen Akkorde an, egal welche Tasten Sie anschlagen. Es ändert sogar den Sound je nach Art Ihres Spiels. Spielen Sie auf die drei verschiedenen Arten, die unten aufgeführt sind.

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



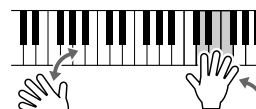
Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

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



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

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



Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

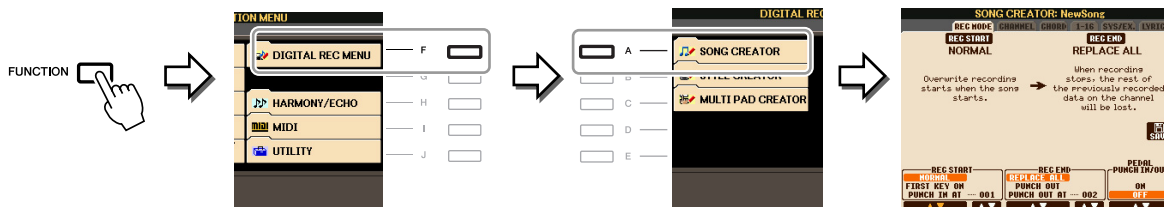
- 6 Wenn Sie die Pattern-Wiedergabe anhalten möchten, drücken Sie die Taste [■] (STOP).
- 7 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼], um die Funktion [P.A.T.] auszuschalten.

Erstellen/Bearbeiten von Songs (Song Creator)

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

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR



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

- **REC MODE** Nimmt einen neuen Song auf. Siehe [Seite 52](#).
- **CHANNEL** Bearbeitet Kanal-Events. Siehe [Seite 54](#).
- **CHORD** Nimmt die Akkorde und Sections im Timing auf ([Seite 49](#)) oder bearbeitet diese ([Seite 58](#)).
- **1-16** Nimmt die Melodien auf (Step Recording; siehe unten), oder bearbeitet aufgenommene Melodien ([Seite 58](#)).
- **SYS/EX.** Bearbeitet systemexklusive Events (Tempo, Taktmaß usw.). Siehe [Seite 58](#).
- **LYRICS** Eingabe/Bearbeitung von Song-Namen und Liedtexten. Siehe [Seite 58](#).

Aufnehmen von Melodien (Step Recording)

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

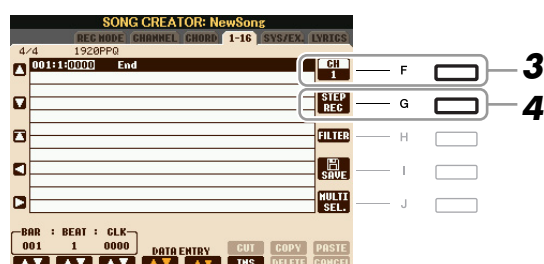
Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.

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

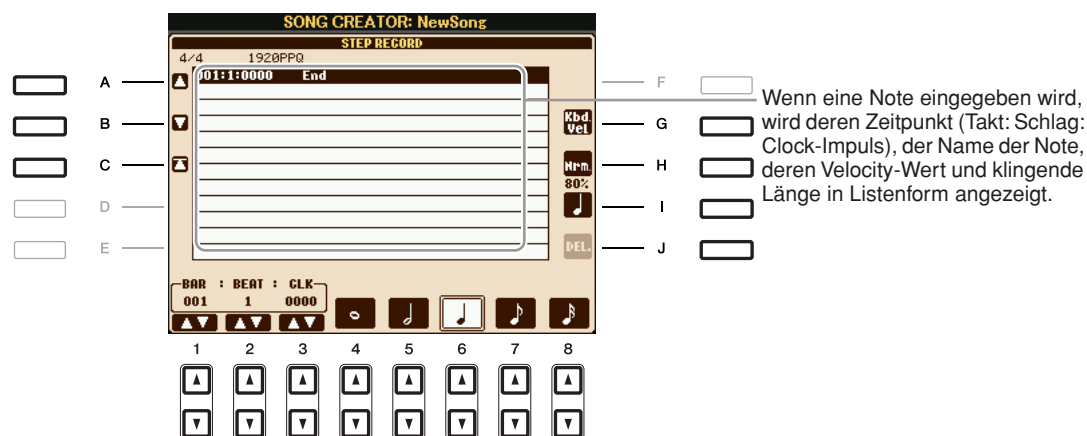




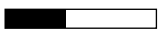

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀][▶] 1-16

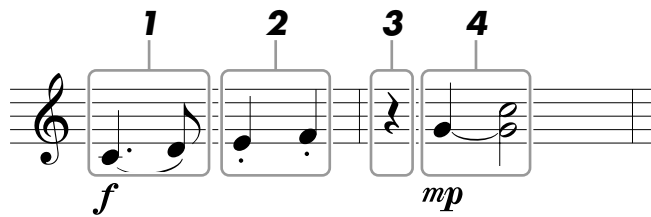


- 3** Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.
- 4** Drücken Sie die Taste [G] (STEP REC), um das STEP-RECORD-Display aufzurufen.
- 5** Starten Sie die schrittweise Aufnahme mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲▼]–[8 ▲▼].
Beachten Sie für genaue Anweisungen das Beispiel auf Seite 47.



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

Beispiel für Step Recording – Melodien



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

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

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

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

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

1-2 Drücken Sie die Taste [H], um „Tenuto“ auszuwählen.

1-3 Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „punktiert“ („dotted“) auszuwählen.

1-4 Wählen Sie die punktierte Viertelnote mit den Tasten [6 ▲▼].

1-5 Spielen Sie die Taste C3.

Die erste Note wird eingegeben.

1-6 Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „normal“ auszuwählen.

1-7 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼], um als Notenlänge die Achtelnote auszuwählen.

1-8 Spielen Sie die Taste D3.

Die zweite Note wird eingegeben.

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

2-1 Drücken Sie die [H]-Taste, um „Staccato“ auszuwählen.

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

2-3 Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.

Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.

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

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

Daraufhin erscheint eine Pause des angegebenen Notenwerts.

 NÄCHSTE SEITE

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

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

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

4-3 Halten Sie G3 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [6 ▲▼].

Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.

4-4 Spielen und halten Sie die Taste G3, und schlagen Sie die Taste C4 an.

Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.



4-5 Halten Sie G3 und C4 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [5 ▲▼].

Nachdem Sie die Taste gedrückt haben, lassen Sie die Klaviertasten los.

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



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

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

⚠ VORSICHT

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

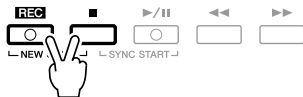
Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)

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

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

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

HINWEIS Durch Auswählen eines leeren Songs werden die Bedienfeldeinstellungen initialisiert.

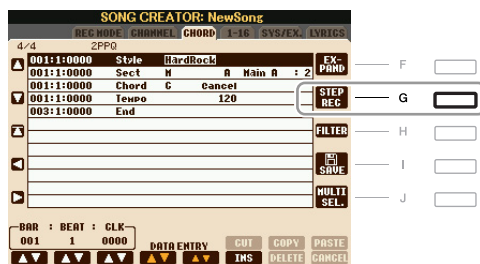


2 Wählen Sie den Style aus, den Sie im Song verwenden möchten.

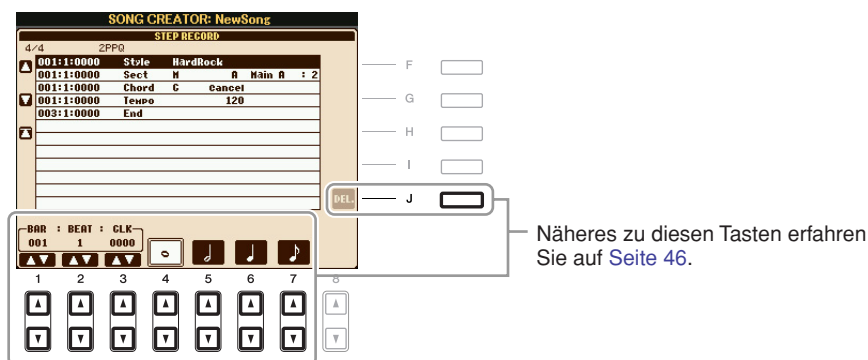
3 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD

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



5 Starten Sie die schrittweise Aufnahme.



Beispiel für Step Recording – Akkorde

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

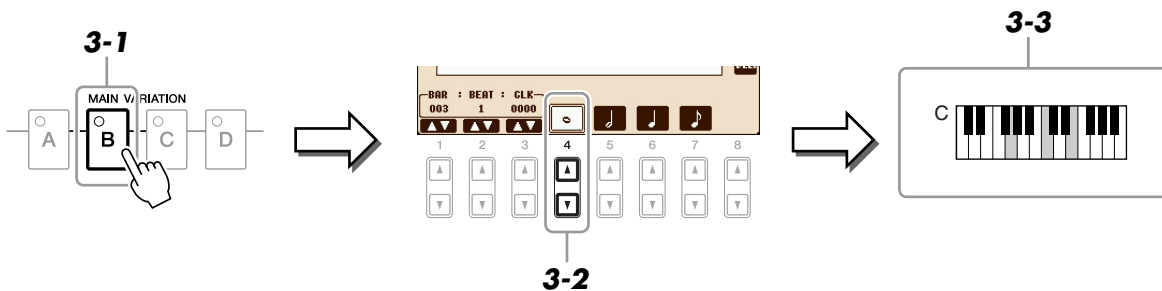
NÄCHSTE SEITE

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

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

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

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



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



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

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

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

⚠ VORSICHT

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

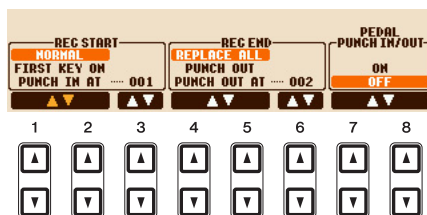
Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out

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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

2 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.



<p>[1 ▲▼]– [3 ▲▼]</p>	<p>REC START (Punch In)</p>	<p>Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.</p> <p>NORMAL Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn Sie SONG-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE) drücken, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.</p> <p>FIRST KEY ON Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.</p> <p>PUNCH IN AT (Einstieg bei) Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.</p>
<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Punch Out)</p>	<p>Legt den Punch-Out-Zeitpunkt fest.</p> <p>REPLACE ALL Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p>PUNCH OUT Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p>PUNCH OUT AT Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p>

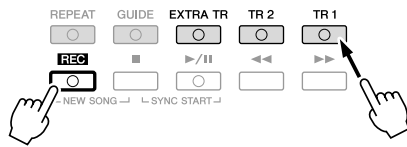
[7 ▲▼]/
[8 ▲▼]

PEDAL PUNCH
IN/OUT

Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).

HINWEIS Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Ändern Sie ggf. die Polarität des Pedals, um die Steuerung umzukehren (Seite 90).

3 Halten Sie die SONG-Taste [REC] gedrückt, und drücken Sie dann die gewünschte Taste.



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

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

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

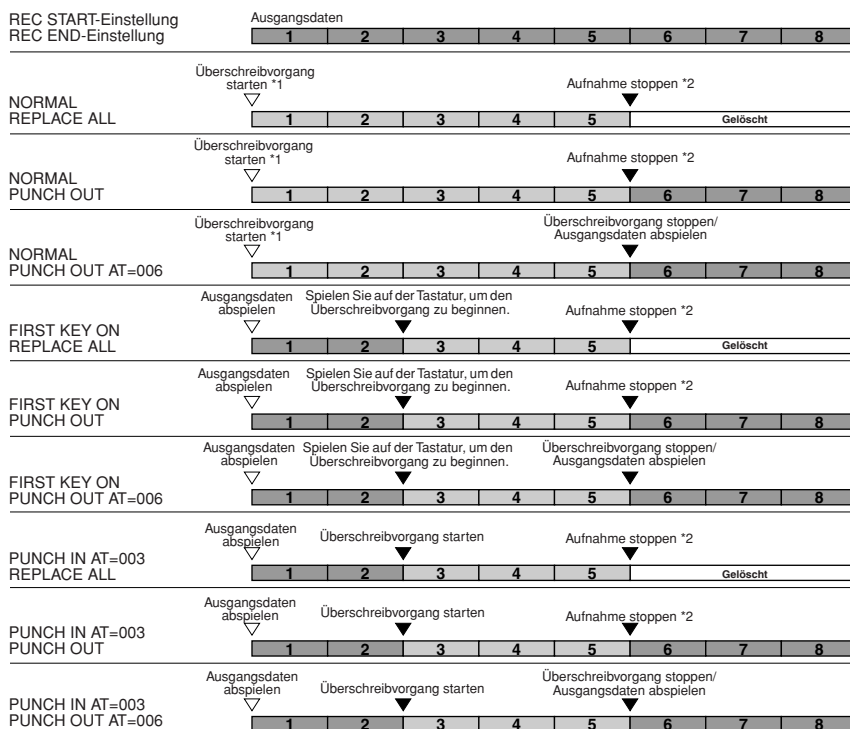
⚠ VORSICHT

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

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

Dieses Instrument bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen.

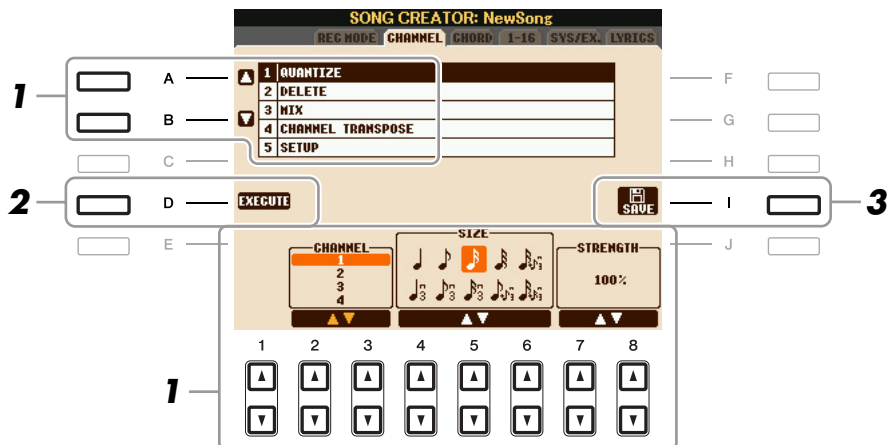
Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.



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

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

■ Vorher aufgezeichnete Daten
■ Neu aufgezeichnete Daten
□ Gelöschte Daten



3

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

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie unter [Seite 55](#).

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

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

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

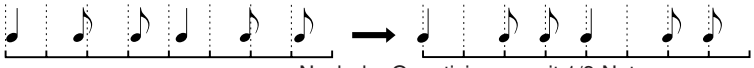










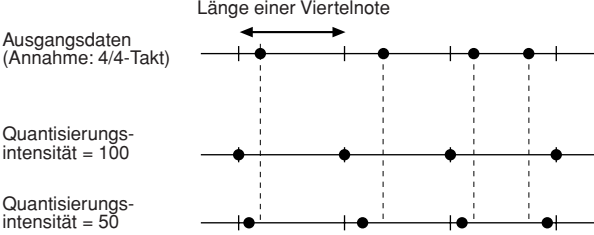
⚠ VORSICHT

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

1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p>Nach der Quantisierung mit 1/8-Noten</p> <p>Einstellungen:</p> <ul style="list-style-type: none">  Viertelnoten  Achtelnoten  Sechzehntelnoten  Zweiunddreißigstelnoten  Sechzehntelnoten + Achteltriolen*  Vierteltriolen  Achteltriolen  Sechzehnteltriolen  Achtelnoten + Achteltriolen*  1/16 note+ Sechzehnteltriolen* <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriolen verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% fühlt die Aufnahme sich gewissermaßen „menschlich“ an.</p> 

2 DELETE

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

3 MIX

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

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

4 CHANNEL TRANSPOSE

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

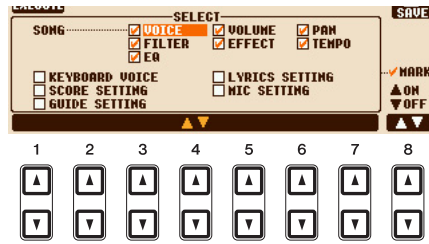
HINWEIS Achten Sie darauf, nicht die Kanäle 9 und 10 zu transponieren. Im Allgemeinen sind diesen Kanälen Schlagzeug-Sets zugeordnet. Wenn Sie die Kanäle von Schlagzeug-Sets transponieren, ändern sich die gespielten Instrumente, die jeder Taste zugewiesen sind.

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

5 SETUP

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

HINWEIS Bevor Sie die Setup-Operation ausführen, verschieben Sie die Song-Position an den Song-Anfang, indem Sie die SONG-Taste [■] (STOP) drücken.

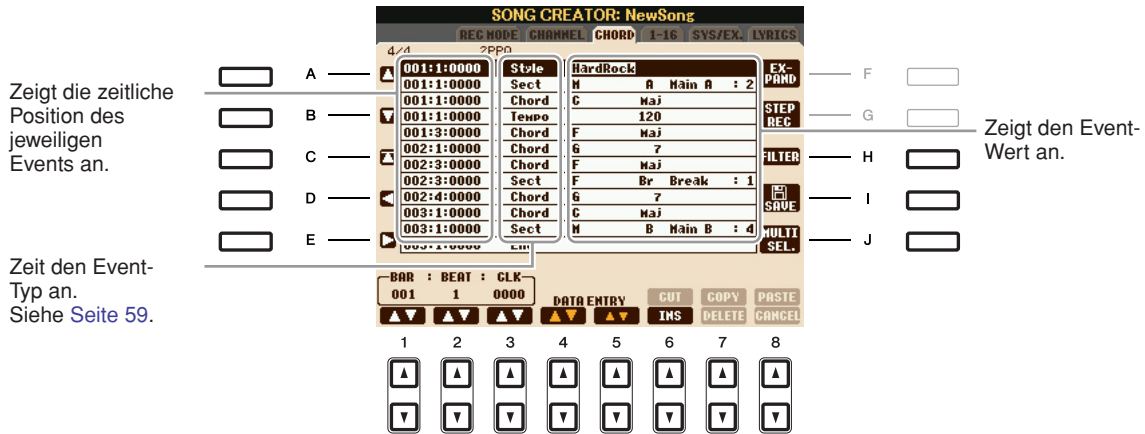


[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und funktionen automatisch mit dem ausgewählten Song aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p>SONG Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p>KEYBOARD VOICE Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT) und deren Ein-/Ausschaltzustand. Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p>SCORE SETTING Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.</p> <p>GUIDE SETTING Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p>LYRICS SETTING Speichert die Einstellungen für die Anzeige des Gesangstextes.</p> <p>MIC SETTING (PSR-S910) Zeichnet die Einstellungen für Mikrofon und Vocal Harmony im Mixing-Console-Display auf.</p>
[8 ▲]	MARK ON	Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses.
[8 ▼]	MARK OFF	Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.

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

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

Event-List-Display



Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an.

Zeit den Event-Typ an. Siehe Seite 59.

Zeigt den Event-Wert an.

3

Songs – Aufzeichnen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –

[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und markiert das gewünschte Event.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf (Seite 60), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SELECT	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A]/[B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1 ▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼] oder das [DATA ENTRY]-Rad.
[6 ▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen/Löschen aus.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (Insert)	Fügt ein neues Event ein.
[8 ▼]	CANCEL	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

HINWEIS Nach Bearbeitung der Events auf der Registerkarte CHORD drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die Daten in Song-Daten zu verwandeln.
HINWEIS Akkorddaten, die mit „Realtime Recording“ in Echtzeit aufgenommen wurden, können in diesem Display nicht angezeigt und bearbeitet werden.

■ Chord Events (CHORD-Seite)

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

■ Note Events (Seiten 1–16)

Note	Eine Einzelnote im Song. Enthält die Notenummer, die der gespielten Tonart entspricht, sowie einen Wert für die Anschlagstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Controller)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über Mixing Console; beschrieben in Kapitel 8), usw.
Prog (Program Change)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice. Dieses Event wird bei Bewegung des PITCH-BEND-Rades erzeugt.
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

■ System Exclusive Events (SYS/EX. Seite)

ScBar (Score Start Bar)	Legt den ersten Takt eines Songs fest.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Time signature)	Legt die Taktart fest.
Key (Tonart)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
XGPrm (XG-Parameter)	Hier können Sie verschiedene Änderungen an den XG-Parametern im Detail vornehmen. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der Datenliste unter „MIDI-Datenformat“. Die Datenliste ist auf der Website von Yamaha verfügbar.
SYS/EX. (System Exclusive)	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.

■ Lyrics Events (LYRICS-Seite)

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

Anzeigen bestimmter Event-Typen

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

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



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

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

Multi-Pad-Tasten

– Hinzufügen von Musikphrasen zu Ihrem Spiel –

Inhalt

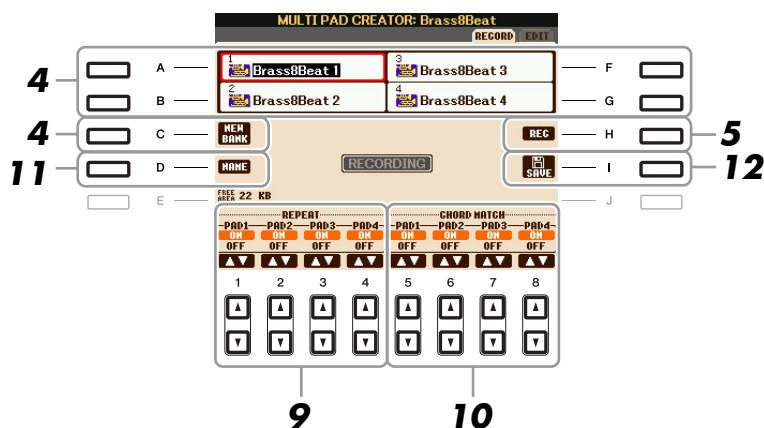
Erstellen von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator	61
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme	61
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT)	62
Multi-Pad-Bearbeitung	63

Erstellen von Multi-Pads mit dem Multi-Pad-Creator

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

Multi-Pad-Echtzeitaufnahme

- 1 Wählen Sie in dem Display, das mit der MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT] aufgerufen wird, eine Multi-Pad-Bank aus, die Sie bearbeiten oder neu erstellen möchten.
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.
[FUNCTION] → [F] DIGITAL REC MENU → [C] MULTI PAD CREATOR



- 3 Falls notwendig, wählen Sie die gewünschte Voice mit den VOICE-Kategoriewahl-tasten aus.
Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.
- 4 Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um das aufzunehmende Multi-Pad auszuwählen. Wenn Sie völlig neue Multi-Pad-Daten erstellen möchten, drücken Sie die [C]-Taste (NEW BANK), um eine leere Bank aufzurufen.
- 5 Drücken Sie die Taste [H] (REC), um in den Standby-Modus für die Aufnahme der in Schritt 4 ausgewählten Multi-Pad-Bank zu wechseln.

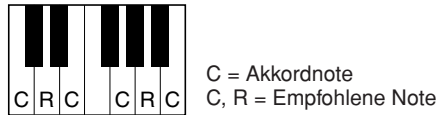
➤ NÄCHSTE SEITE

6 Starten Sie die Aufnahme.

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

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

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



HINWEIS Die Super-Articulation-Voices sowie die Organ-Flute-Voices lassen sich nicht aufnehmen. Wenn eine dieser Voices für den Part RIGHT 1 eingestellt ist, wird sie durch eine Piano-Voice ersetzt.

7 Beenden Sie die Aufnahme.

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

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

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

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

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

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

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

HINWEIS Mit dem folgenden Symbol (Hand auf Griffbrett) gekennzeichnete Multi-Pads wurden mit der Guitar NTT (Seite 33) erzeugt, um den natürlichen Akkordklang der Gitarre nachzubilden. Daher kann es sein, dass die Multi-Pads, wenn die Einstellung „Chord Match“ deaktiviert ist, nicht richtig klingen.



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

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

Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT)

Die Einzelschrittaufnahme kann auf der Seite EDIT ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 4 unter Seite 61 ein Multi-Pad ausgewählt haben, drücken Sie die TAB-Taste [►], um die Seite EDIT auszuwählen. Die EDIT-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seiten 45–48), mit Ausnahme der folgenden Punkte:

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

Multi-Pad-Bearbeitung

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

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



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

Näheres zur Namensgebung und Löschvorgängen erfahren Sie in der Bedienungsanleitung.

Kopieren eines Multi-Pads

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

Music Finder

– Abrufen idealer Einstellungen (Voice, Style usw.) für jeden Song –

Inhalt

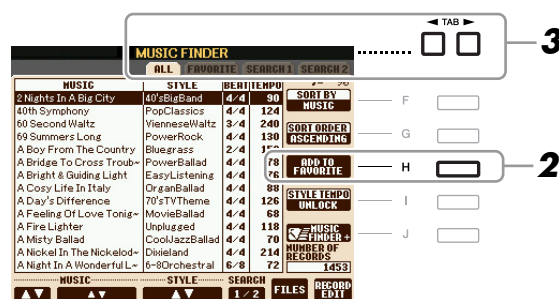
Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten).....	64
Bearbeiten von Datensätzen.....	65
Speichern eines Datensatzes als einzelne Datei	66
• Aufrufen der Music-Finder-Datensätze, die in USER/USB gespeichert wurden	66
Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet (MUSIC FINDER Plus).....	67

Erstellen einer Kollektion von bevorzugten Datensätzen (Favoriten)

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

5

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



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

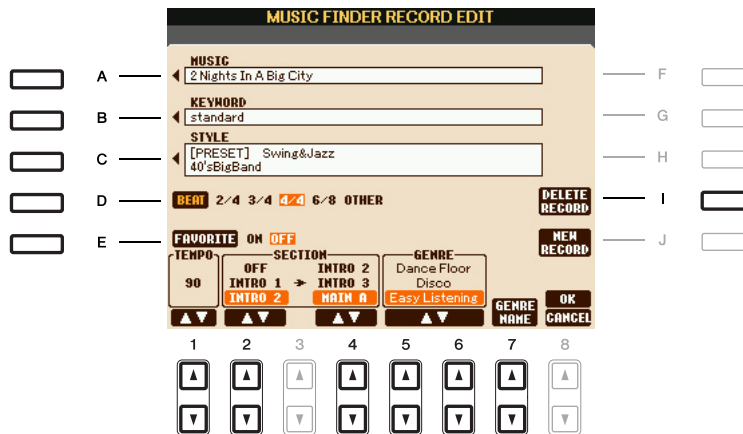
Löschen von Datensätzen im FAVORITE-Display

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

Bearbeiten von Datensätzen

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

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



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

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

Neuen Datensatz erstellen

Drücken Sie die [J]-Taste (NEW RECORD). Der Datensatz wird zum ALL-Display hinzugefügt.

Wenn Sie den Datensatz in Schritt 3 als Favorit vorgesehen haben, wird er im ALL-Display wie auch im FAVORITE-Display hinzugefügt.

Bestehenden Datensatz überschreiben

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

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

Speichern eines Datensatzes als einzelne Datei

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

1 Rufen Sie das Display für die Speicherung auf.

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

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

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

Alle Datensätze werden zusammen in einer einzigen Datei gespeichert.

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

1 Rufen Sie das Display für die Dateiauswahl auf.

[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES

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

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

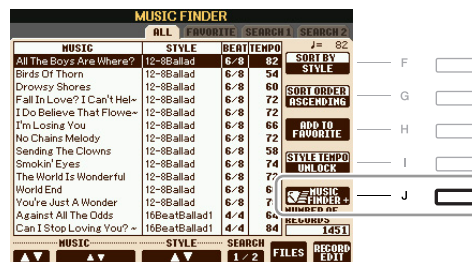
Wenn die Datei ausgewählt wird, erscheint je nach Inhalt der Datei eine Meldung. Drücken Sie die gewünschte Taste.

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

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

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

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



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

Registration Memory

– Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –

Inhalt

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)	68
Abruf der Registrierungsspeicher-Nummern in einer Reihenfolge (Registration Sequence) ..	69
• Ablesen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display	70
• Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz	71

Aufruf bestimmter Einstellungen deaktivieren (Freeze-Funktion)

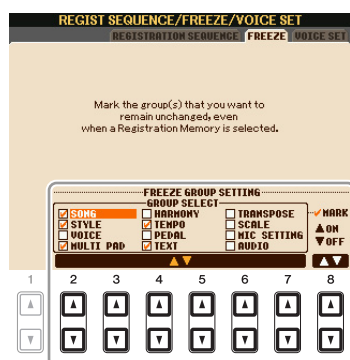
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedienfeldeinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Momente geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht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

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

2 Legen Sie die Elemente für „Freeze“ fest.

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



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

⚠ VORSICHT

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

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

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

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

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

2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

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

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



HINWEIS Wenn Sie diese Funktion hier einem Pedal zuweisen, wird eine andere Funktion, die evtl. im Foot-Pedal-Display (Seite 90) zugewiesen wurde, ungültig.

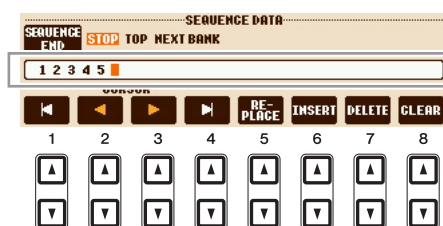
4 Mit Taste [E] (SEQUENCE END) legen Sie fest, wie die Registrierungssequenz sich verhält, wenn Sie das Ende der Sequenz erreicht haben.

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

NÄCHSTE SEITE

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

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



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

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

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

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

⚠ VORSICHT

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

Ablezen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display

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



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

Um die Registration-Memory-Nummern zu verschieben, verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] bei angezeigtem Main-Display. Wenn in Schritt 3 auf Seite 69 der Pedalbetrieb eingerichtet worden ist, können Sie mit dem Pedal die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach abrufen.

Zur Rückkehr zur ersten Sequenz drücken Sie bei angezeigtem Main-Display beide TAB-Tasten [◀][▶] gleichzeitig. Hierdurch wird die momentan ausgewählte Sequenznummer deaktiviert (die Anzeige im Feld oben rechts erlischt). Die erste Sequenz wird durch Drücken einer der TAB-Tasten [◀][▶] oder durch Betätigen des Pedals ausgewählt.

HINWEIS Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz benutzt werden (mit Ausnahme des Displays aus Schritt 3 auf Seite 69).

Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

Die Einstellungen für die Reihenfolge der Sequenz sowie deren Verhalten, wenn das Ende (SEQUENCE END) erreicht wird, sind Teil der Registration-Memory-Bank-Datei. Um die neu programmierte Registrierungssequenz zu speichern, speichern Sie die aktuelle Registration-Memory-Bank-Datei erneut ab.

VORSICHT

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

- 1** Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+] und [-], um das REGISTRATION-BANK-Auswahl-Display aufzurufen.
- 2** Drücken Sie die Taste [6 ▼] (SAVE), um die Bank-Datei zu speichern.

USB Audio

– Wiedergabe und Aufnahme von Audiodateien –

Diese Funktion wird in der Bedienungsanleitung vollständig beschrieben. Bitte lesen Sie den entsprechenden Abschnitt in der Bedienungsanleitung.

Mischpult (Mixing Console)

– Lautstärke- und Klangverhältnisse einstellen –

Inhalt

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter	72
• Song Auto Revoice	72
Bearbeiten von FILTER-Parametern	73
Bearbeiten von TUNE-Parametern	74
Bearbeiten von EFFECT-Parametern	75
• Auswählen eines Effekttyps	75
• Bearbeiten und Speichern des Effekts	76
Bearbeiten der EQ-Parameter	78
• Ausgewählten Master EQ bearbeiten und speichern	79

7

8

Mischpult (Mixing Console) – Lautstärke- und Klangverhältnisse einstellen –

Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter

Song Auto Revoice

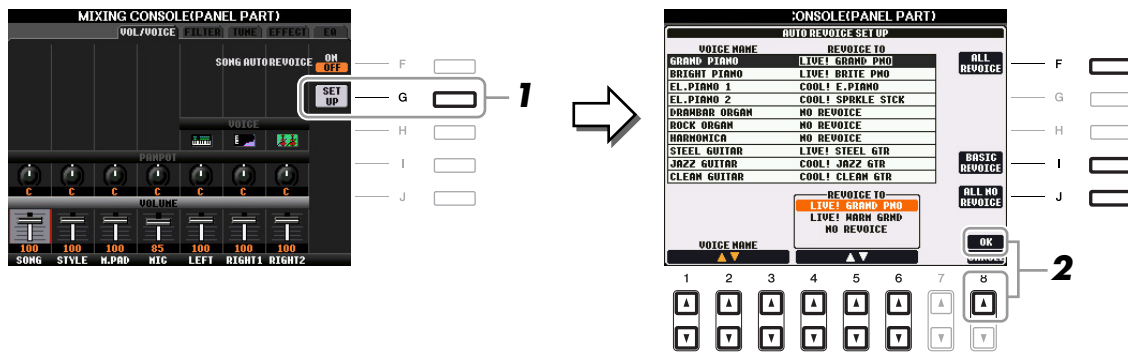
Mit dieser Funktion können Sie die hervorragende Klangqualität des Instruments für die Wiedergabe XG-kompatibler Song-Daten nutzen. Wenn Sie im Handel erhältliche oder auf anderen Instrumenten erstellte XG-Songdaten abspielen, können Sie „Auto Revoice“ einsetzen, um automatisch die speziellen Voices des Instruments (Live!, Cool! usw.) anstelle der konventionellen XG-Voices gleicher Art zu benutzen.

HINWEIS Je nach den jeweiligen Song-Daten gibt es Fälle, in denen Song Auto Revoice keine Auswirkungen zeigt.

1 Drücken Sie auf der Seite VOL/VOICE im Mixing-Console-Display die Taste [G] (SETUP).

Das Auto-Revoice-Setup-Display wird aufgerufen. In diesem Display können Sie die Voice angeben, die Sie durch die PSR-S910/S710-Voice ersetzen möchten.





[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	VOICE NAME	Wählt die zu ersetzenden XG-Voices aus (Voices, die normalerweise bei der Wiedergabe verwendet werden).
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	REVOICE TO	Dient zur Auswahl der Voices, mit denen die XG-Voices ersetzt werden (wenn SONG AUTO REVOICE aktiviert ist).
[F]	ALL REVOICE	Ersetzt, wo möglich, alle XG-Voices durch die vollen und authentischen Voices des PSR-S910/S710.
[I]	BASIC REVOICE	Ersetzt nur die empfohlenen Voices, die für die Wiedergabe des Songs geeignet sind.
[J]	ALL NO REVOICE	Alle Voices werden auf die ursprünglichen XG-Voices zurückgesetzt.

2 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um Ihre Revoice-Einstellungen zu übernehmen.

HINWEIS Zum Abbrechen des Revoice-Vorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

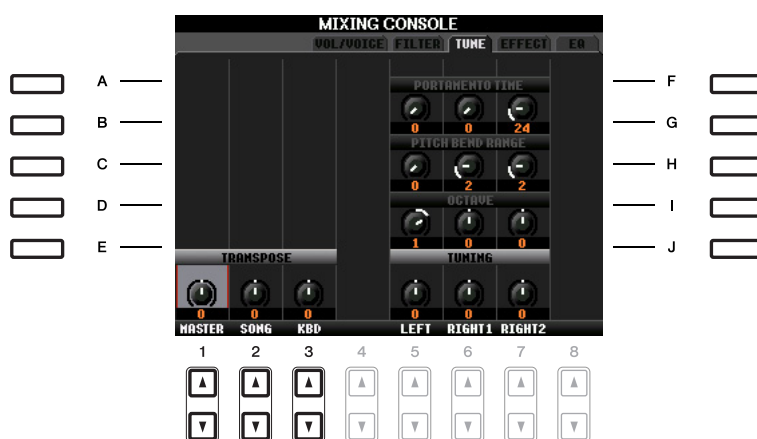
3 Drücken Sie auf der Seite VOL/VOICE die Taste [F], um SONG AUTO REVOICE einzuschalten (ON).

Bearbeiten von FILTER-Parametern



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	(Obertongehalt) Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 12) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 12).

Bearbeiten von TUNE-Parametern



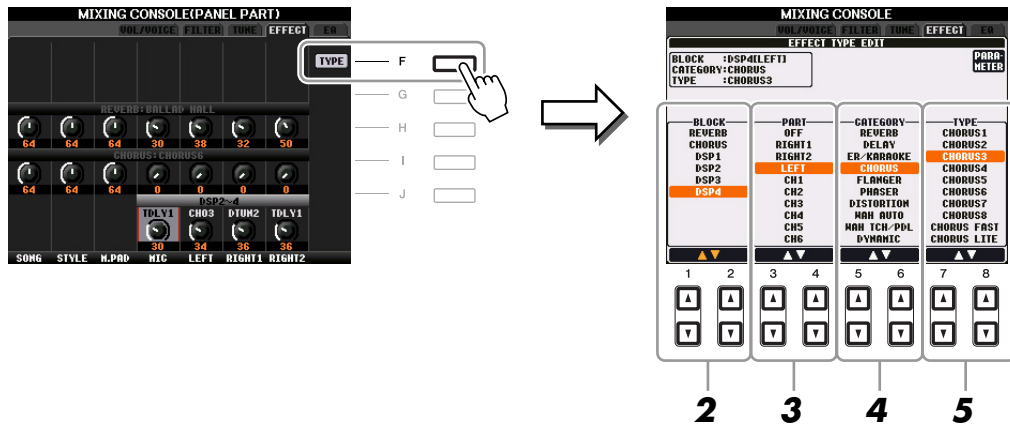
[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von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

Bearbeiten von EFFECT-Parametern

Auswählen eines Effekttyps

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

Das Display zur Auswahl eines Effekttyps wird aufgerufen.



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

Effekt-einheit	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Atmosphäre beim Spiel in einer Konzerthalle oder in einem Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effektblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1–16, Mikrophon-Sound* (PSR-S910)	Alle nicht verwendeten DSP-Blöcke werden bei Bedarf automatisch den entsprechenden Parts (Kanälen) zugewiesen. Ein DSP-Block ist nur für einen der Tastatur-Parts oder Song-Parts verfügbar. * Wird nur von DSP4 bearbeitet.

HINWEIS Wenn der Parameter „Connection“ bei DSP1 (ausgewählt in Schritt 3 im Abschnitt Bearbeiten und Speichern des Effekts auf Seite 76) auf „System“ eingestellt wird, wird der DSP1-Effekt auf den gesamten Style und den Song angewendet. In der Einstellung „Insertion“ verhält sich der DSP1-Effekt genau wie die anderen DSP-Blöcke und wird nur auf den/die Part(s) angewendet, den/die Sie in Schritt 3 ausgewählt hatten.

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

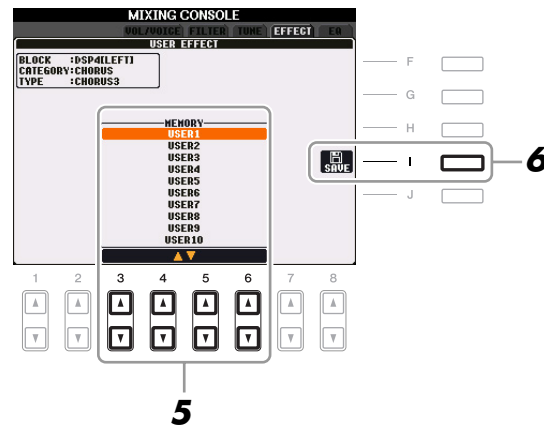
Beachten Sie bitte, dass kein Part ausgewählt werden kann, wenn der ausgewählte Block vom Typ REVERB, CHORUS oder DSP1 ist.

4 Verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼], um die Effekt-CATEGORY auszuwählen.

5 Verwenden Sie die Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼], um den Effekt-TYPE auszuwählen.

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

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



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

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

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

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

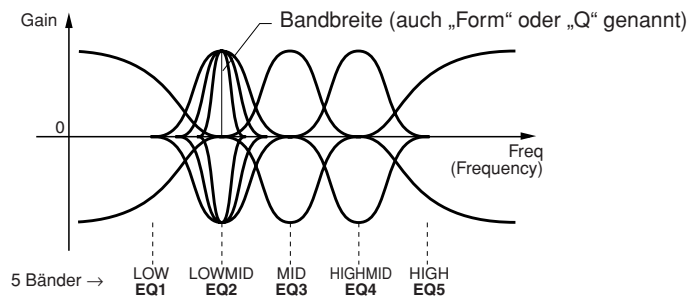
Bearbeiten der EQ-Parameter



[A]/[B]	TYPE	Wählt den gewünschten Master-EQ-Typ aus. Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des Instruments.
[F]	EDIT	Zum Bearbeiten des Master EQ. Siehe Seite 79 .
[D]/[I]	EQ HIGH	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
[E]/[J]	EQ LOW	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

Ein Equalizer (auch „EQ“ genannt) ist ein Signalprozessor, der das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. In der Regel wird ein Equalizer verwendet, um den von Lautsprechern ausgehenden Klang an die speziellen Eigenschaften des Raums anzupassen. Sie können beispielsweise bestimmte Bassfrequenzen dämpfen, wenn Sie in größeren Hallen spielen, die zum Dröhnen neigen, oder Sie können die hohen Frequenzen verstärken, wenn Sie in kleinen Räumen spielen, in denen der Klang relativ dumpf und trocken ist und es keinen Nachhall gibt.

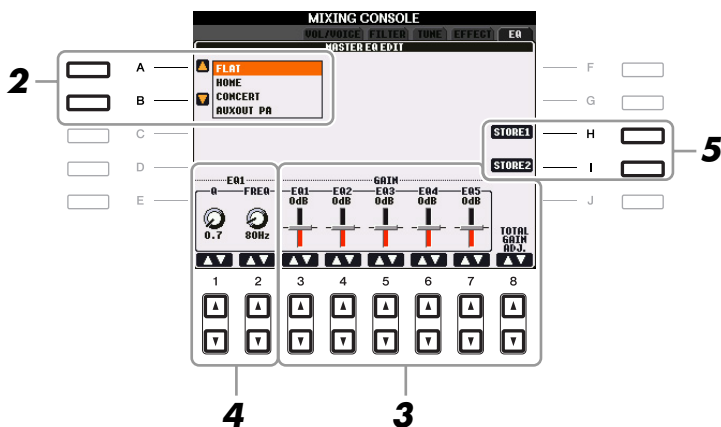
Das Instrument verfügt über einen hochwertigen digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen die Möglichkeit, das endgültige Klangergebnis des Instruments zu beeinflussen. Im EQ-Display können Sie eine der fünf EQ-Voreinstellungen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User-Master-EQ“-Typen speichern.



Ausgewählten Master EQ bearbeiten und speichern

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

Es erscheint das MASTER-EQ-EDIT-Display.



2 Wählen Sie mithilfe der Tasten [A]/[B] einen voreingestellten EQ-Typ aus.

Die eingestellten Parameter des ausgewählten EQ-Typs werden automatisch unten im Display angezeigt.

3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[7 ▲▼], um die fünf Bänder einzeln zu verstärken oder zu dämpfen.

Verwenden Sie die Taste [8 ▲▼], um alle fünf Bänder gleichzeitig zu verstärken oder zu dämpfen.

4 Stellen Sie Q (Bandbreite) und FREQ (Arbeitsfrequenz) des in Schritt 3 ausgewählten Bands ein.

Zum Einstellen der Bandbreite (Kehrwert von „Q“ bzw. „Güte“) verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼].
Je höher der Wert für Q, desto schmaler die Bandbreite.

Zur Einstellung von FREQ (Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]. Für die verschiedenen Bänder steht jeweils ein anderer FREQ-Bereich zur Verfügung.

5 Drücken Sie die Taste [H] oder [I] (STORE 1 oder 2), um den bearbeiteten EQ-Typ zu speichern.

Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern. Der gespeicherte EQ lässt sich im EQ-Tab-Display mit den Tasten [A]/[B] abrufen.

Internet-Direktverbindung

– Direkte Verbindung des PSR-S910/S710 mit dem Internet –

Inhalt

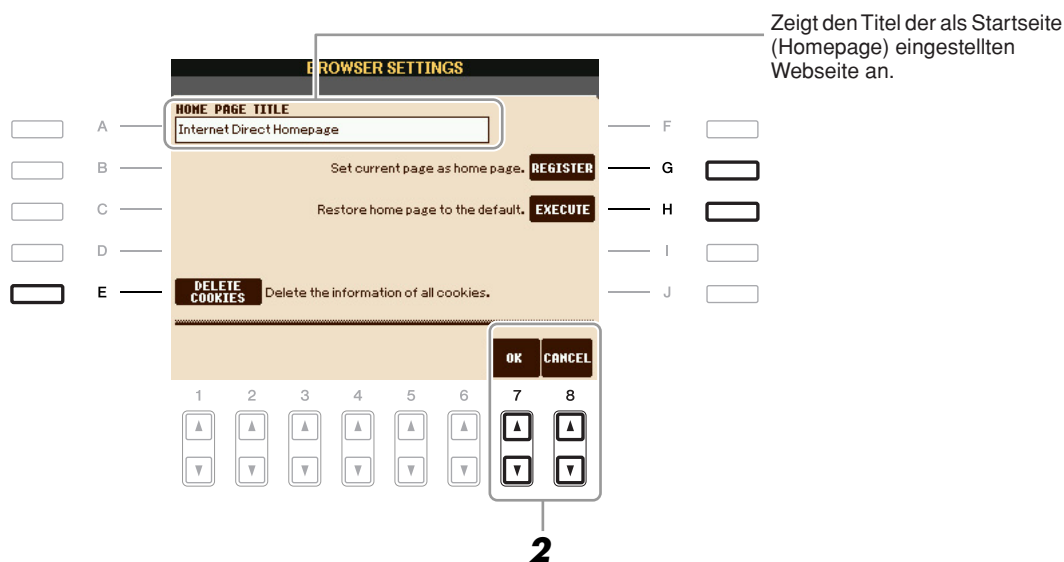
Bearbeiten der Browser-Einstellungen	80
Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen	81
• Lesezeichen bearbeiten	82

Bearbeiten der Browser-Einstellungen

Sie können im Display für die Browser-Einstellungen die Startseite ändern und Cookies löschen.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[INTERNET] → [5 ▼] SETTING → [D] BROWSER SETTINGS



[E]	DELETE COOKIES	Löscht die Cookies.
[G]	REGISTER	Speichert die momentan ausgewählte Seite als Startseite.
[H]	EXECUTE	Stellt die Homepage-Einstellung wieder her.

2 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (OK), um das Display zu verlassen.

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

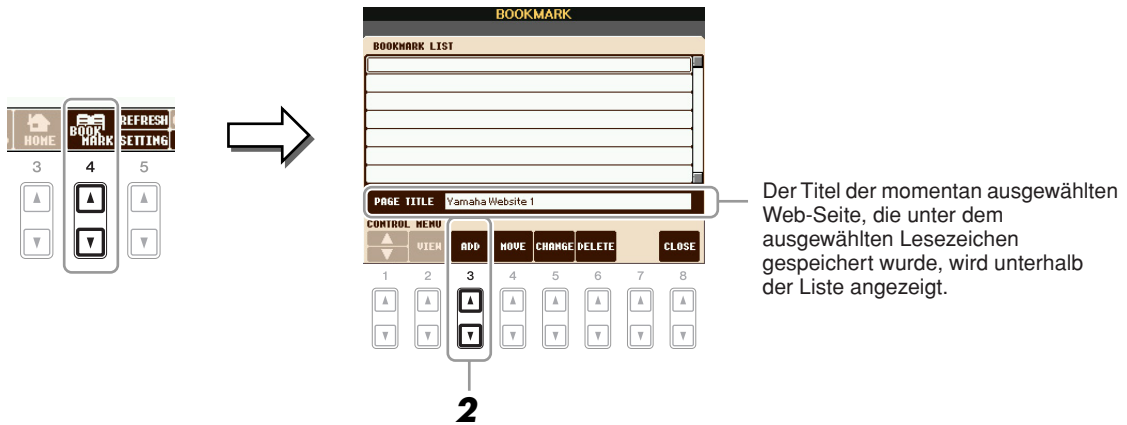
Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen

Sie können die Seite, die Sie gerade betrachten, als Lesezeichen ablegen und einen eigenen Link anlegen, so dass Sie die Seite zukünftig einfach abrufen können.

1 Drücken Sie, während die gewünschte Seite angezeigt wird, die Taste [4 ▲▼] (BOOKMARK).

Das Bookmark-Display für die Lesezeichen erscheint und zeigt eine Liste der bereits gespeicherten Lesezeichen.

HINWEIS Informationen zum Bookmark-Display erhalten Sie auf Seite 82.



2 Rufen Sie mit der Taste [3 ▲▼] (ADD) das Display zur Speicherung von Lesezeichen auf.

3 Wählen Sie die Position des neuen Lesezeichens mit der Taste [1 ▲▼].



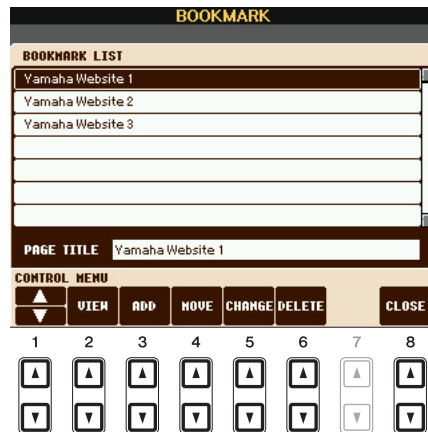
4 Zum Speichern des Lesezeichens drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (EXECUTE), oder drücken Sie [8 ▲▼] (CANCEL) für Abbruch.

5 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE), um zum Browser zurückzukehren.

Die mit dem Lesezeichen versehene Seite kann durch Drücken der Taste [2 ▲▼] (VIEW) im Bookmark-Display geöffnet werden.

Lesezeichen bearbeiten

Im BOOKMARK-Display können Sie die Namen und die Reihenfolge der Lesezeichen ändern oder unerwünschte Lesezeichen von der Liste löschen.



[1 ▲▼]	(UP/DOWN)	Bewegt die Auswahlposition in der Lesezeichenliste.
[2 ▲▼]	VIEW	Öffnet die Webseite des ausgewählten Lesezeichens.
[3 ▲▼]	ADD	Wird beim Speichern des Lesezeichens verwendet (Seite 81).
[4 ▲▼]	MOVE	<p>Ändert die Reihenfolge der Lesezeichen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Wählen Sie das zu verschiebende Lesezeichen aus, und drücken Sie dann die Taste [4 ▲▼] (MOVE). Der untere Teil des Displays ändert sich, und Sie können die neue Position für das Lesezeichen auswählen. 2 Wählen Sie die gewünschte Position mit der Taste [1 ▲▼]. 3 Verschieben Sie das Lesezeichen mit der Taste [7 ▲▼] (EXECUTE) an die ausgewählte Stelle.
[5 ▲▼]	CHANGE	Ändert den Namen des ausgewählten Lesezeichens. Mit dieser Taste rufen Sie das Display zur Zeicheneingabe auf.
[6 ▲▼]	DELETE	Hiermit löschen Sie das in der Liste gewählte Lesezeichen.
[8 ▲▼]	CLOSE	Schließt das BOOKMARK-Display und kehrt zurück zur Browser-Anzeige.

Verbindungen

– Einsatz des Instruments zusammen mit anderen Geräten –

Inhalt

Mikrofoneinstellungen	83
• Allgemeine Mikrofoneinstellungen	83
• Talk-Einstellungen	86
• Bearbeiten von Vokalharmonien	87
Einstellungen für Fußschalter/Fußregler	90
• Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen	90
MIDI-Einstellungen	93
• MIDI-Systemeinstellungen	95
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten	96
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten	97
• Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	98
• Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang	98

Mikrofoneinstellungen

S910 S710

Allgemeine Mikrofoneinstellungen

- 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [I] MIC SETTING → TAB [◀][▶] OVERALL SETTING
- 2 Verwenden Sie die Tasten [A], [C] und [E] (oder [F], [H] und [J]), um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.

Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf [Seiten 84–85](#).



⚠ VORSICHT

Auf der Seite OVERALL SETTING vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen dieses Displays automatisch im Instrument gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne das Display zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

■ 3BAND EQ (ausgewählt durch Taste [A] oder [F])

Ein EQ (Equalizer) ist eine Vorrichtung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Der PSR-S910 besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (LOW, MID und HIGH) zur Klangregelung des Mikrofonklanges.

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	Stellt die Arbeitsfrequenz des entsprechenden Bandes ein.
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	Verstärkt bzw. dämpft den Pegel des jeweiligen Bandes um bis zu 12 dB.

■ NOISE GATE (ausgewählt durch Taste [C] oder [H])

Dieser Effekt schaltet das Eingangssignal stumm, wenn das Mikrofon-Eingangssignal unter einen angegebenen Wert fällt. Dadurch können Sie auf effektive Weise Nebengeräusche herausfiltern, während das gewünschte Signal (Gesang usw.) durchgelassen wird.

[1 ▲▼]	SW (Switch)	Hiermit wird das Noise-Gate ein- oder ausgeschaltet.
[2 ▲▼]	TH. (Threshold)	Dieser Schwellenwert legt den Eingangspegel fest, ab dem Signale durchgelassen werden.

■ COMPRESSOR (ausgewählt durch Taste [C] oder [H])

Dieser Effekt hält den Ausgangspegel niedrig, wenn das Mikrofon-Eingangssignal einen angegebenen Pegel überschreitet. Dies ist besonders nützlich, um Gesangspassagen mit sehr hohen Dynamikschwankungen zu glätten. Das Signal wird dadurch auf effektive Weise „komprimiert“. Leise Passagen werden lauter und laute Passagen werden leiser geregelt.

[3 ▲▼]	SW (Switch)	Hiermit wird der Kompressor ein- oder ausgeschaltet.
[4 ▲▼]	TH. (Threshold)	Der Schwellenwert legt den Eingangspegel fest, ab dem die Kompression angewendet wird.
[5 ▲▼]	RATIO	Legt das Komprimierungsverhältnis fest.
[6 ▲▼]	OUT	Stellt den Gesamtausgangspegel ein.

■ MIC MUTE (ausgewählt durch Taste [C] oder [H])

[8 ▲▼]	MIC MUTE	Wenn hier OFF eingestellt ist, ist das Mikrofonsignal ausgeschaltet.
--------	----------	--

■ MIC VOLUME (ausgewählt durch Taste [E] oder [J])

[8 ▲▼]	MIC VOLUME	Legt die Ausgangslautstärke des Mikrofonklanges fest.
--------	------------	---

■ VOCAL HARMONY CONTROL (ausgewählt durch Taste [E] oder [J])

Die folgenden Parameter legen die Steuerung von Vocal Harmony fest.

[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	VOCODER CONTROL	<p>Der Vocal-Harmony-Effekt im Vocoder-Modus (Seite 85) wird durch Notendaten gesteuert, d.h. die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen bzw. die Noten der Song-Daten. Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, welche Noten zur Steuerung der Harmonie verwendet werden.</p> <p>MUTE/PLAY Ist hier „MUTE“ eingestellt, wird der unten ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) beim Spiel auf der Tastatur oder bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet).</p> <p>OFF/1–16 Wenn hier OFF eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Songdaten ausgeschaltet. Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song des PSR-S910 oder von einem externen MIDI-Sequencer stammen,) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet.</p>
-------------------	--------------------	---

		<p>KBD (Keyboard):</p> <p>OFF Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet.</p> <p>UPPER Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern den Vocal-Harmony-Effekt.</p> <p>LOWER Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern den Vocal-Harmony-Effekt.</p>
[4 ▲▼]	BAL. (Balance)	Hiermit wird die Balance zwischen Hauptgesangsstimme (Ihrer Stimme) und Vocal Harmony eingestellt. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme abgesenkt. Wenn dies auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.
[5 ▲▼]	MODE	<p>Alle Vocal-Harmony-Typen gehören zu einem von drei Modi, die Harmonien auf unterschiedliche Weise erzeugen. Der Harmony-Effekt ist vom ausgewählten Vocal-Harmony-Modus abhängig, und dieser Parameter legt fest, wie die Harmonie auf Ihre Stimme angewendet wird. Nachfolgend sind die drei Modi beschrieben.</p> <p>AUTO Wenn [ACMP] oder [LEFT] auf ON gestellt ist und der Song Akkorddaten enthält, wird der Modus automatisch auf CHORDAL eingestellt. In allen anderen Fällen wird der Modus auf VOCODER eingestellt.</p> <p>VOCOD (Vocoder) Die Harmonienoten werden durch die auf der Tastatur gespielten Noten und/oder die Song-Daten festgelegt. Sie können angeben, ob der Vocoder-Effekt durch Ihr Spiel auf der Tastatur oder durch die Song-Daten (Parameter VOCODER CONTROL weiter oben) gesteuert werden soll.</p> <p>CHORD (Chordal) Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP] eingeschaltet ist), im Tastaturbereich der Voice LEFT gespielte Akkorde (wenn [ACMP] ausgeschaltet und [LEFT] eingeschaltet ist) und in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonie. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.)</p>
[6 ▲▼]	CHORD	<p>Die folgenden Parameter legen fest, welche Daten in einem aufgezeichneten Song zur Akkorderkennung verwendet werden.</p> <p>OFF (Aus) In den Songdaten werden keine Akkorde identifiziert.</p> <p>XF Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet.</p> <p>1–16 Akkorde werden aus den Notendaten des angegebenen Song-Kanals erkannt.</p>
[7 ▲▼]	VOCAL RANGE	<p>(Stimmbereich) Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten.</p> <p>NORM. Standardeinstellung.</p> <p>LOW Einstellung für tiefere Stimme. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit röhrender oder schreiender Stimme geeignet.</p> <p>HIGH Einstellung für höhere Stimme. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet.</p>

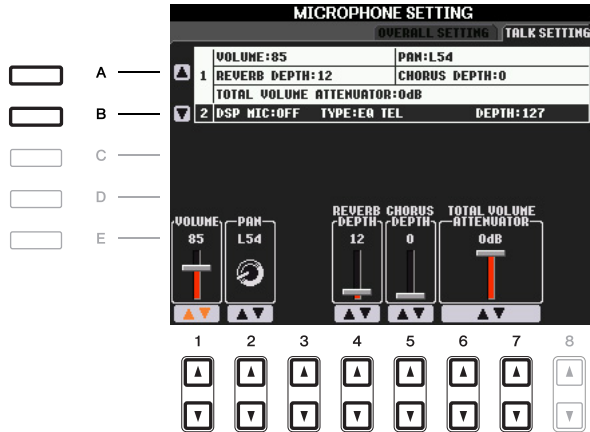
Talk-Einstellungen

Mit dieser Funktion können Sie neben den Einstellungen für Ihren Gesangs-Sound besondere Einstellungen für die Ansagen zwischen den Songs vornehmen.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] → [I] MIC SETTING → TAB [◀][▶] TALK SETTING

2 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼] ein.



⚠ VORSICHT

Auf der Seite TALK SETTING vorgenommene Einstellungen werden beim Verlassen dieses Displays automatisch im Instrument gespeichert. Wenn Sie das Instrument jedoch ausschalten, ohne das Display zu schließen, gehen die Einstellungen verloren.

HINWEIS Diese Einstellungen können auf den Laufwerken USER oder USB als System-Setup-Datei gespeichert werden: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET. Siehe Seite 105.

1 Parameter der Talk-Einstellungen

[1 ▲▼]	VOLUME	Legt die Ausgabelautstärke des Mikrofonsignals fest.
[2 ▲▼]	PAN	Legt die Stereoposition des Mikrofonklanges fest.
[4 ▲▼]	REVERB DEPTH	Legt die Intensität der auf den Mikrofonklang angewendeten Reverb-Effekte fest.
[5 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Legt die Stärke des Chorus-Effekts für den Mikrofonklang fest.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Hier legen Sie die Stärke der Absenkung der Gesamtlautstärke (mit Ausnahme des Mikrofon-Eingangssignals) fest – dadurch können Sie sehr einfach das Verhältnis zwischen Ihrer Singstimme und der Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.

2 DSP-Parameter

[3 ▲▼]	DSP MIC ON/OFF	Schaltet den auf den Mikrofonklang angewendeten DSP-Effekt ein oder aus.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DSP MIC TYPE	Wählt den DSP-Effekttyp für den Mikrofonklang aus.
[6 ▲▼]	DSP MIC DEPTH	Stellt die Intensität des auf den Mikrofonklang angewendeten DSP-Effekts ein.

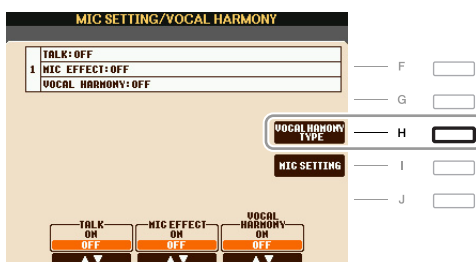
Bearbeiten von Vokalharmonien

Dieser Abschnitt enthält eine kurze Beschreibung der Erstellung von Vocal-Harmony-Typen und eine detaillierte Liste der Bearbeitungsparameter. Sie können bis zu zehn Vocal-Harmony-Typen erstellen und speichern.

1 Drücken Sie die Taste [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Rufen Sie mit der Taste [H] (VOCAL HARMONY TYPE) das Display zur Auswahl des VOCAL HARMONY TYPE auf.



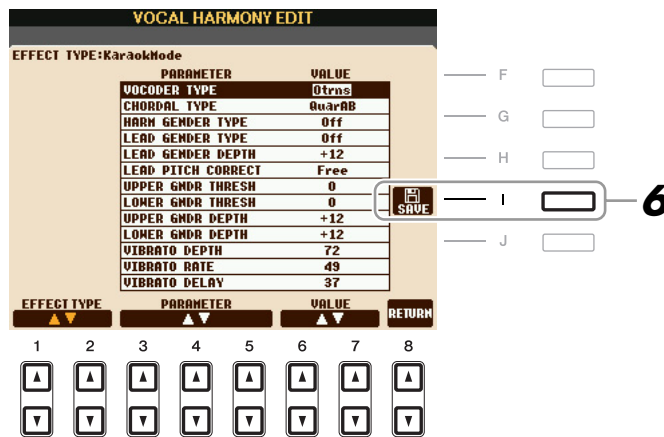
3 Wählen Sie den zu bearbeitenden Vocal-Harmony-Typ mit den Tasten [A]–[J] aus.



4 Rufen Sie mit der Taste [8 ▼] (EDIT) das VOCAL-HARMONY-EDIT-Display auf.

NÄCHSTE SEITE

5 Bearbeiten Sie die Vokalharmonien.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	EFFECT TYPE	Wählt erneut den Vocal-Harmony-Typ aus.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	PARAMETER	Wählt den zu bearbeitenden Parameter aus. Siehe weiter unten.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	VALUE	Stellt den Wert des ausgewählten Parameters ein.
[8 ▲▼]	RETURN	Keht zum VOCAL-HARMONY-TYPE-Auswahl-Display zurück.

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

⚠ VORSICHT

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

Parameter für die Vocal-Harmony-Bearbeitung

VOCODER TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 85) auf „VOCODER“ eingestellt ist.
CHORDAL TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 85) auf „CHORDAL“ eingestellt ist.
HARMONY GENDER TYPE	(Geschlechtstyp für Harmonie) Legt fest, ob das Geschlecht des Harmonieklangs geändert wird oder nicht. Off (Aus) Das Geschlecht des Harmonieklangs wird nicht geändert. Auto Das Geschlecht des Harmonieklangs wird automatisch geändert.
LEAD GENDER TYPE	(Geschlecht der Hauptstimme) Legt fest, ob und wie das Geschlecht der Hauptstimme (d. h. des direkten Mikrofonklangs) geändert wird. Beachten Sie, dass die Anzahl der Harmonienoten vom ausgewählten Typ abhängt. Wenn „Off“ ausgewählt ist, werden drei Harmonienoten erzeugt. Andere Einstellungen erzeugen zwei Harmonienoten. Off (Aus) Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Unison (Unisono) Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Sie können LEAD GENDER DEPTH einstellen wie beschrieben auf Seite 89. Male (Männlich) Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert. Female (Weiblich) Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert.

📄 NÄCHSTE SEITE

LEAD GENDER DEPTH	(Intensität für Geschlecht der Hauptstimme) Stellt den Grad der Änderung der Hauptstimme ein. Ist verfügbar, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ die Stimme.
LEAD PITCH CORRECT	Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Ist „Smooth“ oder „Hard“ eingestellt, wird die Tonhöhe der Hauptstimme exakt in Halbtonschritten geändert.
UPPER GENDER THRESHOLD	(Obere Geschlechtsschwelle) Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten über der Hauptstimme liegt.
LOWER GENDER THRESHOLD	(Untere Geschlechtsschwelle) Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten unter der Hauptstimme liegt.
UPPER GENDER DEPTH	(Obere Intensität für Geschlecht) Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten oberhalb von UPPER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ die Stimme.
LOWER GENDER DEPTH	(Untere Intensität für Geschlecht) Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten unterhalb von LOWER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ die Stimme.
VIBRATO DEPTH	(Vibrato-Intensität) Legt den Grad des auf den Harmonieklang angewendeten Vibrato-Effekts fest. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO RATE	(Vibrato-Geschwindigkeit) Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO DELAY	(Vibrato-Verzögerung) Legt die Verzögerung fest, mit der der Vibrato-Effekt auf eine Note angewendet wird. Höhere Werte führen zu einer längeren Verzögerung.
HARMONY 1/2/3 VOLUME	Stellt jeweils die Lautstärke der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonienote ein.
HARMONY 1/2/3 PAN	Stellt jeweils die Stereo-Position (Pan) der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonie-Note ein. Random Die Stereoposition des Klangs wird bei jedem Tastaturanschlag zufällig geändert. Dies ist wirksam, wenn der Harmony-Modus (Seite 85) auf „VOCODER“ oder „CHORDAL“ eingestellt ist. L63>R – C – L<R63 Der Wert L63>R lässt den Klang ganz links erscheinen, der Wert C entspricht der Mitte und L<R63 ganz rechts.
HARMONY 1/2/3 DETUNE	Verstimmt jeweils die Tonhöhe der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonie-Note um den angegebenen Prozentwert.
PITCH TO NOTE	Wenn hier „ON“ eingestellt ist, können Sie die Voices des Instruments mit Ihrer Stimme „spielen“. (Das Instrument überprüft die Tonhöhe Ihrer Stimme und wandelt sie in Notendaten für den Klangerzeuger um. Beachten Sie jedoch, dass dynamische Änderungen Ihrer Stimme sich nicht auf die Lautstärke des Klangerzeugers auswirken.)
PITCH TO NOTE PART	Legt fest, welcher Part des Instruments von der Hauptstimme gesteuert wird, wenn der Parameter „Pitch to Note“ auf „ON“ gesetzt ist.

Einstellungen für Fußschalter/Fußregler

Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen

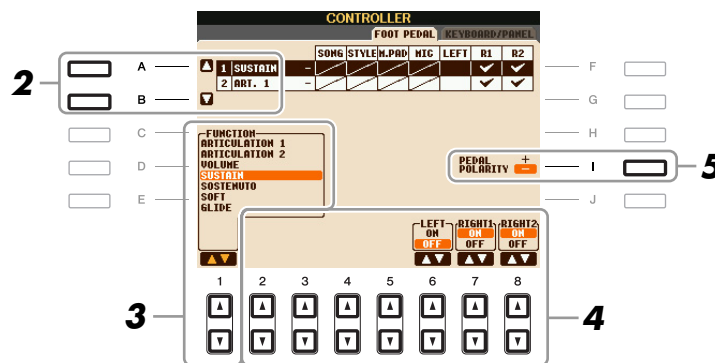
Die Funktionen, die dem angeschlossenen Fußschalter oder Fußregler standardmäßig zugeordnet sind, können geändert werden. So können Sie zum Beispiel mit dem Fußschalter die Style-Wiedergabe beginnen oder anhalten, oder mit dem Fußregler Tonhöhenänderungen (Pitch Bends) erzeugen.

HINWEIS Informationen über das Anschließen eines Fußschalters und darüber, welche Schaltetypen angeschlossen werden können, erhalten Sie in Kapitel 10 der Bedienungsanleitung.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL

2 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten eines der beiden Pedale aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.



3 Benutzen Sie die Taste [1 ▲▼], um die Funktion auszuwählen, die dem in Schritt 2 festgelegten Pedal zugewiesen werden soll.

Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf [Seiten 90–92](#).

HINWEIS Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-Aufnahme ([Seite 52](#)) und Programmabfolge (Registration Sequence; [Seite 69](#)). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-Aufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen

4 Verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Details der ausgewählten Funktion einzustellen (den Part, auf den Sie die Funktion anwenden möchten, usw.).

Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt von der in Schritt 3 ausgewählten Funktion ab.

5 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals mit der Taste [I] um.

Das Ein- und Ausschalten des Pedals kann je nach an das Instrument angeschlossenem Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie die ausgewählte Funktion einschalten, wenn Sie ein bestimmtes Pedal drücken, während Sie durch Drücken eines anderen Pedalmodells bzw. des Pedals eines anderen Herstellers dieselbe Funktion ausschalten. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um den Vorgang umzukehren.

■ Zuweisbare Pedalfunktionen

Für die mit „*“ gekennzeichneten Funktionen verwenden Sie bitte nur den Fußregler, da Fußschalter hierfür ungeeignet sind.

ARTICULATION 1/2 (PSR-S910)	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
VOLUME*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Part ein- oder ausschalten.



NÄCHSTE SEITE

SUSTAIN	(Aushalten) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flute-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
SOFT	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leiseeffekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
GLIDE	(Gleiten) Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe; sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. ON SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. OFF SPEED Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest. LEFT, RIGHT 1, 2 Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
PORTAMENTO	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein gleitender Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d. h. wenn eine Note gespielt wird, während die vorhergehende Note noch eben gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus (Seite 74) eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten. HINWEIS Diese Funktion betrifft keine der Organ-Flute-Voices und nur einige der Super-Articulation-Voices, auch wenn sie den Pedalen zugewiesen wurde.
PITCHBEND*	(Tonhöhenbeugung) Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden. UP/DOWN Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. RANGE Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. LEFT, RIGHT 1, 2 Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
MODULATION*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt an. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
MODULATION (ALT) (PSR-S910)	Als Variation von MODULATION können die Effekte (Waveform) mit dem Pedal/Fußschalter ein- und ausgeschaltet werden. Mit jeder Betätigung des Pedals/Fußschalters werden die Effekte (Waveform) abwechselnd ein- und ausgeschaltet. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.

DSP VARIATION	Identisch mit der [DSP VARI.]-Taste auf dem Bedienfeld.
HARMONY/ECHO	Identisch mit der Taste [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY (PSR-S910)	Schaltet die Vocal-Harmony-Funktion ein und aus.
TALK (PSR-S910)	Schaltet die Sprechfunktion der Taste [MIC SETTING] ein und aus.
SCORE PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
LYRICS PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
TEXT PAGE +/-	Sie können zur nächsten/vorherigen Textseite wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
SONG PLAY/PAUSE	Identisch mit der SONG-Taste [▶/] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den Tasten INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die MAIN-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird ein Break gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die MAIN-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1–3	Entspricht den Tasten ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	(Ein-/Ausblenden) Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERD/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 17).
BASS HOLD	(Bass halten) Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Wenn die Erkennungsmethode auf AI FULL KEYBOARD eingestellt ist, hat diese Funktion keine Auswirkung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument wieder, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen. HINWEIS Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

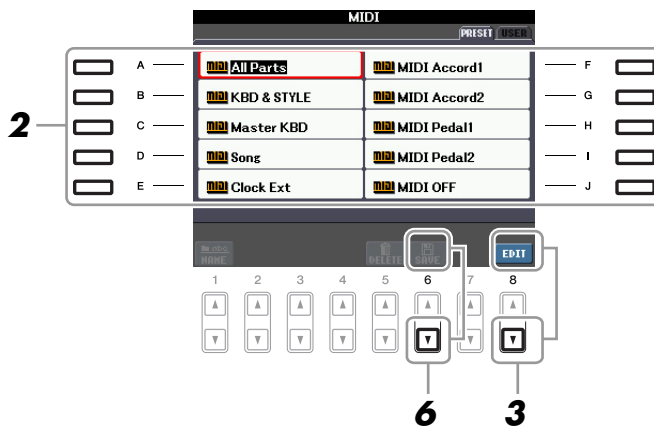
MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt können Sie die auf MIDI bezogenen Einstellungen für das Instrument vornehmen. Das PSR-S910/S710 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Display bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

HINWEIS Sie können all Ihre eigenen Vorlagen in Form einer Datei auf dem USB-Speichergerät ablegen: [FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET → [G] MIDI SETUP FILES. Siehe Seite 105.

1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [I] MIDI



2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage oder Schablone (Template) von der PRESET-Seite aus (Seite 94).

Wenn Sie bereits eine eigene Vorlage erzeugt und auf der Seite USER gespeichert haben, können Sie diese von der USER-Seite abrufen.

3 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (EDIT), um das MIDI-Display zur Bearbeitung der Vorlage aufzurufen.

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

- **SYSTEM** MIDI-Systemeinstellungen (Seite 95)
- **TRANSMIT** MIDI-Übertragungseinstellungen (Seite 96)
- **RECEIVE** MIDI-Empfangseinstellungen (Seite 97)
- **BASS** Einstellungen für die Bassnote des Akkords für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten (Seite 98)
- **CHORD DETECT** Einstellungen für den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten (Seite 98)

5 Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Auswahl-Display für MIDI-Vorlagen zurückzukehren.

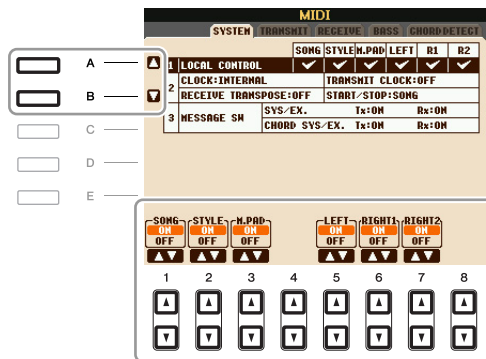
6 Wählen Sie das Display der USER-Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶], und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (SAVE), um die bearbeitete Vorlage zu speichern.

■ Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

ALL PARTS	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts identisch mit „ALL PARTS“. Die Parts für die rechte Hand werden nicht als RIGHT 1 und 2, sondern als „UPPER“ behandelt, und der Part für die linke Hand wird als „LOWER“ behandelt.
Master KBD	Mit dieser Einstellung fungiert das Instrument als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Song	Alle Sendekanäle sind so eingestellt, dass sie den Song-Kanälen 1–16 entsprechen. Diese Option wird verwendet, um Song-Daten mit einem externen Klangerzeuger zu spielen und Song-Daten auf einem externen Sequencer aufzunehmen.
Clock Ext.	Die Wiedergabe oder Aufnahme (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht zur internen Taktsteuerung des Instruments, sondern zu einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des an das Instrument angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten.
MIDI Accord 1	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Instrument steuern.
MIDI Accord 2	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Notenevents interpretiert werden.
MIDI Pedal 1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Akkordgrundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern.
MIDI Pedal 2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen.
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.

MIDI-Systemeinstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der SYSTEM-Seite auf [Seite 93](#). Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.



1 Local Control

Schaltet „Local Control“ (lokale Steuerung) für jeden einzelnen Part ein oder aus. Bei Aktivierung von „Local Control“ (ON) steuert die Tastatur des Instruments den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger an, wodurch die eigenen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ deaktivieren (OFF), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Instruments getrennt, so dass kein Ton erzeugt wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Regler verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequenzer die internen Voices des Instruments spielen und mit Hilfe der Tastatur des Instruments Noten auf dem externen Sequenzer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

2 Clock-Einstellung usw.

■ CLOCK

Bestimmt, ob das Instrument durch den eigenen internen Taktgeber (Clock) oder durch ein externes MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. INTERNAL ist die normale Taktgebereinstellung, wenn das Instrument allein oder als Master-Keyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie das Instrument mit einem externen Sequenzer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und es mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter richtig einstellen: MIDI, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z.B. an die Buchse MIDI IN des Instruments) und das MIDI-Taktgebersignal richtig überträgt.

HINWEIS Wenn die Clock auf einen anderen Wert als INTERNAL eingestellt wird, können Style, Song oder Multi Pad nicht mit den Tasten am Bedienfeld gespielt werden.

■ TRANSMIT CLOCK

Schaltet die Übertragung von MIDI-Taktsignalen (F8) ein oder aus. Wenn hier OFF eingestellt ist, werden auch bei der Wiedergabe von Songs oder Styles keine MIDI-Clock- oder Start/Stop-Daten gesendet.

■ RECEIVE TRANSPOSE

Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Instruments auf die Noten-Events angewendet wird, die das Instrument über MIDI empfängt.

■ START/STOP

Bestimmt, ob die eingehenden FA- (Start) und FC- (Stopp) Meldungen die Song- oder Style-Wiedergabe beeinflussen.

3 MESSAGE SW (Message Switch)

■ SYS/EX.

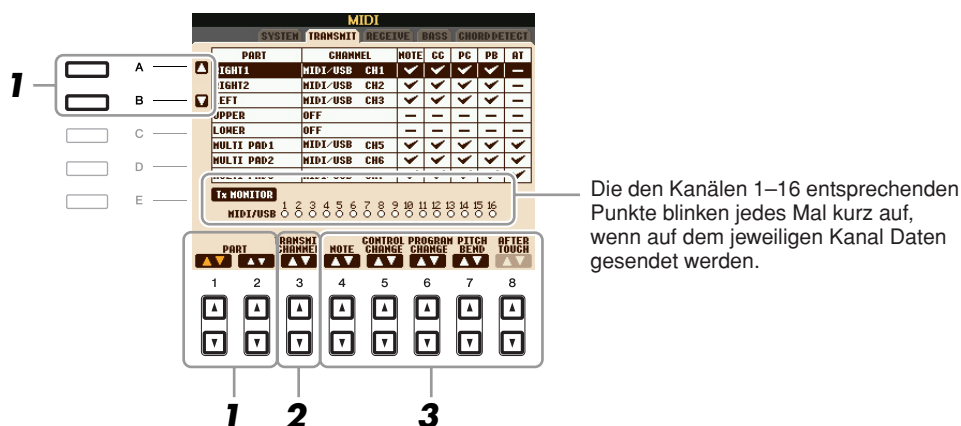
Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus. Die Einstellung „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten erzeugten systemexklusiven MIDI-Meldungen ein oder aus.

■ CHORD SYS/EX.

Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung / Grundton und Akkordart) ein oder aus. Der Wert „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der TRANSMIT-Seite auf [Seite 93](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] oder [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Part auszuwählen, dessen Sendeeinstellungen Sie ändern möchten.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

UPPER

Der Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices (RIGHT 1 und/oder 2) gespielt wird.

LOWER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur links vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird. Dies wird nicht vom Ein/Aus-Status der [ACMP]-Taste beeinflusst.

2 Verwenden Sie die Taste [3 ▲▼], um den Kanal auszuwählen, über den der ausgewählte Part gesendet wird.

HINWEIS Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

HINWEIS Schreibgeschützte Songs können auch dann nicht gesendet werden, wenn die richtigen Song-Kanäle 1–16 für Übertragung eingestellt sind.

3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der gesendeten Daten festzulegen.

Die folgenden MIDI-Events können im Display TRANSMIT/RECEIVE eingestellt werden.

NOTE (Noten-Events) [Seite 59](#)

CC (Control Change) [Seite 59](#)

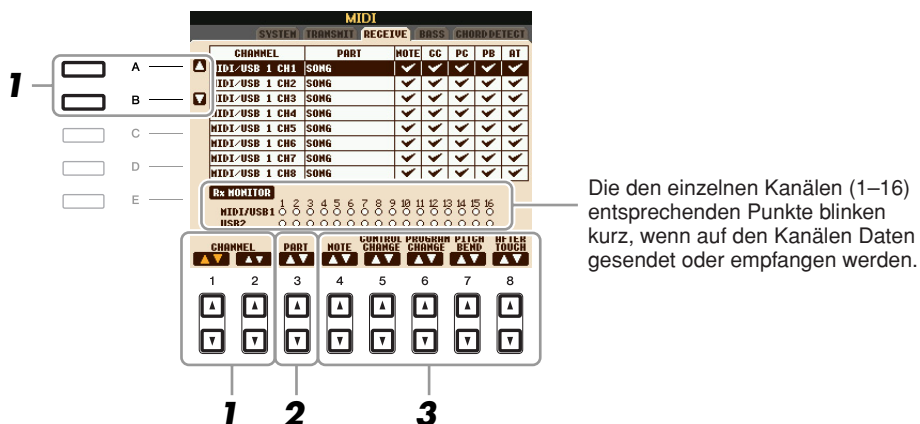
PC (Program Change) [Seite 59](#)

PB (Pitch Bend) [Seite 59](#)

AT (Aftertouch) [Seite 59](#)

Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der RECEIVE-Seite auf Seite 93. Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B] oder [1 ▲▼]/[2 ▲▼], um den Empfangskanal einzustellen.

Das PSR-S910/S710 kann über die USB-Verbindung MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).

2 Verwenden Sie die Taste [3 ▲▼], um den Part auszuwählen, auf dem der ausgewählte Kanal empfangen wird.

Mit Ausnahme der zwei nachstehenden Parts ist die Konfiguration der Parts identisch mit derjenigen, die bereits in der Bedienungsanleitung erläutert wurde.

KEYBOARD

Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Instrument.

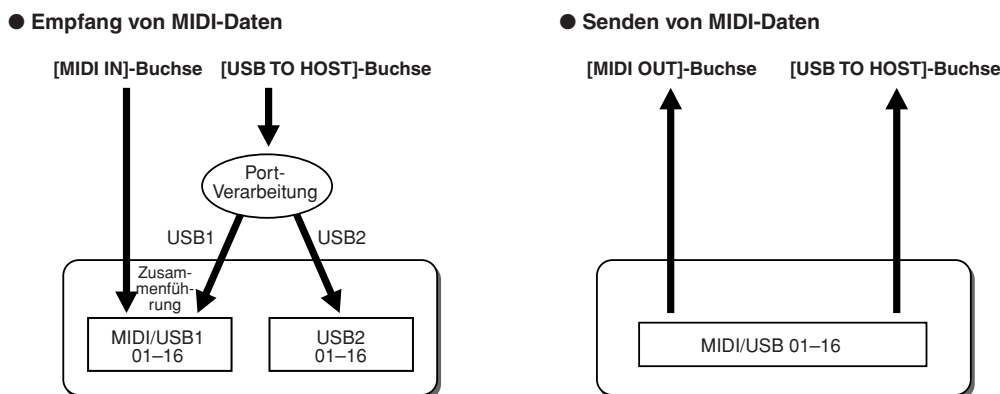
EXTRA PART 1–5

Für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten sind fünf Parts speziell reserviert. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen fünf Parts, die zusätzlich zu den allgemeinen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonklangs) verwendet werden können, kann der PSR-S910/S710 als multitimbaler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

3 Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Art der zu empfangenden Daten festzulegen.

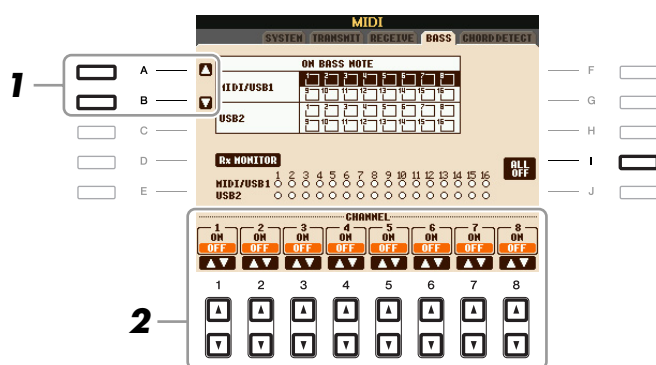
Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

Die Beziehung zwischen den [MIDI]-Buchsen und der [USB]-Buchse, die zum Senden/Empfangen von 32 Kanälen mit MIDI-Meldungen verwendet werden können (16 Kanäle x 2 Ports), sieht folgendermaßen aus:



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

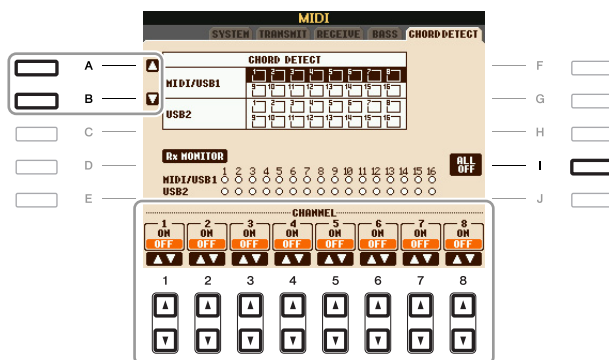
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der BASS-Seite auf [Seite 93](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf Basis der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



- 1** Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den Kanal auszuwählen.
- 2** Stellen Sie die gewünschten Kanäle mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] auf ON oder OFF. Sie können auch alle Kanäle mit der Taste [I] (ALL OFF) auf OFF einstellen.

Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der CHORD-DETECT-Seite auf [Seite 93](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf Basis der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind abhängig von der ausgewählten Erkennungsmethode. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s.o.).

Utility

– Vornehmen globaler Systemeinstellungen –

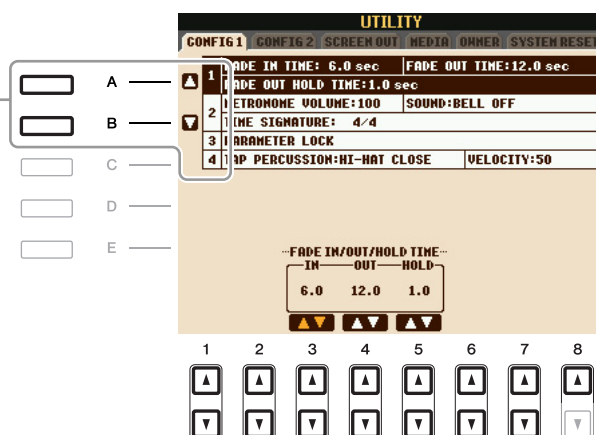
Inhalt

CONFIG199
CONFIG2101
SCREEN OUT101
MEDIA102
OWNER103
SYSTEM RESET104
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen	104
• Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei	105

CONFIG1

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:

- 1 Fade In/Out
- 2 Metronome
- 3 Parameter Lock
- 4 Tap



1 Fade In/Out (Ein- und Ausblenden)

Diese Parameter bestimmen das Verhalten, wenn die Style- oder Song-Wiedergabe mit der Taste [FADE IN/OUT] ein-/ausgeblendet wird.

[3 ▲▼]	FADE IN TIME	(Einblendzeit) Legt fest, wie lange der Einblendvorgang oder der Anstieg vom Minimum zum Maximum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME	(Ausblendzeit) Legt fest, wie lange der Ausblendvorgang oder der Abfall vom Maximum zum Minimum dauert (Wertebereich: 0–20,0 Sekunden).
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	(Ausblend-Haltezeit) Legt fest, wie lange die Lautstärke nach dem Ausblenden auf dem Wert 0 bleibt (Wertebereich: 0–5,0 Sekunden).

2 Metronom

[2 ▲▼]	VOLUME	Legt die Lautstärke des Metronomklangs fest.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SOUND	Legt fest, ob der erste Taktschlag jedes Taktes mit einem Glockenton betont wird oder nicht.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Legt die Taktart für den Metronomklang fest.

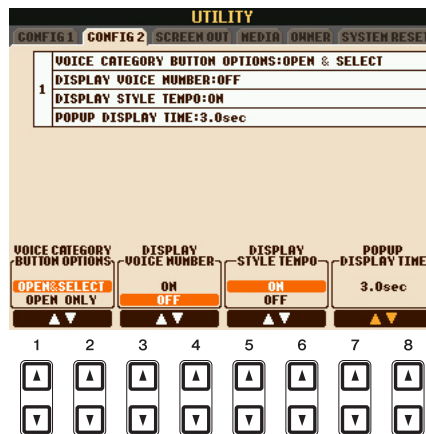
3 Parametersperre

Diese Funktion wird verwendet, um bestimmte Parameter (z.B. Effekt, Split-Punkt usw.) „sperren“, so dass sie nur über die Steuerelemente des Bedienfelds ausgewählt werden können, nicht aber über Abruf per Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder oder Song- und Sequenz-Daten. Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]–[7 ▲▼], um den gewünschten Parameter auszuwählen, und sperren Sie diesen mit der Taste [8 ▲] (MARK ON).

4 Tap

Hiermit legen Sie die bei Verwendung der Tap-Funktion erzeugte Drum-Voice und deren Velocity fest.

[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Wählt das Schlaginstrument aus.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Stellt die Velocity ein.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	<p>Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird.</p> <p>OPEN & SELECT Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit der zuletzt ausgewählten Voice der Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p> <p>OPEN ONLY (Nur öffnen) Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DISPLAY VOICE NUMBER	<p>Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahl-Display die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.</p> <p>HINWEIS Die hier angezeigten Nummern beginnen bei „1“. Die tatsächlichen MIDI-Programmwechselnummern sind dementsprechend eine Ganzzahl niedriger, da dieses Nummernsystem mit 0 anfängt.</p> <p>HINWEIS Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	DISPLAY STYLE TEMPO	Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Legt fest, in welcher Zeit sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)

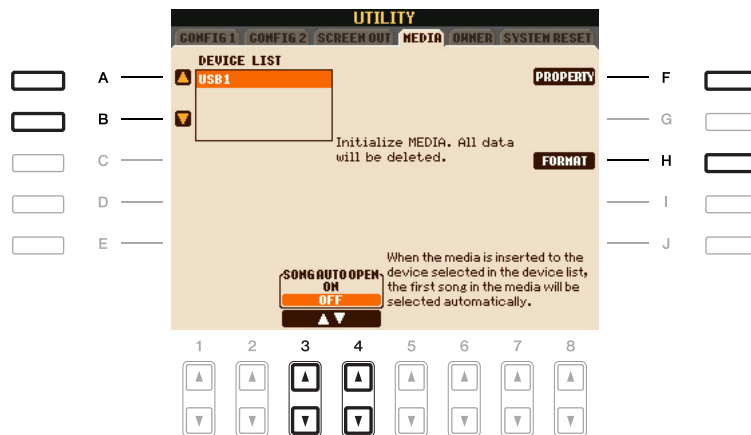
SCREEN OUT



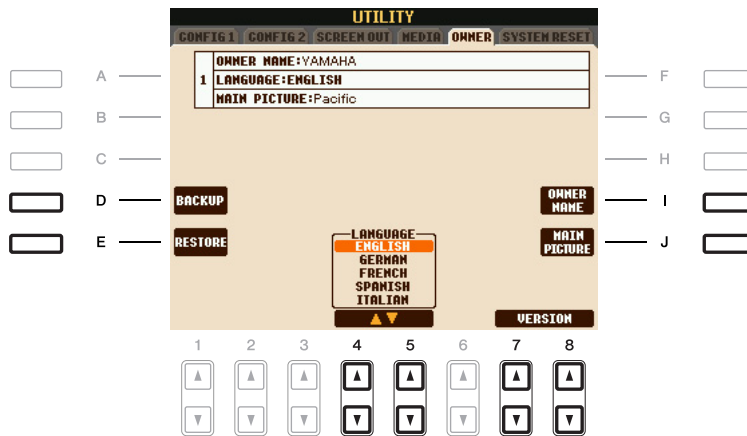
Lesen Sie hierzu Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.

MEDIA

Sie können wichtige Funktionen für Medien für das Instrument einstellen oder ausführen. Der Begriff „Medium“ bezieht sich auf das angeschlossene USB-Speichergerät.



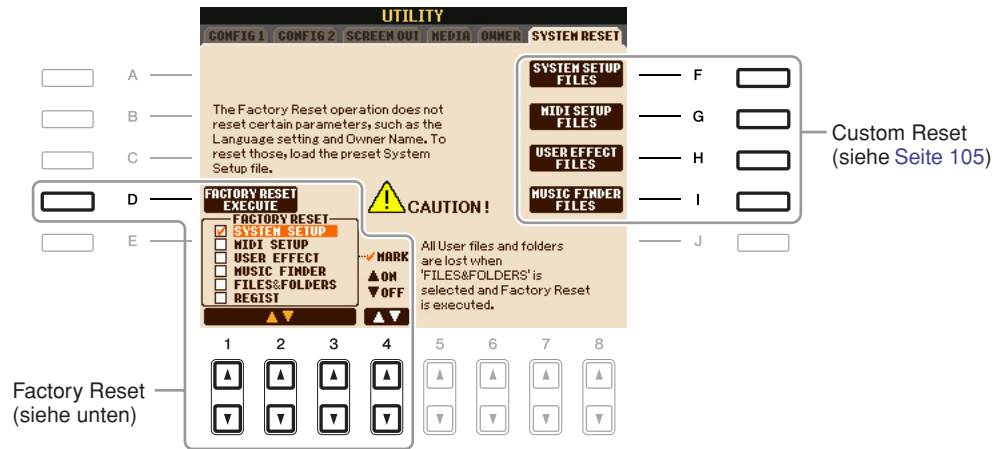
[A]/[B]	DEVICE LIST	Wählt das gewünschte Medium aus, dessen verbleibenden Speicherplatz Sie prüfen möchten (siehe „PROPERTY“ weiter unten) oder formatiert das Medium (siehe Bedienungsanleitung).
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des Mediums, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Medium vorhanden ist. HINWEIS Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[H]	FORMAT	Formatiert das Medium, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Lesen Sie hierzu Kapitel 10 in der Bedienungsanleitung.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion SONG AUTO OPEN ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ und wenn das Medium eingelegt ist, das oben in der Geräteliste ausgewählt ist, ruft das Instrument automatisch den ersten Song auf dem Medium ab.



[D]	BACKUP	Mit diesem Vorgang können Sie alle Daten des Instruments auf einem USB-Speichergerät sichern. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[E]	RESTORE	Lädt eine Sicherungsdatei (Backup) vom USB-Speichergerät.
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Besitzernamen wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[J]	MAIN PICTURE (PSR-S910)	Hiermit können Sie ein Hintergrundbild für das Main-Display auswählen. Sie können eines der Bilder auswählen, die auf der Preset-Seite zur Auswahl bereitstehen. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um das Auswahl-Display zu schließen. Sie können auch ein eigenes Bild von einem USB-Speichermedium verwenden. Achten Sie darauf, dass das Bild eine Bitmap-Datei ist (.BMP) und nicht größer als 320 x 240 Pixel. Kopieren Sie die gewünschte Datei zunächst von USB auf die USER-Seite, und wählen Sie sie dann auf der USER-Seite aus. HINWEIS Die obigen Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Seite 39).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Zeigt die Versionsnummer dieses Instruments an.

SYSTEM RESET

Es gibt zwei Reset-Methoden im SYSTEM-RESET-Display: Factory Reset (Werksvoreinstellungen) und Custom Reset (eigene Voreinstellungen).



Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Mit dieser Funktion können Sie den Status des Instruments auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen.

- Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] das gewünschte Element aus, und setzen Sie dann mit den Tasten [4 ▲] (MARK ON) die Markierung.

Um die Markierung zu entfernen, drücken Sie die Taste [4 ▼] (MARK OFF).

SYSTEM SETUP	Setzt die „System Setup“-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
MIDI SETUP	Versetzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die User-Effect-Einstellungen einschließlich der im Display MIXING CONSOLE erstellten anwenderdefinierten Effekttypen, Master EQ-Typen und Vocal-Harmony-Typen (PSR-S910) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
MUSIC FINDER	Versetzt die Music Finder-Daten (alle Datensätze) zurück in den Auslieferungszustand.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Dasselbe kann durch Einschalten mit der [STANDBY/ON]-Taste bei gedrückt gehaltener Klaviertaste H5 bewirkt werden (das auf der Tastatur am weitesten rechts liegende H).

- Drücken Sie die Taste [D] (FACTORY RESET), um für alle markierten Elemente den Factory Reset durchzuführen.

Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei

Für die folgenden Einträge können Sie Ihre eigenen Einstellungen als einzelne Datei speichern, um diese später abrufen zu können.

- 1 Nehmen Sie alle zu speichernden Einstellungen am Instrument vor.**
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**
[FUNCTION] → [J] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 3 Drücken Sie eine der Tasten [F]–[I], um das entsprechende Display zur Speicherung der Daten auszuwählen.**

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Displays wie [FUNCTION] → [J] UTILITY und der Anzeige für Mikrofoneinstellungen (PSR-S910) festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die User-Effect-Einstellungen, die die in den Displays MIXING CONSOLE erstellten anwenderdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen und Vocal-Harmony-Typen (PSR-S910) umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

- 4 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] die Registerkarte (außer PRESET) aus, unter der Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.**
- 5 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um Ihre Datei zu speichern.**
- 6 Um Ihre Datei abzurufen, drücken Sie die gewünschten Tasten [F]–[I] im SYSTEM-RESET-Display, und wählen Sie dann die gewünschte Datei aus.**

Index

Zahlen

1-16	45
3BAND EQ	84

A

ACCENT TYPE	29
AI FINGERED	17
AI FULL KEYBOARD	17
Akkord-Events	59
ALL-PURPOSE	34
AMPLITUDE	12
Anschlagdynamik (Touch Response)	5
Any Key	43
APPEND	66
ARABIC	8
ARPEGGIO	34
ARTICULATION	90
ASSEMBLY	22, 26
ASSIGN (Harmony/Echo)	7
ATTACK	13
AUTO CH SET	41
Automatische Voice-Zuordnung für den Song	72

B

BAR CLEAR	30
BAR COPY	30
BASIC	22–23
BASS	93, 98
BEAT CONVERTER	28
BOOST/CUT	29
BRIGHT. (Helligkeit)	12
BRIGHTNESS	73
BROWSER SETTINGS	80
BYPASS	33

C

CHANNEL (Song Creator)	45, 54
CHANNEL (Style Creator)	22, 30
CHANNEL TRANSPOSE	56
CHORD (Song Creator)	45, 49
CHORD (Style Creator)	32–33

CHORD DETECT	93, 98
CHORD FINGERING	16
CHORD NOTE ONLY (Nur Akkordnote)	7
CHORD SYS/EX.	95
Chord Tutor	16

CHORUS	13, 75
CHORUS DEPTH (Talk)	86
CHORUS DEPTH (Voice Set)	13
CLOCK	95
COMMON	11
COMPARE	10
COMPRESSOR	84
CONFIG1	99
CONFIG2	101
CONTROLLER	5, 9, 90
CONTROLLER (Voice Set)	12
COOKIE	80
Cool!	3
Custom Reset	105

D

Darstellung von Text	39
DECAY	13
DELETE (Song Creator)	56
DELETE (Style Creator)	24
DIGITAL REC MENU	22, 45, 61
DORIAN	34
Drums	3
DSP	13, 75
DSP MIC	86
DYNAMICS	29

E

Echo Type	6
Echtzeitaufnahme (Multi Pad)	61
Echtzeitaufnahme (Style)	23
EDIT	22
EFFECT	75
EFFECT/EQ	13
EG	13
Ein-Tasten-Einstellung	21
Einzelschritt-Aufnahme (Style)	26
EQ	14, 78

EQUAL	8
Equalizer	78
Event-List-Display	26, 58
EXPAND/COMP.	29

F

Fade In/Out (Ein-/Ausblenden)	99
Favorite	64
Feineinstellung	8
FILTER (Mixing Console)	73
FILTER (Song/Style Creator)	60
FILTER (Voice Set)	12
FINE	28
FINGERED	17
FINGERED ON BASS	17
FIXED DO	38
Follow Lights	43
FOOT PEDAL	90
FOOTAGE	15
Freeze (Einfrieren)	68
Frequency	78
FULL KEYBOARD	17
Fußregler	90
Fußschalter	90

G

Gain	78
GLIDE	91
GM	4
GROOVE	22, 28
Guide	42
GUITAR	33

H

HARMO. (Obertongehalt)	12
HARMONIC CONTENT	73
HARMONIC MINOR	33
HARMONY	14
Harmony Type (Harmonietyp)	6
HARMONY/ECHO	6
HIGH KEY	34
Homepage-Einstellung	80
Hüllkurvengenerator	13

SFF GE	31	TRANSPOSE ASSIGN	9
SFX	3	TUNE	74
SINGLE FINGER	17	TUNING	74
SOFT	91	Typ „Multi Assign“	6
Song	36		
SONG (Transposition)	9	U	
SONG CREATOR	45	USER EFFECT FILES	105
SONG SETTING	41	Utility	99
SOSTENUTO	91		
SOUND	12	V	
SOURCE ROOT	32	VARIATION (DSP)	14
SPEED (Harmony/Echo)	7	VELOCITY CHANGE	30
SPLIT POINT	20	VIB. SPEED	15
START/STOP (MIDI)	95	VIBRATO	13
Step Recording (Multi Pad)	62	Vocal Cue Time	43
Step Recording (Song)	45, 49	VOCAL HARMONY CONTROL	84
Stimmung	8	VOCODER CONTROL	84
STOP (RTR)	35	Voice	3
STOP ACMP	18	VOICE SET	14
STRENGTH	29	Voice-Set	10
STROKE	34	Vokalharmonie	87
Style	16	VOL (Organ Flutes)	15
STYLE CREATOR	22	VOL/VOICE	72
STYLE SETTING	18	VOLUME (Harmony/Echo)	7
STYLE SETTING/SPLIT POINT/ CHORD FINGERING	16, 18, 20	VOLUME (Mic)	84
STYLE TOUCH	19	VOLUME (Talk)	86
Style-File-Format	31	VOLUME (Voice Set)	11
Style-Montage	26	VOLUME/ATTACK	15
Sweet!	3		
SWING	28	W	
SYNCHRO STOP WINDOW	19	WERCKMEISTER	8
SYS/EX. (MIDI)	95	Werkseinstellungen	
SYS/EX. (Song Creator)	45	wiederherstellen	104
SYSTEM	93, 95		
SYSTEM RESET	104	X	
SYSTEM SETUP FILES	105	XG	4
Systemexklusive Events	59		
T			
TALK SETTING	86		
Tap (Tempo einzählen)	100		
TEMPO (Style-Einstellung)	19		
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	86		
TOUCH LIMIT (Anschlagstärke-Limit)	7		
TOUCH SENSE (Voice Set)	11		
Touch Sensitivity (Anschlagempfindlichkeit)	5		
TRANSMIT	93, 96		
TRANSMIT CLOCK	95		
TRANSPOSE	74		