

# DEEBACH



# MAX II

## Bedienungsanleitung



# SICHERHEITSHINWEISE!

## DIE FCC-VERORDNUNG (für die USA)

Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Ansprüchen für digitale Geräte der Klasse B, gemäß Kapitel 15 der FCC-Bestimmungen.

Diese Grenzwerte wurden festgelegt, um bei der Installation in Wohnhäusern ausreichenden Schutz vor schädlichen Störungen zu gewährleisten. Dieses Gerät erzeugt, nutzt und emittiert Hochfrequenzenergie, und kann bei unsachgemäßem Gebrauch zur Störung von Funkverbindungen führen.

Es kann jedoch nicht in jedem Fall garantiert werden, dass bei ordnungsgemäßer Installation keinerlei Empfangsstörungen auftreten.

Sollte dieses Gerät Störungen beim Radio- oder TV-Empfang auslösen, was durch Ein- und Ausschalten des Gerätes überprüft werden kann, wird der Benutzer dazu aufgefordert, eine oder mehrere der folgende Maßnahmen zur Behebung der Störung durchzuführen:

- Richten Sie die Empfangsantenne neu aus oder stellen Sie sie an einem anderen Ort auf.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen diesem Gerät und dem gestörten Empfänger.
- Schließen Sie das Gerät und den gestörten Empfänger an unterschiedliche Stromkreise an.
- Konsultieren Sie den Händler oder einen erfahrenen Radio-/TV-Techniker.

Unerlaubte Veränderungen oder Modifikationen an diesem System können die Berechtigung zur Nutzung dieses Gerätes ungültig machen.

### ACHTUNG

Die ordnungsgemäße Funktion des Produkts kann von starken elektromagnetischen Interferenzen beeinträchtigt werden. In diesem Fall muss mithilfe dieses Handbuchs ein Reset durchgeführt werden, um die Funktion wieder herzustellen. Falls das Problem bestehen bleibt, stellen Sie das Gerät bitte an einem anderen Ort auf.

## VORSICHTSMAßNAHMEN

### VOR DEM GEBRAUCH BITTE AUFMERKSAM LESEN

Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung für spätere Fragen auf.

#### Stromversorgung

Bitte schließen Sie den vorgesehenen AC Adapter an einen Stromanschluss mit der korrekten Stromspannung an.

Verwenden Sie keinen Stromanschluss mit einer anderen als der für dieses Gerät vorgesehenen Spannung.

Bitte trennen Sie das Gerät vom Strom, wenn es nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.

#### Verbindungen

Bevor Sie das Instrument mit anderen Geräten verbinden, schalten Sie zunächst alle Geräte aus, um Fehlfunktionen und/oder Beschädigungen der anderen Geräte zu vermeiden.

#### Aufstellungsort

Setzen Sie das Gerät nicht den folgenden Konditionen aus, um Verformungen, Verfärbungen oder schwerwiegendere Schäden zu vermeiden:

- Direkte Sonneneinstrahlung
- Extreme Temperaturen oder Luftfeuchtigkeit
- Sehr staubige oder verschmutzte Orte
- Starke Vibrationen oder elektrische Schläge
- Aufstellung in der Nähe magnetischer Felder

#### Interferenzen mit anderen elektronischen Geräten

Bei in der Nähe zum Gerät befindliche Radio- und TV-Geräte kann es zu Empfangsstörungen kommen. Stellen Sie das Gerät in einem angemessenen Abstand zu ihnen auf.

#### Reinigung

Säubern Sie das Gerät nur mit einem weichen, trockenen Tuch. Verwenden Sie keine Farbverdünner, Lösungsmittel, Flüssigreiniger, oder in Chemikalien getränkte Reinigungstücher.

#### Handhabung

Vermeiden Sie zu starken Druck auf Knöpfe und Schalter.

Lassen Sie kein Papier und keine metallischen oder anderen Gegenstände in das Gerät eindringen. Falls dies geschieht, trennen Sie das Gerät umgehend vom Strom und lassen Sie es von qualifiziertem Fachpersonal untersuchen.

Stecken Sie alle Kabel aus, bevor Sie das Gerät bewegen.

# Inhaltsverzeichnis

## Oberfläche & Display

Panel.....	6
Hauptdisplay.....	8

## Setup

Stromversorgung.....	9
Notenständer anbringen.....	9
Kopfhörer anschließen.....	9
Fußschalter/Expression Pedal anschließen.....	10
Externes Equipment anschließen.....	11

## Grundlegende Bedienung

Auswahlvorgänge.....	12
Bildschirmtastatur verwenden.....	13
Einstellungsvorgänge.....	14
Parameter anpassen.....	14
Shortcut +.....	16
Auf Werkeinstellungen zurücksetzen.....	16

## Sounds

Sounds spielen.....	17
Part Switch einschalten, Sound auswählen und spielen.....	17
Sound zu "My Favorites" hinzufügen.....	18
Sound Demo abspielen.....	19
Zwei oder drei Sounds gleichzeitig spielen.....	19
Mit beiden Händen unterschiedliche Sounds spielen....	20
Split Point setzen.....	20
Keyboard Latch verwenden.....	21
Keyboard Anschlagempfindlichkeit einstellen.....	22
Klavierstimmung verändern: Transpose und Octave.....	23
Sounds mit Effekten versehen.....	24
Mit dem Joystick Pitch und Sound einstellen.....	25
Sounds bearbeiten.....	26
Editierbare Parameter.....	27
Editierten Sound speichern.....	30
User Sounds speichern, löschen, oder umbenennen....	32

## Styles

Styles verwenden.....	35
Verschiedene Styles auswählen.....	35
Percussion Track eines Styles abspielen.....	36
Alle Tracks eines Styles abspielen.....	36
Einen Style zu "Meine Favoriten" hinzufügen.....	37
Split Point Einstellungen.....	37
Akkorde: Grundlagen.....	38
Akkord-Erkennungsmodus einstellen.....	41

Style Playback.....	42
Tempo einstellen.....	45
Metronom.....	45
Quick Setting (Q.S.).....	46
Style Recording.....	46
Grundparameter von Styles.....	47
Weitere Bearbeitung eines Styles.....	52
Style-Effekte bearbeiten.....	62
Performance als neuen Style aufnehmen.....	65
Bearbeiteten Style anhören.....	67
Bearbeiteten Style speichern.....	67
Style Q.S. einstellen.....	68
User Style speichern, löschen, oder umbenennen....	69

## Songs und Audio

Songs und Audio abspielen.....	72
Songs auswählen.....	72
Keyboard während der Song-Wiedergabe spielen....	72
Song Playback bedienen.....	74
Echtzeit Audio Processing.....	78
Song-Aufnahme und Audio-Aufnahme.....	79
MIDI-Aufnahme.....	79
MIDI-Songaufnahme bearbeiten.....	84
Audio-Aufnahme.....	87
Speichern, löschen, & umbenennen der User Songs..	88

## Phrase Pads

Phrase Pad Bank auswählen.....	91
Phrase Pads spielen.....	91
Ein oder mehrere Phrase Pads spielen.....	91
Phrase Pad Wiedergabe stoppen.....	92
Phrase Pads in Standby Zustand versetzen.....	92
Phrase Pads mit CHORD-Modus spielen.....	92
Phrase Pad Aufnahme.....	93
Grundlegende Parameter des Phrase Pads.....	93
Neue Phrase Pads aufnehmen.....	95
Bearbeitetes Phrase Pad anhören.....	96
Bearbeitetes Phrase Pad speichern.....	96

## Alben

Album auswählen und das Keyboard spielen.....	97
Alben sortieren.....	98
Alben zu "My Favorites" hinzufügen.....	98
Album hinzufügen oder löschen.....	99
User Album hinzufügen.....	99
User Album löschen.....	100
Album suchen.....	100

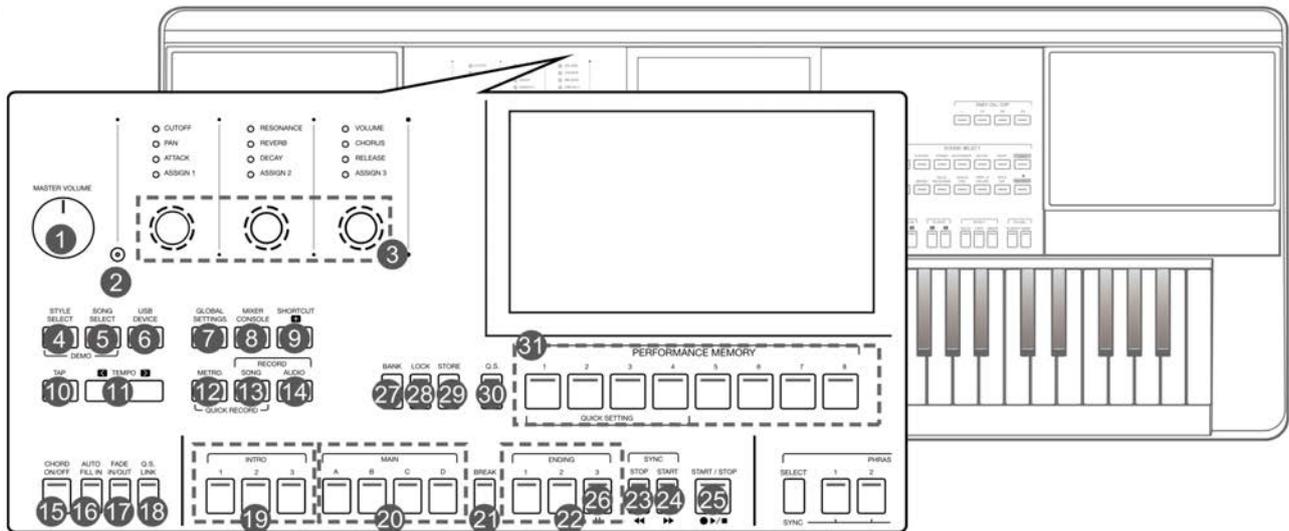
# Inhaltsverzeichnis

<b>Demo</b> .....	102	Arpeggios.....	135
		Arpeggio auswählen und aktivieren.....	135
		Arpeggio Typen.....	136
		Arpeggio Parameter.....	137
		User Arpeggios speichern.....	140
		Slicer.....	141
		Slicer auswählen und einschalten.....	141
		Echtzeit-Slicer anpassen.....	142
<b>Mixer</b>		<b>Controller</b>	
Lautstärke & Panning der Keyboard-Parts anpassen.....	103	Drehknöpfe.....	143
Insert Effekte (IFX) EIN/AUS schalten.....	104	Knopf-Funktionen auswählen.....	144
Style-, Phrase Pad-, & Song-Lautstärke anpassen.....	105	Knopf-Parameter zurücksetzen.....	145
Input/Output Audio-Lautstärke anpassen.....	105	Fußpedale.....	145
Style Kanal-Lautstärke steuern.....	106	Zuweisbare Schalter.....	147
Song Track-Lautstärke steuern.....	107	Joystick.....	148
		Pitch Bend Range einstellen.....	150
		Pitch Bend Lock.....	150
		Modulation Rate festlegen.....	152
<b>Performance Speicher</b>		<b>Mikrofon</b>	
Bank und Performance Speicher auswählen.....	109	Mikrofon einschalten.....	153
Performance Speicherbank auswählen.....	109	Mikrofon Modus auswählen.....	154
Performance Speicher abrufen.....	109	Mikrofon Grundparameter anpassen.....	155
Einstellungen als Performance Speicher sichern.....	110	Mic Effekte auswählen und einschalten.....	157
Performance Speicher löschen.....	110	Vocoder verwenden.....	158
Grunddaten der Performance Speicherbank		Vocal Harmony verwenden.....	159
einsehen.....	110		
Bank zu "My Favorites" hinzufügen.....	111	<b>Skalen-Tuning</b>	
Einstellungen verriegeln.....	112	Master-Tuning.....	160
Performance Speicherbank speichern, löschen, und		Skalen-Tuning.....	161
umbenennen.....	113	Skala auswählen und einschalten.....	161
User Performance Speicherbanken sortieren.....	114	Preset Temperament Einführung.....	162
User Performance Speicherbanken löschen.....	115	Benutzerdefinierte Skalen.....	163
		Spezielle Skalen speichern und verwenden.....	163
<b>DSP-Effekte</b>		<b>MIDI I/O</b>	
Global Effect.....	116	MIDI Einführung.....	165
Global Effect auswählen.....	116	MIDI-Interface.....	165
Effektlautstärke anpassen.....	118	MIDI IN Einstellungen.....	165
Parameterwerte anpassen.....	118	MIDI OUT Einstellungen.....	167
User Global Effect speichern und auswählen.....	119		
Insert Effect.....	120	<b>USB-Speichergeräte</b>	
Global EQ.....	125	USB-Gerätekompatibilität.....	169
Global EQ auswählen.....	126	Dateioperationen.....	169
EQ Parameter anpassen.....	126	USB-Speichergerätenutzung einsehen.....	170
User EQ speichern und auswählen.....	127	USB-Speichergerät formatieren.....	170
Loudness EQ.....	128		
Channel EQ.....	128		
Global Compressor.....	129		
Compressor EIN/AUS schalten.....	129		
Compressor Parameter anpassen.....	130		
<b>Keyboard Part Effekte</b>			
Harmony.....	131		
Harmony auswählen und aktivieren.....	131		
Harmony Typen.....	133		
Harmony Einstellparameter.....	134		

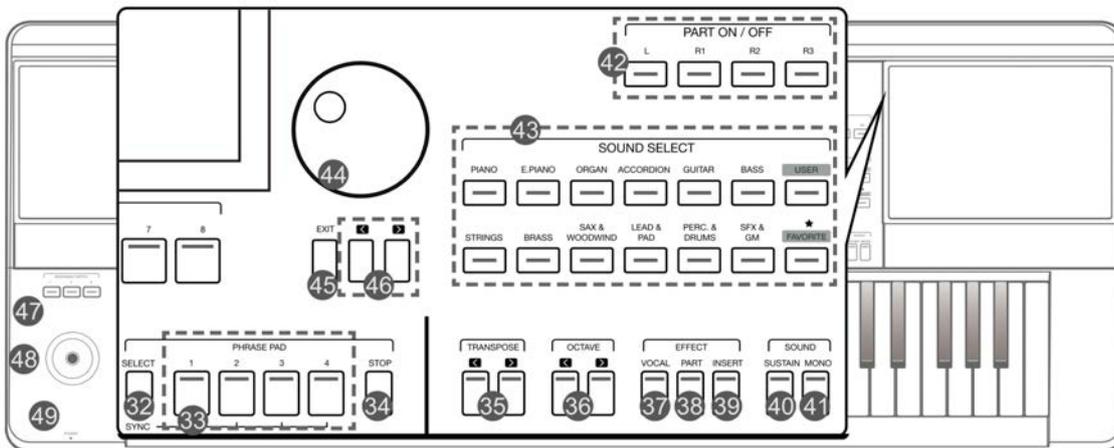
Dateiinformationen einsehen.....	170
Dateien ausführen.....	171
Dateien speichern, löschen, & umbenennen.....	171
<b>Utility-Einstellungen</b>	
Grundlegende Spieleinstellungen.....	173
Metronom Einstellungen.....	173
Fade In/Out Einstellungen.....	174
Tap Tempo Einstellungen.....	174
Speaker Mode Einstellungen.....	175
Einstellungen personalisieren.....	175
Bildschirmhelligkeit anpassen.....	176
High Contrast Modus wählen.....	176
Farbthema wählen.....	176
Breathing Light Einstellungen.....	177
Systemeinstellungen.....	177
Datum & Uhrzeit.....	177
Auto Power Off.....	178
Benutzer- und Geräte-Namen bearbeiten.....	178
Nutzerdaten löschen.....	179
<b>Expansion</b>	
Erweiterungsdateien installieren.....	180
Erweiterungsdaten überprüfen & verwenden.....	182
Instrument Information Datei exportieren.....	183
<b>Troubleshooting</b> .....	184
<b>Technische Details</b> .....	185
<b>Anhang</b>	
Sound Liste.....	187
Style Liste.....	209
Song Liste.....	212
Phrase Pad Liste.....	214
Part Effect Liste.....	216
Global Effect Liste.....	217
Insert Effect Liste.....	220
Akkord Liste.....	221
Controller Funktionsliste.....	222
Short Cut+ Tabelle.....	225
MIDI-Implementierungsliste.....	226

# Oberfläche & Display

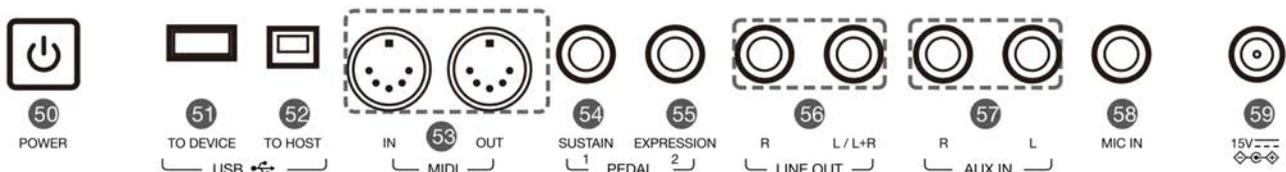
## Oberfläche



1	MASTER VOLUME-DREHKNOFF	Gesamtlautstärke anpassen.
2	AUSWAHLTASTE	GRUPPEN DREHKNOFF-Effektkombinationen der Reihe nach auswählen.
3	GRUPPEN DREHKNÖPFE	Parameter der entsprechenden Funktion anpassen.
4	STYLE AUSWAHL-TASTE	STYLE AUSWAHL-Menü aufrufen.
5	SONG AUSWAHL-TASTE	SONG AUSWAHL-Menü aufrufen.
6	USB-GERÄTE-TASTE	USB GERÄTE-Menü aufrufen.
7	Globale Einstellungen-Taste	Globale Einstellungen-Menü aufrufen.
8	MISCHPULT-TASTE	MISCHPULT-Oberfläche aufrufen.
9	SHORTCUT+ TASTE	Schnellauswahl bestimmter Funktionsmenüs.
10	TAP-TASTE	Antippen um Tempo zu verändern.
11	TEMPO [<]-, TEMPO [>]-TASTEN	Aktuelles Tempo verändern.
12	METRO.-TASTE	Metronom ein-/ausschalten.
13	SONG AUFNAHMETASTE	SONG AUFNAHME-Menü aufrufen.
14	AUDIO AUFNAHMETASTE	Audio Aufnahme scharf schalten.
15	AKKORD AN/AUS-TASTE	AKKORD-Modus ein-/ausschalten.
16	AUTO FILL IN-TASTE	AUTO FILL IN ein-/ausschalten.
17	FADE IN/OUT-TASTE	FADE IN oder OUT ein-/ausschalten.
18	Q.S. LINK-TASTE	Q.S. LINK ein-/ausschalten. Wenn eingeschaltet können die Schnelleinstellungen geändert werden, wenn Sie einen anderen Style auswählen.
19	INTRO 1, 2, 3-TASTEN	Intro des ausgewählten Styles abspielen.
20	MAIN A, B, C, D-TASTEN	Hauptteil des ausgewählten Styles abspielen.
21	BREAK-TASTE	Break des ausgewählten Styles abspielen.
22	ENDING 1, 2, 3-TATEN	Ending des ausgewählten Styles abspielen.
<b>STYLE STEUERUNG</b>		
23	SYNC. STOP-TASTE	SYNC. STOP ein-/ausschalten.
24	SYNC. START-TASTE	SYNC. START ein-/ausschalten.
25	START/STOP-TASTE	Style Wiedergabe starten/stoppen.
<b>SONG STEUERUNG</b>		
23	RW-TASTE	Song zurückspulen.
24	FF-TASTE	Song vorspulen.
25	PLAY/STOP-TASTE	Song abspielen/anhalten.
26	PAUSE-TASTE	Song pausieren.
27	BANK-TASTE	SPEICHER-Menü aufrufen.
28	LOCK-TASTE	LOCK-Funktion ein-/ausschalten.
29	SPEICHERTASTE	Aktuelle Bedienfeldeinstellungen auf einer Speicherbank abspeichern.
30	Q.S.-TASTE	Zur Q.S.-Funktion wechseln.
<b>PERFORMANCE SPEICHER</b>		
31	1 - 8-TASTE	Bedienfeldeinstellung speichern oder abrufen.



QUICK SETTING (SCHNELLEINSTELLUNGEN)		
31	1 - 4 (Q.S.1 - Q.S.4-TASTEN)	Bedienfeldeinstellungen, die dem aktuellen Style entsprechen aufrufen.
32	PHRASE PAD AUSWAHLTASTE	PHRASE PAD-Menü aufrufen.
33	PHRASE PAD 1-, 2-, 3-, 4-TASTEN	Playback von perkussiven und melodischen Phrasen starten.
34	PHRASE PAD STOP-TASTE	Playback von perkussiven und melodischen Phrasen stoppen.
35	TRANSPONIEREN [ < ]-, TRANSPONIEREN [ > ]-TASTEN	Klavierstimmung in Halbtonschritten verschieben.
36	OKTAVIEREN [ < ]-, OKTAVIEREN [ > ]-TASTEN	Klavierstimmung in Oktavschritten verschieben.
37	VOCAL EFFECT-TASTE	Mikrofon-VOCAL EFFECT ein-/ausschalten.
38	PART EFFECT-TASTE	Keyboard-PART EFFECT ein-/ausschalten.
39	EFFEKT EINFÜGEN-TASTE	EFFEKT EINFÜGEN ein-/ausschalten-
40	SUSTAIN-TASTE	SUSTAIN ein-/ausschalten.
41	MONO-TASTE	MONO ein-/ausschalten.
42	PART L, R1, R2, R3 EIN/AUS-TASTEN	Keyboard-PART L, R1, R2, R3 ein-/ausschalten.
43	SOUND AUSWAHLTASTEN	SOUND AUSWAHL-Oberfläche aufrufen und Sounds auswählen.
44	WÄHLRAD	Parameterwert der aktuellen Auswahl verändern.
45	EXIT-TASTE	Aktuelles Menü verlassen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.
46	[ < ]-, [ > ]-TASTEN	Parameterwert der aktuellen Auswahl verändern.
47	ZUWEISBARE 1-, 2-, 3-SCHALTER	ASSIGN-Funktion ein-/ausschalten.
48	JOYSTICK	Pitch Bend, Modulation steuern, oder andere Keyboard Funktionen zuweisen.
49	PHONES	Kopfhörer anschließen.



50	POWER EIN/AUS-SCHALTER	Gerät ein-/ausschalten.
51	USB TO DEVICE-ANSCHLUSS	Mit USB-Speichermedium verbinden
52	USB TO HOST-ANSCHLUSS	Mit Computer verbinden.
53	MIDI IN/OUT-ANSCHLÜSSE	Mit anderen MIDI-Geräten oder Equipment verbinden.
54	SUSTAIN PEDAL-ANSCHLUSS	Sustain Pedal anschließen.
55	EXPRESSION PEDAL-ANSCHLUSS	Expression Pedal anschließen.
56	LINE OUT-ANSCHLUSS	Mit externen Lautsprechern oder Mischpult verbinden.
57	AUX IN-ANSCHLUSS	Externes Audio-Gerät anschließen und über Keyboard Lautsprecher abspielen.
58	MIC IN-ANSCHLUSS	Mikrofon anschließen-
59	DC IN-ANSCHLUSS	Standard DC 15V-Netzteil anschließen.

## Hauptdisplay

Der Farb-LCD-Touchscreen zeigt wesentliche Informationen aller aktuellen Einstellungen auf einen Blick. Die Einstellungen können durch berühren des Bildschirms bearbeitet werden.



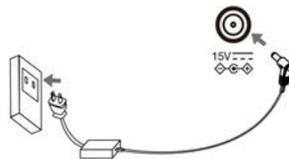
1	Sound	Zeigt Soundnamen und Oktavinformationen aller Parts an.	Wählen Sie die Sounds für jeden Part (L, R1, R2, und R3) aus. Zum Beispiel: 1. Wählen Sie den R1 Part aus, indem Sie die R1 Anzeigen drücken. 2. Drücken Sie R1 erneut, um das Soundauswahl Display aufzurufen, und wählen Sie einen Sound für R1 aus der Liste aus.
2	Akkord	Zeigt den Akkordnamen und dazugehörige Informationen an.	Drücken Sie das Akkord Display, um die folgenden Informationen aufzurufen und zu bearbeiten: • Akkordname • Akkordmodus • Split
3	Style & Song	Zeigt den aktuellen Style- oder Songnamen an.	1. Drücken Sie das Style/Song Symbol, um zwischen Style Modus und Song Modus zu wechseln. 2. Drücken Sie den Style/Song Namen, um einen Style oder Song auszuwählen. 3. Im Song Modus können Sie bestimmte Parameter mithilfe der Funktionstasten auf der rechten Seite bearbeiten.
4	Performance Speicher	Zeigt den aktuell ausgewählte Performance Speichernamen an.	Drücken Sie den Performance Speichernamen, um eine Performance Speicherbank auszuwählen.
5	Phrase Pad	Zeigt den aktuell ausgewählten Phrase Pad-Banknamen an.	Drücken Sie den Phrase Pad Banknamen, um ein Phrase Pad auszuwählen.
6	Controller	Zeigt die aktuell zugewiesenen Controller Funktionen an.	Drücken Sie den Controller Namen, um eine Controller Funktion zuzuweisen.
7	Shortcut zu Setup Seiten	Zeigt Schnelleingaben mancher Setup Seiten an.	Drücken Sie "Split", um zum Split Einstellungs Menü zu springen. Drücken Sie "Tune", um zum Tune Einstellungs Menü zu springen. Drücken Sie "Album", um zum Album Display zu springen. Drücken Sie "Effect", um zum Effekt Einstellungs Menü zu springen.
8	Andere	Zeigt Transponieren, Aufnahme Zeit, Lautsprecher Setup, Bluetooth Verbindung, Tempo, aktuelle Position im Style/Song Playback, und Taktinformationen an.	

Dieser Abschnitt enthält Informationen über die Inbetriebnahme Ihres Instruments.

## Stromversorgung

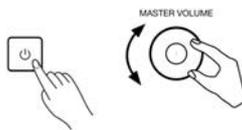
### Netzteil anschließen

1. Bringen Sie zunächst die Gesamtlautstärke des Instruments auf sein Minimum.
2. Verbinden Sie das DC-Netzteil mit dem DC-IN Anschluss, auf der Rückseite des Geräts.
3. Stecken Sie das Netzteil in eine DC Steckdose.



### Gerät einschalten

1. Bevor Sie das Gerät ein- oder ausschalten, denken Sie daran die Lautstärken aller verbundenen Audiogeräte auf ihr Minimum zu bringen. Dies beugt Schäden durch Überlastung vor.
2. Drücken Sie den [POWER]-Schalter. Das LCD leuchtet auf.
3. Drehen Sie den [MASTER VOLUME]-Drehknopf, um die gewünschte Lautstärke einzustellen.



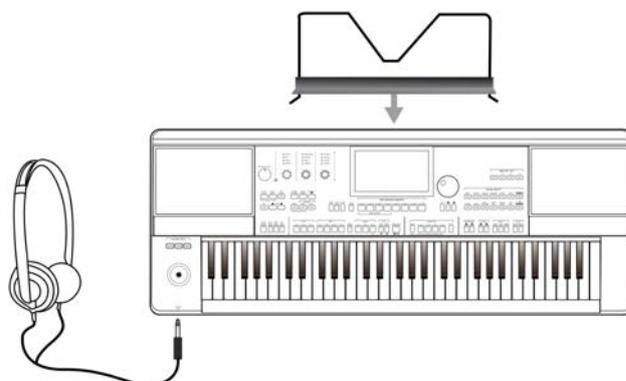
**Hinweis!** Schalten Sie immer erst das Instrument ein, bevor Sie andere verbundene externe Geräte einschalten. Schalten Sie das Instrument ebenso zuerst aus, bevor Sie verbundene externe Geräte ausschalten.  
Um Schäden vorzubeugen, stecken Sie das Netzteil aus dem Stromanschluss aus, wenn Sie das Instrument nicht verwenden, oder während eines Gewitters.

## Notenständer anbringen

Das Keyboard wird mit einem Notenständer geliefert. Fügen Sie ihn in die vorgesehenen Schlitze auf der Rückseite ein, um ihn am Instrument zu befestigen.

## Kopfhörer anschließen

Wenn Stereokopfhörer (nicht im Lieferumfang enthalten) mit dem [PHONES]-Anschluss verbunden sind, werden die Lautsprecher des Instruments automatisch stumm geschaltet, sodass Sie den Sound nur durch die Kopfhörer hören. Dies ist ideal für Übungseinheiten mit mehr Privatsphäre oder nächtliches Spielen.



**Tips:** Wenn Sie wollen, dass die Lautsprecher des Instruments eingeschaltet bleiben, während Sie Kopfhörer verwenden, lesen Sie bitte den Abschnitt über Lautsprechermodus Einstellungen unter "Utility".

**Hinweis!** Um Hörschäden zu vermeiden, verwenden Sie Kopfhörer nicht bei hoher Lautstärke über einen langen Zeitraum.

## Fußschalter/Expression Pedal anschließen

Dieser Abschnitt wird Ihnen zeigen, wie Sie Fußschalter und Pedale anschließen, um mit ihnen verschiedene Funktionen des Instruments zu steuern.

### Fußschalter anschließen

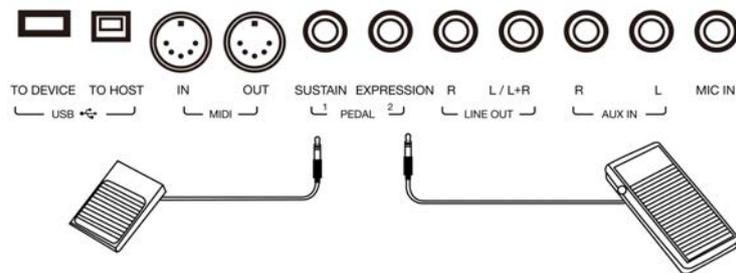
Sie können einen externen Fußschalter mit dem [SUSTAIN PEDAL]-Anschluss verbinden, um mit seiner Hilfe den Sustain-Effekt ein- oder auszuschalten. Wenn Sie ihn betätigen, wird Ihr Spiel mit einem natürlichen Halteffekt versehen.

Verbinden Sie den Fußschalter wie unten abgebildet mit dem [SUSTAIN PEDAL]-Anschluss.

### Expression Pedal anschließen

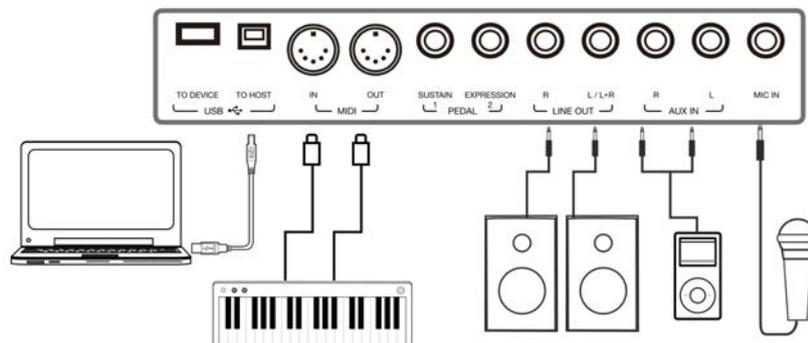
Mit einem externen Expression Control Pedal, können Sie die Lautstärke der einzelnen Parts steuern.

Verbinden Sie das Expression Pedal wie unten abgebildet mit dem [EXPRESSION PEDAL]-Anschluss:



**Tips:** Um den verbundenen Pedalen Funktionen zuzuweisen lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte unter "Controller".

## Externes Equipment anschließen



### Audio-Equipment anschließen

Der [LINE OUT]-Anschluss sendet das Output-Signal des Instruments an externes Audio-Equipment wie z.B. Keyboard Verstärker, Stereo-Soundsysteme, Mischpulte, oder Aufnahme Interfaces.

Wenn das Audio-Equipment an das Gerät angeschlossen ist, können Sie mit dem [MASTER VOLUME]-Drehknopf die übergreifende Output-Lautstärke steuern.

Wenn Sie ein Mikrofon mit dem [MIC IN]-Anschluss verbunden haben, können Sie das Mikrofon Signal auch an das verbundene externe Audio-Equipment senden.

### MP3-/CD-Player anschließen

Verbinden Sie einen externen Audio-Player (MP3, CD, Mobiltelefon) mit dem [AUX IN]-Anschluss, um Musik oder Begleitspuren über die Lautsprecher des Instruments abzuspielen.

Das Instrument ist ebenso in der Lage über Bluetooth Musik von externen Audioquellen wiederzugeben.

<b>Hinweis!</b>	Schalten Sie alle Geräte aus, bevor Sie externes Equipment anschließen oder trennen. Um Schäden der Lautsprecher zu vermeiden, bringen sie die Gesamtlautstärke auf das Minimum, bevor Sie den Strom einschalten.
-----------------	--

### Mikrofon anschließen

Schließen Sie ein externes Mikrofon an, um Ihren Gesang über die Lautsprecher des Instruments zu hören.

1. Bevor Sie das Mikrofon anschließen, vergewissern Sie sich, dass das Mikrofon ausgeschaltet ist und seine Lautstärke auf das Minimum gebracht wurde.
2. Verbinden Sie das Mikrofon mit dem [MIC IN]-Anschluss.
3. Schalten Sie das Mikrofon ein und bringen Sie langsam die Lautstärke auf das gewünschte Level.

<b>Hinweis!</b>	Vergewissern Sie sich, dass das Mikrofon ausgeschaltet ist und seine Lautstärke auf das Minimum gebracht wurde, bevor Sie es an das Instrument anschließen.
-----------------	---

<b>Tips:</b>	Um Ihren Gesang mit Effekten zu versehen, lesen Sie bitte die entsprechenden Abschnitte, und wählen Sie Vocal Effects im "Mic Settings"-Menü.
--------------	---

### Computer anschließen

Verbinden Sie einen Computer mit dem [USB TO HOST]-Anschluss auf der Rückseite des Geräts, um MIDI-Daten zwischen dem Instrument und Ihrem Computer zu übertragen. Sie können außerdem Einstellungen des Instruments mithilfe der mitgelieferten Software steuern.

Verbinden Sie das Instrument mithilfe von MIDI-Kabeln (nicht im Lieferumfang enthalten) direkt mit Ihrem Computer.

Das Instrument kann ebenso MIDI-Daten über Bluetooth senden und empfangen.

<b>Tips:</b>	Die MIDI-Anschlüsse sind als Standardverbindung für MIDI-Befehle voreingestellt. Wenn jedoch USB MIDI oder Bluetooth MIDI verbunden werden, wechselt das Gerät automatisch zu der entsprechenden Verbindung. Das Instrument unterstützt das zeitgleiche Senden von MIDI-Befehlen über MIDI, USB, und Bluetooth. Lesen Sie bitte den Abschnitt "MIDI I/O" für nähere Informationen.
--------------	--

### Externe MIDI-Geräte anschließen

Indem Sie ein MIDI-Keyboard oder anderes MIDI-Gerät mit den [MIDI IN]- und [MIDI OUT]-Anschlüssen verbinden, können Sie MIDI-Daten zwischen dem Instrument und den externen Geräten übertragen.

- MIDI IN: Empfängt MIDI-Befehle von einem externen MIDI-Gerät
- MIDI OUT: Überträgt MIDI-Befehle, die vom Instrument erstellt wurden.

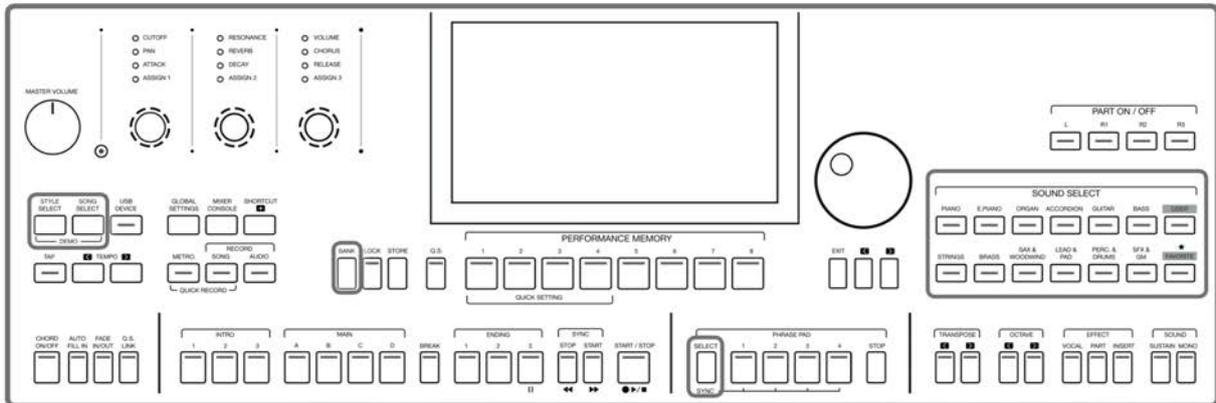
<b>Tips:</b>	Lesen Sie bitte den Abschnitt "MIDI I/O" für nähere Informationen.
--------------	--

# Grundlegende Bedienung

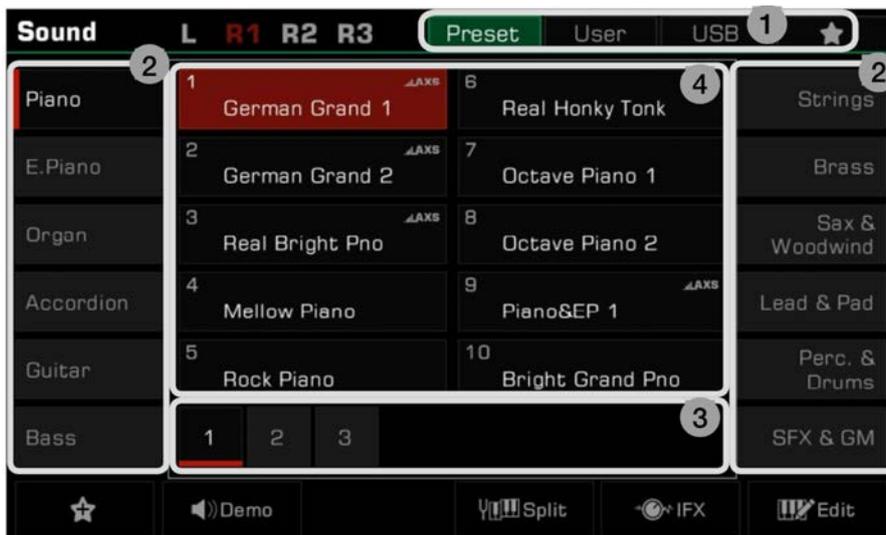
## Auswahlvorgänge

Die Auswahlmenüs umfassen: Sound-Auswahl, Style-Auswahl, Song-Auswahl, Phrase Pad Bank-Auswahl, Performance Speicher-Auswahl, und andere.

Rufen Sie die Auswahlmenüs auf, indem Sie das entsprechende Feld auf dem Touchscreen berühren, oder indem Sie die unten gezeigten Bedienfeldtasten drücken.



Die folgenden Schritte zeigen Ihnen am Beispiel der Sound-Auswahl wie Sie das Auswahlmenü navigieren:



### 1. Datenspeicherort

Preset: Hier sind Preset Daten gespeichert.

User: Hier sind aufgenommene oder bearbeitete Daten gespeichert.

USB: Hier sind Daten, die sich auf einem USB-Speichermedium befinden gespeichert.

My Favorites: Fügen Sie häufig genutzte Files zu My Favorites, um diese unmittelbar abrufen zu können.

### 2. Datenkategorien

Dateien werden je nach Typ in Kategorien unterteilt. Wählen Sie eine Datei aus, indem Sie seinen Namen auf dem Bildschirm drücken.

Zum Beispiel: Drücken Sie "Piano", um die Piano Kategorie auszuwählen.

### 3. Datei Browsing

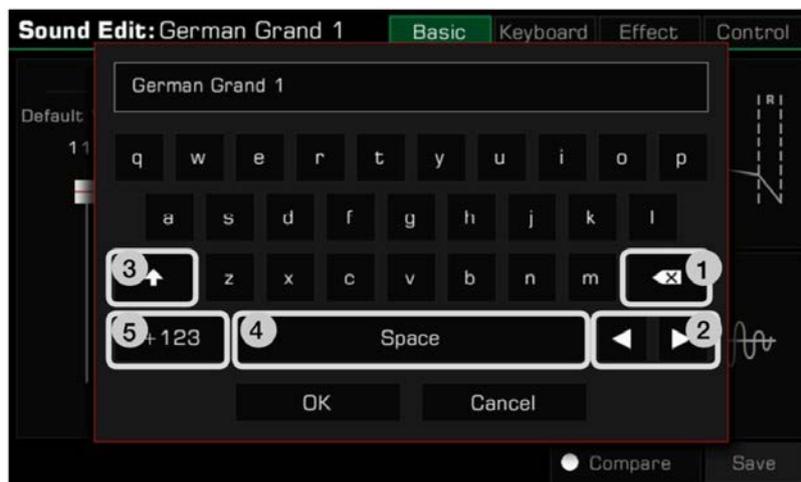
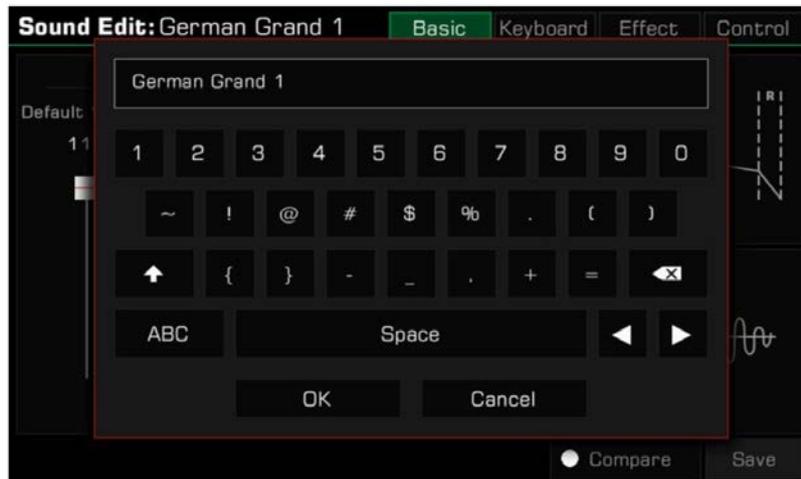
Jede Seite zeigt 10 Dateien in der Mitte des Bildschirms an. Verwenden Sie die Seitentasten am unteren Ende, um zu anderen Seiten zu blättern.

Gibt es mehr als 80 Dateien in einer Kategorie, drücken Sie die Rechts/Links-Pfeiltasten, um durch die Seiten zu blättern.

### 4. File-Auswahl

Wählen Sie eine Datei aus, indem Sie den Dateinamen auf dem Bildschirm drücken.

## Bildschirmtastatur verwenden



Die Bildschirmtastatur wird aufgerufen, wenn Sie eine Datei oder einen Ordner benennen bzw. umbenennen möchten.

### 1. Zeichen löschen

Drücken Sie die Löschtaste, um das zuletzt eingegebene Zeichen zu löschen.

Halten Sie die Löschtaste gedrückt, um alle Zeichen auf ein mal zu löschen.

### 2. Cursor bewegen

Drücken Sie die rechts und links Pfeiltasten, um den Cursor zu bewegen.

### 3. Großbuchstaben einfügen

Drücken Sie die Umschalttaste, um Großbuchstaben anzuzeigen.

### 4. Leerstelle einfügen

Drücken Sie die Leertaste.

### 5. Ziffern und Symbole einfügen

Drücken Sie die "+123"-Taste, um Ziffern und Symbole anzuzeigen.

Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die OK-Taste, um den neuen Namen zu bestätigen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Oder drücken Sie die Cancel-Taste, um die Bearbeitung abzubrechen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

# Grundlegende Bedienung

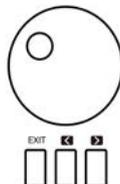
## Einstellungsvorgänge

Dieses Instrument verfügt über ein Touchscreen, über welches Sie direkt Dateien auswählen, Parameter anpassen, und Einstellungen bearbeiten können.

Diese Vorgänge können auch mithilfe des [WÄHLRADS] und der [<|>]-Tasten durchgeführt werden.

Wenn Sie Parameterwerte anpassen, drücken Sie die [<]- und [>]-Tasten gleichzeitig, um den Parameterwert zurückzusetzen.

Um vom aktuellen Menü zum vorherigen zurückzukehren, drücken Sie die [EXIT]-Taste. Drücken Sie die Taste mehrfach, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

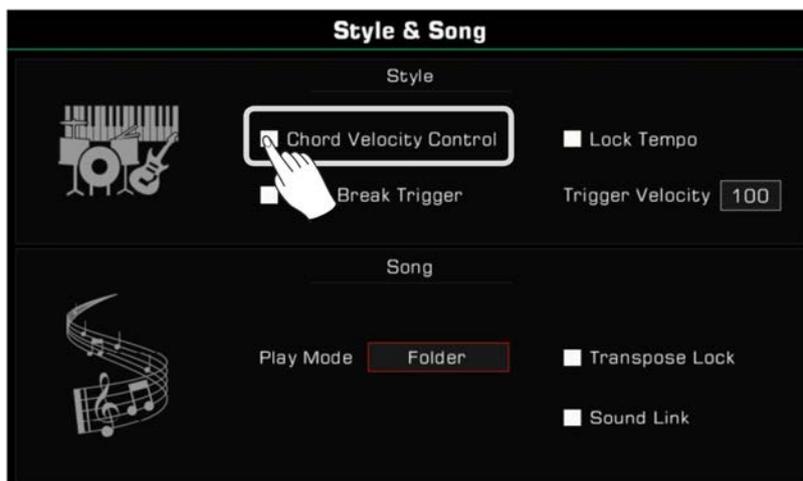


## Parameter anpassen

Es gibt drei Arten von Parametern. Jede erfordert, abhängig vom Parameter, eine andere Art der Bedienung des Touchscreens.

### 1. ON/OFF

Manche Parameter (wie die "Chord Velocity Control") haben ein Auswahlkästchen, welches gedrückt werden muss, um die Funktion EIN oder AUS zu schalten. Drücken Sie es ein mal, um die Funktion einzuschalten; drücken Sie erneut, um die Funktion auszuschalten.



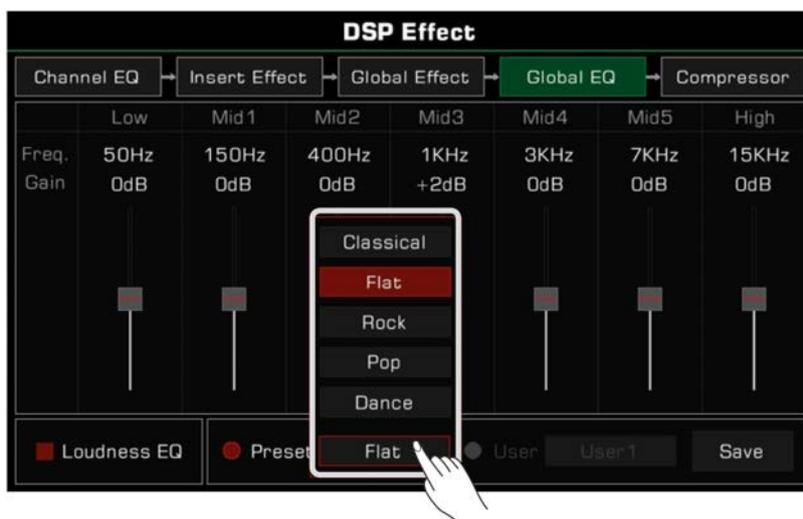
### 2. LISTE

Manche Parameter (wie "EQ") rufen eine Liste auf, wenn Sie die Auswahl drücken.

Es gibt drei Wege den Parameter auszuwählen.

- Drücken Sie den Namen auf dem Touchscreen.
- Verwenden Sie das [WÄHLRAD].
- Verwenden Sie die [<|>]-Tasten.

Der ausgewählte Parameter wird hervorgehoben. Drücken Sie anschließend den Parameternamen oder einen anderen Bereich, um die Liste zu schließen.

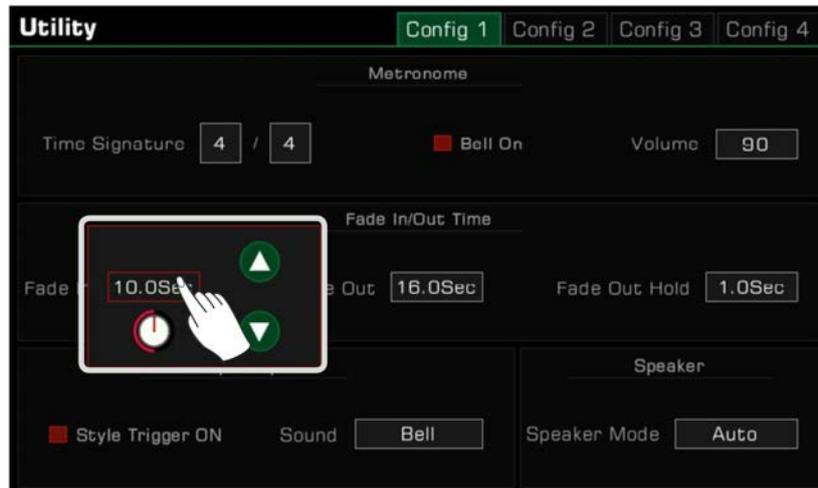


## 3. DATEN

Manche Parameter (wie "Fade In-Zeit") haben ein Kombinationsfeld.

Es gibt drei Wege diese Parameter anzupassen.

- Drücken Sie die nach oben/nach unten Tasten auf dem Touchscreen.
- Verwenden Sie das [WÄHLRAD].
- Verwenden Sie die [<|/>]-Tasten.



In manchen Menüs wie "Mixer" oder "Master EQ" können Sie den virtuellen Schieberegler verwenden, um Drehknopf- und Faderwerte anzupassen.

- Halten Sie den Schieberegler gedrückt, und bewegen Sie ihn hoch und herunter.
- Wenn Sie den Schieberegler ausgewählt haben, können Sie auch das [WÄHLRAD] oder die [<|/>]-Tasten verwenden, um den Wert anzupassen.



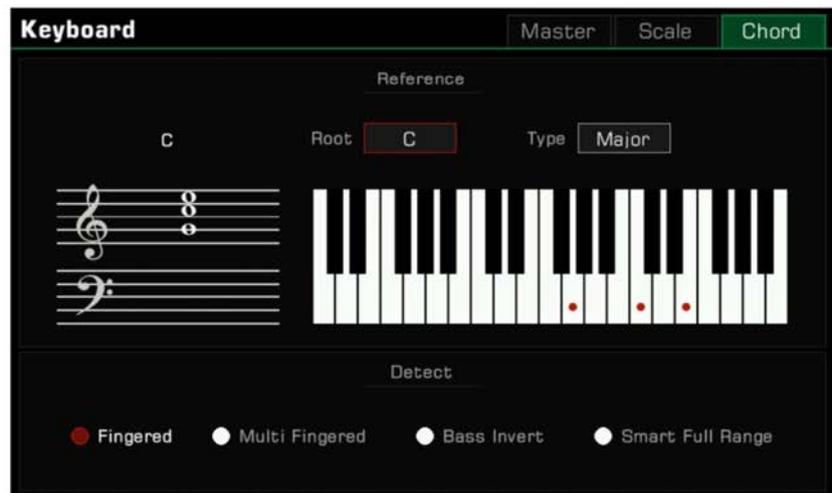
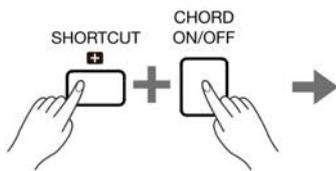
# Grundlegende Bedienung

## Shortcut +

Dieses Instrument verfügt über eine Vielzahl an Interfaces. Mit der [SHORTCUT+]-Taste können Sie auf direktem Weg ins gewünschte Interface gelangen.

1. Halten Sie die [SHORTCUT+]-Taste gedrückt.
2. Drücken Sie andere Tasten, während Sie die [SHORTCUT+]-Taste gedrückt halten.

Zum Beispiel, halten Sie [SHORTCUT+] gedrückt, und drücken Sie die [CHORD ON/OFF]-Taste, um die Akkordeinstellungen aufzurufen.

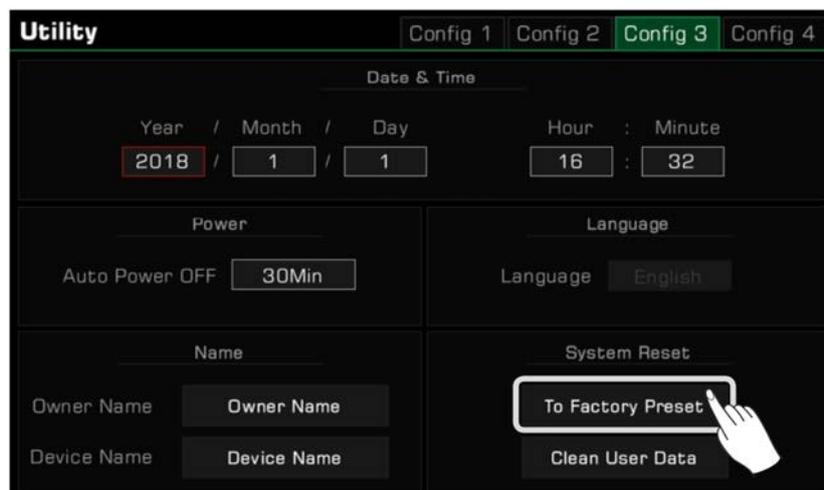


**Tips:** Halten Sie [SHORTCUT+] gedrückt, und verwenden Sie das Keyboard, das Pedal, oder den Joystick, um direkten Zugang zu den entsprechenden Menüs zu erhalten. Lesen Sie bitte die relevanten Abschnitte dieser Bedienungsanleitung für nähere Informationen.

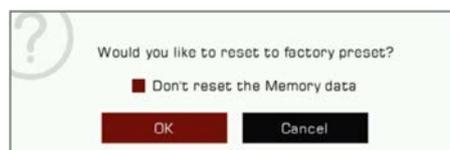
## Auf Werkeinstellungen zurücksetzen

Um das Instrument auf seine Werkeinstellungen zurückzusetzen, folgen Sie den folgenden Schritten:

Rufen Sie das [GLOBAL SETTINGS] - "Utility"-Menü auf, und drücken Sie die "To Factory Preset"-Taste im "Config 3"-Register.



Wenn Sie einen Factory Reset durchführen, können Sie auswählen, die Speicherdaten dabei nicht zu löschen. Diese Option ist standardmäßig ausgewählt.

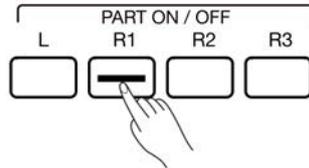


Das Instrument verfügt über vier Parts: L, R1, R2 und R3. Sie können die [PART ON/OFF]-Taste verwenden, um die Parts jeweils ein- oder auszuschalten. Durch das Kombinieren verschiedener Parts können Sie Ihr Spiel bereichern.

## Sounds spielen

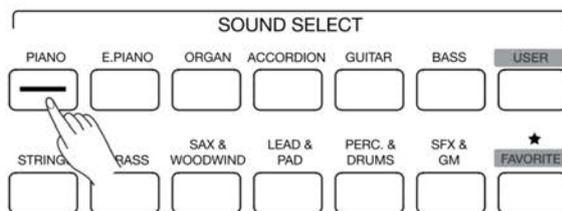
### Part Switch einschalten, Sound auswählen und spielen

1. Drücken Sie die [PART R1 ON/OFF]-Taste, um den Part einzuschalten.

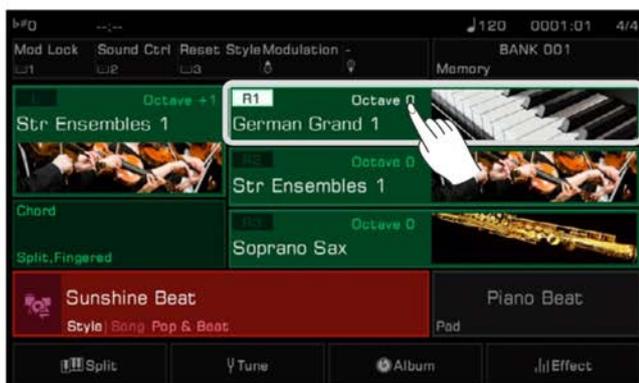


2. Es gibt zwei Wege um Sounds auszuwählen.

- Drücken Sie eine der [SOUND SELECT]-Tasten, um das entsprechende Sound-Auswahlmenü aufzurufen. Von dort aus können Sie eine Auswahl treffen, indem Sie den Soundnamen drücken. Jede Kategorie zeigt andere Sounds an.

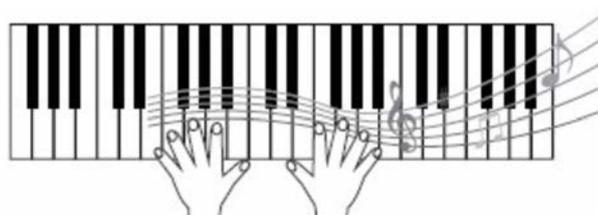


- Drücken Sie den R1 Bereich in der Hauptansicht, um die entsprechende Kategorie aufzurufen. Von dort aus können Sie mithilfe des Touchscreens durch die Kategorien und Seiten blättern.



Um einen User Sound auszuwählen, drücken Sie das "User"- oder "USB"-Register, um das entsprechende Menü aufzurufen.

3. Wenn Sie ein Sound ausgewählt haben, können Sie anfangen zu spielen.



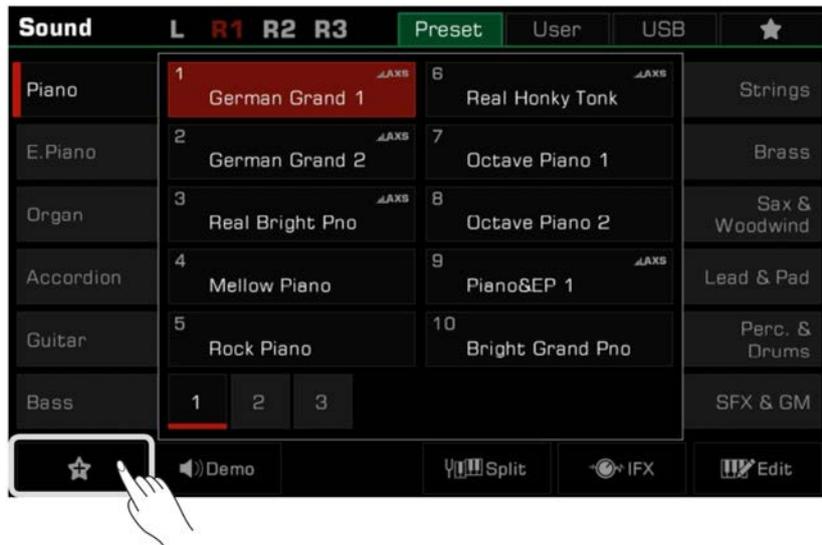
# Sounds

<b>Tips:</b>	Alle Presets dieses Instruments enthalten eine Vielzahl an hochwertigen Sounds. Von uns empfohlene Sounds sind mit einem AXS-Symbol versehen. <b>AXS: Acoustic Expression Sound</b> Dies ist ein Fachbegriff, der Sounds bezeichnet, die Samples beinhalten, welche die Artikulation oder spezielle Spielmethoden echter Instrumente (Gitarrensounds mit Fingerkratzen, etc.) ermöglichen. Sie können durch Key Off, Pedale, oder andere Echtzeit-Performance-Inputs gesteuert werden.
--------------	--

## Sound zu “My Favorites” hinzufügen

Erhalten Sie schnellen Zugang zu Ihren Liebblingssounds, indem Sie sie zu “My Favorites” hinzufügen.

1. Drücken Sie das “Zu Favoriten hinzufügen”-Sternsymbol am unteren Rand des Bildschirms. Ein Stern erscheint zur Rechten des ausgewählten Soundnamen. Drücken Sie das Symbol erneut, um den Sound aus “My Favorites” zu entfernen.



2. Drücken Sie das “My Favorites”-Register, um die Liste der hinzugefügten Sounds einzusehen. Sie können jederzeit Sounds aus diesem Menü entfernen.

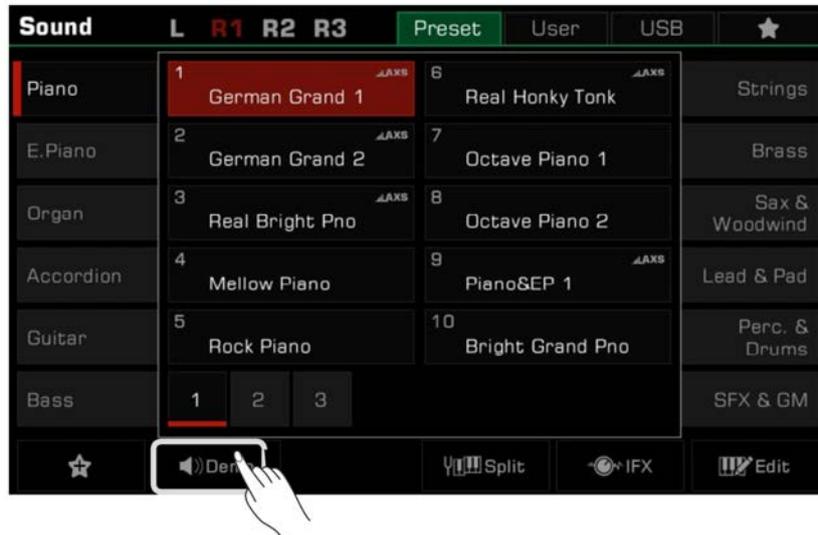
Sie können dieses Menü auch aufrufen, indem Sie die [FAVORITE]-Taste auf dem Bedienfeld drücken.



## Sound Demo abspielen

Drücken Sie "Demo" im Soundauswahl-Menü, um ein Demo des ausgewählten Sounds abzuspielen. Drücken Sie erneut "Demo", um die Wiedergabe zu stoppen.

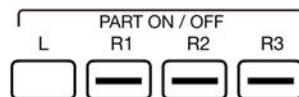
Die Taste ist deaktiviert, wenn es kein Demo für den ausgewählten Sound gibt.



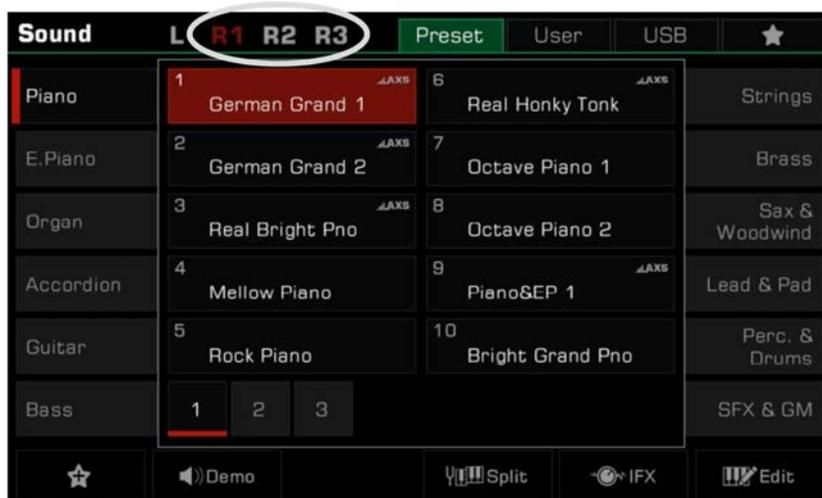
## Zwei oder drei Sounds gleichzeitig spielen

Das Instrument erlaubt es Ihnen zwei oder drei verschiedene Sounds übereinander zu legen, um einen volleren und reichhaltigeren Sound zu erzeugen.

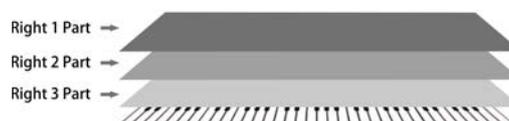
1. Drücken Sie den [PART ON/OFF]-Schalter, um den jeweiligen Part ein- oder auszuschalten.



2. Rufen Sie das Soundauswahl-Menü auf. Drücken Sie am oberen Bildschirmrand links auf den Part, den Sie auswählen möchten. Wählen Sie dann einen Sound für jeden Part aus.



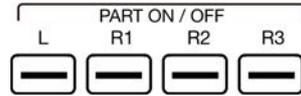
3. Wenn Sie das Keyboard spielen, nachdem Sie für jeden Part einen Sound ausgewählt haben, werden Sie einen übereinander gelegten Ensemble-Sound hören, der aus allen Sounds kombiniert wurde.



## Mit beiden Händen unterschiedliche Sounds spielen

Mit diesem Instrument können Sie bis zu vier Parts gleichzeitig spielen – einen für die linke Hand und drei für die rechte Hand.

1. Aktivieren Sie zunächst die oberen Parts (R1-R3).
2. Um einen Sound für die linke zu bestimmen, vergewissern Sie sich, dass die [PART L ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist.



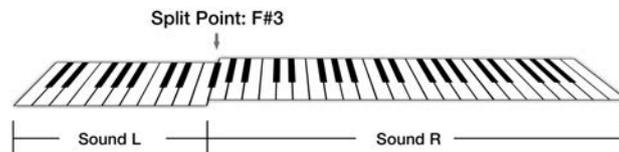
3. Wählen Sie einen Sound für den linken Part.
4. Spielen Sie das Keyboard in den zwei Bereichen, um die unterschiedlichen Sounds in beiden Händen zu hören.



**Tips:** Wenn L ausgeschaltet ist, können Sie die R Sounds auf dem gesamten Keyboard spielen. Wenn L eingeschaltet ist, wird das Keyboard in zwei Bereiche unterteilt, L und R1/R2/R3. Dieser Punkt wird "Split Point" genannt. Der Split Point liegt standardmäßig bei F#3. Sie können ihn jedoch beliebig verschieben. Sie können die Lautstärke der verschiedenen Parts im "Mixer"-Menü einstellen.

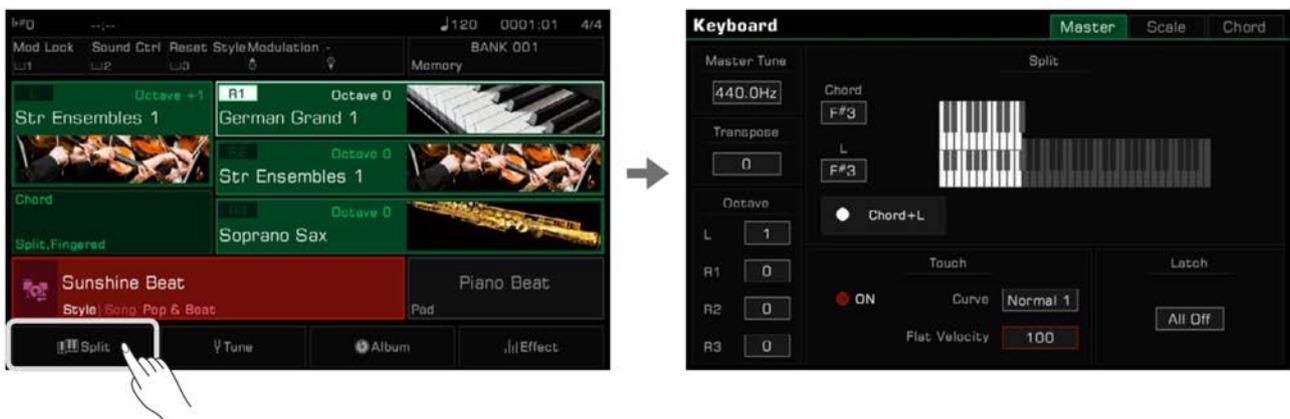
## Split Point setzen

Der Punkt, der das Keyboard in die Bereiche L und R1/R2/R3 unterteilt, wird "Split Point" genannt. Der Split Point ist standardmäßig auf F#3 gesetzt.



Sie können den Splitpunkt an jede Position, die Sie wünschen verlegen, indem Sie die folgenden Schritte befolgen:

1. Drücken Sie "Split" in der Hauptansicht, oder drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste und wählen Sie die "Keyboard"-Funktion, um das Einstellungs Menü des Split Points aufzurufen.



2. Wählen Sie den Namen der Taste im L-Fenster, um sie als neuen Split Point zu bestimmen. Sie können dies mithilfe des Touchscreens, des [WÄHLRADS] oder der [<]/[>]-Tasten tun. Sie können auch die tatsächliche Taste auf dem Keyboard spielen, um den gewünschten Split Point zu setzen.

Wenn Sie den Split Point für den linken Part und den Akkordbereich gemeinsam setzen wollen, aktivieren sie den "Chord+L"-Schalter. Sie können nun den Split Point (Akkord) und den Split Point (Links) gleichzeitig festlegen.



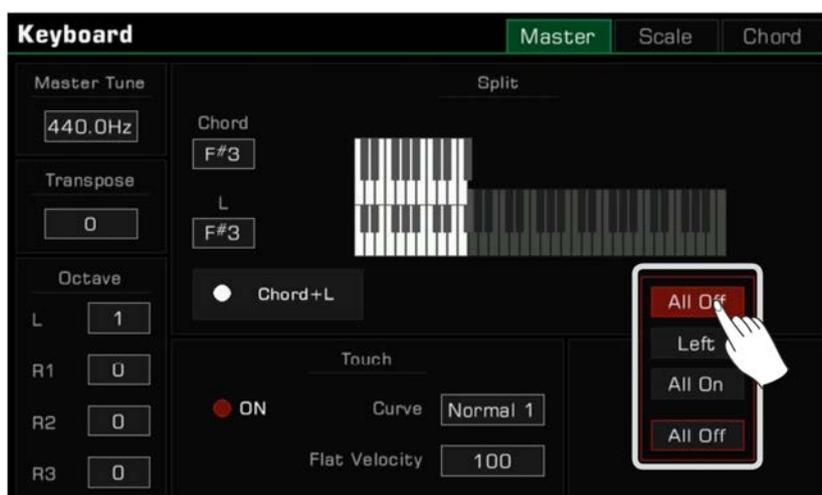
**Tips:** Der Split Point der LINKEN/RECHTEN Parts und der Akkord Split Point sind in der Regel gleich. Sie können jedoch auch separat gesetzt werden. Der Split Point (Akkord) kann dabei nicht höher als der Split Point (Left) liegen.

## Keyboard Latch verwenden

Wenn die Latch-Funktion aktiviert ist, spielt der Layer Sound weiter, auch nachdem Sie Ihre Hand vom Keyboard nehmen.

Wählen Sie in den "Latch"-Optionen den Part aus, auf den die Latch-Funktion angewendet werden soll.

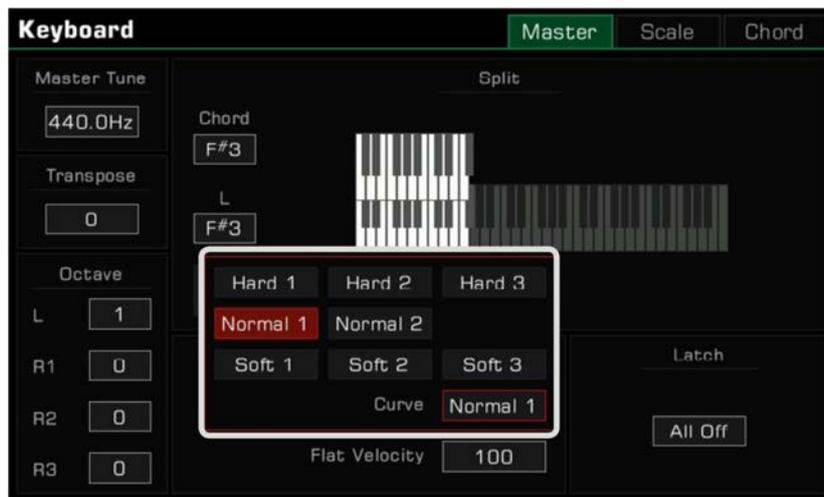
- All Off: Die Latch-Funktion wird auf keine der Sound Layer angewendet.
- Left: Die Latch-Funktion wird nur auf den linken Part angewendet.
- All On: Die Latch-Funktion wird auf alle Sound Layer angewendet.



## Keyboard Anschlagempfindlichkeit einstellen

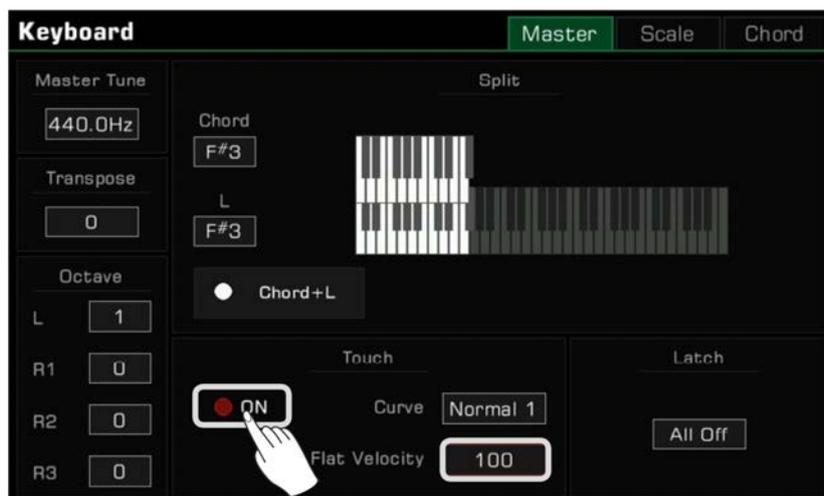
Dieses Instrument verfügt über verschiedene einprogrammierte Anschlagempfindlichkeitskurven, um das Anschlagsverhalten verschiedener Modelle akustischer Pianos zu simulieren.

1. Drücken Sie "Split" auf dem Hauptdisplay, oder drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste und wählen Sie die "Keyboard"-Funktion aus, um das Einstellungsmenü für die Anschlagempfindlichkeit aufzurufen.
2. Drücken Sie "Curve name". Ein Menükasten erscheint. Verwenden Sie das [WÄHLRAD], die [<|>]-Tasten, oder das Touchscreen, um eine Anschlagskurve auszuwählen.



Für manche bestimmte Sounds, wie zum Beispiel Clavichord, oder Pfeifenorgel, etc., müssen Sie die Anschlagempfindlichkeit ausschalten. Sie können die Anschlagempfindlichkeit ausschalten, um die gleiche Lautstärke unabhängig vom Anschlag der Tasten zu erzielen.

1. Tun Sie dies, indem Sie den "ON"-Schalter im "Keyboard"-Menü deselektieren.
2. Drücken Sie "Flat Velocity". Ein Menükasten erscheint. Verwenden Sie das [WÄHLRAD], die [<|>]-Tasten, oder das Touchscreen, um den Parameter zu verändern.

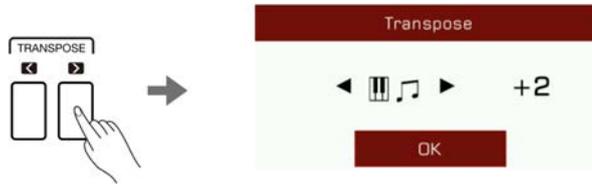


## Klavierstimmung verändern: Transpose und Octave

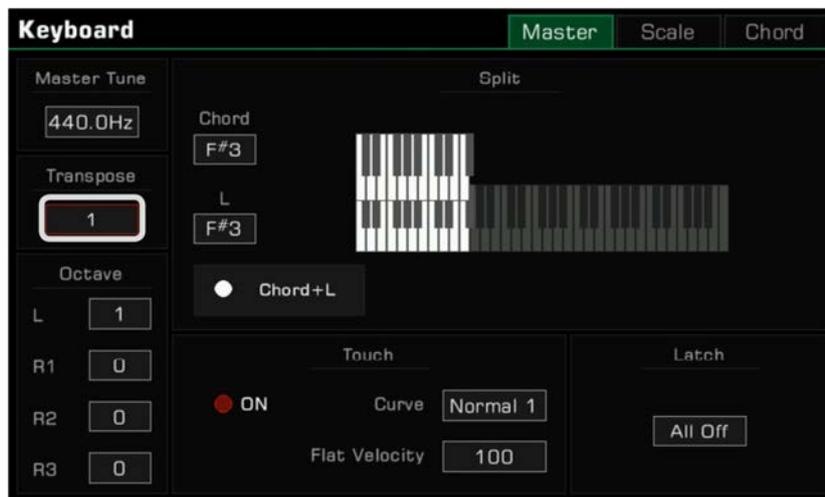
Mithilfe der Transpose-Funktion können Sie die Stimmung des gesamten Instruments, inklusive Styles und Songs, in Halbtonschritten um maximal eine Oktave nach oben oder nach unten verschieben.

Es gibt zwei Wege die Transpose-Funktion zu verwenden:

1. Drücken Sie die [TRANPOSE <] / [TRANPOSE >]-Tasten, um die Transpose-Einstellung zu bearbeiten.



2. Verwenden Sie das [WÄHLRAD], die [<]/[>]-Tasten, oder den Touchscreen im "Keyboard"-Menü, um die Klavierstimmung in Halbtonschritten zu verschieben.



Sie können außerdem die Stimmung eines bestimmten Parts in vollen Oktaven hoch oder herunter verschieben. Die Octave Shift-Funktion ist im Song- und Style-Modus nicht verfügbar.

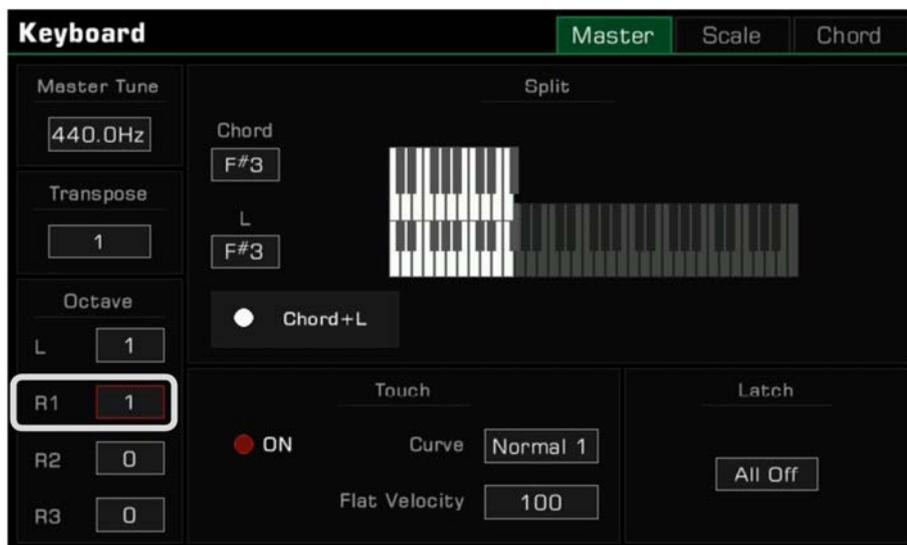
Es gibt zwei Wege einen Part um eine Oktave zu verschieben:

1. Drücken Sie die [OCTAVE <] / [OCTAVE >]-Tasten, um die Oktave für den ausgewählten Part zu bearbeiten.



# Sounds

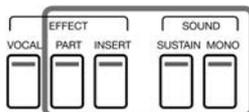
2. Drücken Sie einen Part um ihn auszuwählen. Verwenden Sie das [WÄHLRAD], die [<]/[>]-Tasten, oder den Touchscreen im "Keyboard"-Menü, um die Oktave des ausgewählten Parts zu verschieben.



**Tips:** Zusätzlich zum Transponieren und der Lagenverschiebung in Oktaven können Sie die gesamte Instrumentenstimmung festlegen, indem Sie die Master-Tune-Frequenz anpassen. Für gewöhnlich verwendet das Instrument eine gleichschwebend temperierte Standardstimmung von 440.0 Hz. Sie können diese jedoch Ihren Leistungsanforderungen entsprechend höher oder niedriger einstellen. Lesen Sie dafür bitte den Abschnitt über Master Tuning (Grundstimmung).

## Sounds mit Effekten versehen

Das Instrument verfügt über mehrere fein abgestimmte Effekte, welche Sie verwenden können, um Ihre Keyboard Parts zu ergänzen.



- Sustain: Drücken Sie die [SUSTAIN SOUND]-Taste, um den Tönen, die auf dem Keyboard gespielt werden einen längeren, realistischeren Nachhall zu verleihen. Dieser Effekt wird auf alle Parts angewendet.

**Tips:** Für einen natürlicheren Sustain-Effekt verwenden Sie bitte das Sustain-Pedal. Sie können die Sound-Edit-Funktion verwenden, um die Panel-Sustain und Pedal-Sustain-Zeiten zu modifizieren. Wenn Sie mit dem R1-Part den No. 1 Pianosound spielen, ermöglicht die Verwendung eines Sustain-Pedals es Ihnen sehr authentische Pedalgeräusche und Saitenresonanzen zu erzeugen.

- Part Effect: Drücken Sie die [PART EFFECT]-Taste, um die Noten mit Arp/Harmony zu versehen. Dieser Effekt wird nur auf die gegenwärtig ausgewählten Parts angewendet.

**Tips:** Die meisten Harmony-Effekte funktionieren nur im Auto-Bass Chord-Modus. Schalten Sie hierfür den CHORD-Modus ein und spielen Sie den Akkord im Akkordbereich, sodass die Noten in der rechten Hand zum Harmony-Effekt hinzugefügt werden. Harmony-Effekte werden nur auf die rechte Hand (R1, R2, R3) angewendet, und werden nicht für die linke Hand unterstützt. Wenn Sie einen Keyboard-Sound mit Arpeggio-Effekten versehen, werden eine oder mehr Noten, die auf dem Keyboard gespielt werden in eine Folge von Tönen umgewandelt, die in chronologischer Reihenfolge entsprechend dem Arpeggio-Style abgespielt werden. Probieren Sie verschiedene Arpeggios aus, um die besten für Ihren Stil zu finden. Ein Keyboard Part kann nur entweder Arpeggios oder einen der Harmony-Effekte verwenden. Es können keine zwei Part-Effekte gleichzeitig für einen Keyboard Part verwendet werden. Die Instrument-Effekte wurden für jeden Sound optimiert. Um Anpassungen vorzunehmen lesen Sie bitte den Abschnitt über Effekte.

- **Insert Effect:** Drücken Sie die [INSERT EFFECT]-Taste, um einen Effekt zu einem Sound hinzuzufügen. Es gibt eine breite Auswahl an "Insert Effekten". Einige von ihnen können den Sound anreichern; zum Beispiel, probieren Sie mal aus, den Distortion-Effekt auf den Gitarrensound zu legen, oder verwenden Sie ein paar Effekt, um Ihre Performance realistischer zu gestalten (zum Beispiel Delay mit einem E-Piano). Diese Effekte werden nur auf die gegenwärtig ausgewählten Parts angewendet.

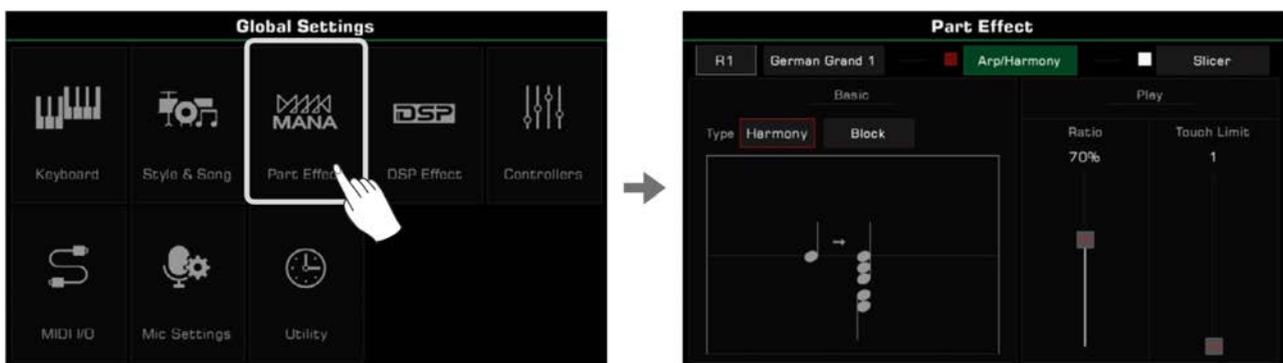
<b>Tips:</b>	Die "Insert"-Effekte des Instruments wurden für jeden Sound optimiert. Um Anpassungen vorzunehmen, lesen Sie bitte den Abschnitt über Effekte in dieser Anleitung. Sie können die "Insert"-Effekte von der Mischpult-Oberfläche aus schnell ein- und ausschalten. Die meisten Sounds in diesem Instrument haben voreingestellte "Insert"-Effekte. Wenn Sie diese anpassen möchten, verwenden Sie die Sound-Edit-Funktion.
--------------	---

- **Mono:** Drücken Sie die [MONO SOUND]-Taste, um auf monophones Spielen des Sounds (nur einzelne Noten) umzustellen. In diesem Modus erzeugt das Keyboard nur einen Klang, unabhängig davon wieviele Tasten Sie gleichzeitig drücken. Dieser Effekt wird nur auf die gegenwärtig ausgewählten Parts angewendet.

<b>Tips:</b>	Manche Sounds sind abhängig ihrer Art automatisch auf Mono eingestellt. Andere wenden außerdem einen Portamento oder Legato-Effekt an (der Portamento-Effekt wird auch auf manche Sounds mit Polymodus angewendet). Sie können den Spielmodus der Sounds mithilfe der Sound-Edit-Funktion bearbeiten.
--------------	---

Andere integrierte Part-Effekte wie der "Slicer" fügen einen abhackenden Effekt und einen Filter hinzu. Experimentieren Sie mit den verschiedenen Effekten, um herauszufinden, welche Sie am liebsten mögen.

Rufen Sie das "Part Effect"-Menü über die [GLOBAL SETTINGS] auf, um Ihr Spiel mit mehr Keyboard Effekte zu versehen.



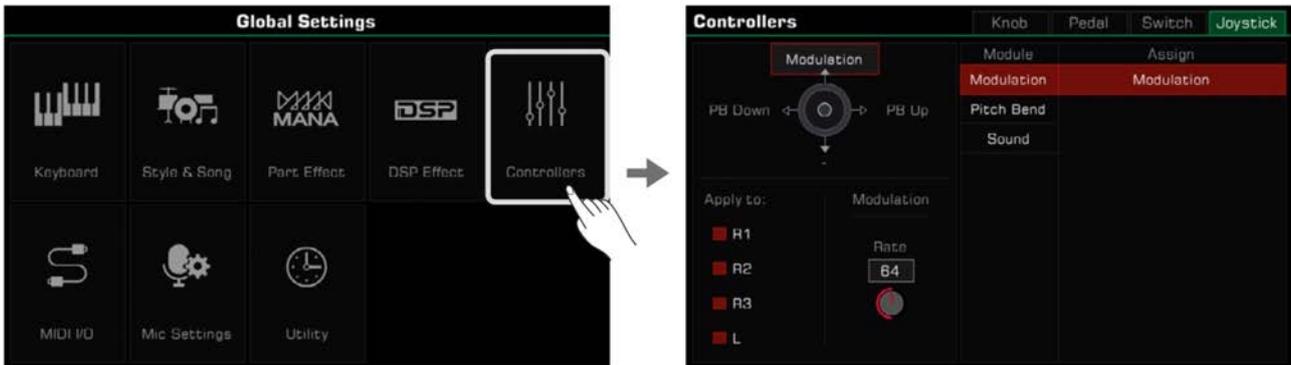
## Mit dem Joystick Pitch und Sound einstellen

Bewegen Sie den Joystick hoch, herunter, links, oder rechts, um die Keyboard Pitch- oder Sound-Effekte zu bearbeiten. Wenn Sie ihn loslassen, kehrt der Joystick in die neutrale Position zurück.



# Sounds

Die Standardfunktion für die links/rechts-Bewegung des Joysticks ist Pitch Bend. Es verschiebt den Noten-Pitch tiefer oder höher. Die hoch-Bewegung ist standardmäßig Modulation; Dies versieht die note mit Vibrato. Die hoch und herunter Parameter des Joysticks können im "Controllers"-Menü zugewiesen werden.



## Tips:

### Über Pitch Bend:

Mit dem Joystick können Sie realistische PitchBend-Effekte erzeugen während Sie einen Sound spielen, was die Sounds flexibler macht.

Verschiedene Sounds haben dabei unterschiedlich viel Spielraum als Voreinstellung. Sie können den Bereich über die Sound-Edit-Funktion verändern.

Alle Keyboard Parts dieses Instruments können nur einen Bend-Bereich gleichzeitig haben. Wenn Sie mehrere Parts aktiviert haben, richtet sich der Bend-Bereich nach dem R1-Part. Wenn Sie den Bereich anpassen und verriegeln wollen, verwenden Sie die Pitch Bend Lock-Funktion. Stellen Sie dafür Pitch Bend Lock als Funktion der Schalter über dem Joystick ein, und schalten Sie ihn ein. Passen Sie dann den Pitch Bend-Bereich im Joystick Tab an.

### Über Modulation:

Wenn der Joystick nach oben gedrückt wird, bekommt der Part, der gerade gespielt wird einen Vibrato-Effekt. Sobald er losgelassen wird, kehrt der Joystick in seine Ausgangsposition zurück und der Vibrato-Effekt verschwindet.

Wenn Sie jedoch die Modulation Lock-Funktion einschalten, können Sie den Vibrato-Effekt beibehalten, wenn der Joystick in die Mittelposition zurückkehrt. Stellen Sie dafür Modulation Lock als Funktion der Schalter über dem Joystick ein, und schalten Sie ihn ein.

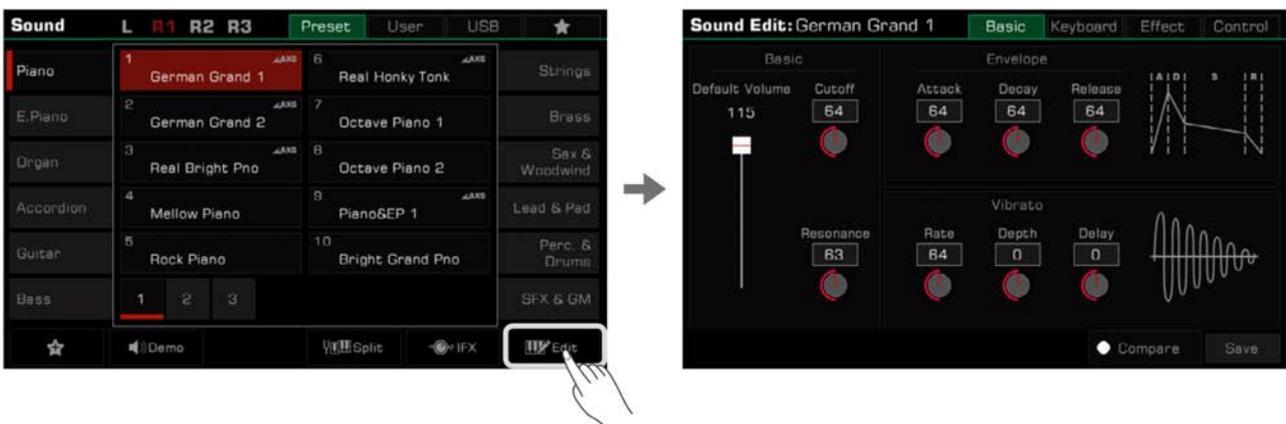
### Über Sound Control:

Mit den Controller-Einstellungen können Sie die Funktion der Richtungen oben/unten des Joysticks individuell einstellen, sodass Sie optimal zu Ihren Spielgewohnheiten passen. Wenn die Switch-Funktion über dem Joystick auf Sound Control gestellt und eingeschaltet ist, verändert das hoch und herunter Bewegen des Joysticks die Insert-Effekt-Parameter des Sounds in Echtzeit. Siehe die Abschnitte "Controllers" und "Sound Edit" für mehr Informationen.

## Sounds bearbeiten

Die Sound-Edit-Funktion ermöglicht es Ihnen Ihren eigenen Sound zu kreieren, indem Sie die Parameter bestehender Sounds bearbeiten. Sie können bis zu 500 Benutzer-Sounds speichern und vom User Sound-Tab abrufen.

Wählen Sie einen Sound aus, den Sie bearbeiten wollen. Drücken Sie die "Edit"-Taste auf dem Soundauswahl-Bildschirm, um das Sound-Edit-Menü aufzurufen.



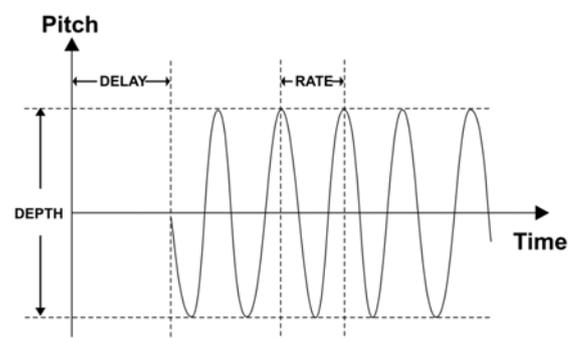
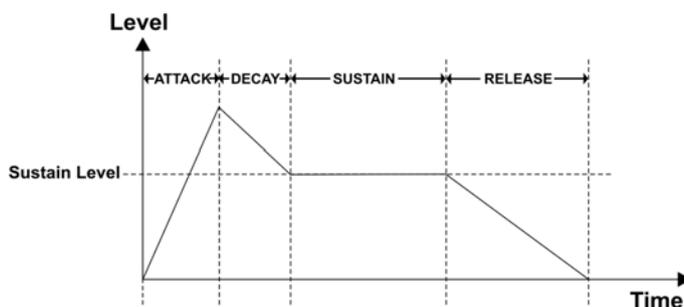
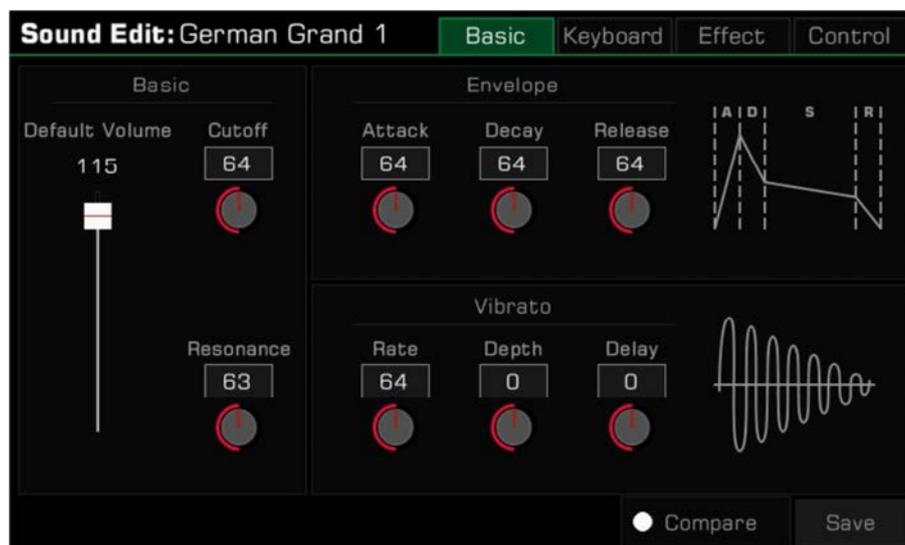
## Editierbare Parameter

Die Parameter, die Sie bearbeiten können sind in vier Kategorien am oberen Rand des Menüs unterteilt. Drücken Sie einen der Tabs, um den Parameter zu bearbeiten.

### “Basic”-Tab

Dieses Menü beinhaltet “Basic”-, “Envelope”-, und “Vibrato”-Parameter.

Basic	Default Volume	Ändert die Standardlautstärke des aktuellen Sounds.	0~127
	Cutoff	Passt den Filter-Cutoff des Sounds an. Je höher der Wert, desto heller klingt der Sound.	0~127
	Resonance	Passt die Filter-Resonanz des Sounds an. Je höher der Wert, desto stärker wird der Resonanz-Effekt.	0~127
Envelope	Attack	Bestimmt die Zeit, die der Sound braucht, um seine maximale Lautstärke zu erreichen, nachdem die Taste gespielt wurde und der Sound beginnt. Je niedriger der Wert, desto schneller startet der Sound.	0~127
	Decay	Bestimmt die Zeit, die der Sound braucht bis er nach seinem Anschlag auf den Sustain-Pegel abgesunken ist. Je niedriger der Wert, desto schneller klingt der Sound ab.	0~127
	Release	Bestimmt die Zeit, die der Sound nach dem Loslassen der Taste braucht, um bis zur Lautlosigkeit abzuklingen. Je niedriger der Wert, desto schneller verschwindet der Sound.	0~127
Vibrato	Rate	Bestimmt wie schnell ein Vibrato-Effekt-Zyklus gespielt wird. Je höher der Wert, desto schneller wird das Vibrato.	0~127
	Depth	Bestimmt die Stärke des Vibrato-Effekts. Je höher der Wert, desto stärker wird der Effekt.	-64~63
	Delay	Bestimmt wie bald der Vibrato-Effekt einsetzt, nachdem der Sound erklingt. Je höher der Wert, desto später beginnt das Vibrato.	-64~63

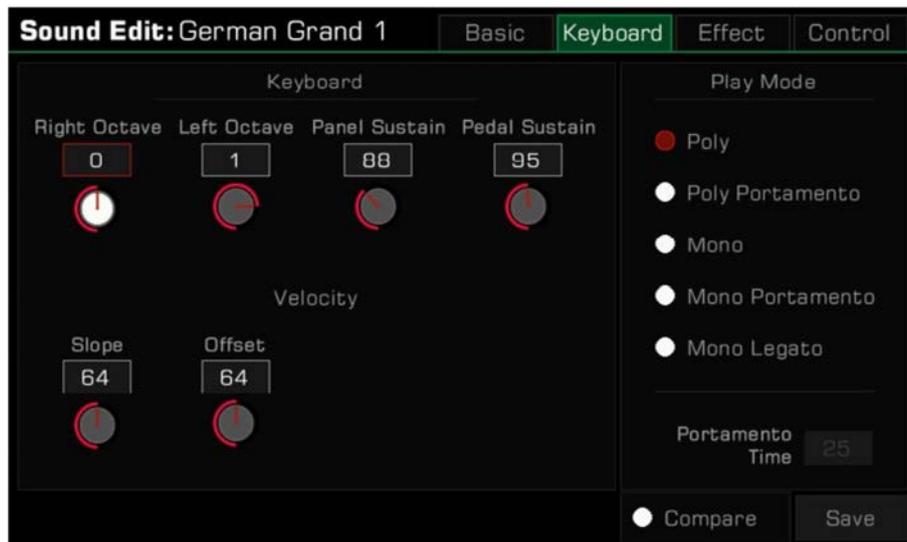


# Sounds

## Keyboard Tab

Dieses Menü beinhaltet "Keyboard"-, "Velocity"-, und "Play Mode"-Parameter.

Keyboard	Right Octave	Bestimmt die Standard Oktavlage des bearbeiteten Sounds, wenn er als einer der rechten Keyboard Parts (RIGHT 1-3) verwendet wird.	-2~+2
	Left Octave	Bestimmt die Standard Oktavlage des bearbeiteten Sounds, wenn er als der linke Keyboard Part (LEFT) verwendet wird.	-2~+2
	Panel Sustain	Bestimmt die Länge des Panel Sustains.	64~127
	Pedal Sustain	Bestimmt die Länge des Pedal Sustains.	64~127
Velocity	Slope	Passt den Velocity-Verlauf an.	0~127
	Offset	Passt die Zeitkurven an während die Velocity variiert.	0~127
Play Mode	Poly	Stellt den Sound so ein, dass er mit mehreren Noten gleichzeitig gespielt werden kann (polyphon).	
	Poly Portamento	Stellt den Sound so ein, dass er mit mehreren Noten gleichzeitig gespielt werden kann (polyphon). Legato spielen löst den Portamento-Effekt aus.	
	Mono	Stellt den Sound so ein, dass nur einzelne Noten gespielt werden können (monophon).	
	Mono Portamento	Stellt den Sound so ein, dass nur einzelne Noten gespielt werden können (monophon). Legato spielen löst den Portamento-Effekt aus.	
	Mono Legato	Stellt den Sound so ein, dass er legato und ohne Portamento spielt.	
	Portamento Time	Stellt die Übergangsgeschwindigkeit von der ersten gespielten Note zur nächsten ein, wenn der Spielmodus auf Portamento eingestellt ist und die Noten legato gespielt werden.	0~127



<b>Tips:</b>	<p>Wenn der "Play Mode" auf "Mono" gestellt ist, erklingt nur ein Ton, egal wieviele Tasten Sie gleichzeitig spielen. Wenn Sie dabei einen Harmony-Effekt verwenden, hören Sie weiterhin alle Harmonietöne.</p> <p>Portamento lässt den Pitch einer Note, die auf dem Keyboard gespielt wird in die nächste gespielte Note gleiten. Sie können die Übergangsgeschwindigkeit steuern, indem Sie die "Portamento Time" anpassen.</p> <p>Legato ist ein spezieller Modus des monophonen Spiels. Wenn Sie eine neue Taste spielen, während Sie bereits eine andere Taste halten, wird die erste Note direkt in die zweite gespielte Note übergehen. So kann das Spielen einiger Saiteninstrumente mit Legato überraschend realistisch wirken.</p>
--------------	---

## Effect Tab

Dieses Menü beinhaltet "Global Effect"-, "EQ"-, "Insert Effect"- und "Part Effect"-Parameter.

GFX	Reverb Level	Stellt die Tiefe des Nachhalls ein.	0~127
	Chorus Level	Stellt die Tiefe des Chorus-Effekts ein.	0~127
EQ	Low Frequency	Stellt die tiefen Frequenzen des Sounds ein.	32 Hz~2.0 KHz
	Low Gain	Stellt den Gain-Pegel tiefer Frequenzen des Sounds ein.	-12~+12
	High Frequency	Stellt die hohen Frequenzen des Sounds ein.	500 Hz~16 KHz
	High Gain	Stellt den Gain-Pegel der hohen Frequenzen des Sounds ein.	-12~+12
IFX	IFX ON/OFF	Schaltet den voreingestellten "Insert"-Effekt (IFX) des ausgewählten Sounds ein-/aus. Sie können diese Funktion auch mit der IFX-Taste auf dem Bedienfeld steuern. Name und Parameter des gegenwärtig ausgewählten IFX werden unter der Taste angezeigt.	
	Dry/Wet	Stellt die IFX-Tiefe ein. Wenn der ausgewählte IFX diesen Parameter nicht unterstützt, wird dieser Regler nicht erscheinen.	-64~+64
	IFX Edit-Taste	Drücken Sie diese Taste, um den IFX für den ausgewählten Sound aus dem Dialogfenster auszuwählen.	
Part Effect	Arpeggio ON/OFF	Stellt Arpeggio als Standard-Keyboardeffekt ein.	
	Arpeggio Type	Drücken Sie auf den Namen des Arpeggios, um das Arpeggio-Auswahlmenü aufzurufen. Wählen Sie einen Arpeggio-Typ aus der Liste aus.	
	Harmony ON/OFF	Stellt Harmony als Standard-Keyboardeffekt ein.	
	Harmony Type	Drücken Sie auf den Namen der Harmony, um das Harmony-Auswahlmenü aufzurufen. Wählen Sie einen Harmony-Typ aus der Liste aus.	
	Slicer ON/OFF	Schaltet den Slicer-Effekt ein.	
	Slicer Type	Drücken Sie auf den Namen des Slicers, um das Slicer-Auswahlmenü aufzurufen. Wählen Sie einen Slicer-Typ aus der Liste aus.	



### Tips:

Wenn ein Sound als R3 verwendet wird, kann es sein, dass der IFX dieses Sounds ausgeschaltet ist. Dies hängt vom Effekttyp, der für den Sound verwendet wird ab, da manche IFX nicht für R3 verwendet werden können. Die IFX dieses Instruments kann frei unter den Parts des Keyboards verteilt werden. Wenn ein IFX eines Parts verteilt wurde, hat dieser Part keinen Effekt. Gehen Sie zum Abschnitt "DSP Effects" für mehr Informationen.

Die meisten Harmony-Effekte funktionieren nur, wenn [CHORD ON/OFF] eingeschaltet wurde. Schalten Sie [CHORD ON/OFF] ein, während Sie einen Sound bearbeiten und hören Sie sich den Effekt an, während Sie einen Akkord spielen. Arpeggio- und Harmony-Effekte können nicht mit demselben Keyboard-Part gleichzeitig verwendet werden. Der Slicer kann mit Arpeggio oder Harmony zusammen verwendet werden.

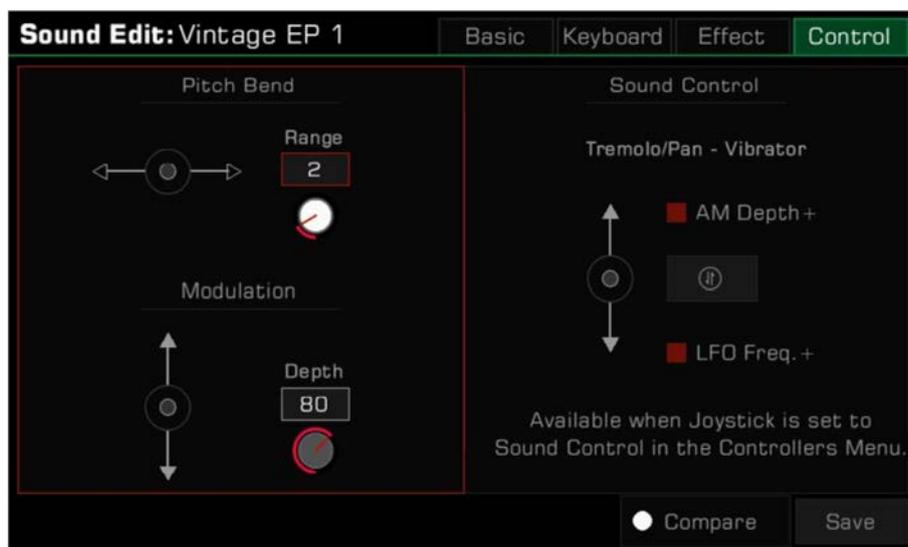
Lesen Sie den Abschnitt über Part-Effekte für mehr Informationen.

# Sounds

## Control Tab

Dieses Menü beinhaltet "Pitch Bend"-, "Modulation"- und "Sound Control"-Parameter.

Pitch Bend	Pitch Bend Range	Stellt den standardmäßigen Pitch Bend-Bereich des Sounds ein, in dem der Pitch der gespielten Noten flüssig hoch oder herunter geschoben wird, wenn der Joystick nach links oder rechts bewegt wird.	0~12
Modulation	Vibrato Depth	Bestimmt die Stärke des Vibrato-Effekts. Fügen Sie Vibrato hinzu, indem Sie den Joystick nach oben bewegen.	0~127
Sound Control	IFX ON/OFF	Steuern Sie den IFX-Effekt in Echtzeit, indem Sie den Joystick hoch oder herunter bewegen. Verschiedene IFX haben verschiedene vorprogrammierte Parameter für den Joystick. Der Parametername für den ausgewählten Effekt wird hier angezeigt. Drücken Sie hier, um die IFX-Taste einzuschalten und die Joystick-Parameter zuzuweisen. Drücken Sie die "Wechsel"-Taste, um die Positionen der Parameter zu tauschen.	



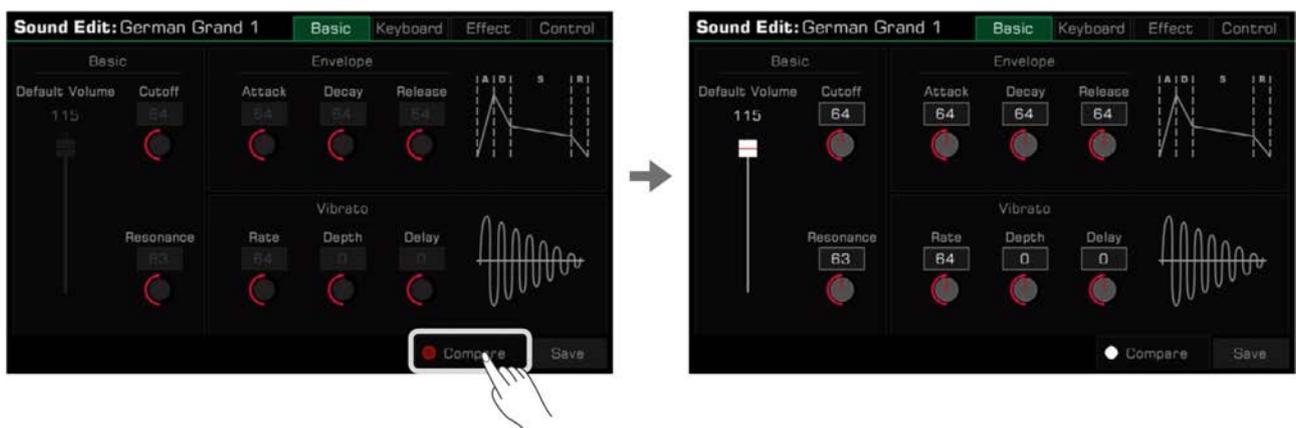
<b>Tips:</b>	Nur bestimmte IFX bieten das Maximum zweier Effektparameter, die dem Joystick zugewiesen werden können. Wenn die Schalterfunktion über dem Joystick auf "Sound Control" gestellt wurde und eingeschaltet ist, bewegen Sie den Joystick hoch und herunter, um "Sound Control" zu aktivieren. Lesen Sie den Abschnitt "Controllers" für mehr Informationen.
--------------	---

## Editierten Sound speichern

Nachdem Sie einen Sound bearbeitet haben, können Sie ihn mit dem ursprünglichen Sound vergleichen.

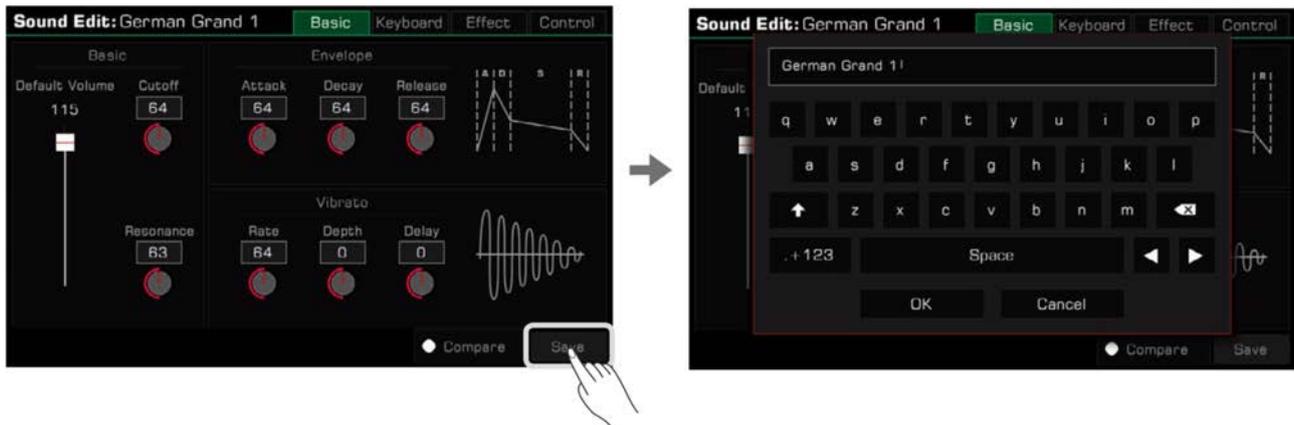
Drücken Sie die "Compare"-Taste, um den Preset-Sound mit seinen ursprünglichen Parametereinstellungen zu spielen.

Drücken Sie erneut die "Compare"-Taste, um zu Ihrem bearbeiteten Sound zurückzukehren.

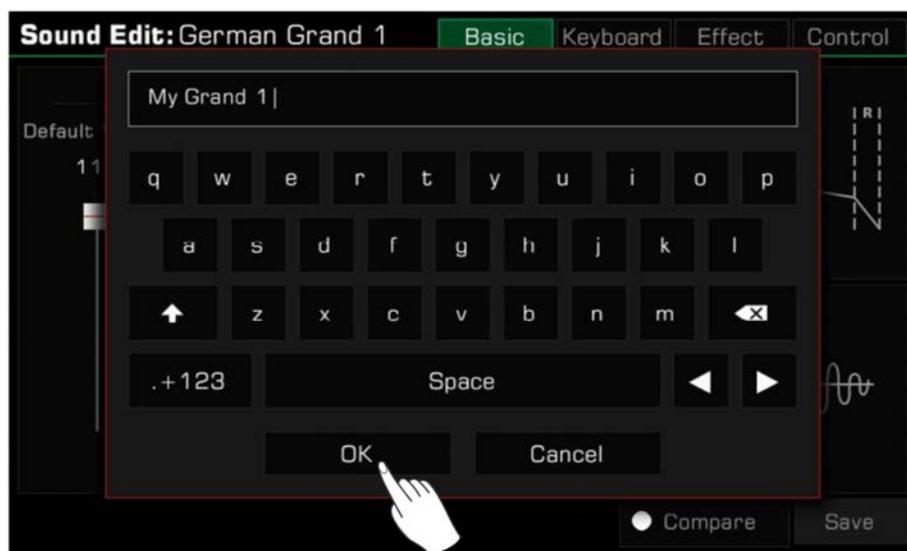


Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, speichern Sie Ihre Einstellungen als User Sound:

1. Drücken Sie "Save". Geben Sie mithilfe der Bildschirmtastatur einen Namen für Ihren bearbeiteten Sound ein.



2. Drücken Sie "OK", um den bearbeiteten Sound als User Sound abzuspeichern.



Sie können den neuen Sound ab jetzt im "User"-Menü finden.



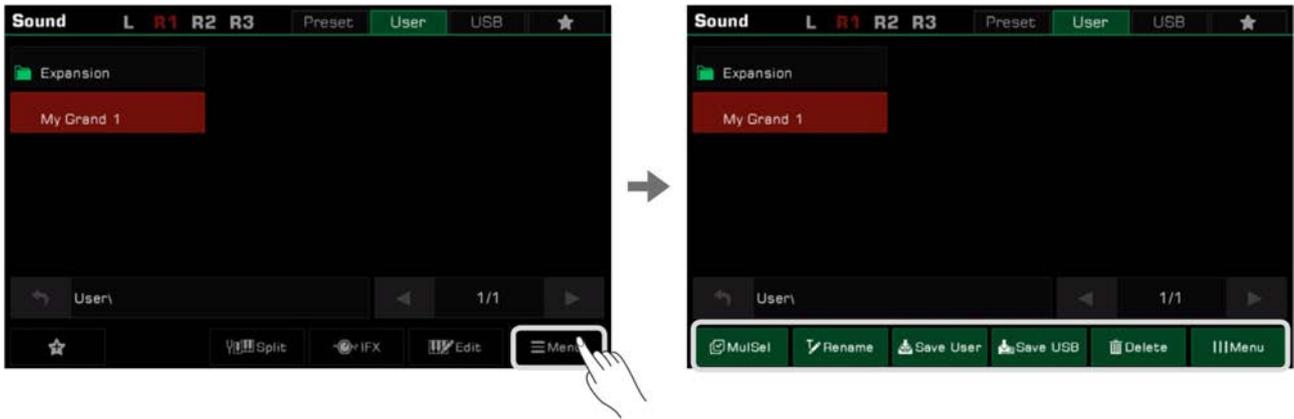
# Sounds

## User Sounds speichern, löschen, oder umbenennen

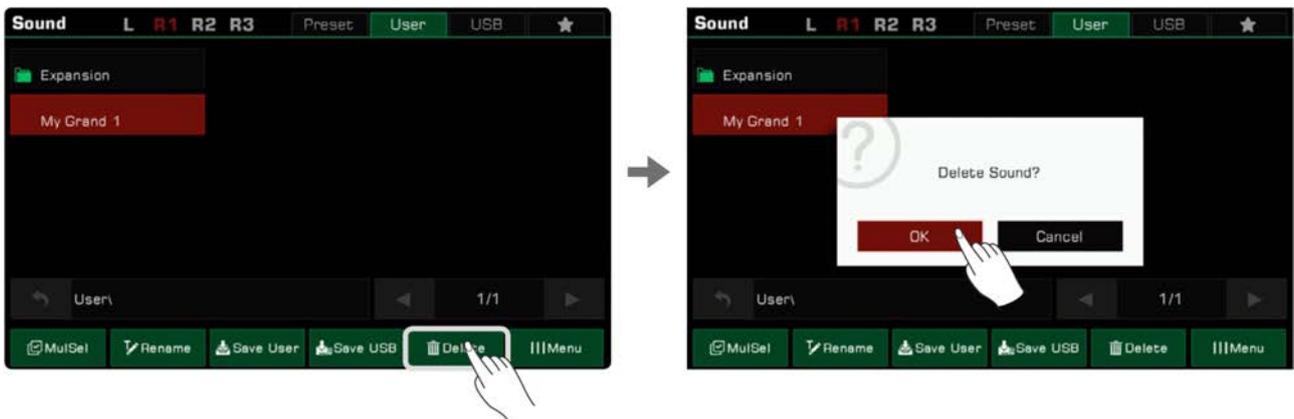
Sie können einen User Sound löschen, umbenennen, oder vom "User"-Menü aus auf ein USB-Speichermedium speichern.

1. Wählen Sie einen User Sound aus.

2. Drücken Sie dann auf das "Menu"-Symbol in der unteren rechten Ecke, um das Menü aufzurufen.



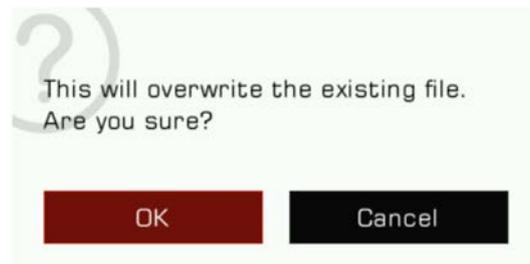
3. Drücken Sie auf das "Delete"-Symbol, um den ausgewählten User Sound zu löschen. Drücken Sie dann OK zum bestätigen.



4. Drücken Sie das "Rename"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie "OK" zum bestätigen.



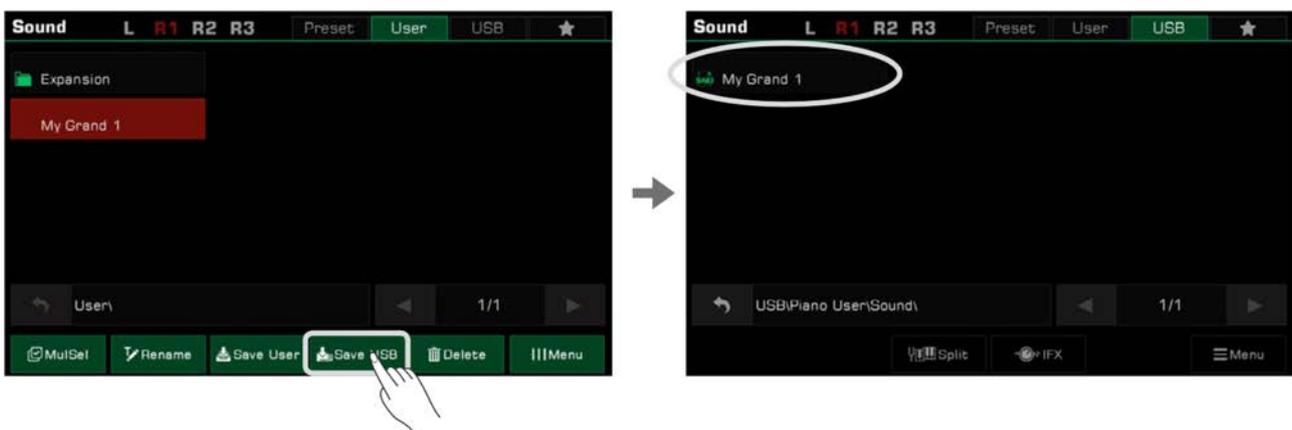
Wenn der Name, den Sie eingegeben haben bereits von einer bestehenden Datei verwendet wird, erscheint ein Dialogfenster, welches Sie fragt, ob Sie den bestehenden Sound wirklich überschreiben wollen.



5. Drücken Sie auf das "Save User"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Benennen Sie den Sound um und speichern Sie ihn als neuen User Sound.

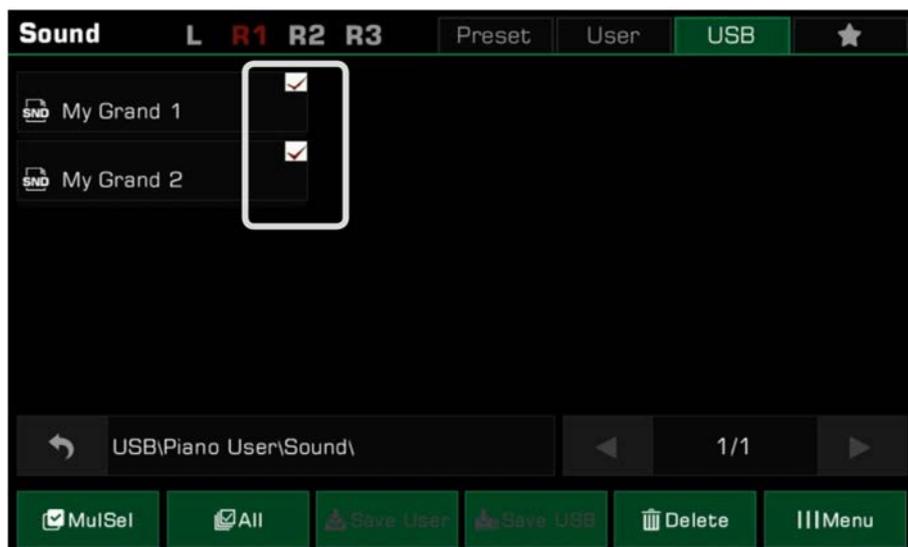
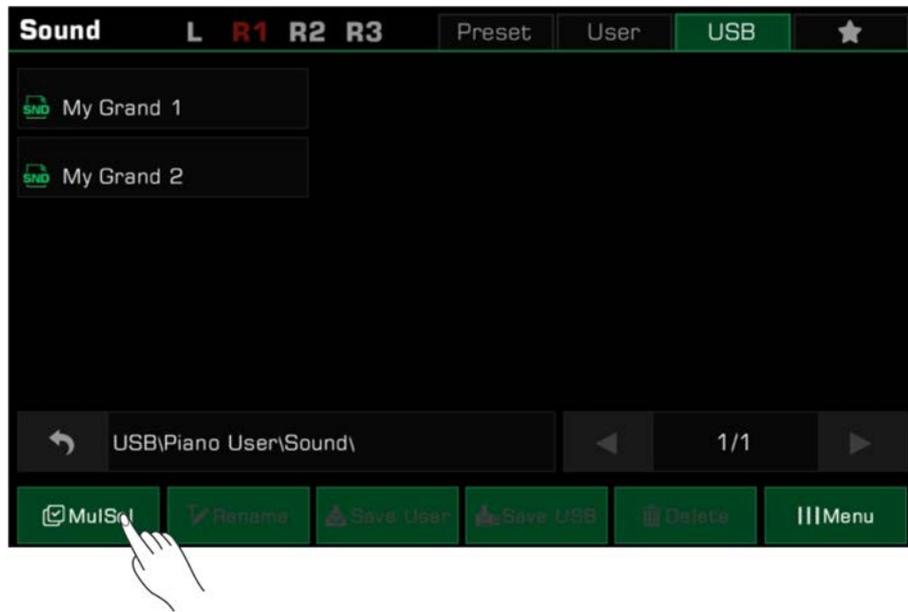


6. Drücken Sie auf das "Save USB"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Benennen Sie den Sound um und speichern Sie ihn auf ein USB-Speichermedium. Diese Funktion kann nur genutzt werden, wenn ein USB-Speichermedium verbunden ist. Rufen Sie das "USB"-Menü auf, um den neu gespeicherten Sound zu finden.



# Sounds

Sie können auch mehrere Dateien gleichzeitig löschen. Drücken Sie auf das "MulSel"-Symbol unten links, um den "Multi-Select"-Modus aufzurufen. Die "Rename"-Taste wird mit der "Select All"-Taste ersetzt. Nun können Sie mehrere Dateinamen antippen, um diese auszuwählen, oder drücken Sie "Select All", um alle Dateien in diesem Verzeichnis auszuwählen.



**Tips:** Sie können einen User Sound oder einen Sound, der auf ein USB-Speichermedium gespeichert wurde, in der gleichen Weise wie Preset-Sounds zu "My Favorites" hinzufügen.

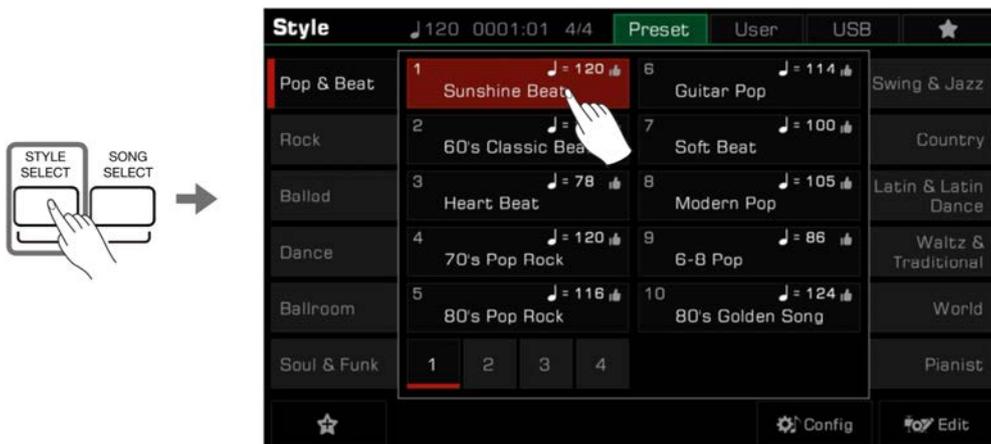
Das Instrument verfügt über eine enorme Auswahl an verschiedenen musikalischen Styles, die Ihnen eine komplette Begleitband zur Seite stellen. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist Akkorde zu spielen. Mit der Auto-Begleitung kann auch ein Solo-Performer die Erfahrung genießen mit einer voll besetzten Band oder einem Orchester zusammen zu spielen. Styles sind automatisch nach musikalischen Genres in verschiedene Gruppen unterteilt.

## Styles verwenden

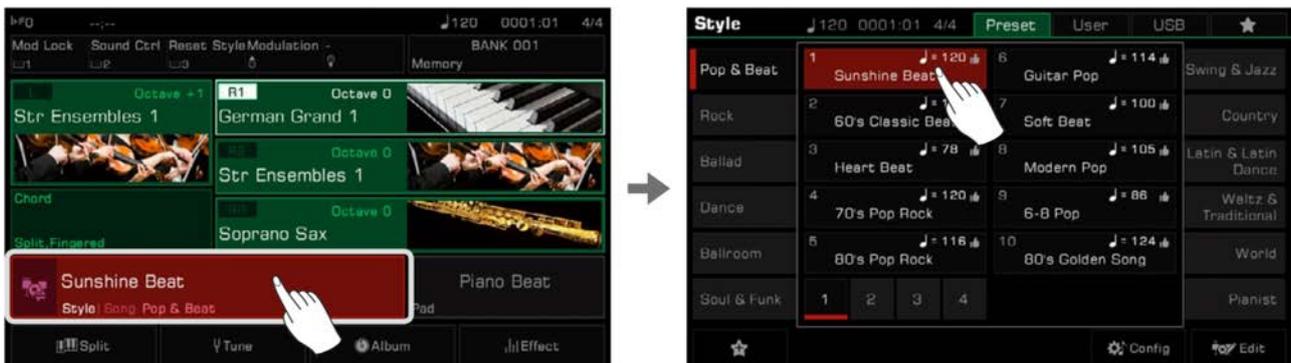
### Verschiedene Styles auswählen

1. Sie können einen Style wie folgt auswählen:

- Drücken Sie die [STYLE SELECT]-Taste, um das Style-Auswahlmenü aufzurufen. Wählen Sie eine Style-Gruppe und drücken Sie dann auf einen Style-Namen aus der Liste.



- Wenn das Style/Song-Feld im Hauptmenü sich im Style Modus befindet, drücken Sie auf das Feld, um zum entsprechenden Gruppensdisplay des aktuellen Style zu gelangen. Sie können von hier zu anderen Seiten oder anderen Gruppen springen, indem Sie den Bildschirm berühren. Drücken Sie dann einen Style-Namen, um den Style auszuwählen.



- Um einen User Style auszuwählen, drücken Sie das "User"- oder das "USB"-Feld, um eine Datei aus der angezeigten Liste auszuwählen.

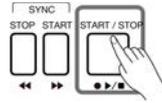
**Tips:** Alle Presets dieses Instruments verfügen über hochwertige Styles. Styles mit einem "👍" Symbol sind unsere empfohlenen Favoriten. Vom Hauptbildschirm auf, können Sie zwischen Stylemodus und Songmodus wechseln, indem Sie auf das Symbol links neben dem Style/Song-Namen drücken.

# Styles

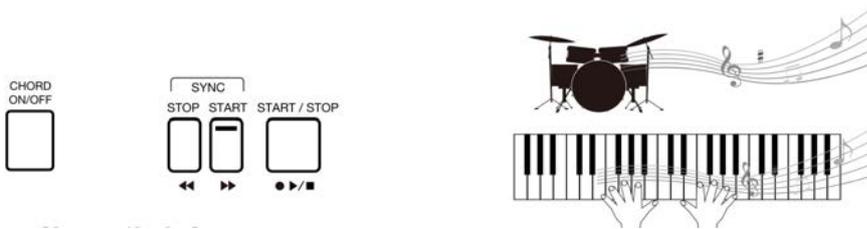
## Percussion Track eines Styles abspielen

Der Percussion Track ist ein wesentlicher Teil eines Styles. Sie können das Genre der Musik in der Regel erkennen, wenn Sie den Percussion Track anhören.

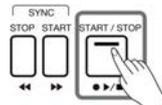
1. Drücken Sie im Stylemodus die [START/STOP]-Taste. Der Style wird sogleich nur mit dem Percussion Track starten.



Wenn die [CHORD ON/OFF]-Taste ausgeschaltet und die [SYNC START]-Taste eingeschaltet ist, wird der Percussion Track beginnen, sobald Sie auf dem Keyboard spielen.



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



**Tips:** Wenn Sie ein Piano als Style ausgewählt haben, werden Sie keinen Sound hören, wenn Sie die [START/STOP]-Taste drücken, da für den Piano Style kein Percussion Track verfügbar ist. Im Mixer können Sie die globale Lautstärke des gesamten Styles und der einzelnen Kanäle steuern.

## Alle Tracks eines Styles abspielen

Mit der Auto-Begleitung müssen Sie lediglich Akkorde spielen. Die Begleitung wird automatisch den Akkorden, die Sie spielen, folgen. Dies simuliert das Erlebnis mit einem Orchester zu spielen.

Spielen Sie alle Tracks eines Styles wie folgt ab:

1. Drücken Sie die [CHORD ON/OFF]-Taste, um die Akkorderkennung einzuschalten.



2. Drücken Sie die [SYNC START]-Taste, um die Sync Start-Funktion einzuschalten.



3. Spielen Sie einen Akkord im Akkordbereich. Dies startet das Spiel aller Tracks der Auto-Begleitung.

Experimentieren Sie mit verschiedenen Akkorden in Ihrer linken Hand und der Melodie in Ihrer rechten Hand. Die automatische Begleitung wird Ihre Darbietung bereichern.

Standard Split Point F#3



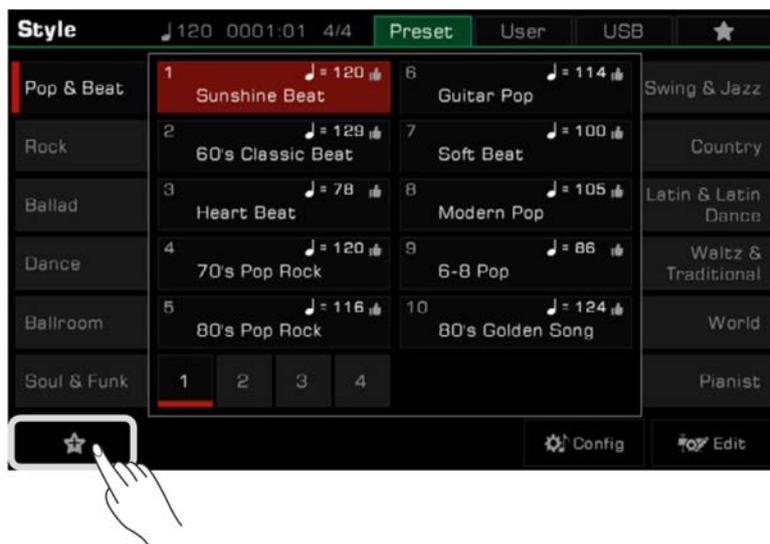
**Tips:**

- Wenn Sie mit der [SYNC STOP]-Taste die Sync Stop-Funktion einschalten, wird die Auto-Begleitung automatisch anhalten, sobald Sie den Akkord loslassen.
- Das voreingestellte Tempo jedes Styles wird über dem Style Namen angezeigt. Das Tempo wechselt entsprechend dem Style den Sie ausgewählt haben.
- Um zwischen verschiedenen Styles zu wechseln, ohne das Tempo zu wechseln, schalten Sie "Tempo Lock" im "Style & Song"-Menü ein. Sie behalten nun das Tempo des aktuell spielenden Style bei.
- Um die Lautstärke der einzelnen Tracks einzustellen, oder einzelne Tracks auszuschalten, können Sie im "Mixer"-Menü detaillierte Anpassungen vornehmen.

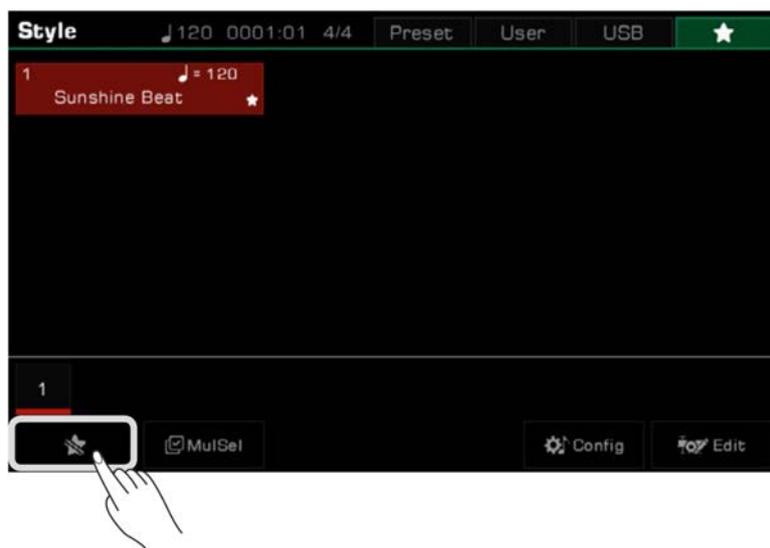
## Einen Style zu "Meine Favoriten" hinzufügen

Erhalten Sie schnellen Zugang zu Ihren am meisten genutzten Styles, indem Sie sie zu "Meine Favoriten" hinzufügen:

1. Drücken Sie das "Zu Favoriten hinzufügen"-Sternsymbol unten links auf dem Bildschirm. Ein Stern erscheint rechts neben dem ausgewählten Style Namen. Drücken Sie die Taste erneut, um den Style aus "Meine Favoriten" zu entfernen.



2. Drücken Sie den "Meine Favoriten"-Tab, um die Liste der hinzugefügten Styles einzusehen. Sie können jeden dieser Styles zu jeder Zeit aus diesem Menü entfernen.



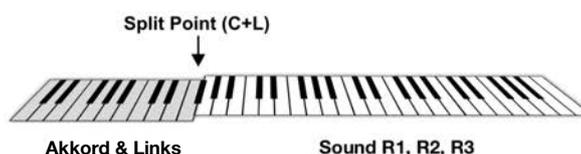
## Split Point Einstellungen

Der Split Point der LINKS/RECHTS-Partbereiche und der Split Point des Akkordbereichs können unabhängig voneinander eingestellt werden. Der Akkord Split Point trennt den Akkordbereich für die Style Wiedergabe von dem Bereich bzw. den Bereichen für das Spielen der Sounds (RECHTS 1, 2, 3 und LINKS).

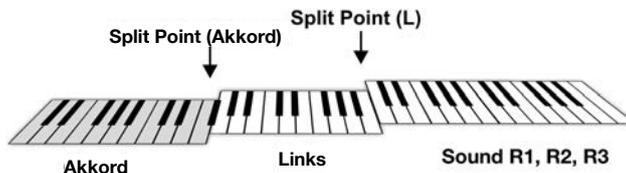
# Styles

Stellen Sie den Split Point wie folgt ein:

1. Drücken Sie die "Split"-Taste im Hauptmenü oder drücken Sie [GLOBAL SETTINGS] - "Keyboard", um das Split-Einstellungsmenü aufzurufen.
2. Drücken Sie den Akkordnamen und verwenden Sie das [WÄHLRAD] und [<|/>]-Tasten, um den Split Point festzulegen. Oder drücken Sie die entsprechende Taste auf der Keyboard-Tastatur, um den gewünschten Split Point zu setzen.



Der Akkord-Split Point als auch der Split Point für die linke Hand liegen standardmäßig bei F#3. Die beiden Split Points können jedoch auch unabhängig voneinander an verschiedenen Stellen gesetzt werden.



Um zwei Split Points gleichzeitig einzustellen, drücken Sie "Chord+L", um die Funktion einzuschalten. Jetzt werden die beiden Split Points gemeinsam versetzt.

<b>Tips:</b>	Der Split Point (Links) kann nicht tiefer als der Split Point (Akkord) gesetzt werden. Entsprechend kann der Split Point (Akkord) nicht höher als der Split Point (Left) gesetzt werden.
--------------	--

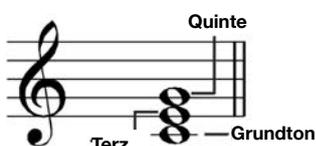
## Akkorde: Grundlagen

Dieser Abschnitt bietet eine kurze Einführung in die Grundlagen von Akkorden.

### Akkordbildung

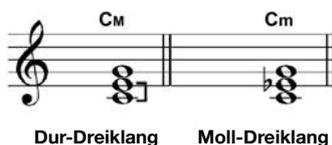
Wenn drei oder mehr Noten zusammen gespielt werden, bilden sie einen Akkord. Ein Akkord ist der Grundbestandteil von Harmonie, und jede Note eines Akkords basiert generell auf einem Prinzip von Terzen.

In der Musik ist der Hauptintervall meistens die "Terz". Die Noten, die einen Akkord bilden werden gemäß ihrer Position bestimmt: die tiefste Note wird "Grundton" genannt, die Note ein Terz-Intervall darüber wird "Terz" genannt, und die Note ein Quint-Intervall darüber wird "Quinte" genannt.



Der Grundton, auch Tonika genannt, ist die wichtigste Note eines Akkords. Sie stabilisiert den Klang, indem Sie den "Modus" des Akkords bestimmt und die Komposition der anderen Noten im Akkord festlegt. Der Name der Akkordstruktur hängt vom jeweiligen Intervall der Noten über dem Grundton des Akkords ab.

- Wenn auf den Grundton eine reine Quinte und eine große oder kleine Terz folgen, so nennt man dies "Dur-Akkorde" und "Moll-Akkorde".



- Wenn auf den Grundton eine große Terz und eine übermäßige Quinte oder eine kleine Terz und eine verminderte Quinte folgen, so nennt man dies "übermäßiger Akkord" und "verminderter Akkord".



Dem Prinzip der Terzschichtung nach können wir dem Dreiklang eine Septime (das siebte Intervall vom Grundton aus) und eine None (das neunte Intervall vom Grundton aus) hinzufügen, um einen "Septakkord", "Nonenakkord", "Undezimenakkord" und "Tredezimenakkord"

Sehen Sie sich bitte eine Akkordtabelle, wenn Sie mehr über Akkordarten wissen wollen.

## Akkordumkehrung

Die Umkehrung eines Akkords wird gebildet, indem man den Grundton nach oben versetzt und die Terz oder Quinte als tiefsten Ton spielt. Der Akkord wird Akkordumkehrung genannt, wenn der Grundton nicht in der tiefsten Position steht.

Dieses Instrument unterstützt das Spielen von Akkorden, indem man Umkehrungen als Fingersatz nimmt. Wenn der Bass Inversion-Modus eingeschaltet ist, führen die Standardfingersätze und die Umkehrungsfingersätze zu unterschiedlichen Ergebnissen.

## Akkordnamen

Ein Akkordnamen kann Ihnen fast alles, was Sie über einen Akkord wissen sollten, verraten, unter anderem: den Grundton des Akkords, ob es ein Dur- oder Moll, übermäßiger oder verminderter Akkord, ein Septakkord, oder ein Nonenakkord ist, usw.

Zum Beispiel, der Name unten zeigt eindeutig, dass der Grundton des Akkords C ist. Der Akkordtyp ist ein Moll-Dreiklang. Also handelt es sich bei diesem Akkord um einen Moll-Dreiklang mit C als Grundton.



Sehen Sie sich bitte eine Akkordtabelle, wenn Sie mehr über Akkordnamen wissen wollen.

## Einzel-Finger-Modus

Im Einzel-Finger-Modus können Sie Dur-, Moll-, Sept-, und Mollseptakkorde spielen, indem Sie bis zu drei Finger benutzen. Nehmen wir zum Beispiel einen Akkord mit dem Grundton C und sehen uns die Fingersätze für diese vier Akkorde an.

<p><b>C</b> ★ <b>Dur-Dreiklang</b> Spielen Sie nur den Grundton auf dem Keyboard</p>	<p><b>Cm</b> ★ <b>Moll-Dreiklang</b> Spielen Sie gleichzeitig den Grundton und die nächste linke schwarze Taste.</p>
<p><b>C7</b> ★ <b>Septakkord</b> Spielen Sie gleichzeitig den Grundton und die nächste linke weiße Taste.</p>	<p><b>Cm7</b> ★ <b>Mollseptakkord</b> Spielen Sie gleichzeitig den Grundton und die nächste linke weiße und schwarze Taste.</p>

Im Einzel-Finger-Modus können Sie diese vier Akkorde mit nur einem Finger spielen.

# Styles

## Multi-Finger-Modus

Im Multi-Finger-Modus werden nur Akkorde erkannt, die mit mehreren Fingern gespielt werden. Sehen wir uns zum Beispiel einen Akkord mit dem Grundton C und die dazugehörigen Fingersätze gemäß einer Akkordtabelle an.

1 C	2 C <sub>6</sub>	3 C <sub>M</sub> 7	4 C <sub>M</sub> 7(#11)	5 C <sub>M</sub> (9)	6 C <sub>M</sub> 7(9)	7 C <sub>6</sub> (9)	8 C <sub>aug</sub>	9 C <sub>m</sub>	10 C <sub>m</sub> 6	11 C <sub>m</sub> 7	12 C <sub>m</sub> 7(b5)	13 C <sub>m</sub> (9)
14 C <sub>m</sub> 7(9)	15 C <sub>m</sub> 7(11)	16 C <sub>m</sub> M7	17 C <sub>m</sub> M7(9)	18 C <sub>dim</sub>	19 C <sub>dim</sub> 7	20 C7	21 C7sus4	22 C7(b5)	23 C7(9)	24 C7(#11)	25 C7(13)	26 C7(b9)
27 C7(b13)	28 C7(#9)	29 C <sub>M</sub> 7 <sub>aug</sub>	30 C7 <sub>aug</sub>	31 C <sub>sus</sub> 4	32 C <sub>sus</sub> 2	33 C(b5)	34 C <sub>M</sub> 7(b5)	35 C <sub>m</sub> M7(b5)	36 C1+8	37 C1+5	38 Cancel	39 Cancel/C

Notes: enclosed in parentheses ⊕ are optional; the chords could be recognized without them.

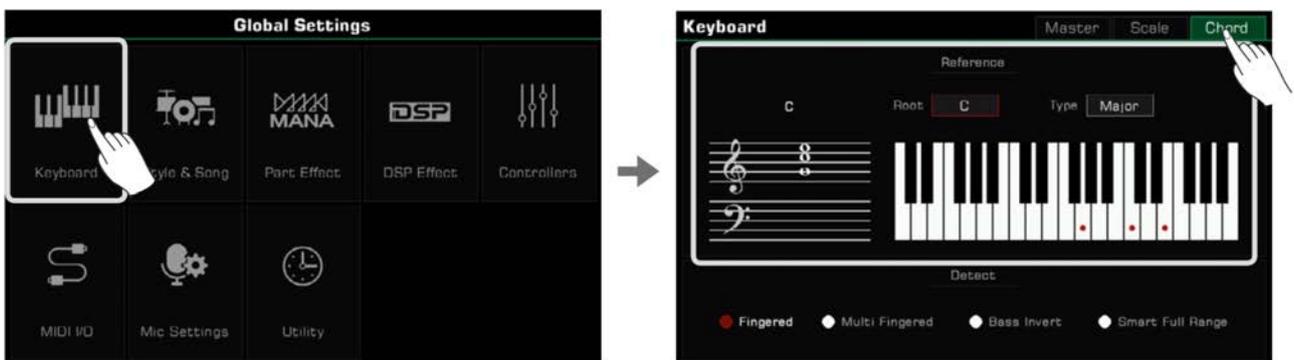
## Finger-Modus

Der standardmäßige Akkorderkennungsmodus dieses Instruments ist der Finger-Modus. Sie können entweder Einzel-Finger oder Multi-Finger verwenden.

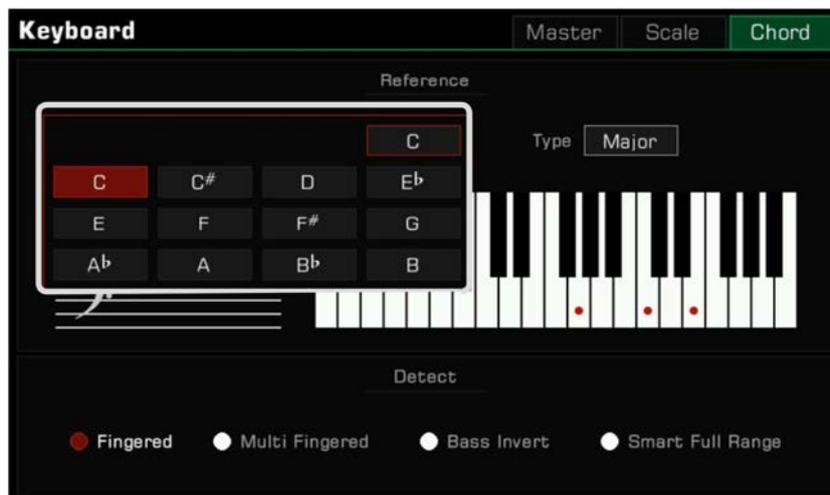
## Akkord-Referenz

Die in das Instrument integrierte Akkord-Referenz bietet Ihnen die vollständigen Fingerpositionen von fast jedem Akkord. Nutzen Sie diese Funktion, um zu lernen wie ein Akkord, den Sie noch nicht kennen, gespielt wird.

1. Drücken Sie die "Split"-Taste unten auf dem Hauptbildschirm oder drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste, um das "Keyboard" Interface aufzurufen. Wählen Sie den "Chord"-Tab, um die Akkord-Referenz aufzurufen.



2. Drücken Sie den Grundtonnamen und verwenden Sie das Touchscreen, das [WÄHLRAD], oder die [<|>]-Tasten, um einen Grundton auszuwählen.



3. Drücken Sie den Akkordtyp und verwenden Sie das Touchscreen, das [WÄHLRAD], oder die [<]/[>]-Tasten, um einen Akkordtyp auszuwählen.

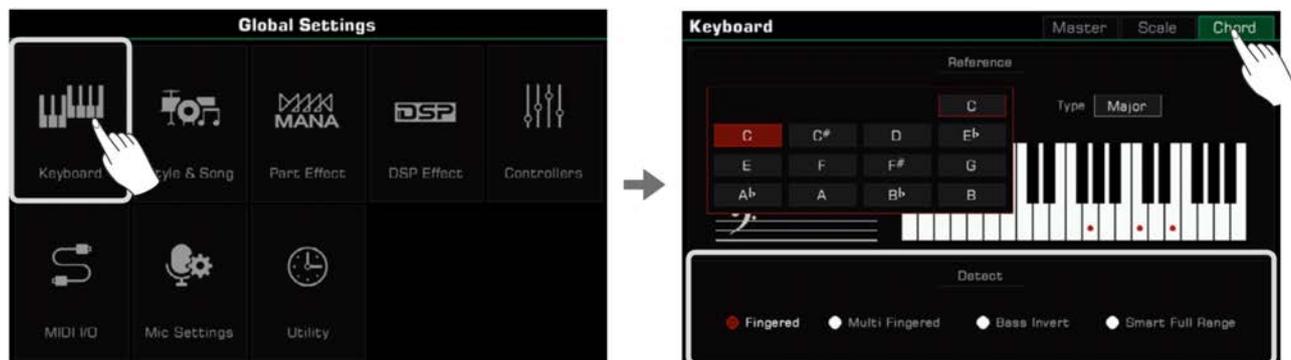


Der korrekte Fingersatz wird auf dem Keyboard erscheinen, und die Akkordnoten werden im Notensystem auftauchen.

**Tips:** Es gibt immer Variationen von Akkord-Fingersätzen und -Konstruktionen. Experimentieren Sie damit Ihre eigenen Fingersätze zu erschaffen und einzigartige Akkorde zu kreieren.

## Akkord-Erkennungsmodus einstellen

Welchen Fingersatz verwendet werden muss, hängt von der Einstellung des Akkord-Erkennungsmodus ab. Drücken Sie "Split" unten auf dem Hauptbildschirm oder drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste, um das "Keyboard"-Menü aufzurufen. Wählen Sie den "Chord"-Tab, um den Akkord-Erkennungsmodus (Detect) einzustellen.



Wählen Sie einen Akkord-Erkennungsmodus unter Optionen (Options). Dieses Instrument verfügt über vier Modi.

Fingered	Erkennt Einzel-Finger- und Multi-Finger-Akkorde
Multi-Fingered	Erkennt nur Multi-Finger-Akkorde
Bass Invert	Erkennt Umkehrungen, sodass der Bass-Kanal eine andere Note als den Grundton spielen kann.
Smart Full Range	Erkennt Multi-Finger-Akkorde im kompletten Keyboard-Bereich.

**Tips:** **Über "Cancel"-Akkorde:**  
 Wenn der Akkordmodus auf "Multi-Fingered" oder "Bass Invert" eingestellt ist, können zwei besondere Akkorde ausgelöst werden: Cancel und Cancel2.  
 Drücken Sie drei beliebige benachbarte Tasten gleichzeitig im Akkord-Erkennungsbereich, um den Cancel-Akkord auszulösen. Wenn ein Cancel-Akkord ausgelöst wurde, wird die Akkord-Erkennung sofort mit einem Becken-Sound abgebrochen, und der Style spielt nur mit dem Percussion-Track weiter. Die anderen Tracks werden stumm geschaltet.  
 Der Cancel2-Akkord wird ausgelöst, indem vier benachbarte Tasten gleichzeitig im Akkord-Erkennungsbereich gedrückt werden. Die tiefste Note der vier Tasten wird als Grundton erkannt, und sein Name wird als Cancel/ Grundton angezeigt, z.B. Cancel/C. Wenn ein Cancel2-Akkord ausgelöst wird, spielt der Style mit den Percussion-Tracks und dem Bass-Track basierend auf dem Grundton des Akkords weiter. Die anderen Tracks werden stumm geschaltet.

# Styles

Die Verwendung von Cancel- und Cancel2-Akkorden ermöglicht es Ihnen mehr Flexibilität in den Style zu bringen. Das Phrase-Pad unterstützt keine Cancel- und Cancel2-Akkorde.

## Style Playback

### Style Variationen

Es gibt eine Vielzahl an vorprogrammierten Variationen der Auto-Begleitung.

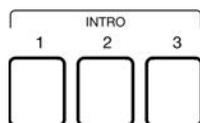
#### • [INTRO 1] - [INTRO 3]

Ein Intro wird normalerweise am Anfang des Stücks verwendet. Dieses Instrument verfügt über drei integrierte Intro-Sektionen.

Drücken Sie eine der [INTRO 1] - [INTRO 3]-Tasten, bevor Sie die Style-Wiedergabe starten. Das LED der [INTRO]-Taste leuchtet auf.

Drücken Sie die [START/STOP]-Taste oder spielen Sie einen Akkord auf dem Keyboard (wenn [SYNC START] eingeschaltet ist), um die Wiedergabe des Intro-Patterns zu starten.

Wenn ein Style wiedergegeben wird, wenn eine [INTRO]-Taste gedrückt wird, wird das Intro ab dem nächsten Taktbeginn abgespielt und der Hauptteil beginnt, nachdem das Intro fertig ist.

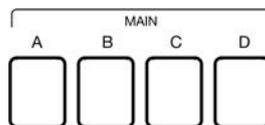


#### • [MAIN A] - [MAIN D]

“Main” wird für den “Loop”-Teil (Hauptteil) eines Songs verwendet. Das Instrument verfügt über vier integrierte Main-Sektionen.

Drücken Sie die [MAIN A] - [MAIN D]-Tasten während der Style-Wiedergabe, um zwischen den verschiedenen Patterns zu wechseln. Die neue Main-Sektion beginnt ab dem nächsten Takt zu spielen.

Wenn [AUTO FILL IN] eingeschaltet ist und Sie die [MAIN]-Taste der aktuellen Sektion drücken, wird automatisch ein Fill abgespielt, welches anschließend wieder zum Hauptteil zurückleitet.



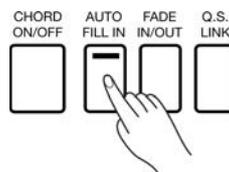
#### • [FILL IN A] - [FILL IN D]

Indem Sie Ihre Style-Performance mit Fills ausgestalten, können Sie den verschiedenen Hauptteilen mehr Variation verleihen. Dieses Instrument verfügt über vier integrierte Fill-Sektionen.

Wenn dieselbe [MAIN]-Taste erneut gedrückt wird, wird das entsprechende Fill automatisch eingefügt, selbst wenn [AUTO FILL IN] ausgeschaltet ist.

Sie können außerdem die [AUTO FILL IN]-Funktion einschalten, welche automatisch ein Fill einfügt, sobald Sie zwischen den Main-Sektionen wechseln.

Nachdem das Fill abgespielt wurde, leitet es automatisch zurück in den Hauptteil.



#### • [BREAK]

Während der Style-Wiedergabe, können Sie dem Main-Sektion-Loop noch mehr Dynamik verleihen, indem Sie eine Break-Sektion einfügen.

Während der Style spielt, drücken Sie die [BREAK]-Taste, um die Break-Sektion im nächsten Takt abzuspielen. Nachdem der Break gespielt wurde, spielt wieder automatisch der Hauptteil.



### Tips:

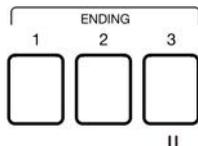
Dieses Instrument verfügt über eine Funktion mit dem Namen “Auto Break Trigger”. Sie ermöglicht es die Break-Sektion auszulösen, indem Sie das Keyboard mit einer gewissen Stärke spielen. Diese Art die Break-Sektion auszulösen, ohne die [BREAK]-Taste zu betätigen, macht das Spielen einfacher.

Die “Auto Break Trigger”-Funktion ist standardmäßig ausgeschaltet. Um sie zu aktivieren, gehen Sie zu “Style & Song”, klicken Sie “Auto Break Trigger”, um sie einzuschalten, und die angemessene Trigger-Empfindlichkeit entsprechend Ihren Spielgewohnheiten einzustellen.

Die “Auto Break Trigger”-Funktion kann nicht verwendet werden, wenn Sie sich im “Smart Full Range”-Akkorderkennungsmodus befinden. Lesen Sie den entsprechenden Abschnitt für nähere Informationen.

- [ENDING 1] - [ENDING 3]

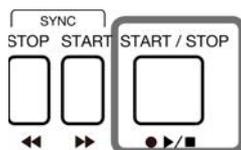
Ein "Ending" wird normalerweise am Ende einer Darbietung verwendet. Dieses Instrument verfügt über drei integrierte Ending-Sektionen. Drücken Sie eine der [ENDING 1] - [ENDING 3]-Tasten, um mit dem nächsten Takt die Ending-Sektion abzuspielen. Die Style-Wiedergabe endet, nachdem das "Ending" abgespielt wurde.



## Steuertasten

- [START/STOP]

Startet oder stoppt die Style-Wiedergabe. Während der Style-Wiedergabe blinkt das LED der [START/STOP]-Taste entsprechend dem aktuellen Tempo.

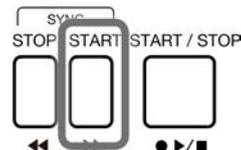


- [SYNC START]

Startet die Style-Wiedergabe, wenn das Keyboard gespielt wird.

Wenn [CHORD ON /OFF] ausgeschaltet ist, schalten Sie die [SYNC START]-Taste ein, und die Percussion-Kanäle werden abgespielt, sobald Sie eine beliebige Taste auf dem Keyboard spielen.

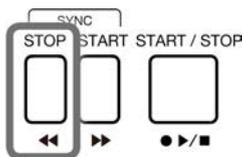
Wenn sowohl [CHORD ON /OFF] als auch [SNYC START ] eingeschaltet sind, wird die Style-Wiedergabe durch das Spielen eines Akkords im Akkordbereich des Keyboards ausgelöst.



- [SYNC STOP]

Um die Style-Wiedergabe zu stoppen, wenn Sie den Akkord loslassen, drücken Sie die [SYNC STOP]-Taste. Dies geschieht nur wenn [CHORD ON/OFF] eingeschaltet ist.

Wenn [SYNC STOP] eingeschaltet ist, wird der Style gestoppt, wenn Sie den Akkord loslassen. [SYNC START] wird dann automatisch eingeschaltet, um Start und Stop der Style-Wiedergabe einfach zu steuern.



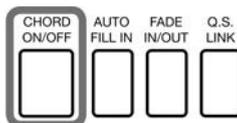
**Tips:**

Die [SYNC STOP]-Funktion kann nicht im "Smart Full Range"-Akkorderkennungsmodus verwendet werden.

- [CHORD ON/OFF]

Wenn die [CHORD ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist, wird der linke Bereich des Keyboards zum Akkordbereich. Wenn verschiedene Akkorde gespielt werden, passt sich die Auto-Begleitung an und erzeugt unterschiedliche Resultate.

Wenn die [CHORD ON/OFF]-Taste ausgeschaltet ist, wird nur der Percussion-Kanal des Styles abgespielt.



**Tips:**

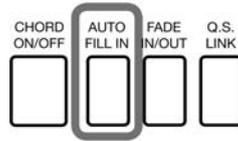
Das Instrument verfügt über "Chord Velocity Control". Wenn diese Funktion eingeschaltet ist, variiert die Style-Lautstärke, wenn Sie Akkorde unterschiedlich stark spielen.

"Chord Velocity" ist standardmäßig eingeschaltet. Um diese Funktion auszuschalten, gehen Sie zu "Style & Song" und drücken Sie "Chord Velocity Control".

# Styles

- [AUTO FILL IN]

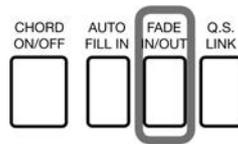
Schalten Sie [AUTO FILL IN] ein, indem Sie die entsprechende Taste drücken. Es wird automatisch ein Fill gespielt, wenn Sie zwischen den verschiedenen "Main"-Patterns wechseln.



- [FADE IN/OUT]

Ein Fade-In zu Beginn der Style-Wiedergabe erzeugt einen weichen Anfang, bei dem die Lautstärke langsam von leise nach laut ansteigt. Drücken Sie die [FADE IN/OUT]-Taste, während die Style-Wiedergabe angehalten ist. Das [FADE IN/OUT]-LED leuchtet auf. Wenn das Fade-In abgeschlossen ist, erlischt das LED.

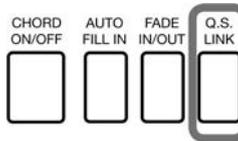
Ein Fade-Out am Ende des Styles erzeugt ein weiches Ende, bei dem die Lautstärke von laut nach leise abnimmt. Drücken Sie die [FADE IN/OUT]-Taste, während der Style-Wiedergabe. Das [FADE IN/OUT]-LED leuchtet auf. Wenn das Fade-Out beendet ist, stoppt die Style-Wiedergabe automatisch und das LED erlischt. Die Lautstärke Ihres Keyboardspiels nimmt während dessen ebenso ab.



**Tips:** Sie können die Fade-In/Out-Zeit so einstellen, dass Sie Ihren Anforderungen entspricht. Um diese Einstellung zu verändern, gehen Sie zum "Utility"-Menü und lesen Sie den entsprechenden Abschnitt.

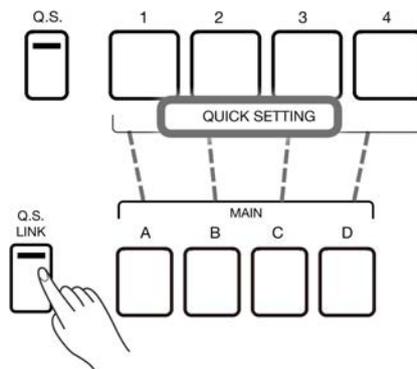
- [Q.S. LINK]

"Q.S. Link" ist eine nützliche Funktion. Wenn Sie verschiedene Styles spielen und die Main-Sektionen abwechseln, sorgt die Q.S.-Funktion dafür, dass die voreingestellten Parameter der Main-Patterns auf Ihre Darbietung angewendet werden.

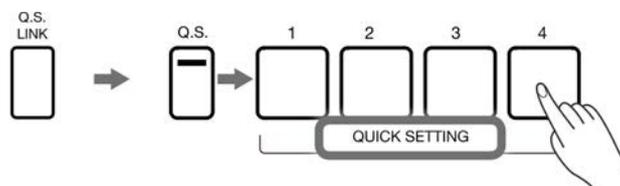


Das Instrument verfügt über vier Main-Patterns: Main A, Main B, Main C, und Main D, welche Q.S. 1, Q.S.2, Q.S. 3 und Q.S.4 entsprechen.

Drücken Sie die Taste, um [Q.S. LINK] einzuschalten. Die [Q.S.]-Taste wird gleichzeitig automatisch aktiviert. Wenn Sie nun zwischen den Main-Patterns wechseln, wechselt die [Q.S.]-Funktion ebenfalls, um den Main-Patterns zu folgen.



Natürlich können Sie die [Q.S. LINK]-Funktion ausschalten und manuell zwischen den vier [Q.S.]-Optionen wechseln, wenn die [Q.S.]-Taste eingeschaltet ist.



## Tempo einstellen

Sie können das Tempo auch mithilfe einer der folgenden Methoden einstellen. Tempo-Wertebereich: 30~ 280.

1. Drücken Sie eine der [TEMPO <]/[TEMPO >]-Tasten, um das Dialogfenster aufzurufen.



2. Verwenden Sie die [TEMPO <]/[TEMPO >]-Tasten, um das Tempo anzupassen.

3. Verwenden Sie das [WÄHLRAD] oder drücken und halten Sie die [TEMPO <]/[TEMPO >]-Tasten, um schneller durch die Werte zu blättern.

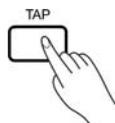
4. Drücken Sie die [TEMPO <] und [TEMPO >]-Tasten gleichzeitig, um das Tempo auf seinen Standardwert zurückzusetzen.



Sie können außerdem die "Tap Tempo"-Funktion verwenden, um das aktuelle Tempo zu verändern. Dies ist ein effizienter Weg, um das gewünschte Tempo zu erhalten.

1. Während der Style wiedergegeben wird, können Sie die [TAP]-Taste mehrfach drücken, um das Tempo zu verändern.

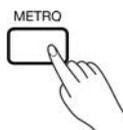
2. Wenn der Style anhält, drücken Sie die [TAP]-Taste mehrfach hintereinander und der Style wird in dem von Ihnen getippten Tempo weiterspielen.



<b>Tips:</b>	<p>Das Style-Tempo wird über dem Style-Namen angezeigt. Wenn Sie einen anderen Style auswählen, verändert sich auch das Tempo.</p> <p>Um zwischen verschiedenen Styles während der Auto-Begleitung zu wechseln, ohne das Tempo zu verändern, können Sie "Tempo Lock" im "Style&amp;Song"-Menü aktivieren. So fixieren Sie das aktuelle Tempo.</p> <p>"Tap Tempo" ist auch im Songmodus sehr effektiv. Es erklingt ein Percussion-Sound, wenn die [TAP]-Taste gedrückt wird während der Style/Song angehalten wurde. Wenn Sie diesen Sound ändern oder abschalten wollten, können Sie dies im "Utility"-Menü tun.</p>
--------------	--

## Metronom

1. Drücken Sie die [METRO.]-Taste, um das Metronom einzuschalten. Das LED der Taste blinkt synchron zum Metronom-Sound.



2. Drücken Sie erneut die [METRO.]-Taste, um das Metronom auszuschalten.

<b>Tips:</b>	<p>Sie können die Metronom-Einstellungen, einschließlich der Taktart, Bell ON/OFF, und der Lautstärke, anpassen. Lesen Sie hierzu den Abschnitt über das "Utility"-Menü.</p> <p>Unabhängig davon welche Taktart Sie für das System eingestellt haben, wenn der Style/Song zu spielen beginnt, passt sich die Taktart automatisch dem Style/Song, der gespielt wird an.</p>
--------------	--

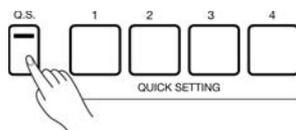
# Styles

## Quick Setting (Q.S.)

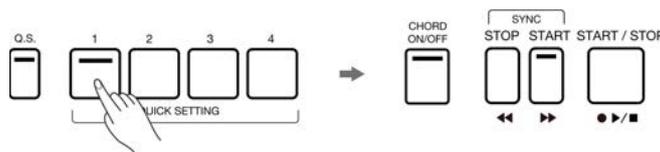
Wenn "Quick Setting" eingeschaltet ist, können Sie augenblicklich, mit nur einem Tastendruck, alle, die Auto-Begleitung betreffenden Einstellungen abrufen, einschließlich Quick Setting und digitalen Effekten.

1. Drücken Sie die [Q.S.]-Taste, um die "Quick Setting"-Funktion einzuschalten.

Die [1] - [4]-Taste fungieren als [Q.S. 1] - [Q.S. 4].



2. Drücken Sie eine der [Q.S. 1] - [Q.S. 4]-Tasten. Das Tasten-LED beginnt zu leuchten. Die [CHORD ON/OFF]- und [SYNC START]-Schalter schalten sich ebenso ein. Die Bedienfeldeinstellungen, die dem aktuellen Style entsprechen, werden sogleich abgerufen.



3. Wenn Sie einen Akkord im Akkordbereich spielen, beginnt der Style automatisch zu spielen.

Jeder Style hat 4 Preset-Einstellungen. Sie können [Q.S. 1] - [Q.S. 4] während Sie spielen drücken, um verschiedene Sounds und Effekte auszuprobieren.

### Tips:

Während der Style gespielt wird, wird durch das Drücken der [Q.S.]-Taste nicht automatisch auch [SYNC START] eingeschaltet.  
Wenn Sie die [Q.S.] eines Styles verändern möchten, können Sie den Style mithilfe der "Style Recording"-Funktion bearbeiten. Lesen Sie bitte dazu den entsprechenden Abschnitt.  
Wenn Sie wollen, dass die [Q.S.]-Einstellung sich verändert, wenn das Main-Pattern gewechselt wird, schalten Sie bitte den [Q.S. LINK]-Schalter ein.

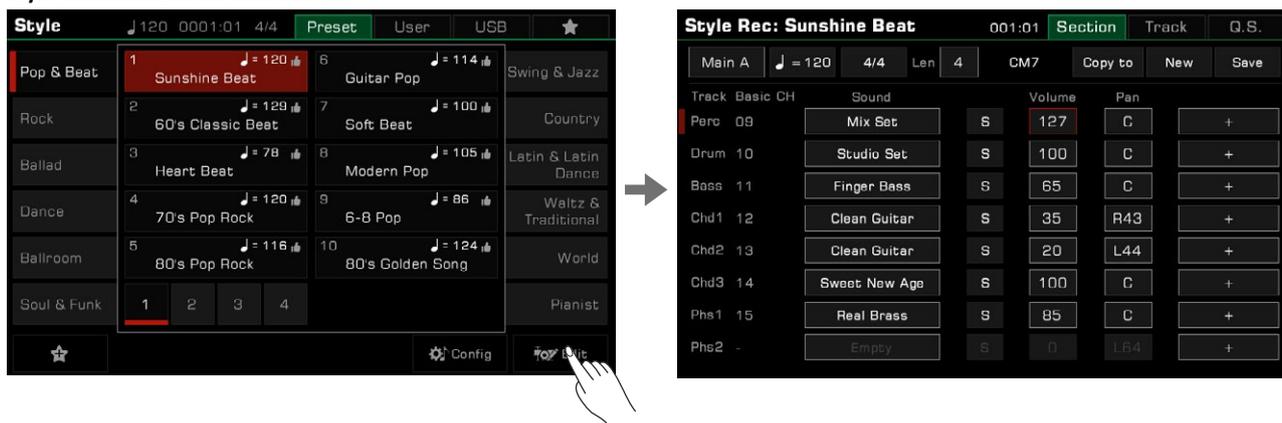
## Style Recording

Dieses Instrument verfügt über wirkungsvolle Style-Bearbeitungs- und Aufnahmefunktionen. Mit diesen Funktionen können Sie die voreingestellten Preset-Styles modifizieren, ihre Musikdaten kombinieren, die Style-Effekte bearbeiten, oder Ihren eigenen Style aufnehmen. Je mehr Sie mit der Style-Aufnahme experimentieren, desto größer wird Ihr Arsenal, welches Ihnen für Ihre professionelle Nutzung zur Verfügung steht. Sie können bis zu 500 User Styles abspeichern.

Styles bestehen aus verschiedenen Sektionen (INTRO x 3, MAIN x 4, FILL IN x 4, ENDING x 3, Break x 1). Jede Sektion hat acht verschiedene Kanäle.

Percussive	Ein Kanal, der aus Percussion-Akzenten besteht.
Drum	Ein grundlegender Teil des Begleitstyles. Der Drum-Kanal beinhaltet fundierende Phrasen.
Bass	Der Bass-Kanal beinhaltet Bass-Phrasen, die zum Begleitstyle passen.
Chord 1	Der Akkord-Kanal 1 beinhaltet für gewöhnlich einige rhythmische Phrasen.
Chord 2	Der Akkord-Kanal 2 beinhaltet für gewöhnlich einige rhythmische Phrasen.
Chord 3	Der Akkord-Kanal 3 beinhaltet für gewöhnlich einige rhythmische Phrasen.
Phrase 1	Der Phrase-Kanal 1 beinhaltet für gewöhnlich einige melodische Phrasen.
Phrase 2	Der Phrase-Kanal 2 beinhaltet für gewöhnlich einige melodische Phrasen.

Sie können einen Style erstellen, indem Sie die Kanäle einzeln aufnehmen, oder indem Sie die Pattern-Daten anderer existierender Styles importieren. Wählen Sie einen Style im Style-Auswahlmenü und drücken Sie die "Edit"-Taste, um das Style-Aufnahmemenü aufzurufen.



Dieses Menü zeigt die verschiedenen editierbaren Parameter des aktuell ausgewählten Styles.

## Grundparameter von Styles

Dieser Abschnitt erläutert kurz jeden der editierbaren Parameter im Style-Aufnahmemenü und wie man sie anpasst.

### Tempo-Einstellung

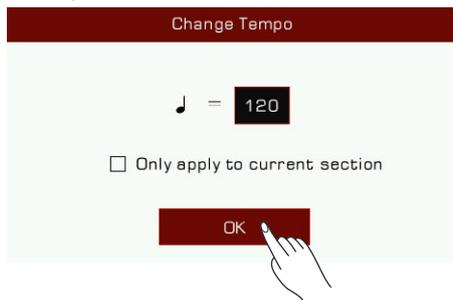


Stellen Sie das Tempo Ihres Styles ein. Generell stimmt das Tempo jeder Sektion mit dem der anderen Sektionen überein. Die Style-Aufnahmefunktion erlaubt es Ihnen jedoch auch verschiedene Tempi für verschiedene Sektionen festzulegen, um einen einzigartigen Style, der zu Ihnen passt, zu erschaffen.

1. Press the "Tempo" button to bring up a pop-up window. Press the value in the pop-up window and modify it by pressing the arrow, using the [DATA DIAL] or the [<|>] buttons.



2. In the Tempo Adjustment pop-up, there is an "Only apply to current section" option. If you only want to change the tempo of the current section, select this option.



Most of the sections have a uniform tempo. If you do not turn on the "only apply to current section" switch, the tempo of all the other sections will be synced to your new tempo after you confirm.

# Styles

## Section Selection

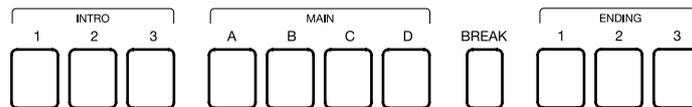


Select the section you want to edit.

Press the Section name to bring up the section list. Use the [DATA DIAL], [←]/[→] buttons, or press the section name to select a section.

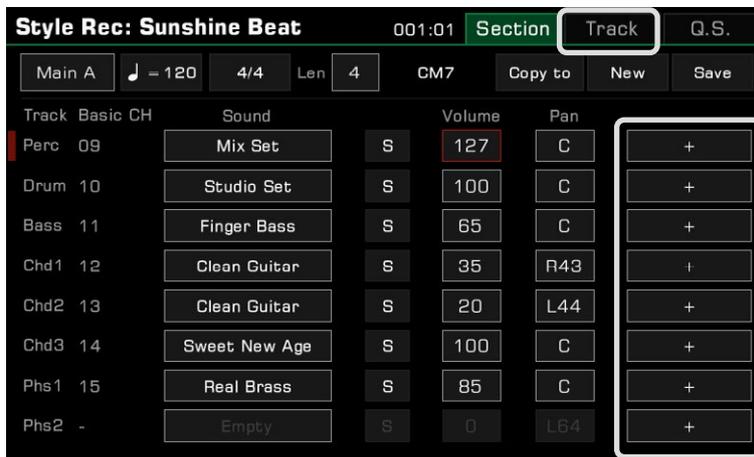


You can also press the Style Section buttons on the panel to switch the section directly.



## Channel Selection

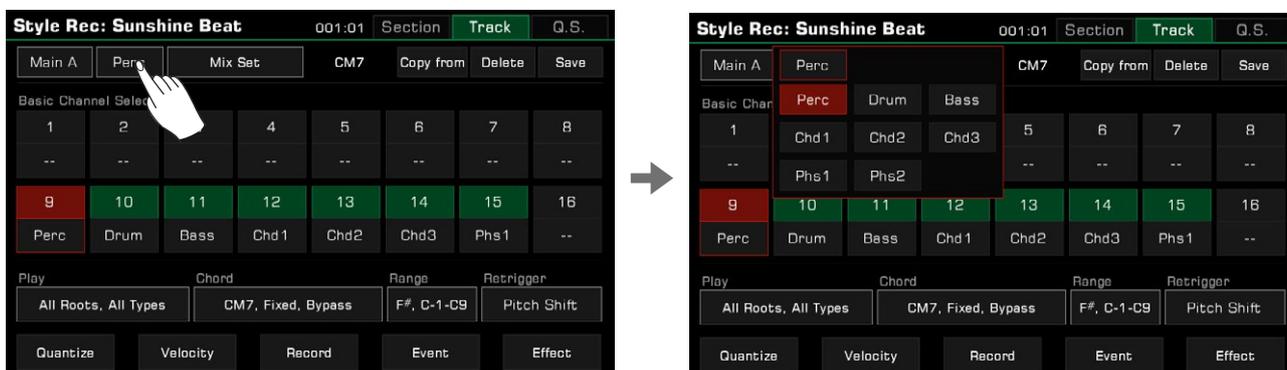
Press the upper right “Track” option, or press the “+” icon at the right end of each corresponding channel to access the Style Further Editing mode.



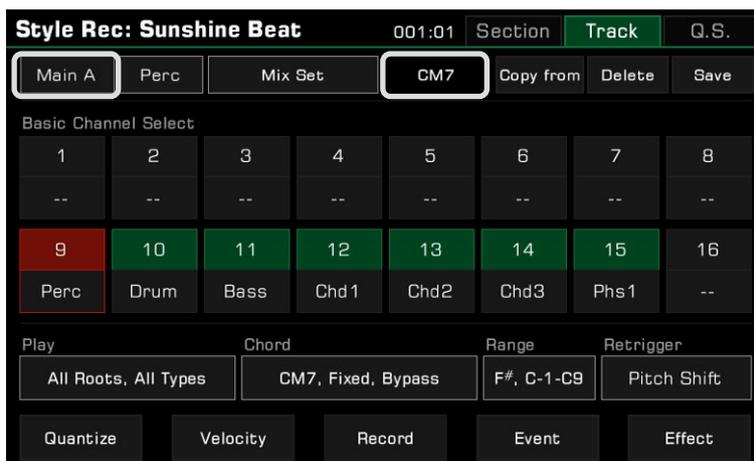
You can touch the channel number directly, then according to your own needs, select, turn on and mute the channel from the pop-up list.



You can also press and select the channel name button displayed at the top left of the screen, and this will bring you the appropriate channel selections automatically.

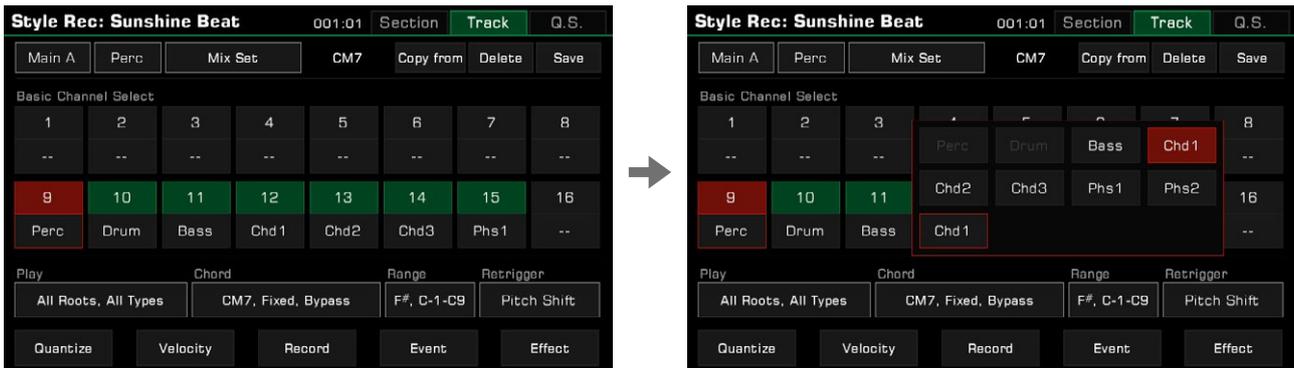


When the editing section is Intro or Ending, editable channels will light in green in accordance with the chord type you are playing in the keyboard left part. If you manually select a channel that cannot be edited at this point, the chord property displayed will change to match that channel appropriately. The initial default setting for the chord is "CM7".



# Styles

Touch the channel name below the channel number to change the original channel and your settings will be synchronized to the Style Editing interface.



**Tips:** You can only select within Channel 1, 2, 9, 10 for Perc and Drum Channels, while any of the remaining Channels can be assigned to other Chord Channels.  
 Notes on mapping multiple original channels to the same playback track simultaneously in the Style editing:  
 Each original channel has its own parameter-settings, including channel sound, volume, pan, reverb effect, chorus effect, etc. Once mapping multiple original channels to the same playback track:  
 - The above parameters of each original channel will initially maintain their respective settings, in order to restore back to the default settings when the mapped playback track is altered later as necessary.  
 - If any one or more of the above parameters are modified at this moment, changes will be synchronized to all original channels in which the current channel chord is applied.

## Bar Length



Change the length (in number of bars) of the editing section. When you record or play back, the currently edited section will loop the playback according to the bar length.

This parameter range is related to the current edited Style section: the Intro, Main and Ending sections support no more than 32 bars. The Fill and Break sections are limited to 2 bars.

Touch the value and change the length by pressing the arrows, or use the [DATA DIAL] or the [<|>] buttons.

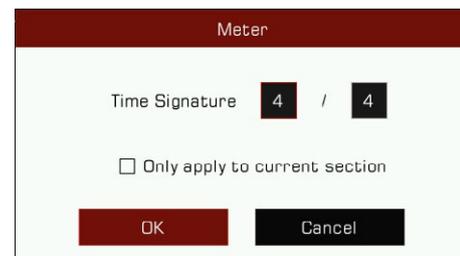
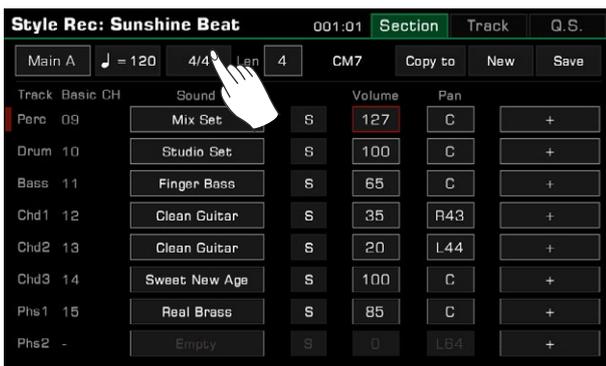
## Section Beat (Time Signature)



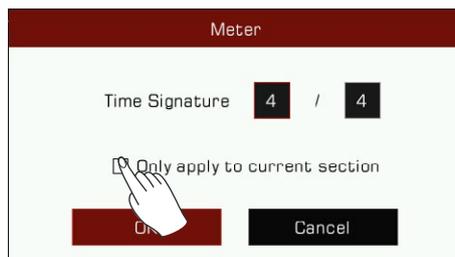
Change the beat, i.e. time signature, of the editing section. Generally, the beat of each section is consistent.

However, the Style recording function supports setting different beats for each section to make unique styles of your own.

1. Press the “Beat” button to bring up a pop-up window. Press the value in the pop-up window and modify it by pressing the arrow, using the [DATA DIAL] or the [<|>] buttons.



- In the Beat adjustment pop-up, there is an “Only apply to current section” option. If you only want to change the time-signature of the current section, select this option.



Most of the sections have a uniform beat. If you do not turn on the “only apply to current section” switch, the beat of all the other sections will be synced to your new confirmed time-signature setting.

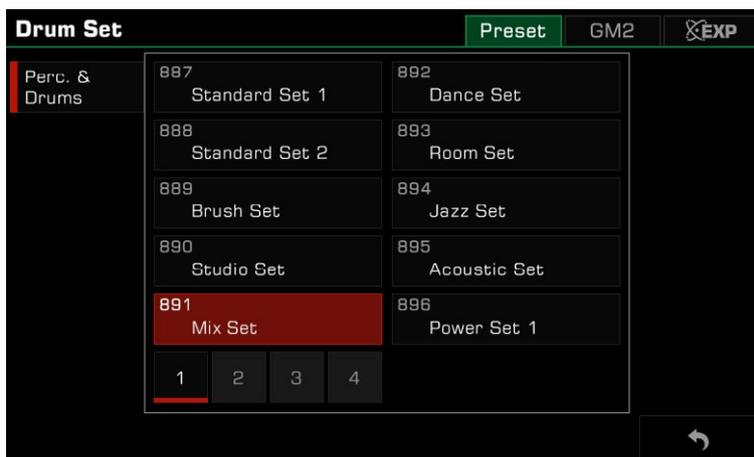
**Note!** Bar length will vary in accordance with the time signature within the allowable range. Once the bar length limit (see Chapter of Bar Length) is exceeded during this process, the current section may not be played back in its entirety. Resetting the Time Signature and Bar Length to their initial values will allow normal playback to take place.

## Channel Sound Selection



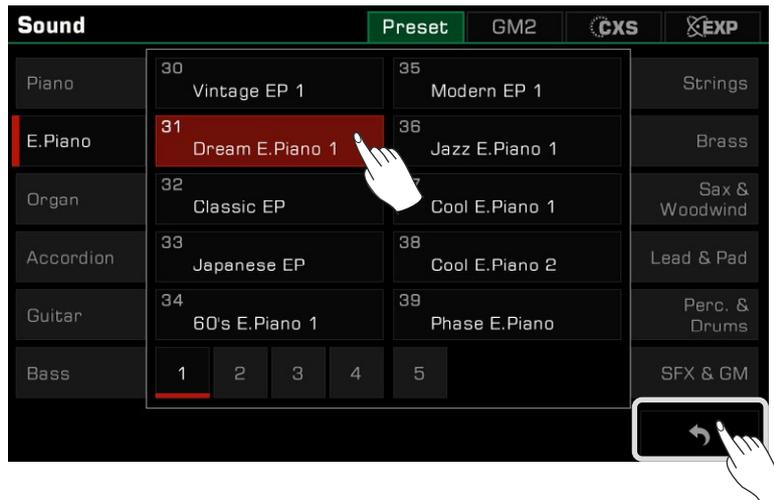
Change the channel sound as follows:

- Press the sound name of the channel you want to change to enter the Sound Selection menu. The Sound Selection menu will only display all selectable sounds of this channel. Unsupported sounds will be hidden. For example, you can only select percussion sounds for the Perc and Drum Channel.



# Styles

2. Select the sound for this channel by touching the sound name. Press the “Back” button on the lower right corner to return to the Style Recording menu.



**Tips:** When selecting a channel sound for the Style, you can select a GM2 sound in its tab. After you press the “Back” button, it is possible that the sound name does not match what you saw when you selected it. This is because some of the GM2 sounds share the same Program number as the preset sounds, which is normal. Selection will not be allowed when a channel corresponds to two or more sounds.

## Channel Volume



Press the volume value. Then press the Up and Down arrows, use the [DATA DIAL], or use the [←]/[→] buttons to adjust the volume value.



## Channel Pan



Press the pan value. Then press the Left or Right arrows, use the [DATA DIAL], or use the [<]/[>] buttons to adjust the pan value.



## Further Editing a Style

Get into deep editing for your Style recording!

There are two ways to call up the detailed parameter setting menus:

1. Touch the “+” icon at the right end of any channel.



2. Touch the “Track” option on the upper right of the display.



## Quantize

The quantize function can help you arrange the notes in the channel according to certain timing rules. Adjust this parameter to make your notes play more neatly.

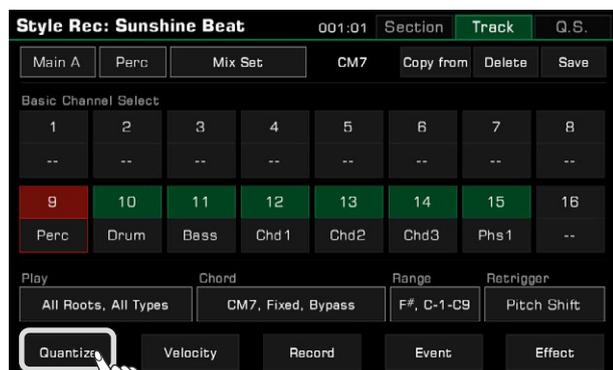
Original



Quantized to 1/8 notes

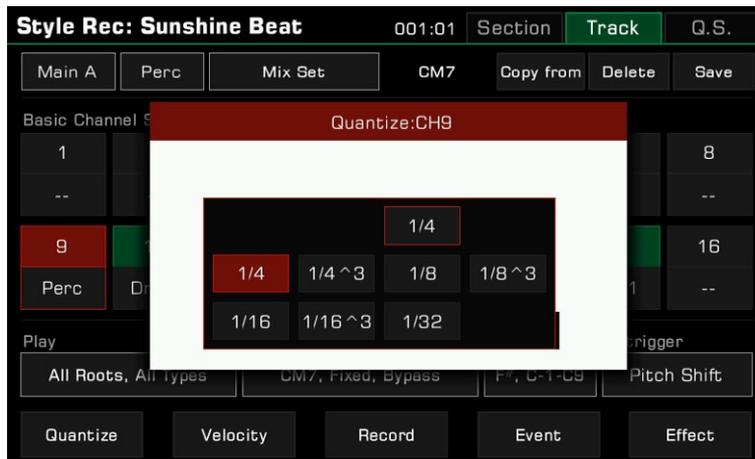


Press the “Quantize” button at the list to bring up a pop-up window.



# Styles

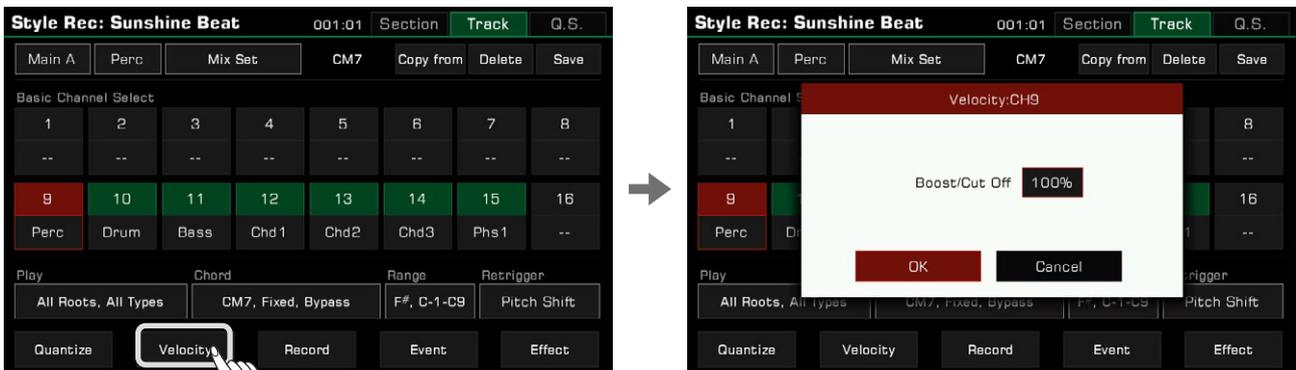
Press the quantize accuracy to bring up a list. Select an accuracy amount and the notes will be quantized accordingly.



To optimize your accuracy, set Quantize to the shortest note value in the channel. For example, if eighth notes are the shortest in the channel, set the eighth notes as the Quantize accuracy.

## Velocity

Edit the velocity percentage of the notes in the edited channel. If you feel the overall velocity of a channel is too high or too low, use this function to adjust the overall velocity without losing the dynamic velocity.



Press "Velocity" to bring up a pop-up window.

Press the velocity value. Then press the Up and Down arrows, use the [DATA DIAL], or use the [←]/[→] buttons to adjust the velocity percentage.



## Setting Channel Chord and Root Response

Set the chords which the current channel will play. Press the “Play” option to view the list of chord and root types.



### 1. Setting the Root Response

Select “All” option to make the channel play all types of chord roots.

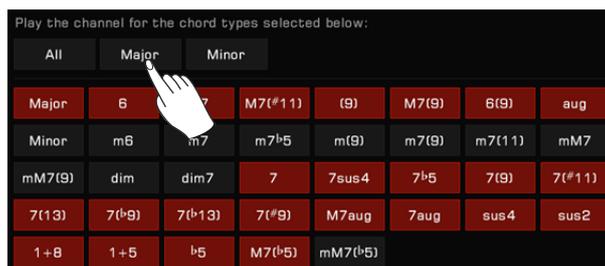
Depending on the selected root types individually specified here, the playable roots will differ.



### 2. Setting the Chord Response

All	This channel will play when you use either Major or Minor chords.
Major	This channel will only play when you use Major chords.
Minor	This channel will only play when you use Minor chords.

Depending on the selected chord types specified here, the playable chords will differ. Please consider the channel “Chord Response” settings in conjunction with the “Channel Selection” settings when editing and recording channels.

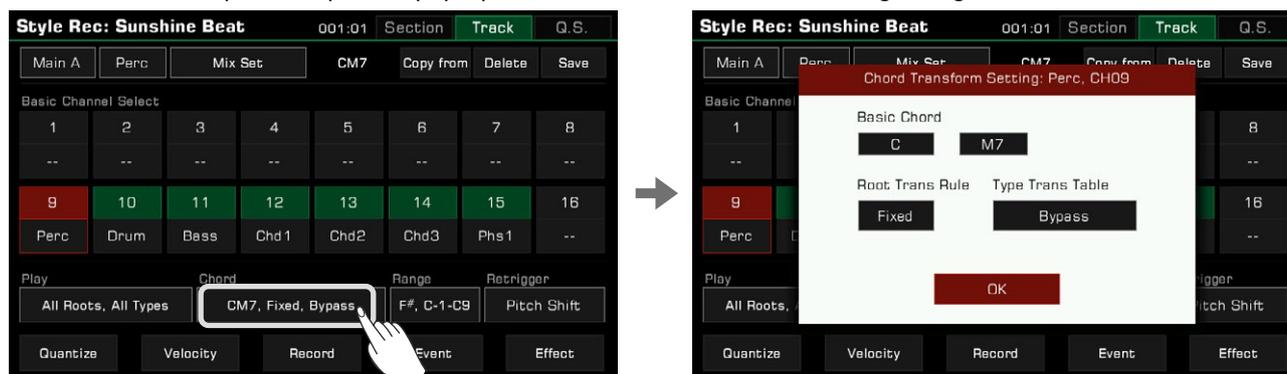


**Tips:** Remember: Style channels 1~8 and 9~16 use the same channel when played (1 and 9, for example). If the two channels’ chord response are both set to “All”, but their other parameters (tone, volume, etc.) are different, there may be problems when playing the Style, and it may not play according to your settings. Make sure the parameter settings are consistent with your Style during setup to avoid this issue.

## Setting Chord Transform Parameters

During Style playing, the notes in each channel will respond to your chord playing according to their settings, resulting in various changes. Here is how to adjust the settings:

Press the “Chord” option to open the pop-up window for Chord Transform Setting in target channel.



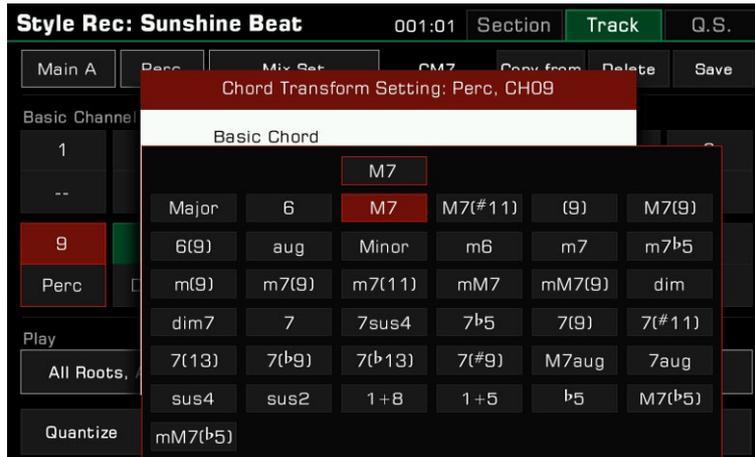
# Styles

## 1. Basic Chord

Basic Chord setting determines what key is used for this channel.  
 “CM7” (Root = C and Chord Type= M7) is set by default.

In the pop-up window for Chord Transform Setting, touch the “Basic Chord” option to specify various chord types.

The playable notes will vary depending on the chord type you selected here. It is recommended that once setting the desired Basic Chord, change the chord during your keyboard performance and check the resulting sound in the playback, to see if the chord trans work as expected.



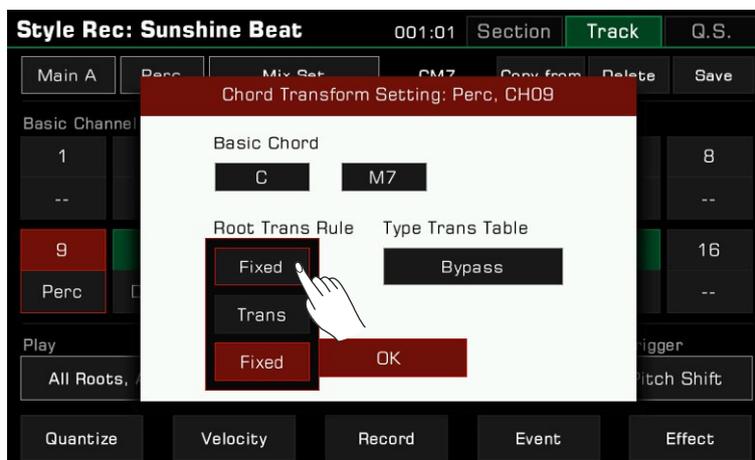
## 2. Root Trans Rule

Root Trans sets the rules when a root note changes.

In the pop-up window for Chord Transform Setting, touch the “Root Trans Rule” option to bring up a list displaying the chord root note position.

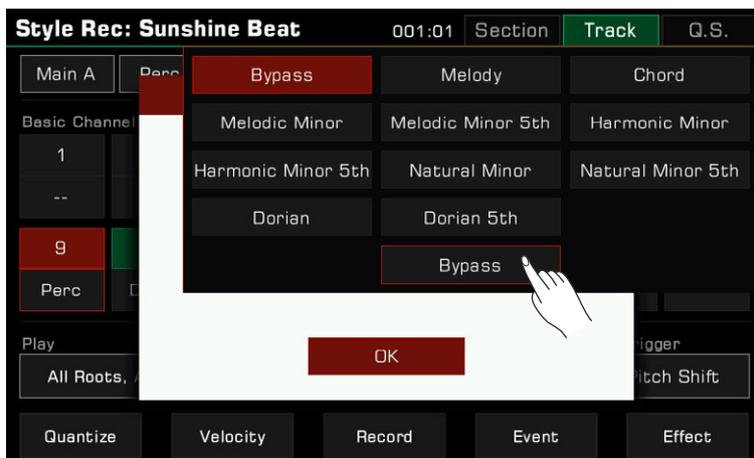
The following is a brief overview of the general usage of “Root Trans”:

Trans	Suitable for melody and bass channels. Root Trans Rule: Keep the pitch relationship between notes.
Fixed	Suitable for percussion channels containing a chord channel. Root Trans Rule: Keep the note as close as possible to the root note of the previous chord.



### 3. Type Trans Table

Type Trans sets how the notes in the source pattern are transposed according to the Chord Type change. In the pop-up window for Chord Transform Setting, touch the “Type Trans Table” option to bring up the note transposition table.



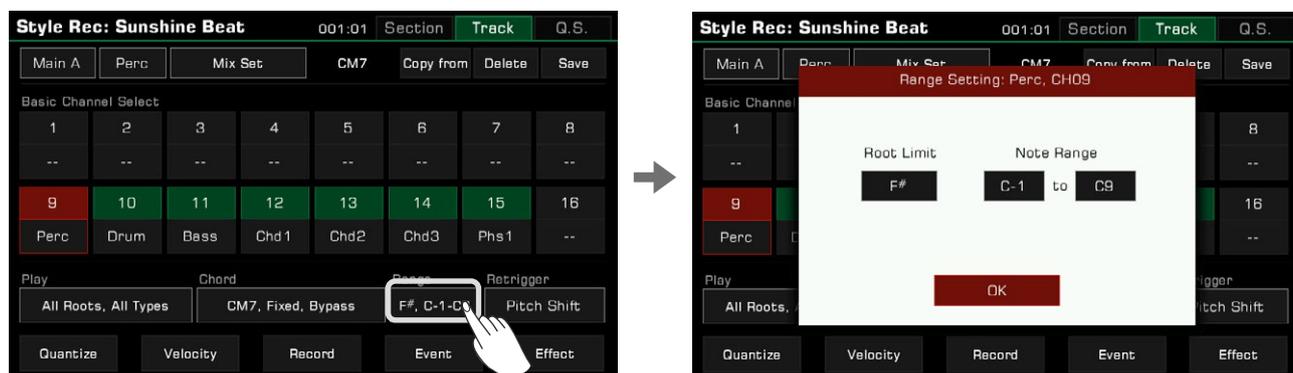
When a major chord changes to a minor chord, the original notes in the scale will become lower. When a minor chord changes to a major chord, the original notes in the scale will become higher.

The following is a brief overview of the general usage of “Type Trans”:

Bypass	Suitable for percussion channel.
Melody	Suitable for melody and bass channels.
Chord	Suitable for chord transposition.
Melodic Minor	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third.
Melodic Minor 5th	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Fifth.
Harmonic Minor	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Sixth.
Harmonic Minor 5th	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Fifth, Sixth.
Natural Minor	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Sixth, Seventh.
Natural Minor 5th	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Fifth, Sixth, Seventh.
Dorian	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Seventh.
Dorian 5th	Suitable for Intros and Endings. Scale change: Third, Fifth, Seventh.

### Setting Root and Note Limit Parameters

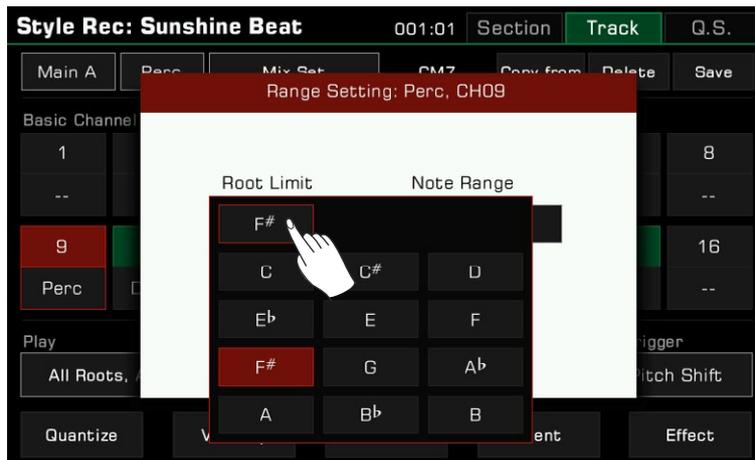
Press the “Range” option to view the list of root limit and note range.



# Styles

## 1. Root Limit

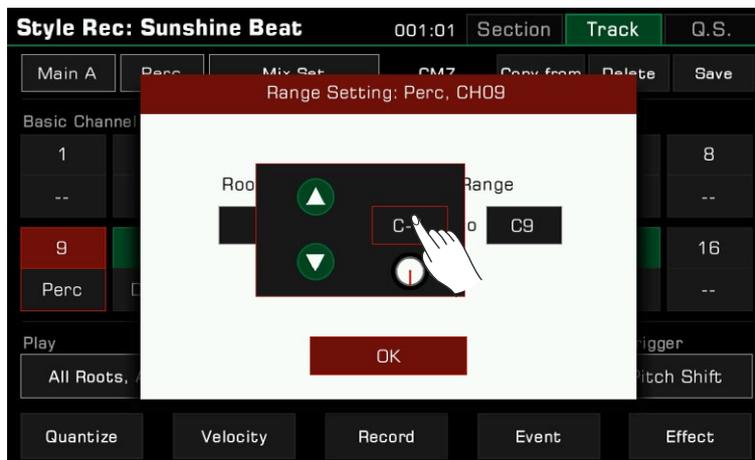
Press the “Root Limit” option to bring up a list displaying the root limit rules.



Acoustic instruments have a note limit determined by a real range. This parameter defines the position in a chord at which the root note of the current channel shifts down an octave.

## 2. Note Range

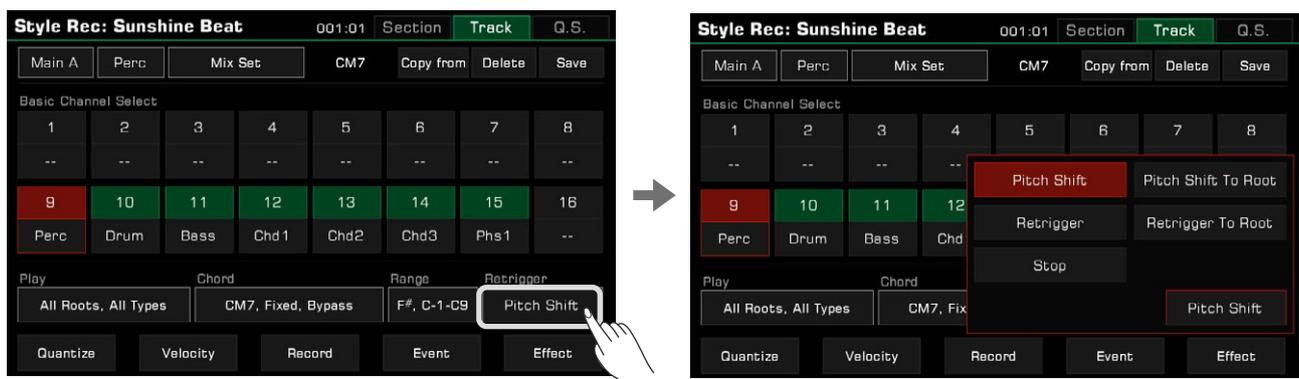
Press the note names under “Note Range” and use the [DATA DIAL], [<|>] buttons, or press the arrows to change the note range.



Note range will automatically shift notes which are too high or too low into the range you have set, making the sounds as realistic as possible.

## Setting Chord Retrigger Rule

Press the “Retrigger” option to bring up a list of retrigger rules.



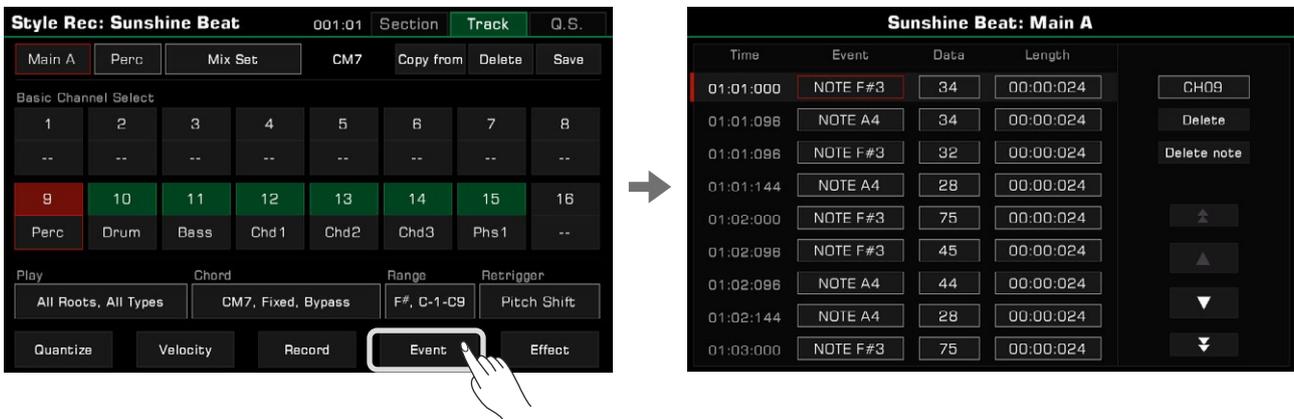
By adjusting this parameter, you can determine how notes in the current channel respond to chord change. The following is a brief introduction of “Retrigger Rule”:

Pitch Shift	When a new chord is played, the notes played will bend to the new pitch instead of re-trigger with new attacks to match the new chord type.
Pitch Shift To Root	When a new chord is played, the notes played will bend to the new pitch to match the new chord root.
Retrigger	When a new chord is played, the notes played will be stopped, then new notes will be re-triggered to match the new chord root.
Retrigger To Root	When a new chord is played, the notes played will be stopped, then new notes will be re-triggered to match the new chord root in the same octave.
Stop	When a new chord is played, the notes played will be stopped.

## Editing Each Note of the Style

With the powerful Event List function, you can edit each note of a channel; this is very helpful for detailed modification of your style.

Press the “Event” button to enter the event list interface.



In the event list menu, each row displays events in the current channel. You can see information about each note played.

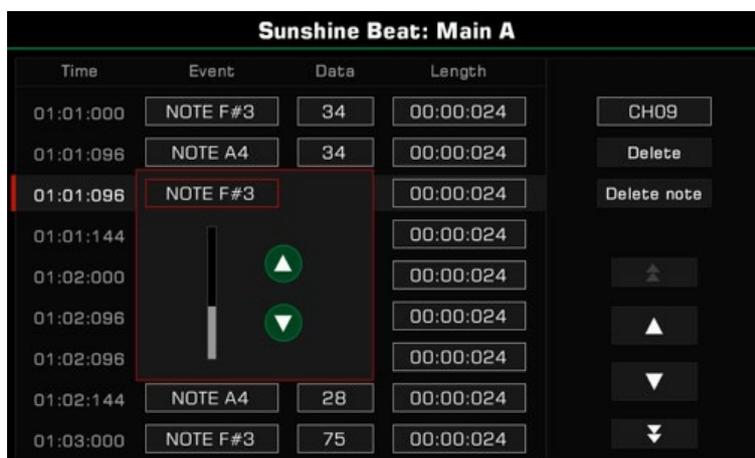
Time	Event	Data	Length
01:01:000	NOTE F#3	34	00:00:024

- Time: The time the event occurred, expressed as “Bar: Beat: Tick”.
- Event: The event type and name. You can use “NOTE”, “CTRL”, “PITCH BEND” and “SOUND” events.
- Data: Event parameter. The parameters and their expressions vary with the event type.
- Length: The length of notes.

You can edit the information for each event within the channel in detail.

### 1. Change an Event

Press the “Event” button to edit the event.



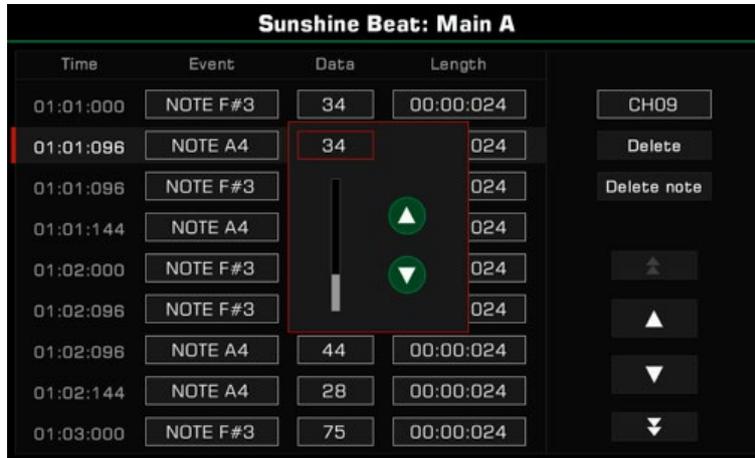
# Styles

Edit different objects corresponding to different event types.

- NOTE: This event changes the note pitch.
- CTRL: This event changes the number of controllers.

## 2. Edit the Event Parameters

Press the “Data” button to edit the data of the event.

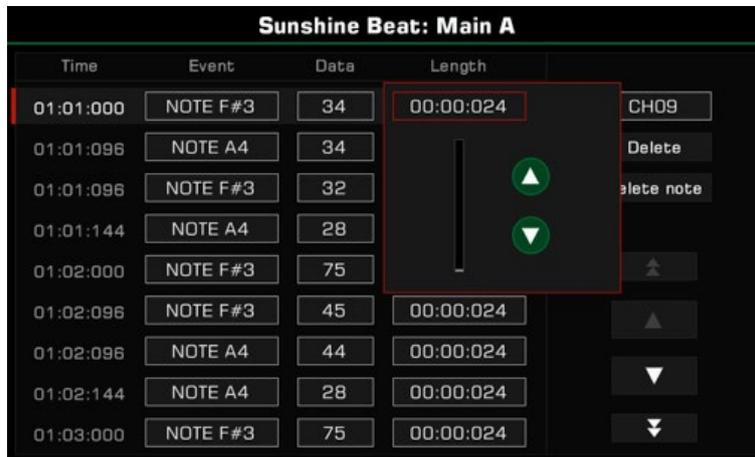


Edit different parameters corresponding to different event types:

- NOTE: This event changes the note velocity.
- CTRL: This event changes the controller parameters.
- PITCH BEND: This event changes the pitch of the on-going notes.

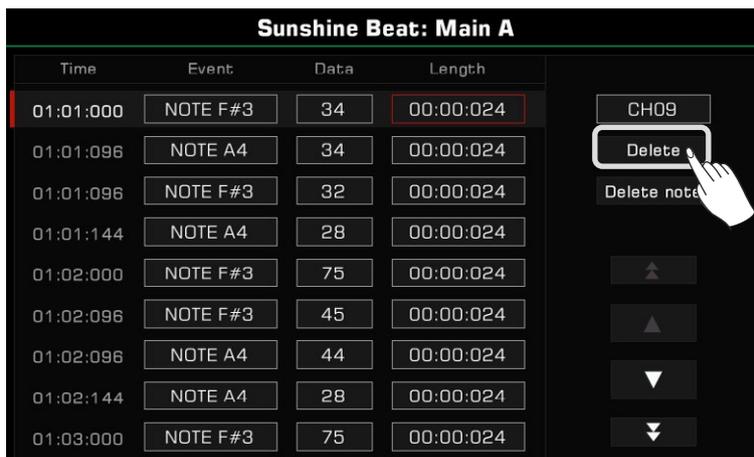
## 3. Change Note Length

Press the “Length” button to change the length of notes (for NOTE events). Use the [DATA DIAL], Up and Down arrows and [<|/>] buttons to adjust the beat and measure lengths (in number of ticks).



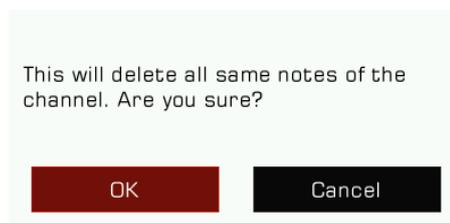
## 4. Delete a Note

Select an event, then press the “Delete” button on the right to delete the event.



## 5. Delete All Notes of the Same Pitch

Select a NOTE event, then press the “Delete note” button to delete all notes of the same pitch as the note you selected.

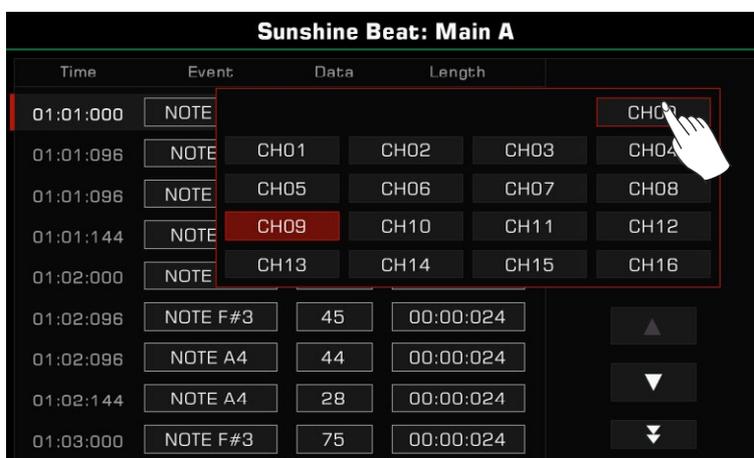


### Tips:

After you delete the notes of the same pitch, the deleted content cannot be recovered after the edited style overwrites the previous style.

## 6. Select Channel

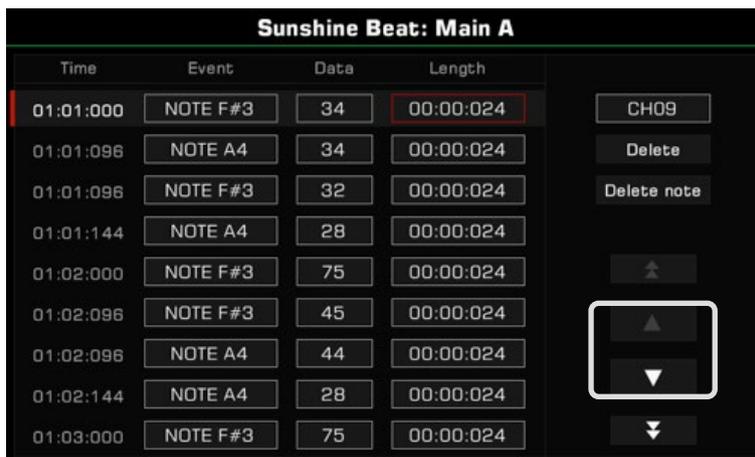
To directly change a channel selection in the Event List without returning to the Style editing menu, simply press the “Channel” button in the display and select a different one.



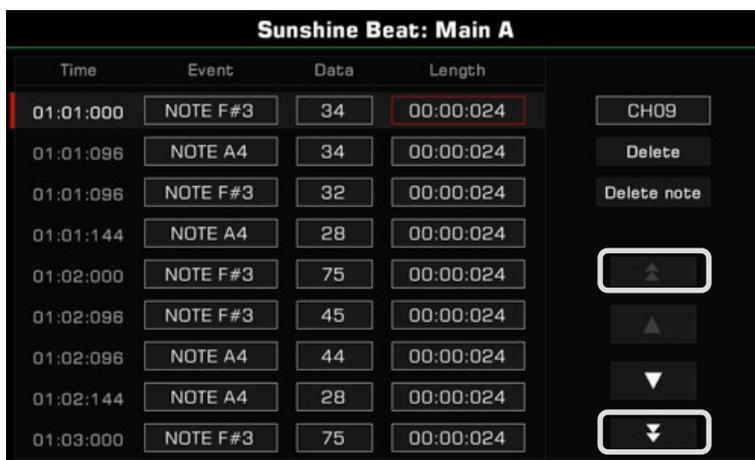
# Styles

## 7. Preview Event

Press the up and down arrows to select the event and listen to it (if it is a music event).

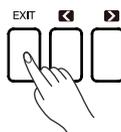


Press the double arrows to scroll between pages.



## 8. Exit Event List

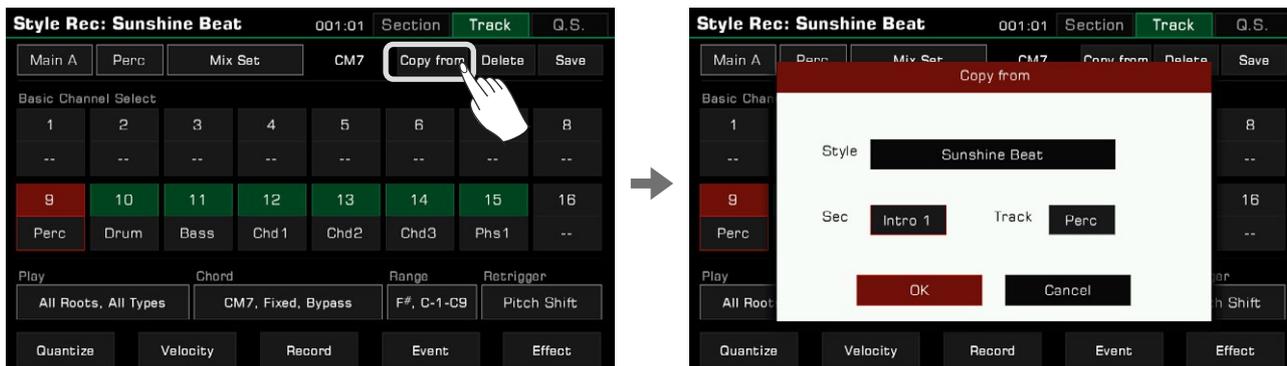
Press the panel [EXIT] button to return to the Style Further Editing menu.



## Copy From

Copy a channel from an existing style to the editing Style.

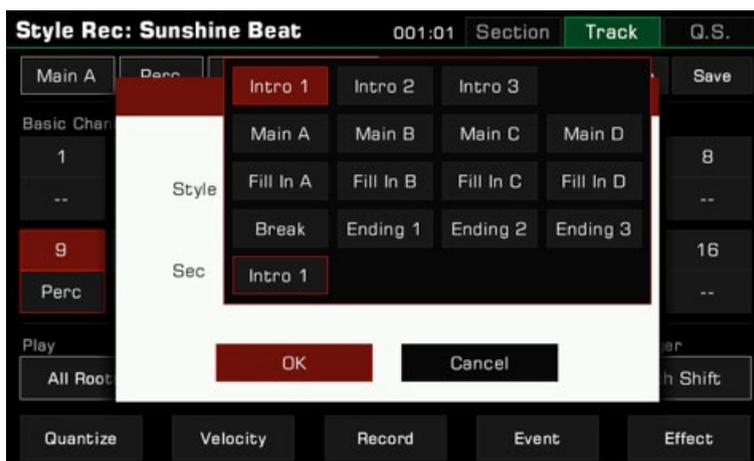
Open the “Edit” menu, and press “Copy from” to bring up a pop-up window. Select the source of the channel you want to copy.



1. Press the Style name to enter the Style Selection menu. Select a Style from the different tabs and categories. Press the [EXIT] button to confirm your selection and return to the “Copy from” pop-up window.



2. Press the section name to bring up the section list. Then, select one as the section source.



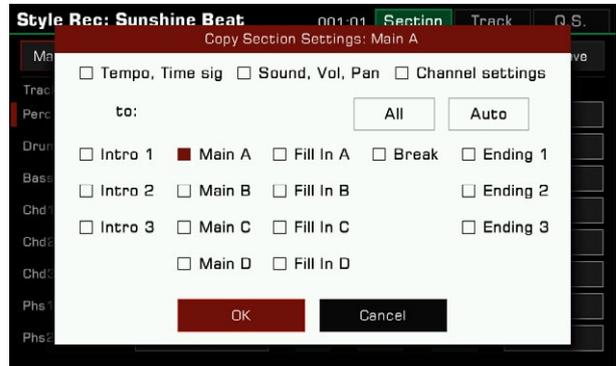
3. Press “OK” to confirm and save you settings.

**Tips:** The data source you selected for the current editing channel needs to match.  
Please note:  
If you are editing the Perc or Drum channel, the only source channel you can copy from is Perc of Drum.  
“Copy from” will not be executed if NONE of the channels in the data source you selected match the current editing channel chord.

# Styles

## Copy Settings to Other Sections

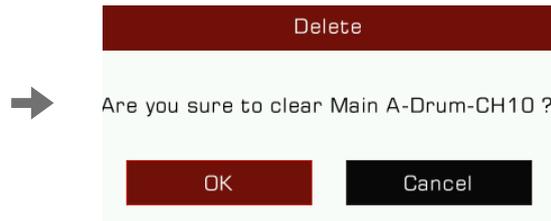
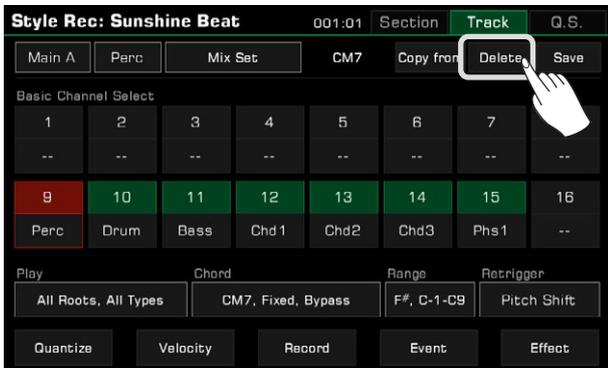
With this feature, in the current editing section, you can quickly copy the section settings of which you want to apply, to other Style sections and their corresponding channels. This way you don't have to set complex settings repeatedly. Click "Copy to" to open the pop-up window.



To apply the current section settings to other sections, click "Copy to" button and select your desired settings to copy them to the target section and its corresponding channels. If you use the "Auto" button, the system will automatically select the appropriate target sections suitable for applying the same settings as the current section. If the currently edited section is Intro or Ending, all Intro and Ending sections will be auto-selected. If the currently edited section is Main, Fill, or Break, then all Main, Fill, and Break sections will be auto-selected. Use the "All" button to select or unselect all sections. Tick the "Tempo, Time sig", together with the "Sound, Vol, Pan" to quickly apply the above Settings to other sections.

## Clear

Press the "Delete" button in the Style Further Editing menu. Press "OK" in the pop-up window to clear the channel content, then the channel name displayed shifts to "--".



**Tips:** After the channel is cleared, the deleted content cannot be recovered after the edited style overwrites the previous style.

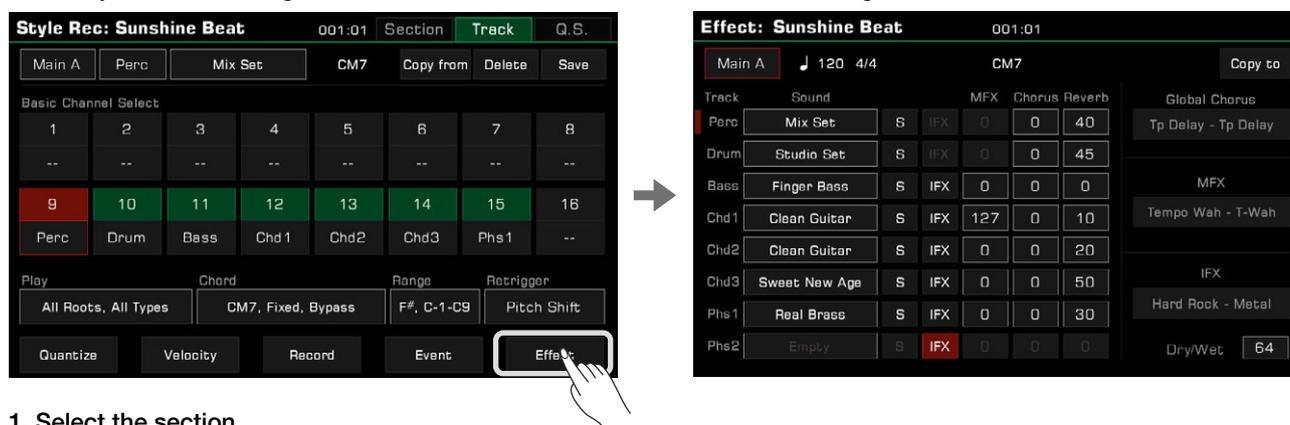
## Style Effect Edit

This instrument has a powerful Style edit function. In the effects editing interface of a Style, you can see the effects working on each section.

In the Style effects edit interface, you can set the following settings:

1. Adjust the level of Global Reverb of each channel.
2. Set the effect type of Global Chorus and adjust its level of each channel.
3. Add MFX effects for the Style. MFX is a multi-channel effector that allows you to:
  - Select the type of MFX effect.
  - Add MFX effects on one or more channels.
  - Adjust the MFX effect level for each channel.
4. Add an IFX effect for the Style. IFX is a single channel effector. You can:
  - Select the type of IFX effect.
  - Add the IFX effect on a channel.
  - Adjust the effect level of the IFX

In the Style Further Editing interface, click the “Effect” button to enter the editing interface.



1. Select the section



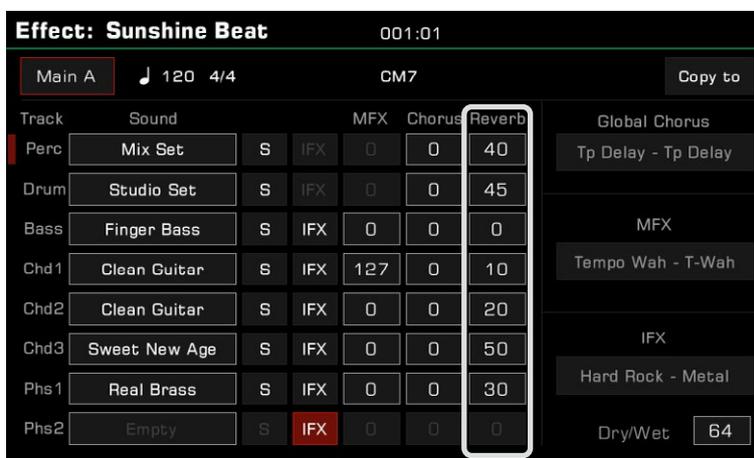
You can select another section to edit by clicking the button or by using the panel section buttons.

2. Channel sound selection

In the Style effects edit interface, you can also modify the channel sound for each channel.

3. Global Reverb effect level

Click the Global Reverb effect parameters of each channel to set the value.

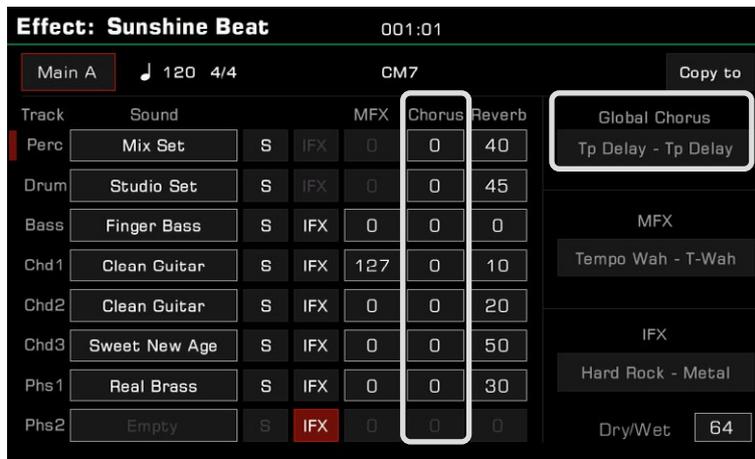


# Styles

## 4. Global Chorus type selection and level setting

Click the name of the Global Chorus and bring up the type selection menu to select. After that, adjust the Global Chorus effect level of each channel.

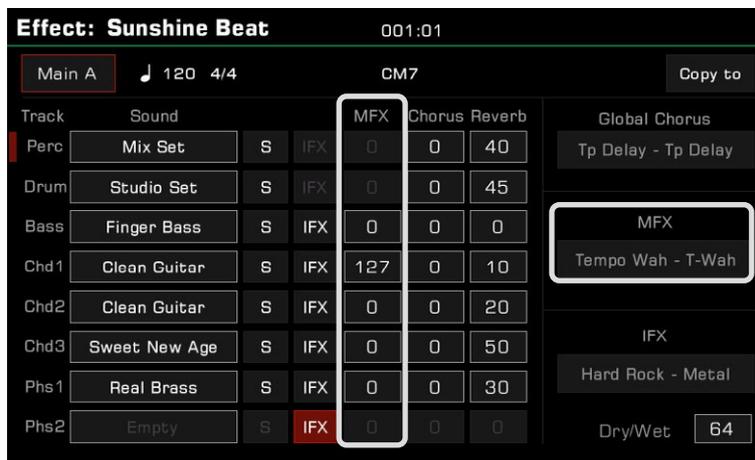
If you do not want to add a Global Chorus effect to the Style, select “Bypass” in the effects menu.



## 5. MFX effect type selection and level setting

Click the MFX effect type name and bring up the type selection menu to select. After that, adjust the MFX effect level of each channel.

Please set the MFX effect level to 0 for Style channels that do not need MFX. If you do not want to add MFX effects to the Style, select “Bypass” in the effects menu.

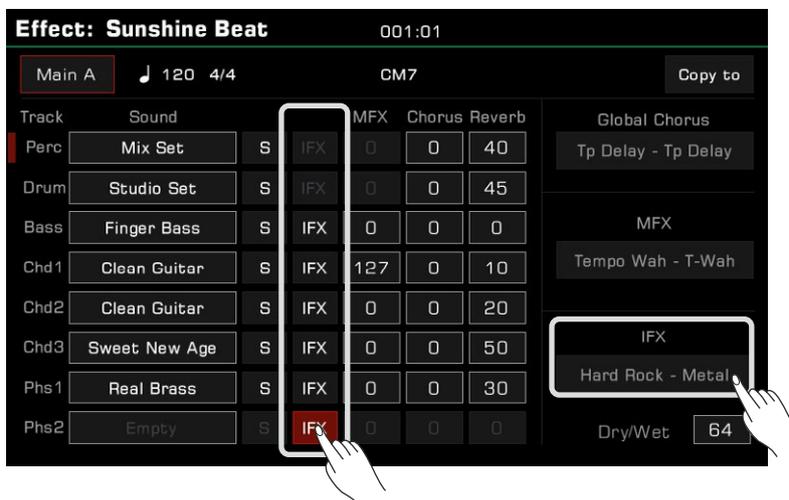


## 6. IFX effect type selection and level setting

Click the IFX effect of the target channel, then click the IFX type name and bring up the menu to select it and set its level.

If you do not need to add an IFX effect for Style, cancel it as follows:

1. Select “Bypass” in the effects menu. Then the IFX effect will not be added at this point, regardless of whether the IFX button is activated on each channel.
2. Touch the screen directly and de-activate the IFX button to turn off the IFX in this channel.



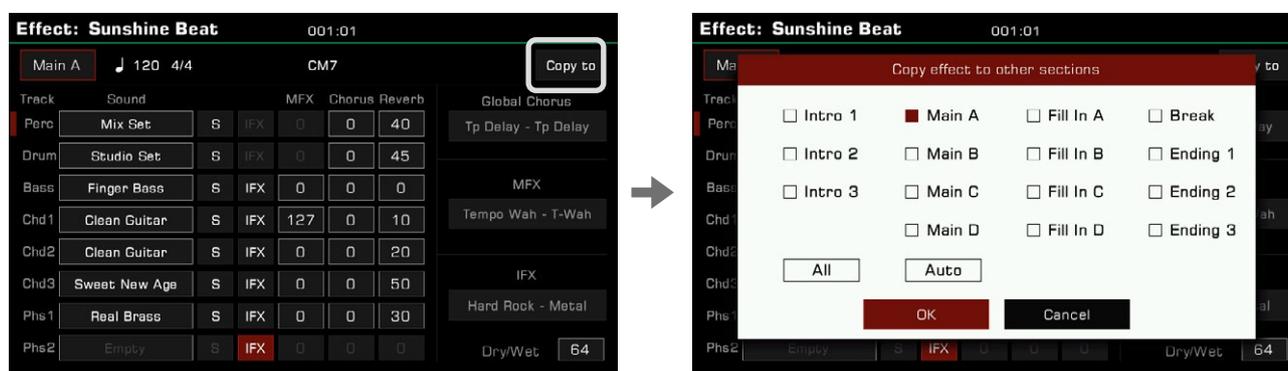
## 7. Listen to the channel effect

Click the “S” (Solo) button to listen only to the effect of the selected channel.



## 8. Copy the Style effect parameters to other sections

With this feature, you can quickly copy all the effect parameters of the currently edited section into other sections. Click the “Copy to” button to open the pop-up window.



Select the target Style section that needs to copy the effect parameters, and click the “OK” button to copy them. Using the “Auto” button, the system will automatically select the appropriate target sections for you. If the currently edited section is Intro or Ending, all Intro and Ending sections will be auto-selected. If the currently edited section is Main, Fill, or Break, then all Main, Fill, and Break sections will be auto-selected.

Use the “All” button to select or unselect all sections.

<b>Tips:</b>	<p>Global Reverb type cannot be modified in the Style effects editing function. You can view the current Global Reverb of this instrument in the “DSP Effect – Global Effect” interface.</p> <p>Channel 9 and 10 are percussion channels. Since each key of the drum set has its own reverb, the Style effects editing feature for this instrument is not recommended/supported to add MFX and IFX for percussion channels.</p>
--------------	---

# Styles

## Recording Your Performance as a New Style

Besides editing the existing music content, you can also record your own performance as a Style channel.

### 1. Create a blank style

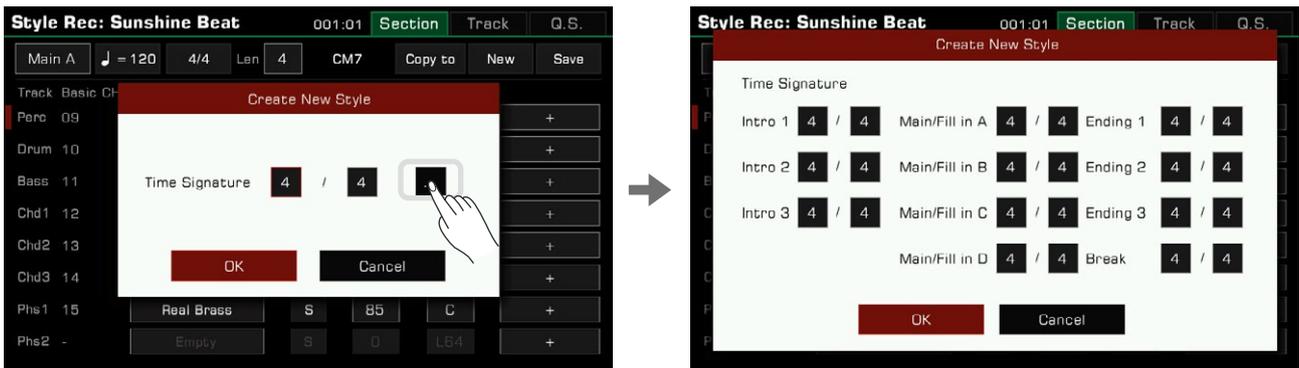
Press the “New” button. Set a time signature for the new Style and press “OK” to confirm.



Set Style with multiple Beats/Time-Signatures:

Press the “...” button to open the advanced setting pop-up window. Set different Time Signatures for each section.

Press “OK” to save and return to the Style Recording menu. Using the powerful and innovative Style recording function, you can also set different Time Signatures for different sections as follows.



**Tips:** If you just want to record a new style based on an existing style, select a style and skip this step.

### 2. Select the channel for recording

You must select a channel to record, then click the “Record” button below to arm the channel for recording.



### 3. Start recording

Press the “Record” button. The button will change to “Start” and await recording.



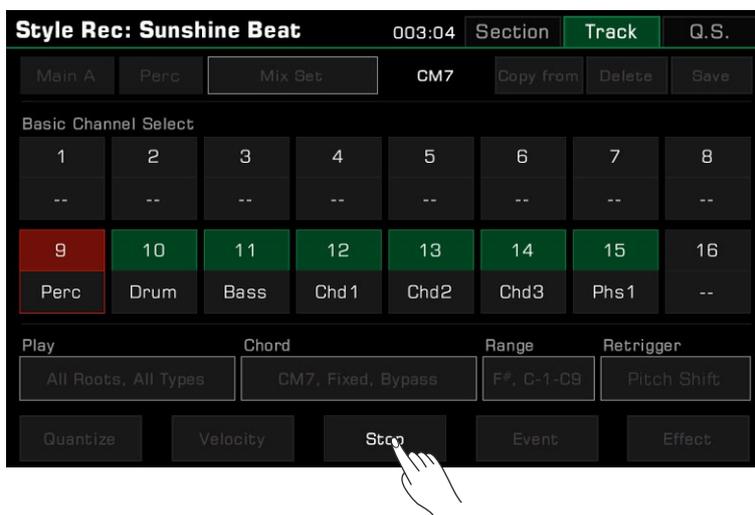
Play the keyboard, press the “Start” button, or press the panel [START/STOP] button to start recording. The screen button will change to “Stop”.



The current style section will play repeatedly while recording, and the notes you play will overdub the existing music content of the channel.

### 4. Stop recording

Press the screen “Stop” button, or press the panel [START/STOP] button to stop recording.



# Styles

## Listen to the Edited Style

Pressing the [START/STOP] button on the panel will begin playing the edited Style section in a loop. You can also listen to a channel of editing section by pressing the “Solo” button to turn it on.

Switch to the section you want to listen to by using the Style section button on the panel. In style recording listening mode, unlike the usual playback, all the sections will be played in a loop.

## Saving Edited Style

Press the “Save” button on the upper right and enter name of the style. Save the new User Style by pressing “OK”.



Now, you can locate the new User Style you saved in the “User” tab.



## Setting Style Q.S. (Quick Setting)

By editing the Q.S. of the Style, you can modify the tonal parameters to match the Style to suit your playing preferences.

1. Press the “Q.S.” tab in the Style Recording interface to enter the Q.S. settings menu.

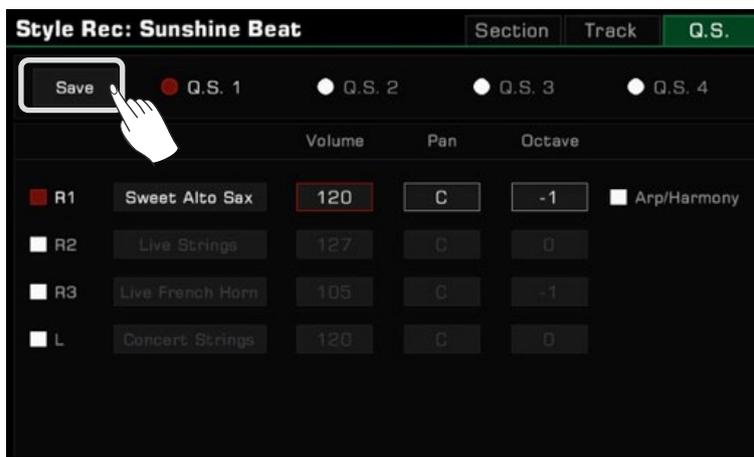


2. The Q.S. settings menu allows you to set each detailed parameter of the Q.S..



- Part ON/OFF: Turn on/off the Parts (R1, R2, R3, L)
- Sound: Select a Sound for each Part.
- Volume: Set the Volume for each Part.
- Pan: Set the Pan value for each Part.
- Octave: Set the Octave for each Part.
- R1 Arp/Harmony ON/OFF: Set the Arp/Harmony ON/OFF for R1.

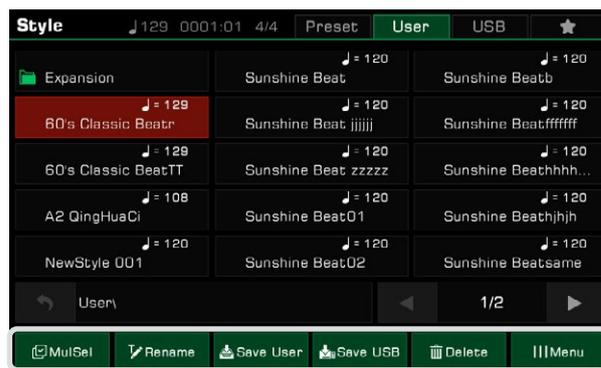
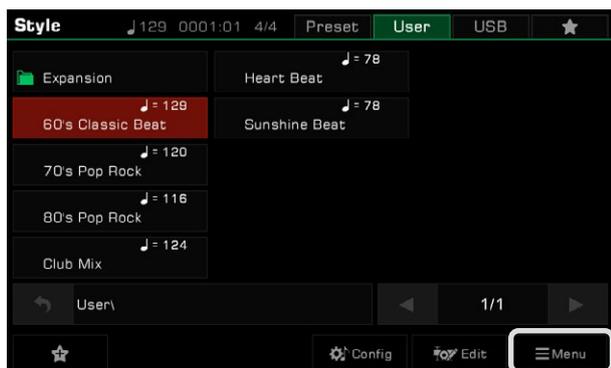
3. Press the “Save” button to confirm and save your settings.



## Saving, Deleting or Renaming the User Style

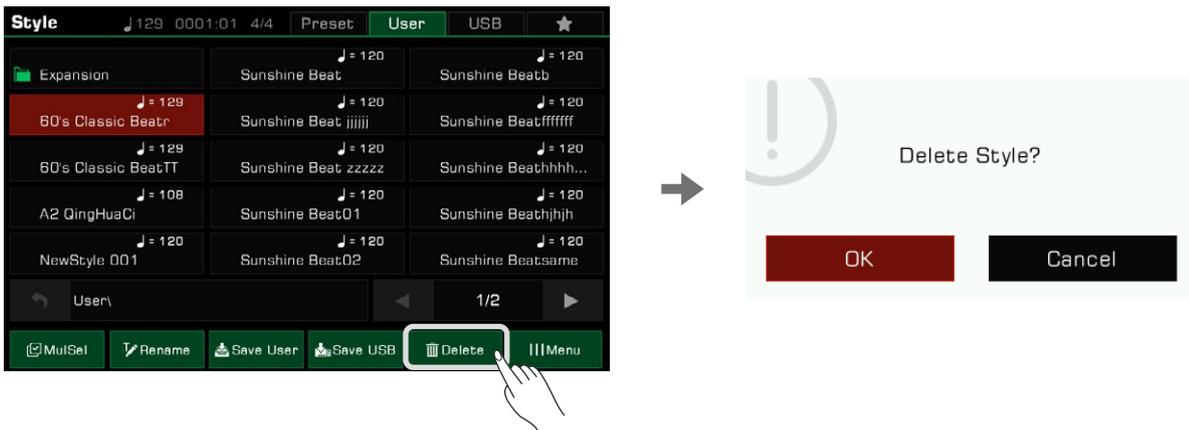
User Styles can be deleted, renamed, or saved to a USB storage device.

1. Press the “User” tab and select a User Style.
2. Press the “Menu” button to call up the menu.

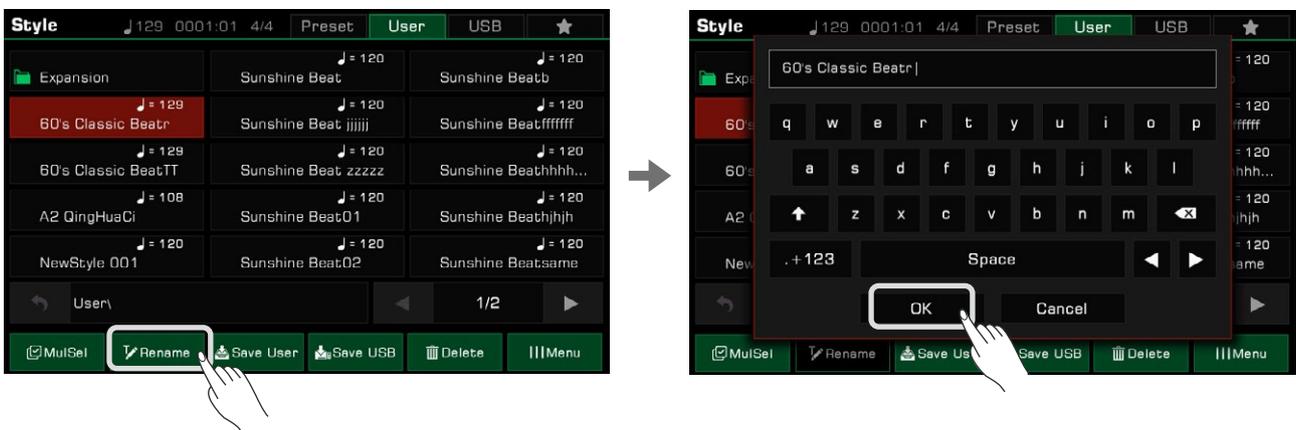


# Styles

3. Press the “Delete” button and press “OK” in the pop-up window to confirm.



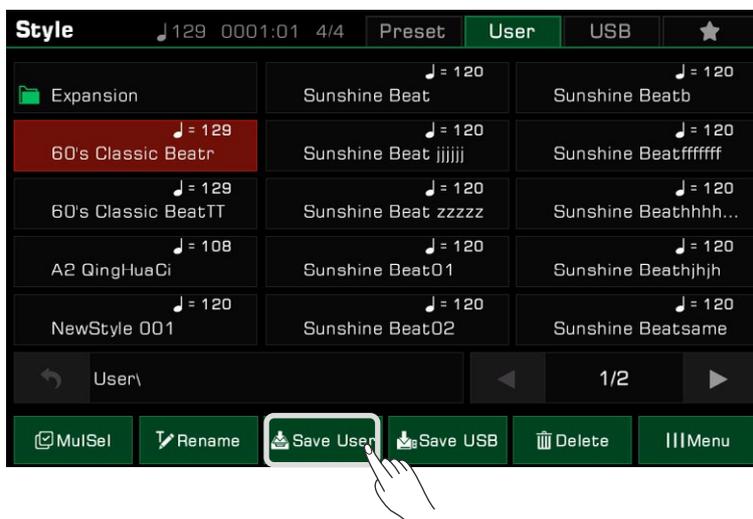
4. Press the “Rename” button and enter a new name with the soft keyboard. Press “OK” to save the new Style to the “User” tab.



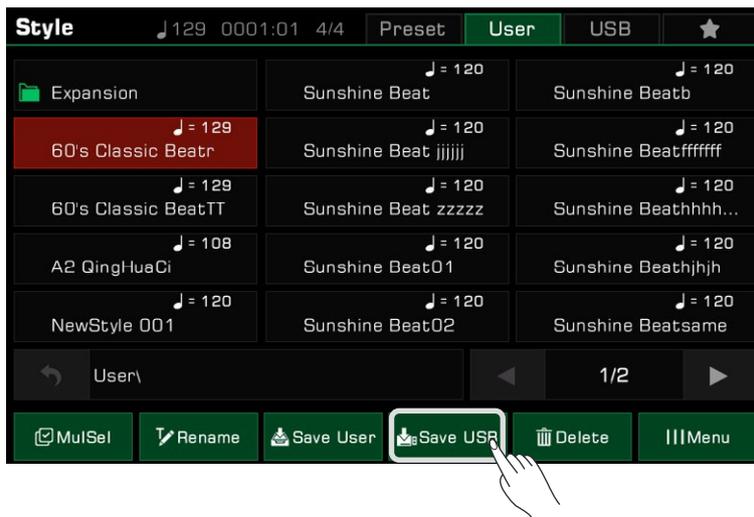
If the name already exists, a warning pop-up will ask you to confirm whether to overwrite the existing file.



5. Press the “Save User” icon to enter a new name with the soft keyboard. Press “OK” to save the new Style to the “User” tab.



6. Press the “Save USB” icon and enter a new name with the soft keyboard. Press “OK” to save the new Style to a USB device.



Press the “USB” tab to find the style you saved in the USB device.

**Tips:** Styles can be added to “My Favorites” tab by pressing the “Add to Favorites” star icon. Similarly, you can add selected User Styles in “User” tab or “USB” tab to “My Favorites”.

# Styles

Sie können den neuen gespeicherten User Style im User-Tab finden.

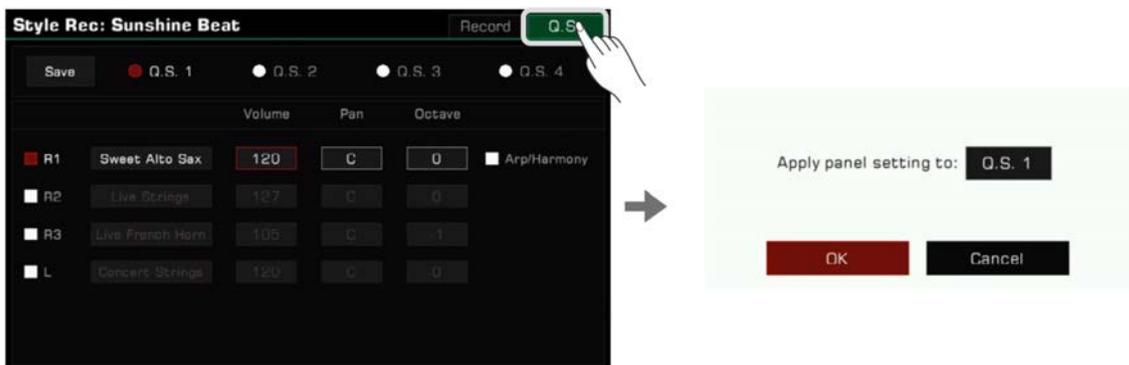


## Style Q.S. (Quick Setting) einstellen

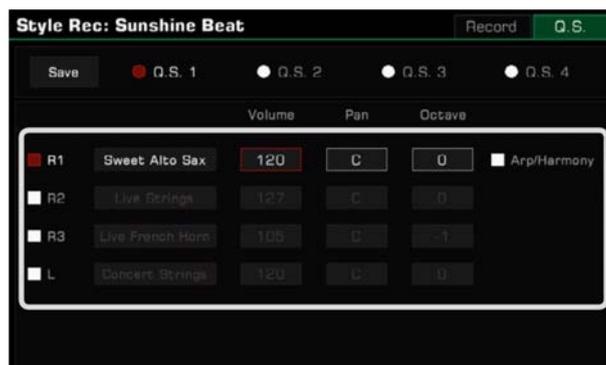
Indem Sie die Q.S.-Einstellung eines Styles bearbeiten, können Sie die tonalen Parameter so modifizieren, dass Sie zum Style und Ihren Spielvorlieben passen.

1. Drücken Sie den Q.S.-Tab, um das Q.S.-Einstellungsmenü aufzurufen.

Wenn Sie das Q.S.-Einstellungsmenü zum ersten Mal aufrufen, werden Sie gefragt, ob Sie die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf ein Q.S. anwenden wollen. Wenden Sie die aktuellen Einstellungen an oder schließen Sie die Anfrage und passen Sie selbst an.



2. Das Q.S.-Einstellungsmenü ermöglicht es Ihnen jeden detaillierten Parameter des Q.S. einzustellen.



- Part AN/AUS: Schalten Sie die Parts ein/aus. (R1, R2, R3, L)
- Sound: Wählen Sie einen Sound für jeden Part aus.
- Volume: Stellen Sie die Lautstärke für jeden Part ein.
- Pan: Stellen Sie den Pan-Wert für jeden Part ein.
- Octave: Stellen Sie die Oktave für jeden Part ein.
- R1 Arp/Harmony ON/OFF: Schalten Sie die Arp/Harmony AN/AUS für R1.

3. Drücken Sie die "Save"-Taste, um Ihre Einstellungen zu speichern.



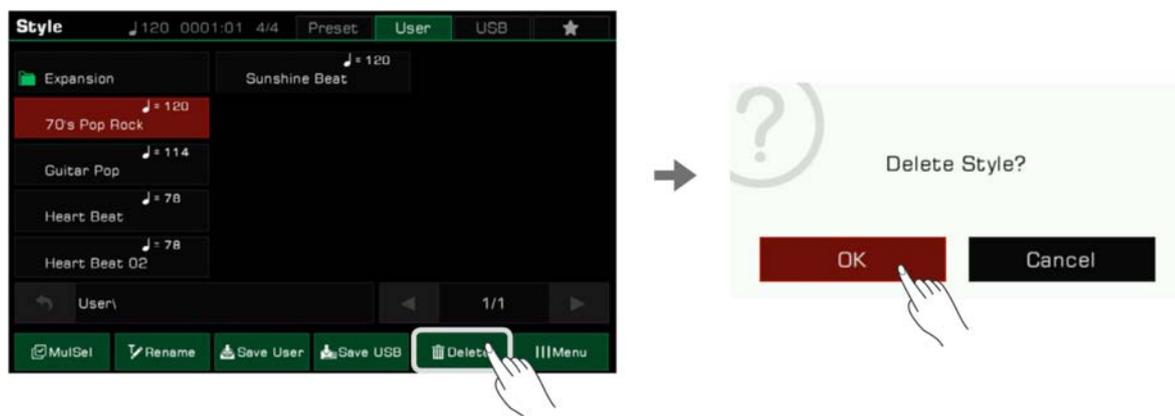
## User Style speichern, löschen, oder umbenennen

User Styles können gelöscht, umbenannt, oder auf ein USB-Speichermedium gespeichert werden.

1. Drücken Sie den "User"-Tab, um einen User Style auszuwählen.
2. Drücken Sie die "Menu"-Taste, um das Menü aufzurufen.



3. Drücken Sie die "Delete"-Taste, und drücken Sie "OK" im Dialogfenster, um den Löschvorgang zu bestätigen.

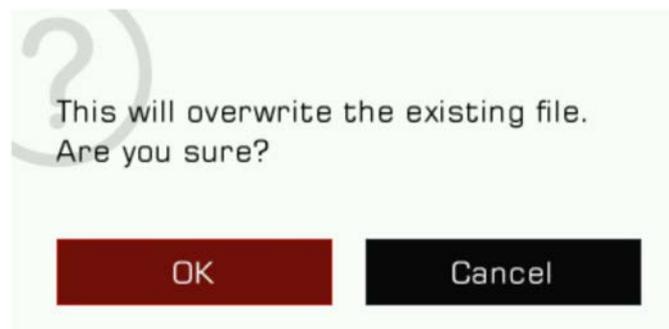


# Styles

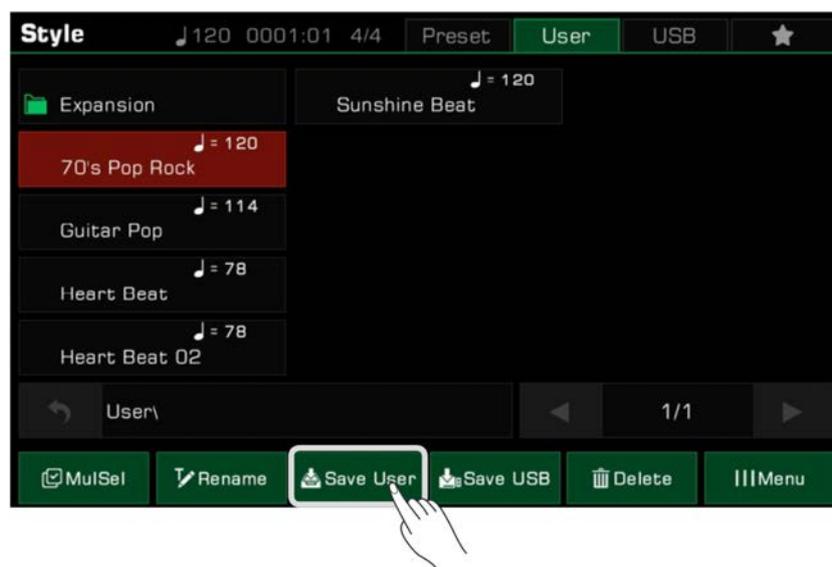
4. Drücken Sie die "Rename"-Taste, und geben Sie einen neuen Name mithilfe der Bildschirmtastatur ein. Drücken Sie "OK", um den neuen Style in den User-Tab zu speichern.



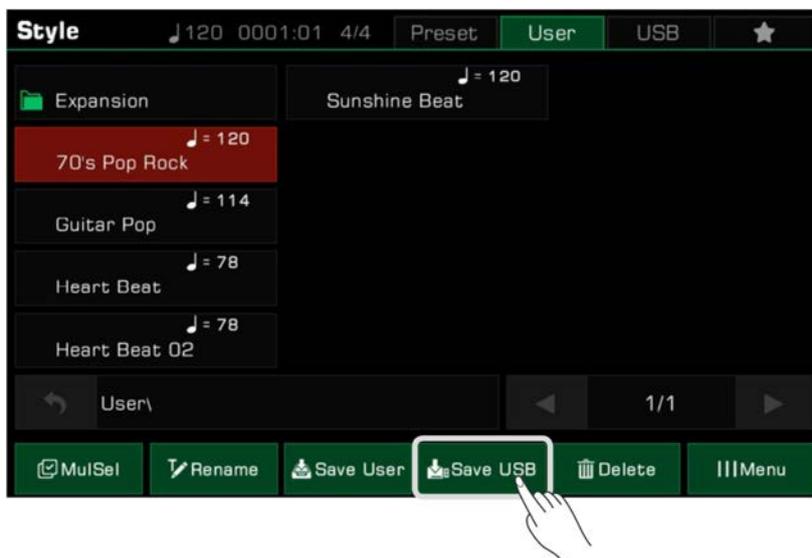
Wenn der Name bereits vorhanden ist, erscheint ein warnendes Dialogfenster, welches Sie auffordert zu bestätigen, ob Sie die bestehende Datei überschreiben wollen.



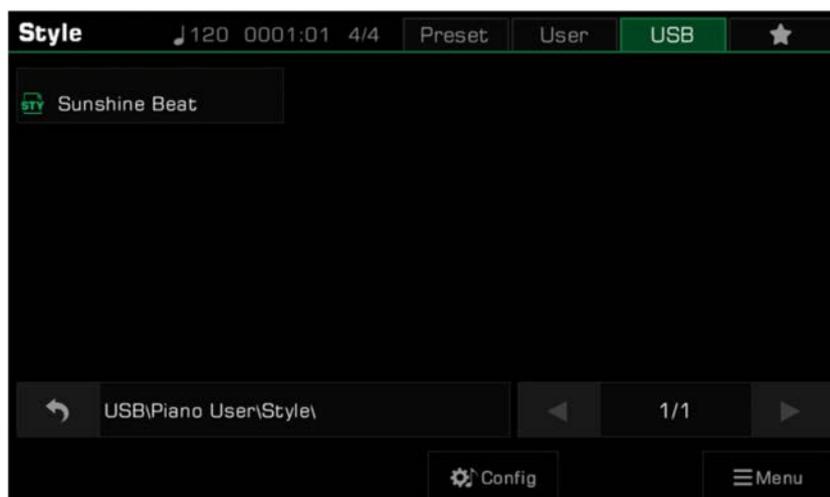
5. Drücken Sie die "Save User"-Taste, um mithilfe der Bildschirmtastatur einen neuen Namen einzugeben. Drücken Sie "OK", um den neuen Style in den User-Tab zu speichern.



6. Drücken Sie die "Save USB"-Taste und geben Sie mithilfe der Bildschirmtastatur einen neuen Namen ein. Drücken Sie "OK", um den neuen Style auf ein USB-Speichermedium zu speichern.



- Drücken Sie den "USB"-Tab, um den Style, den Sie auf das USB-Speichermedium gespeichert haben zu finden.



# Songs und Audio

## Songs und Audio abspielen

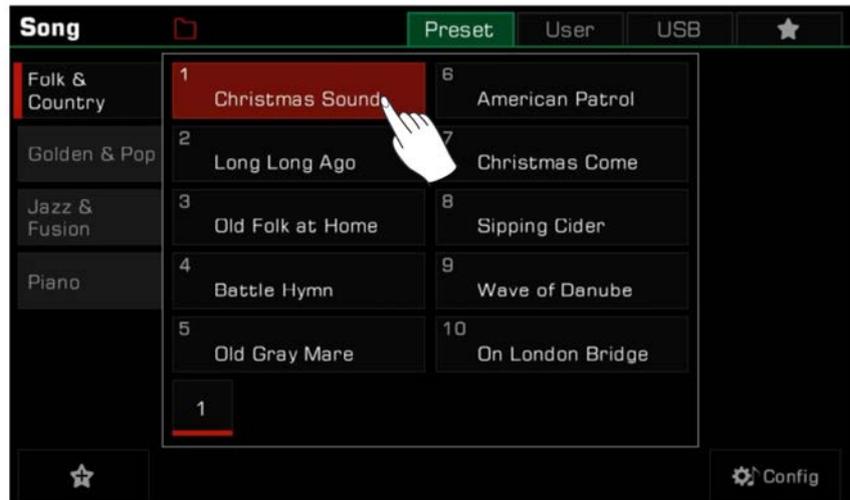
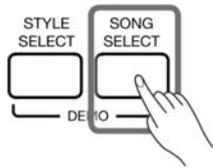
Dieses Instrument verfügt über eine Vielfalt an klassischer Musik zum anhören.

Sie können außerdem Audiodateien (WAV / MP3 / ACC(.m4a)) von einem USB-Speichermedium über die eingebauten Lautsprecher abspielen.

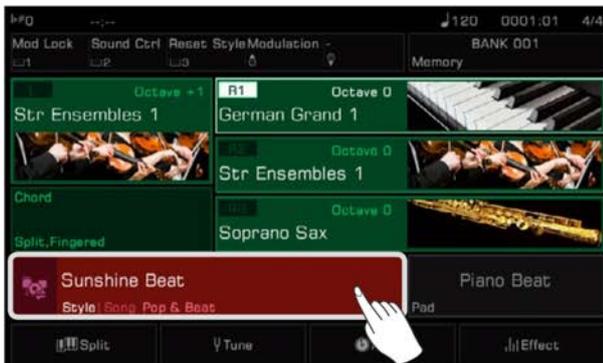
## Songs auswählen

1. Sie können voreingestellte Songs auf eine der zwei folgenden Arten auswählen:

- Drücken Sie die [SONG SELECT]-Taste, um das Songauswahl-Menü aufzurufen. Drücken Sie den Namen eines Genres, um die Songs verschiedener Stile anzuzeigen. Drücken Sie auf einen Songnamen, um den Song auszuwählen.



- Wählen Sie den Songmodus im Style/Song-Bereich auf dem Hauptbildschirm. Drücken Sie diese Taste, um das Songmenü aufzurufen. Wählen Sie ein Genre und einen Song.



- Um einen User Song auszuwählen, drücken Sie auf den "User"- oder "USB"-Tab und wählen Sie eine Songdatei aus dem Menü aus.

## Das Keyboard während der Song-Wiedergabe spielen

Im Songmodus leuchtet das LED der [PLAY/STOP]-Taste. Drücken Sie die [PLAY/STOP]-Taste, um den Song abzuspielen.

Drücken Sie erneut, um den Song zu stoppen.

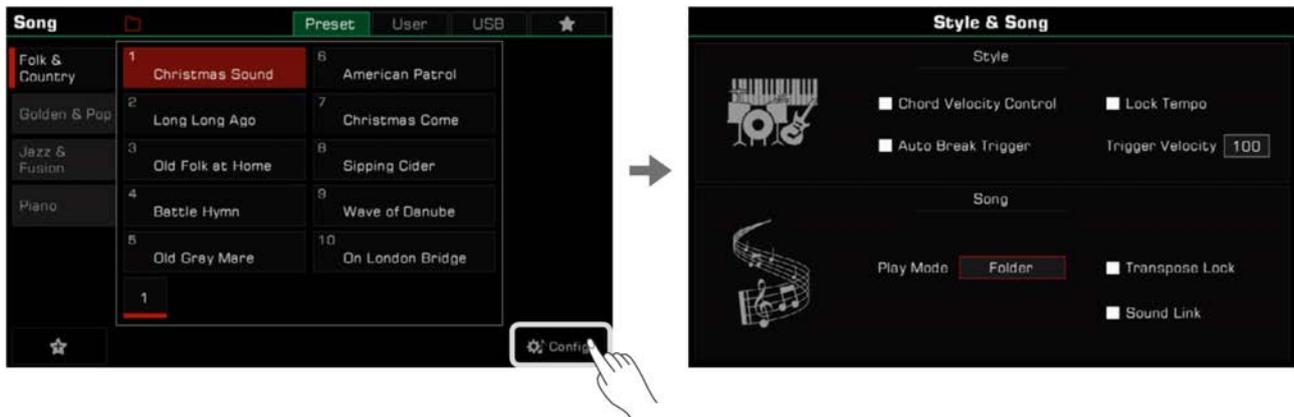


Drücken Sie die [||]-Taste. Die Song-Wiedergabe wird pausiert. Drücken Sie sie erneut, um die Wiedergabe von der aktuellen Position fortzusetzen.



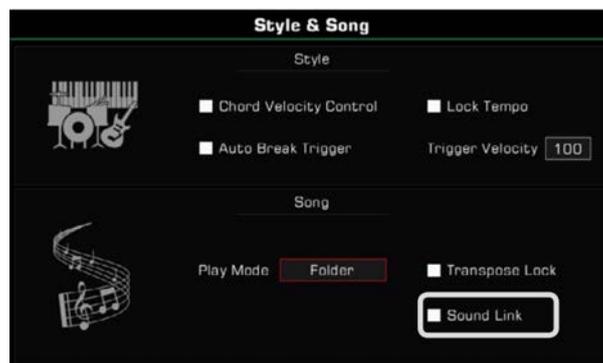
Auf folgende Weise können Sie den “Main Melody”-Sound auf dem Keyboard spielen, während ein Song abgespielt wird:

1. Drücken Sie die “Config”-Taste unten rechts, um das “Style & Song”-Menü aufzurufen. Sie können das “Style & Song”-Menü aufrufen. Sie können das “Style & Song”-Menü über die [GLOBAL SETTINGS] aufrufen.



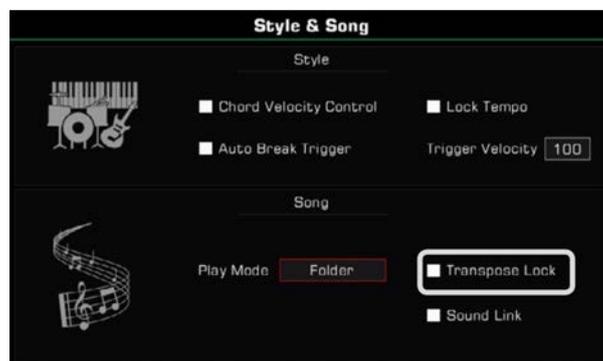
2. Wählen Sie das Kästchen für die “Sound Link”-Option. Der R1-Klang wird als Hauptmelodiesound des ausgewählten Songs festgelegt.

Sie können auch andere Sounds zum spielen auswählen, doch wenn der “Song Sound Link” eingeschaltet ist, wird der Keyboard-Sound automatisch dem Sound des ausgewählten Songs angepasst. Diese Funktion wird nur auf voreingestellte Songs angewendet. Wenn Sie User Songs spielen, wird der Keyboard-Sound sich nicht verändern.



In manchen Fällen wollen Sie vielleicht nicht, dass der Song nicht von der Transpose-Funktion beeinflusst wird. Zum Beispiel, wenn ein Song in C#-Dur ist und Sie wollen so wenig schwarze Tasten wie möglich verwenden, und nur die weißen Tasten spielen. Es gibt eine “Transpose Lock”-Funktion, welche die voreingestellte Transpose-Einstellungen eines Presets oder User Songs beibehält und nur die Transponierung des Keyboards verändert.

1. Im “Style & Song”-Menü, wählen Sie das Kästchen für die “Transpose Lock”-Option. Der Song wird nicht auf Änderungen der Transponierung reagieren, sondern seine voreingestellten Transponier-Einstellungen beibehalten.



2. Sie können nun [TRANSPOSE<] oder [TRANSPOSE>] auf dem Bedienfeld verwenden, um die Stimmung des Keyboard-Sounds zu verändern und das Keyboard spielen, während der Song spielt.

Schalten Sie “Song Transpose Lock” aus und der Song wird auf die Transponierung des Systems reagieren.

# Songs und Audio

## Song Playback bedienen

### “Song Play”-Modus auswählen

Es gibt drei Arten den Playback-Modus zu wechseln:

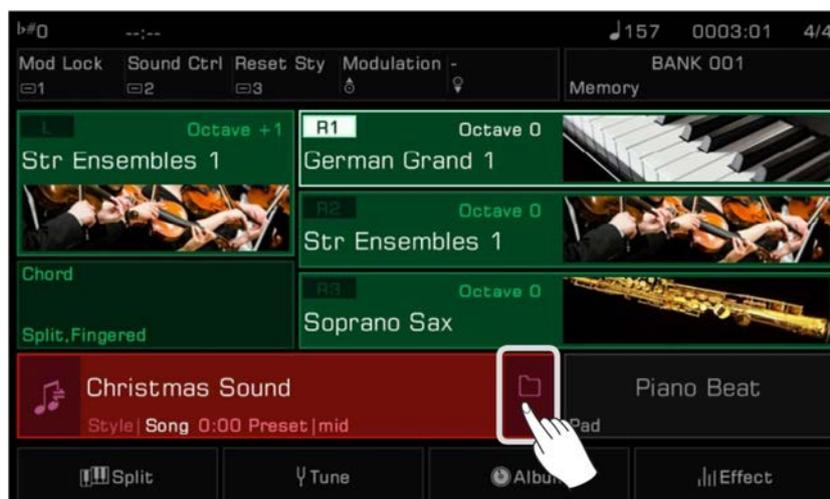
Der Standard-“Song Play”-Modus ist “Order”. In diesem Modus werden die Songs in der aktuellen Gruppe der Reihenfolge nach abgespielt und stoppen automatisch, nachdem der letzte Song gespielt wurde.

1. Drücken Sie das “Song Play Mode”-Symbol über dem Songauswahl-Menü, um den “Song Play”-Modus zu wechseln.

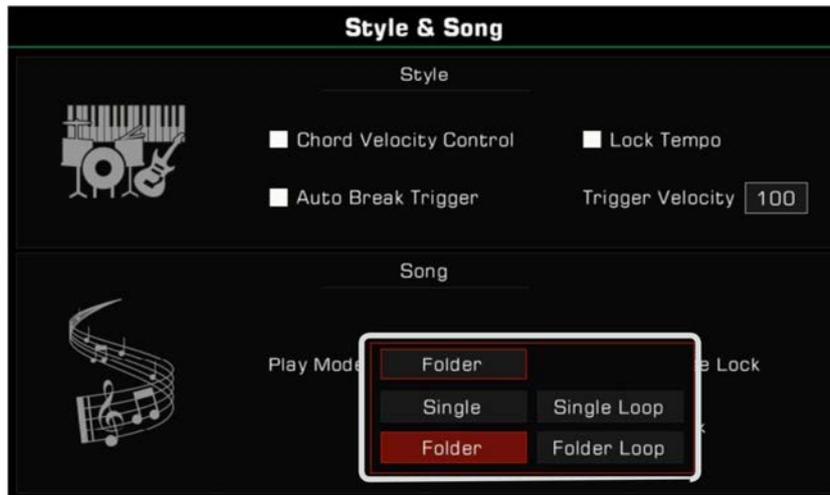


	Order: Die Songs in der aktuellen Gruppe werden der Reihenfolge nach abgespielt und stoppen automatisch, nachdem der letzte Song gespielt wurde
	Single: The aktuell ausgewählte Song wird abgespielt und stoppt automatisch, nachdem er gespielt wurde.
	Single Loop: The aktuelle Song wird in eine Schleife abgespielt.
	Group Loop: Die aktuelle Gruppe von Songs wird in einer Schleife abgespielt.

2. Drücken Sie das “Song Play Mode”-Symbol auf der rechten Seite des Songbereichs im Hauptmenü, um in den “Song Play”-Modus zu wechseln.



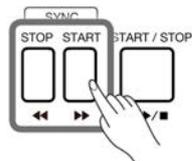
3. Rufen Sie das "Style & Song"-Menü über die [GLOBAL SETTINGS] auf. Drücken Sie "Song Play Mode" und wählen Sie einen Modus aus dem Dialogfenster, indem Sie das [WÄHLRAD] oder die [</>]-Tasten verwenden.



### RÜCKSPULEN (REWIND) und VORSPULEN (FAST FORWARD)

Die [REW]- und [FF]-Tasten ermöglichen es Ihnen während der Wiedergabe eines Songs zu einem bestimmten Takt zu springen. Die "Song Position" wird angezeigt.

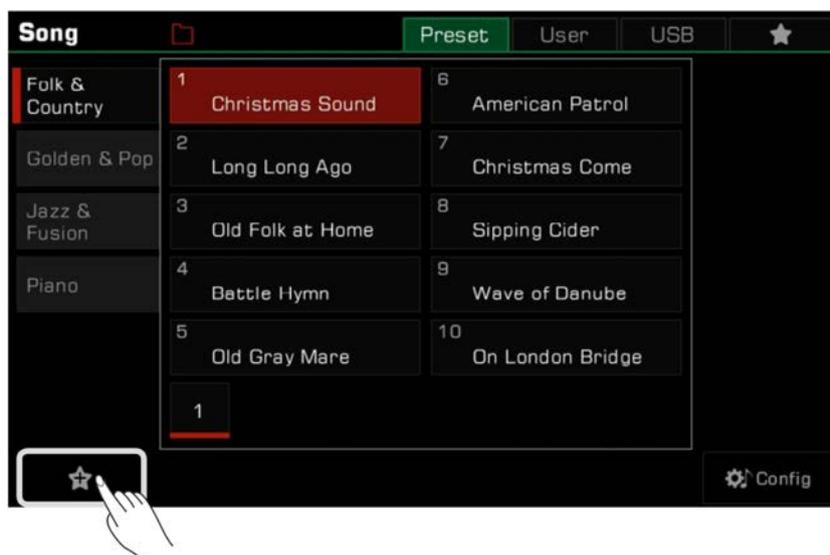
Drücken und halten Sie eine der beiden Tasten, um vorzuspulen (Pfeile nach rechts) oder zurückzuspulen (Pfeile nach links).



### Songs zu "My Favorites" hinzufügen

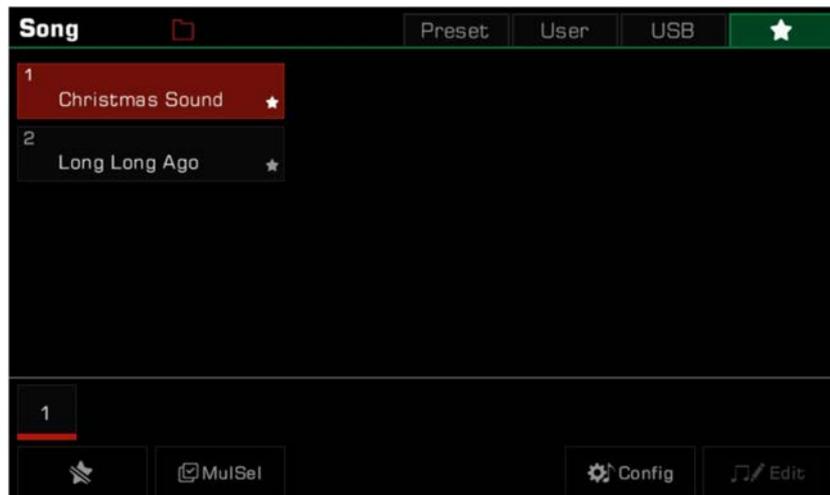
Fügen Sie wie folgt ausgewählte Songs zu "My Favorites" hinzu:

1. Drücken Sie das "Zu Favoriten hinzufügen"-Symbol auf der Unterseite. Ein Stern erscheint rechts neben dem ausgewählten Songnamen. Drücken Sie die Taste erneut, um den Song aus "My Favorites" zu entfernen.



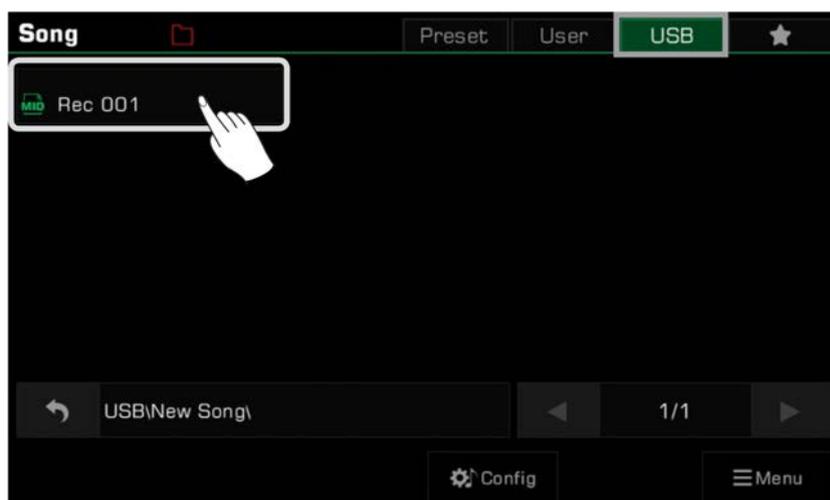
## Songs und Audio

2. Drücken Sie den "My Favorites"-Tab, um auf die gespeicherten Songs zuzugreifen. Sie können jederzeit einen oder mehrere Songs aus diesem Menü entfernen.

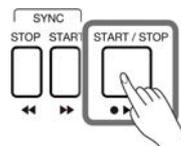


### Audio Playback

1. Drücken Sie den "USB"-Tab, um alle Songs und Audiodateien, die auf dem externen Speichermedium gespeichert sind, anzuzeigen. Drücken Sie einen Dateinamen, um die Datei auszuwählen.

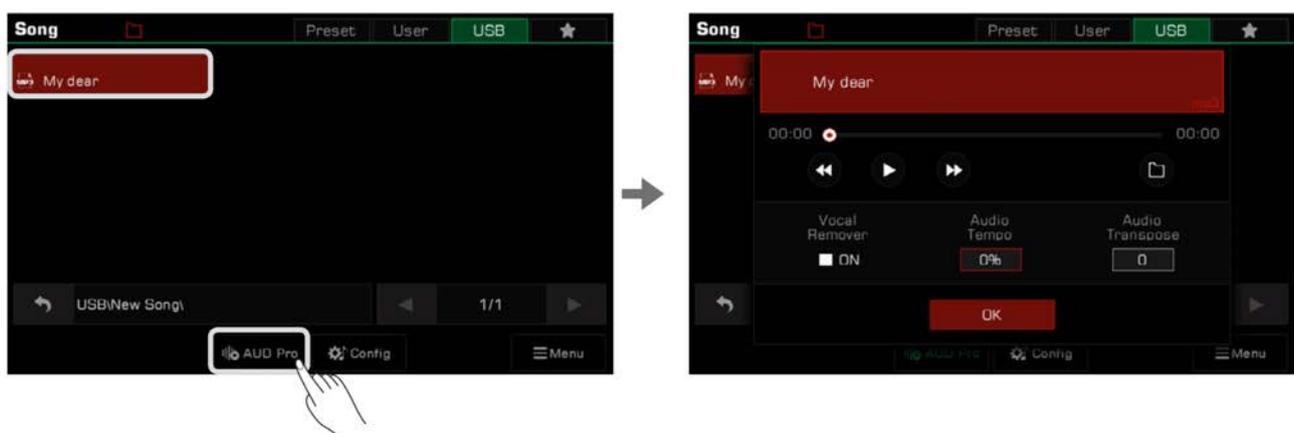


2. Drücken Sie die [PLAY]/[STOP]-Taste, um die Audiodatei abzuspielen.

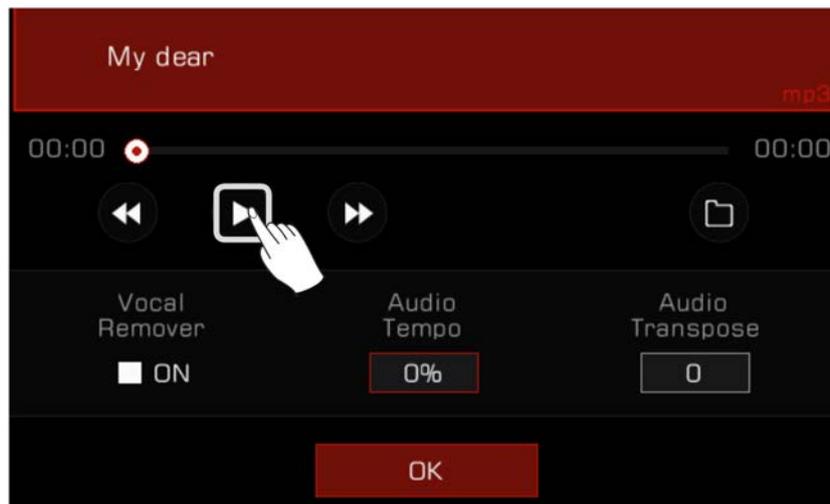


### Audio Playback steuern

Spielen Sie Audiodateien über den integrierten Audio-Player des Instruments ab. Wenn Sie eine Audiodatei von einem USB-Speichermedium auswählen, klicken Sie die "AUD Pro"-Taste, um den Audio-Player aufzurufen.

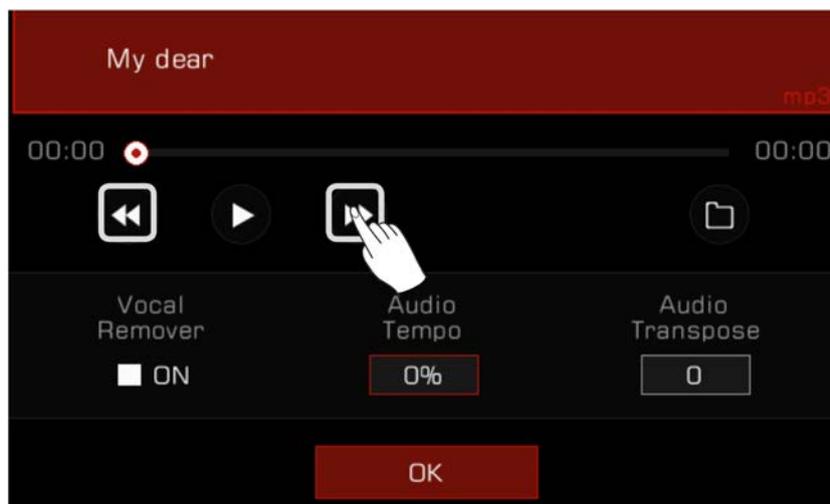


Verwenden Sie die “Play/Pause”-Taste im Player, um die Audiodatei abzuspielen oder zu pausieren.

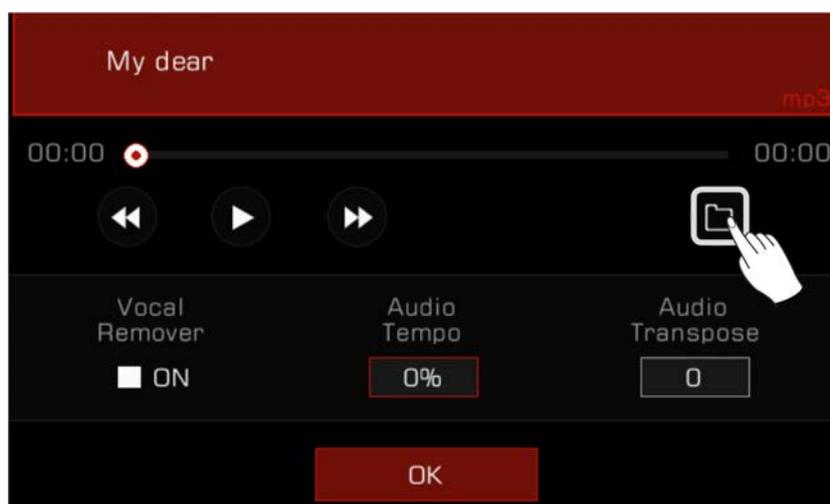


Während Die Audiodatei abgespielt oder pausiert wird, können Sie die “Rewind”- und “Fast Forward”-Pfeile drücken, um in Sekundenschritten vor- oder zurückzuspulen.

Drücken und halten Sie einen der beiden Pfeile, um schneller vor- oder zurückzuspulen.



Drücken Sie die “Audio Playback Mode”-Taste, um den “Audio Playback”-Modus zu wechseln.



# Songs und Audio

## Echtzeit Audio Processing

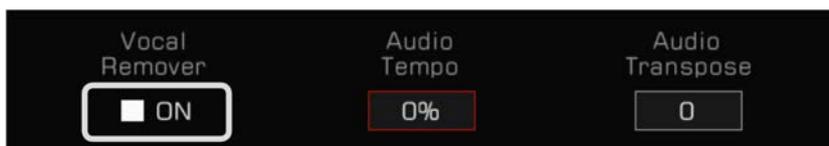
Das Instrument verfügt über leistungsfähige Echtzeit "Audio Processing"-Funktionen. Audio Playback hat "Vocal Remover"-, Tempo-Änderungs-, und Transponier-Funktionen, die es Ihnen ermöglichen Karaoke zu singen und andere Möglichkeiten für Ihre Live-Performance zu kreieren.

### Vocal Remover

Der "Vocal Remover" entfernt die gesungene Stimme von der Audiodatei in Echtzeit. Dies ermöglicht es Ihnen ein Keyboard oder Mikrophon zu verwenden, um die Hauptmelodie zu spielen oder singen.

Es gibt zwei Wege, um den "Vocal Remover" ein- oder auszuschalten.

1. Wählen Sie die "Vocal Remover"-Option, um die Funktion einzuschalten und den gesungenen Voice-Spur zu entfernen. Sie können diese Option jederzeit ausschalten, um das reguläre Audio Playback wiederherzustellen.



2. Drücken Sie das "Vocal Remover"-Symbol im Song-Anzeigebereich des Hauptmenüs, um die "Vocal Remover"-Funktion ein- oder auszuschalten.



**HINWEIS!** Das tatsächliche Resultat der "Vocal Remover"-Funktion hängt von der Art und Qualität der Audiodateien ab. Wenn die Datei keine Gesangsspur enthält oder eine geringe Auflösung aufweist, kann dies zu unvorhersehbaren Sound-Effekten oder menschlichen Stimm-Artefakten führen.

### Audio Tempo

Das Audio Tempo kann in Echtzeit verändert werden, ohne Auswirkungen auf die Tonhöhe der Audiodatei zu haben.

Es gibt zwei Wege das Audio-Tempo in Echtzeit zu verändern:

1. Drücken Sie "Audio Tempo" im Audio Player und passen Sie das Audio Tempo in Prozent an, indem Sie das [WÄHLRAD], die [←/→]-Tasten, oder den Touchscreen verwenden.

Der Einstellbereich befindet sich zwischen -30% ~ +30%.

- Wenn die Prozentzahl bei 0% liegt, wird die Audiodatei im original Tempo abgespielt.
- Wenn die Prozentzahl negativ ist, wird die Audiodatei langsamer als das original Tempo abgespielt.
- Wenn die Prozentzahl positiv ist, wird die Audiodatei schneller als das original Tempo abgespielt.



2. Drücken Sie das "Audio Tempo"-Symbol im Song-Anzeigebereich im Hauptmenü, um das Audiotempo in Echtzeit anzupassen.



**HINWEIS!** Das tatsächliche Resultat der "Audio Tempo"-Funktion hängt von der Art und Qualität der Audiodateien ab. Das Resultat kann für manche Dateien unvorhersehbar sein.

## Audio Transpose

Verwenden Sie die "Audio Transpose"-Funktion, um die Tonhöhe bzw. den Pitch der Audiodatei in Echtzeit zu erhöhen oder zu senken ohne das Tempo zu verändern.

Es gibt zwei Wege dies in Echtzeit zu tun:

1. Drücken Sie "Audio Transpose" im Audio Player und passen Sie die Tonhöhe an, indem Sie das [WÄHLRAD], die [<]/[>]-Tasten, oder den Touchscreen verwenden.

Der Einstellbereich befindet sich zwischen -5 ~ +6.



2. Drücken Sie das "Audio Transpose"-Symbol im Song-Anzeigebereich im Hauptmenü, um in Echtzeit zu transponieren.



**HINWEIS!** Das tatsächliche Resultat der "Audio Transpose"-Funktion hängt von der Art und Qualität der Audiodateien ab. Das Resultat kann für manche Dateien unvorhersehbar sein.

## Song Aufnahme und Audio Aufnahme

Dieses Instrument verfügt über umfangreiche Aufnahmefähigkeiten. Zeichnen Sie Ihre Performance auf und sichern Sie sie im internen Speicher oder sichern Sie die hochwertigen Audiodateien auf ein USB-Speichermedium, um Sie mit Freunden und Familie zu teilen.

## MIDI Aufnahme

Mit der MIDI Aufnahmefunktion können Sie alles, was Sie auf dem Instrument spielen aufzeichnen, bearbeiten, und jederzeit wiedergeben.

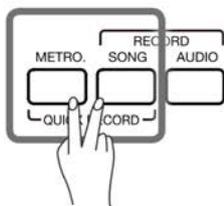
Die MIDI Songs, die Sie aufnehmen werden in der "User Song"-Bibliothek gespeichert. Sie können den "User Song" auch als Begleitung verwenden und während der Wiedergabe auf dem Keyboard spielen.

Sie können Ihre aufgezeichneten MIDI Songs auch auf einem USB-Speichermedium sichern. Sie können außerdem detaillierte Bearbeitungen vornehmen und Ihre eigene Musik kreieren, indem andere MIDI-Geräte hinzuziehen.

## Schnellaufnahme (Quick Recording)

"Quick Recording" erlaubt es Ihnen direkt ins Aufnehmen einzutauchen.

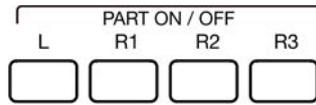
1. Drücken Sie die [METRO.]- und [SONG RECORD]-Tasten gleichzeitig, um sofort einen neuen Song zu erstellen. Das [SONG RECORD]-LED wird blinken. Nun, sehen Sie sich Ihre Einstellungen an, bevor Sie aufnehmen.



# Songs und Audio

2. So stellen Sie die Aufnahmeparameter im Bereitschaftszustand ein:

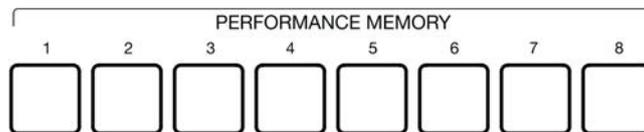
- Parts für die Aufnahme auswählen  
Leider wird dies die folgenden zwei Seiten Text und Grafiken auf eine neue Seite schieben.



- Den Style aufnehmen  
Wenn Sie den Style aufnehmen möchten, wählen Sie das “Rec Style”-Kästchen. Danach werden die Style-Kanäle als Noten auf den Spuren 9-16 aufgezeichnet.



- Aufnahme- und Performance-Speicher  
Drücken Sie eine beliebige [PERFORMANCE MEMORY 1]- - [PERFORMANCE MEMORY 8]-Taste und der Performance-Speicher kann unmittelbar für die Aufnahme aufgerufen werden.

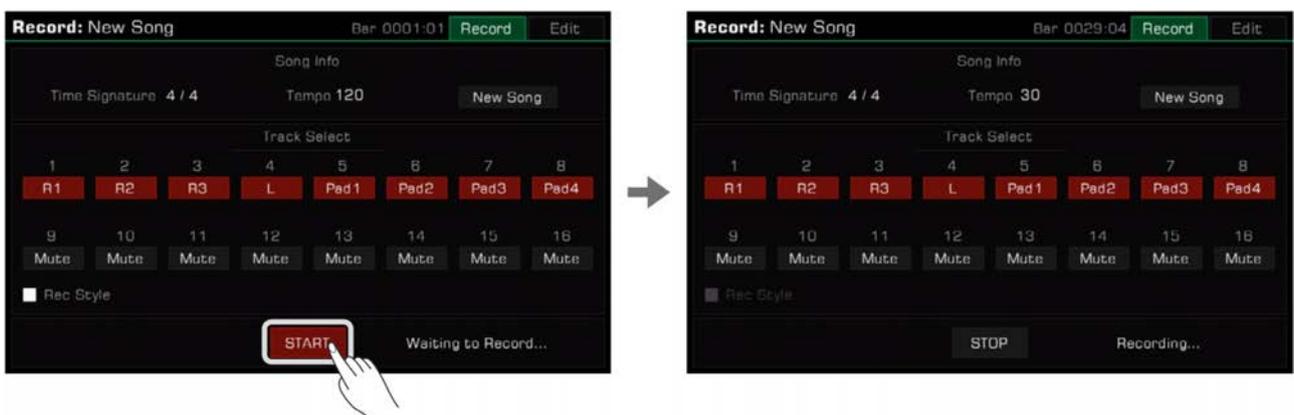


- Andere Einstellungen  
Sie können außerdem System Tempo-, Transpose-, und Oktav-Einstellungen vornehmen, bevor Sie aufnehmen.

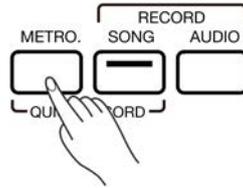
3. Nachdem Sie die Einstellungen für die Aufnahme angepasst haben, drücken Sie die [START/STOP]-Taste und spielen Sie auf dem Keyboard oder ein Phrase Pad, um die Aufnahme zu starten. Das [SONG RECORD]-LED leuchtet dauerhaft.



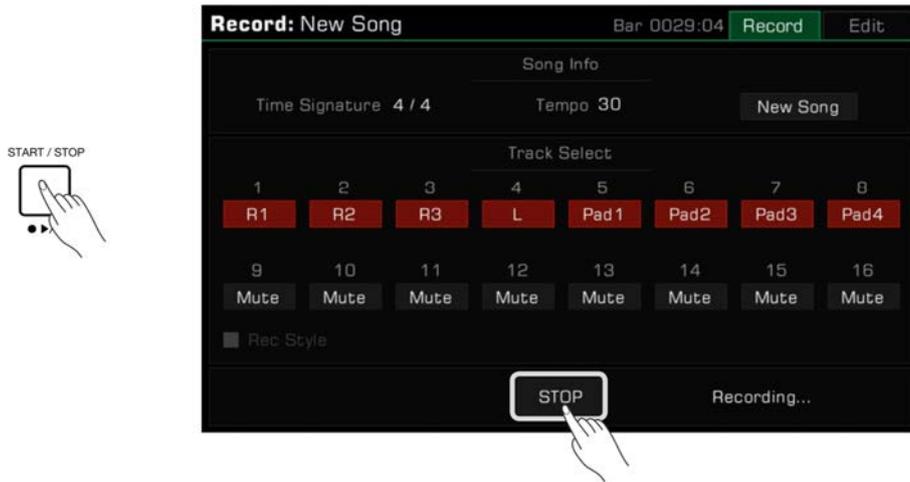
Sie können auch die “START”-Taste im Menü drücken um die Aufnahme zu starten.



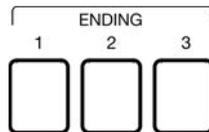
4. Schalten Sie das Metronom zu jedem beliebigen Zeitpunkt während der Aufnahme ein, um Ihre Performance zu unterstützen. Der Metronom-Sound wird nicht mit aufgezeichnet.



5. Drücken Sie "STOP" im Menü oder drücken Sie die [START/STOP]-Taste auf dem Bedienfeld, um die Aufnahme zu stoppen. Das LED erlischt.

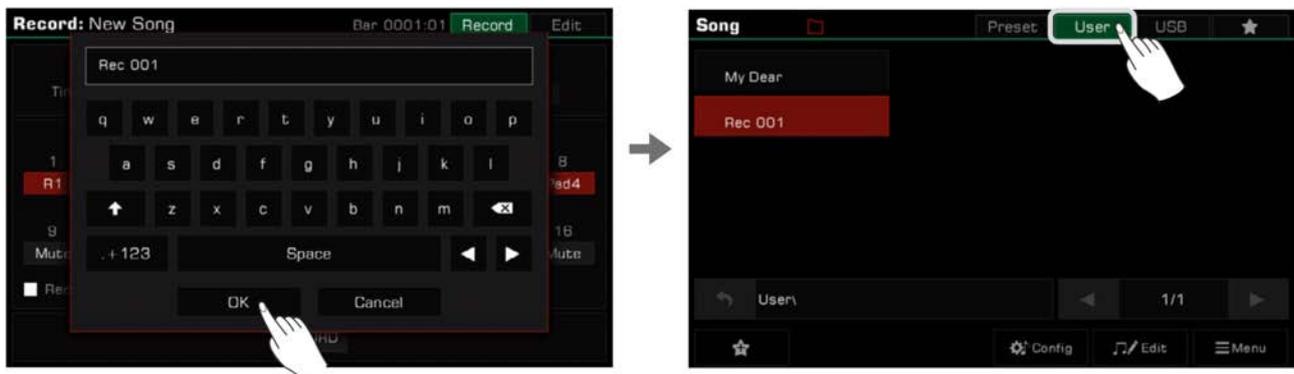


Wenn Sie auch einen Style aufgenommen haben, drücken Sie die [ENDING]-Sektion und die Aufnahme wird automatisch gestoppt, wenn die Sektion fertig gespielt wurde.



6. Nachdem die Aufnahme gestoppt wurde, erscheint die Bildschirmtastatur. Geben Sie einen neuen Namen ein und speichern Sie Ihren aufgezeichneten Song in der "User Song"-Bibliothek, indem Sie "OK" drücken.

Drücken Sie die [PLAY/STOP]-Taste, um den Song, den Sie aufgenommen haben, wiederzugeben. Sie können auch jederzeit die "User Song"-Kategorie aufrufen, um Ihre User Songs zu überprüfen.

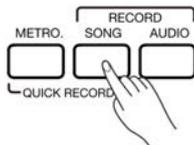


# Songs und Audio

## Multi-Track Aufnahme

Jeder Song beinhaltet 16 separate Tracks. Sie können jeden Track einzeln aufnehmen und einen Song somit Track für Track aufbauen.

1. Drücken Sie die [RECORD SONG]-Taste, um das Song-Aufnahmemenü aufzurufen.



2. Drücken Sie den Tracknamen, um die Trackliste aufzurufen und wählen Sie den Part, den Sie aufnehmen wollen. Anschließend können Sie einige Vorbereitungen für die Aufnahme treffen. Um zu ändern, welcher Part welchem Track zugewiesen ist, wählen Sie das Feld unter der Nummer und treffen Sie eine Auswahl.



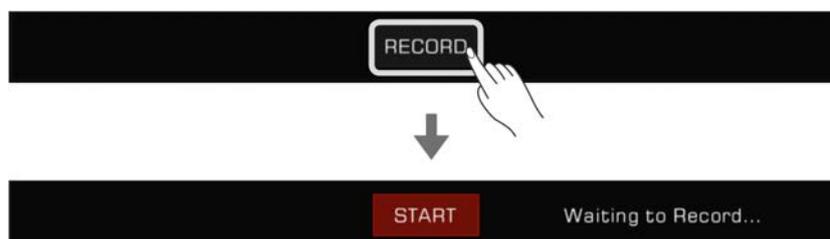
Die Standardeinstellung für die korrespondierenden Parts für jeden Track ist:

1	R1	6	Pad 2
2	R2	7	Pad 3
3	R3	8	Pad 4
4	L	9~16	Style Kanäle
5	Pad 1		

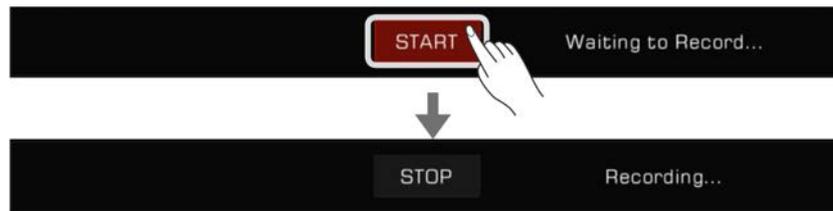
Nachdem die Musikdaten aufgenommen wurde, wird der Trackinhalt automatisch auf "ON" gestellt. Wenn Sie andere Tracks aufnehmen, werden diese Tracks abgespielt.

Sie können einige Tracks auch auf "Mute" stellen, sodass sie nicht abgespielt werden, wenn Sie andere Tracks aufnehmen. Während der Songwiedergabe werden stumm geschaltete Tracks jedoch abgespielt.

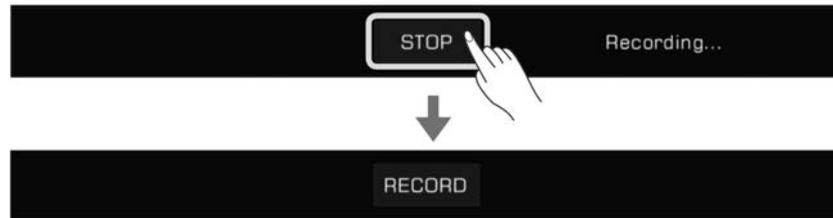
3. Drücken Sie die "RECORD"-Taste im Menü, um sich für die Aufnahme bereit zu machen. Sie können jetzt noch Anpassungen vornehmen, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen.



4. Drücken Sie die "START"-Taste im Menü, um die Aufnahme Ihrer Performance zu beginnen. Sie können die Aufnahme auch starten, indem Sie auf dem Keyboard spielen oder das Phrase Pad starten.



5. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die "STOP"-Taste im Menü, um die Aufnahme zu stoppen.



Anschließend können Sie Ihren User Song abspielen oder ansehen.

Wenn Sie zusätzliche Tracks benötigen, wiederholen Sie die Schritte 2-5.

Wenn Sie einem gespeicherten Song aufgenommene Tracks hinzufügen wollen, wählen Sie den Song aus der User Song-Liste und drücken Sie das "Edit"-Symbol, um das Aufnahmemenü aufzurufen. Von dort aus können Sie zusätzliche Aufnahmen tätigen oder den Song bearbeiten.



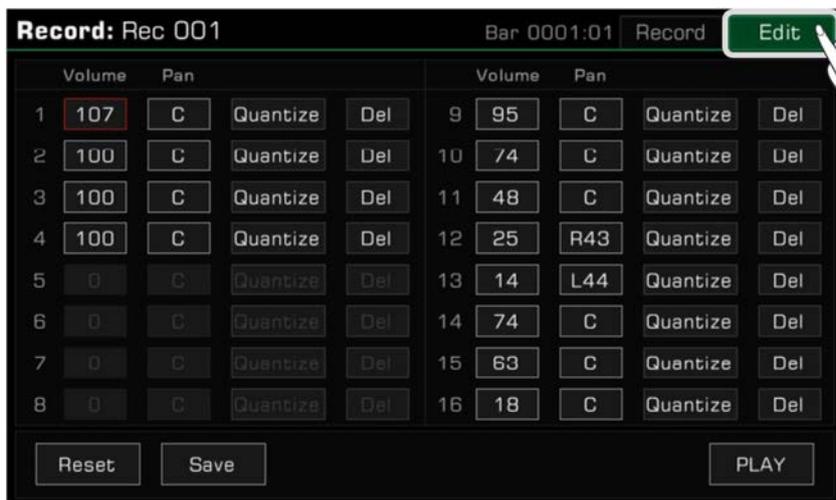
**Tips:** **Über IFX:**  
 Aufgrund von Einschränkungen der Systemressourcen kann während der MIDI-Aufnahme nur ein "Insert Effect" pro Kanal verwendet werden. Wenn Sie mehrere Effekte auf einen Part legen wird der Prioritätenreihenfolge "IFX1 > IFX2 > IFX3 > IFX4" gefolgt.  
 Während der Wiedergabe, Der IFX, der nicht hinzugefügt wurde wird für die Wiedergabe bevorzugt. Wenn jedoch alle aktuellen IFX im Gebrauch sind, nimmt das System den IFX, der aktuell vom Part verwendet wird vorweg. Dies kann zum Verlust eines Effekt-Parts, den Sie während der Wiedergabe auf dem Keyboard gespielt haben, führen. Seien Sie versichert, dass dies ein normales Phänomen ist. Nachdem die Aufnahme wiedergegeben wurde, wird er wiederhergestellt. Lesen Sie den Abschnitt über IFX für mehr Informationen.

# Songs und Audio

## MIDI-Songaufnahme bearbeiten

Die Songbearbeitungsfunktion ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke, das Panning, und die Quantisierung eines MIDI-Songs anzupassen. Sie können außerdem Tracks löschen.

Drücken Sie den "Edit"-Tab, um das Track-Bearbeitungsmenü des aktuellen User Songs aufzurufen. Von hier aus können Sie die Tracks des MIDI-Songs bearbeiten.



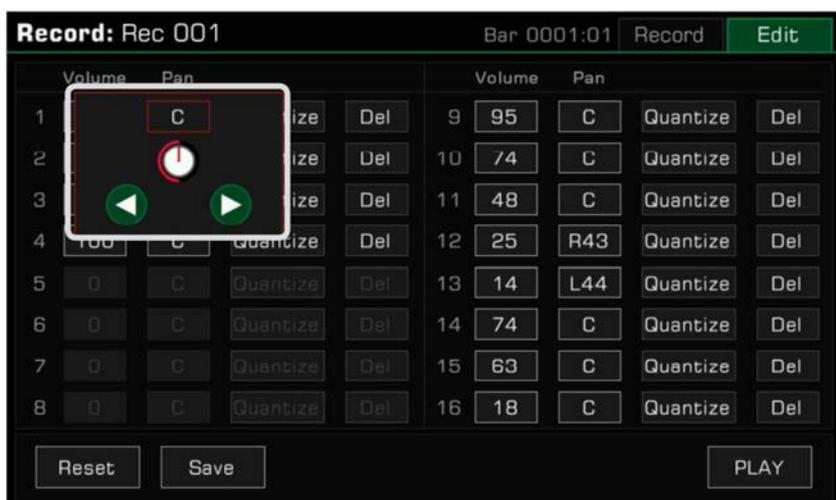
### Track Lautstärke

Legen Sie die Lautstärke des aktuellen Tracks fest. Drücken Sie den Lautstärkewert und passen Sie ihn an, indem Sie die Pfeile drücken oder das [WÄHLRAD] oder die [<|>]-Tasten verwenden.



### Track Pan

Legen Sie die Pan-Position des aktuellen Tracks fest. Drücken Sie den Pan-Wert und passen Sie ihn an, indem Sie die Pfeile drücken oder das [WÄHLRAD] oder die [<|>]-Tasten verwenden.



## Quantisieren

Drücken Sie "Quantize", um das Quantisierungs-Dialogfenster aufzurufen. Wählen Sie die Quantisierungs-genauigkeit und drücken Sie "OK", um die Noten des aktuellen Tracks zu quantisieren.



Um das beste Ergebnis zu erzielen, stellen Sie die Genauigkeit auf den kürzesten Notenwert im aktuellen Track ein. Zum Beispiel, wenn die kürzeste Note des Tracks eine Achtelnote (1/8) ist, quantisieren Sie den Track auf 1/8.

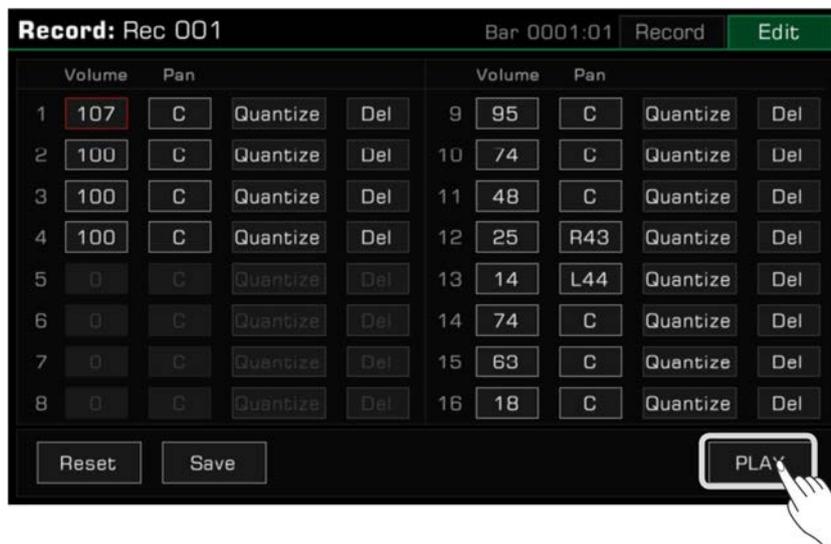
## Löschen

Drücken Sie die "Del"-Taste, um alle Trackinformationen zu löschen. Sie müssen mindestens einen Track behalten.



## Editierten Song anhören

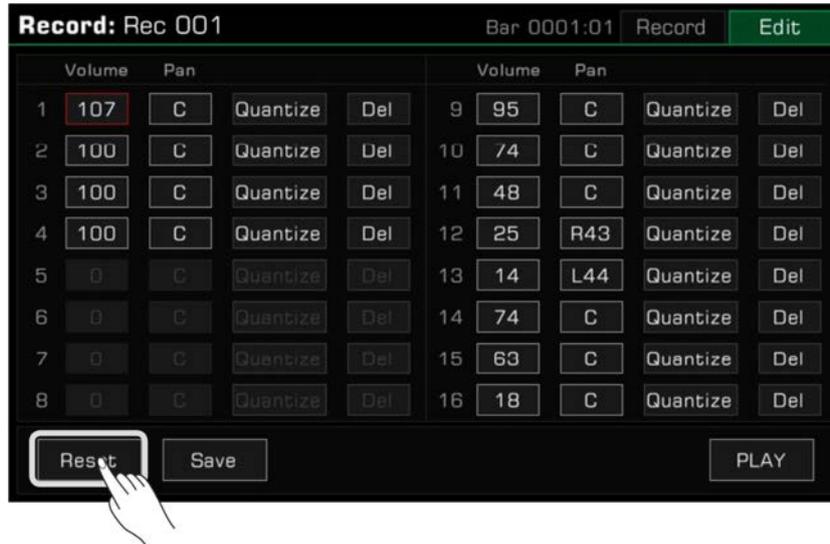
Drücken Sie die "PLAY"-Taste, um den Song, den Sie bearbeitet haben, anzuhören. Drücken Sie "STOP", um die Wiedergabe zu stoppen. Verwenden Sie die [PLAY/STOP]-Taste auf dem Bedienfeld, um den Song in seinem Zustand vor der Bearbeitung wiederzugeben. Dies ist ein simpler Weg, um die editierte Version mit der original Version des Songs zu vergleichen.



# Songs und Audio

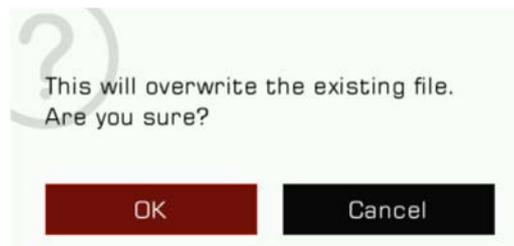
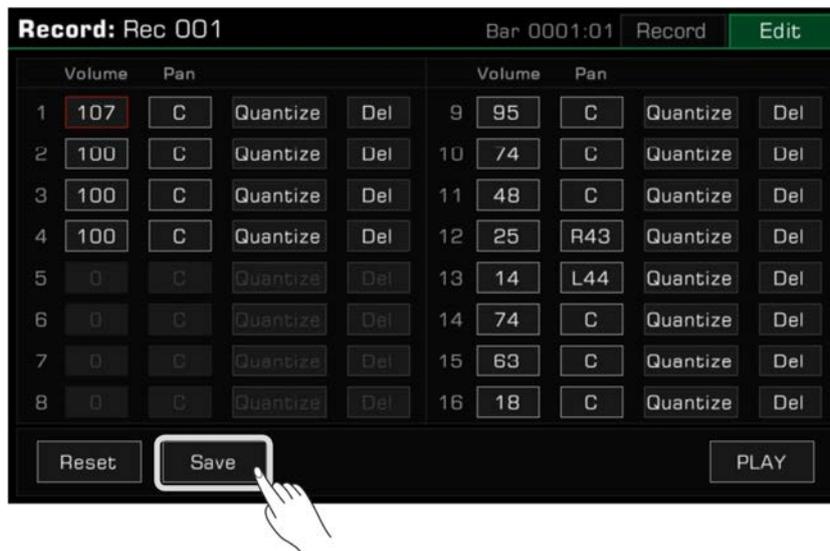
## Änderungen zurücksetzen

Drücken Sie die "Reset"-Taste, um alle Änderungen zurückzusetzen. Die Trackparameter werden auf ihre vorherigen Werte zurückgesetzt.



## Änderungen speichern

Drücken Sie die "Save"-Taste, um das Speicher-Dialogfenster aufzurufen. Drücken Sie dann "OK", um die Änderungen auf den aktuellen User Song anzuwenden.



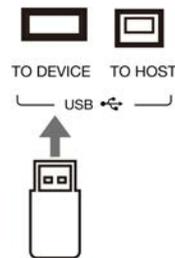
**HINWEIS!** Wenn Sie das Songbearbeitungsmenü verlassen, bevor Sie gespeichert haben, gehen alle Ihre Änderungen verloren.

## Audio Aufnahme

Dieses Instrument verfügt über Echtzeit-Audioaufnahme, was Ihnen ermöglicht, Ihre Performance in Echtzeit auf einem USB-Speichermedium zu sichern.

Alle Sounds des Instruments können als Audio aufgenommen werden, einschließlich externen Audioquellen wie "Mic In" und "Aux In", sogar Musik, die über Bluetooth abgespielt wird. Das Metronom kann nicht aufgenommen werden.

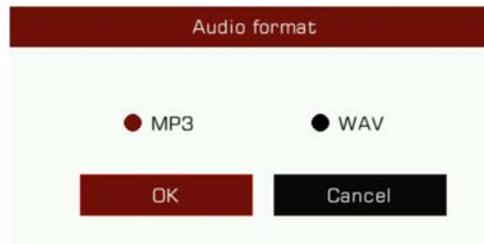
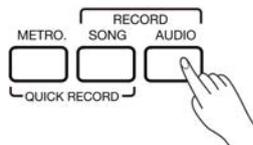
1. Schließen Sie Ihr USB-Speichermedium über den [USB TO DEVICE]-Anschluss an. Die Audiodateien, die Sie aufgenommen haben werden auf diesem Gerät gespeichert. Stellen Sie bitte sicher, dass sich genug Speicherplatz auf dem USB-Gerät befindet.



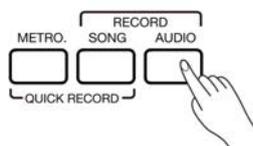
2. Drücken Sie die [AUDIO RECORD]-Taste, um das Aufnahmeformat-Dialogfenster aufzurufen. Drücken Sie, um das Audioformat zu wählen, in dem die Aufnahme gespeichert werden soll.

Dieses Instrument unterstützt die folgenden zwei Formate:

- WAV (44.1KHz, 16bit, Hi-fi stereo CD Qualität)
- MP3 (320Kbps)



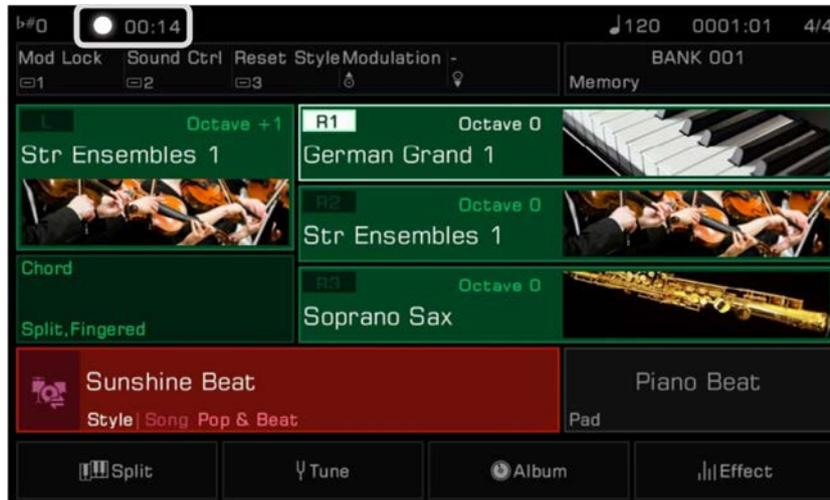
3. Drücken Sie "OK" und die Aufnahme startet augenblicklich. Nun wird das LED der [AUDIO RECORD]-Taste leuchten. Ihr Keyboardspiel, Gesang oder externes Audio werden aufgezeichnet und in Echtzeit auf Ihrem USB-Speichermedium gesichert.



# Songs und Audio

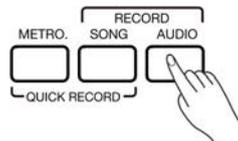
Dieses Instrument bietet 90 Minuten Aufnahmezeit. Die Zeitinformationen der Aufnahme erscheinen oben im Hauptbildschirm.

Wenn die Aufnahmedauer 87 Minuten überschreitet, wird die Aufnahmezeit blinken, um Sie darauf aufmerksam zu machen. An der 90 Minutenmarke wird die Aufnahme automatisch gestoppt und die Audiodatei wird automatisch gespeichert. Danach können Sie in den USB-Song-Tab gehen, um den Audionamen zu ändern.



**HINWEIS!** Trennen Sie das USB-Speichermedium während der Aufnahme nicht vom Instrument. Andernfalls können die Dateien beschädigt werden. Lassen Sie die Stromversorgung während der Audioaufnahme eingeschaltet. Wenn Sie den Audioaufnahmemodus aufrufen, während eine Audiodatei von einem USB-Gerät abgespielt wird, stoppt die Audiowiedergabe automatisch. Entsprechend können Audiodateien während der Audioaufnahme nicht abgespielt werden.

4. Wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind, drücken Sie die [AUDIO RECORD]-Taste erneut, um die Aufnahme zu stoppen. Verwenden Sie die Bildschirmtastatur, um die Audiodatei zu benennen. Sie können die Datei später im User Song-Tab einsehen und abspielen.



Vor der Audioaufnahme, vergewissern Sie sich, dass das USB-Speichermedium ausreichend Kapazität hat. Wenn der Speicher während der Aufnahme voll wird, wird die Aufnahme automatisch gestoppt und gespeichert.

## Speicher, löschen und umbenennen der User Songs

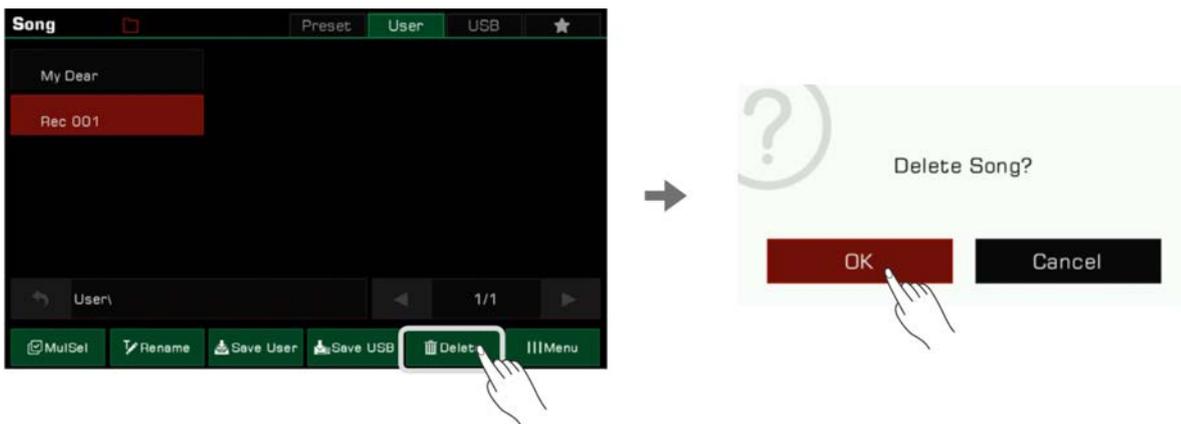
Sie können einen User Song vom User Song-Tab aus löschen, umbenennen, oder auf einem USB-Speichermedium sichern.

1. Wählen Sie einen User Song im "User"-Tab.

2. Drücken Sie das "Menu"-Symbol unten rechts im Menü, um die Funktionsliste aufzurufen.



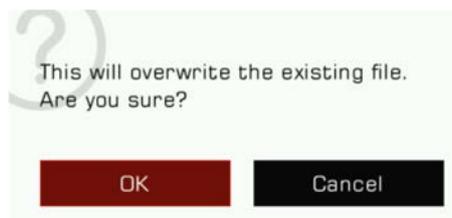
3. Drücken Sie "Delete" und bestätigen Sie mit "OK", um den aktuell ausgewählten User Song zu löschen.



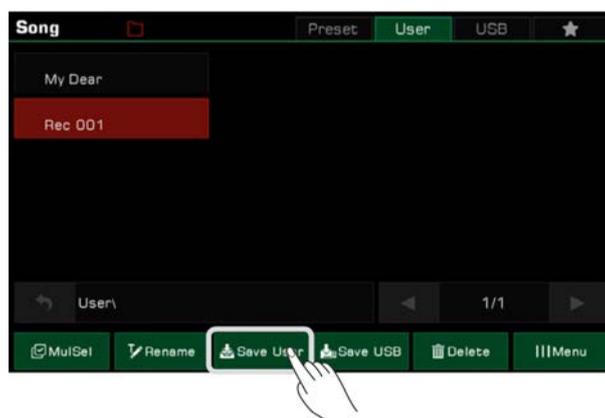
4. Drücken Sie "Rename", um die Bildschirmtastatur aufzurufen und einen neuen Namen für den aktuell ausgewählten User Song einzugeben. Drücken Sie "OK", um die Eingabe zu bestätigen.



Wenn der neue Name, den Sie eingegeben haben bereits existiert, erscheint ein Warnhinweis, der Sie auffordert einen anderen Namen für den aktuell ausgewählten User Song einzugeben.

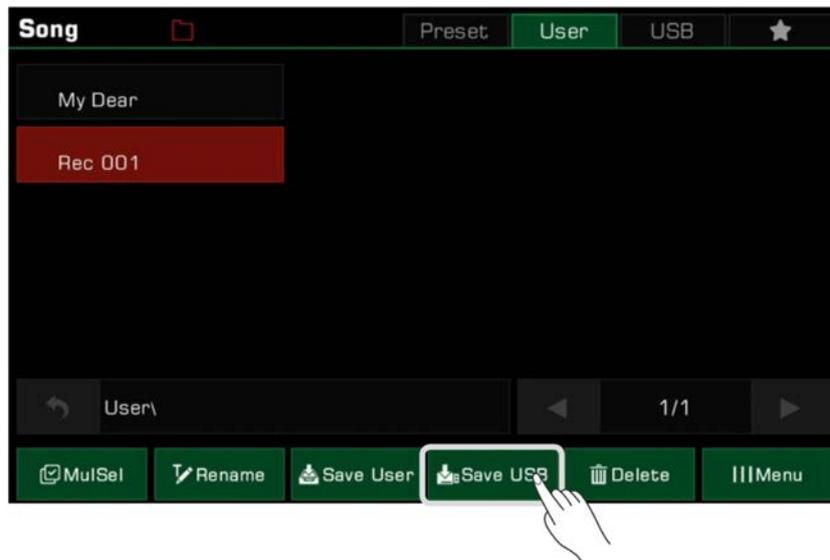


5. Drücken Sie "Save User", um die Bildschirmtastatur aufzurufen und geben Sie einen neuen Namen ein, um den aktuell ausgewählten User Song in die User Liste zu speichern. Drücken Sie "OK", um die Eingabe zu bestätigen.

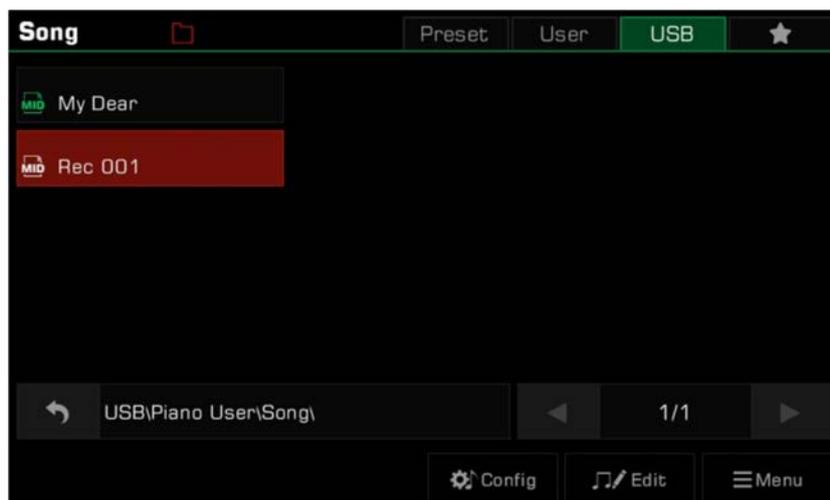


## Songs und Audio

6. Drücken Sie "Save USB", um die Bildschirmtastatur aufzurufen und geben Sie einen neuen Namen ein, um den aktuell ausgewählten User Song auf einem USB-Speichermedium zu sichern. Drücken Sie "OK", um die Eingabe zu bestätigen.



Drücken Sie den "USB"-Tab, um den neuen Song, den Sie gerade auf dem USB-Gerät gespeichert haben einzusehen.



**Tips:** Sie können Ihren Lieblings-Presetsong zu "My Favorites" hinzufügen. Auf die gleiche Weise können Sie User Songs im User Tab zu "My Favorites" hinzufügen.

# Phrase Pads

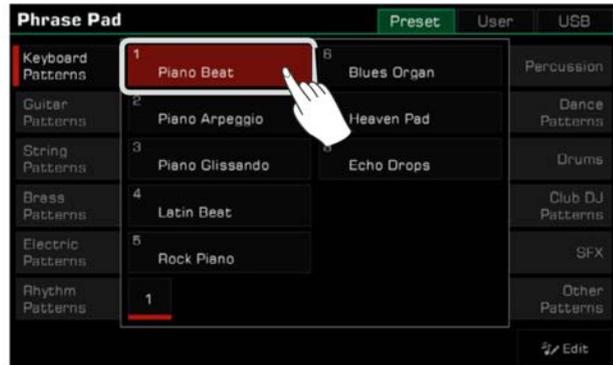
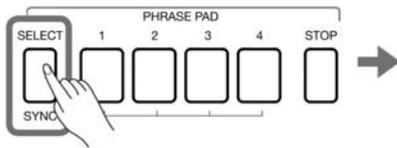
Ein "Phrase Pad" ist eine kurze rhythmische Sequenz oder eine Sequenz von Phrasen. Ähnliche Arten von Sequenzen werden kombiniert und formen eine "Phrase Pad Bank".

Das Instrument verfügt über mehr als 180 Phrase Pad Bänke mit jeweils vier Sequenzen. Diese Sequenzen variieren in Style und Länge. Experimentieren Sie mit ihnen, um die Sequenzen zu finden, die passend für Ihre Performance sind.

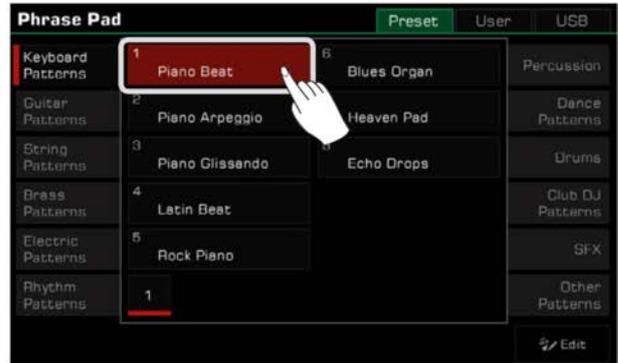
## Phrase Pad Bank auswählen

Phrase Pad kann nur im Style Modus verwendet werden. Es gibt zwei Wege, um ein Phrase Pad auszuwählen:

- Drücken Sie die [PHRASE PAD SELECT]-Taste, um das Phrase Pad-Auswahlmenü aufzurufen. Wählen Sie eine Gruppe, um Phrase Pads eines Stils oder Typs auszuwählen. Drücken Sie den Namen des Phrase Pads, um es auszuwählen.



- Drücken Sie den Phrase Pad-Bereich im Hauptmenü, um das Gruppenmenü dieses Pads aufzurufen. Wechseln Sie Gruppen und blättern Sie durch die Seiten, indem Sie den Touchscreen verwenden. Drücken Sie den Namen des Phrase Pads, um es auszuwählen.

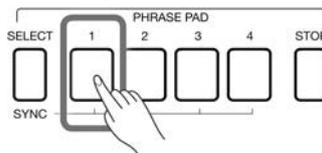


## Phrase Pads spielen

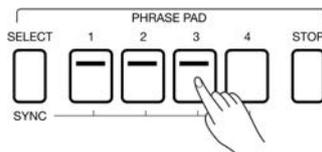
### Ein oder mehrere Phrase Pads spielen

Drücken Sie eine beliebige [PHRASE PAD]-Taste, um die Wiedergabe zu starten. Die LED-Lichter der korrespondierenden Tasten leuchten auf und das Pad spielt entsprechend dem aktuellen Systemtempo.

Während der Wiedergabe, drücken Sie das gleiche Phrase Pad erneut und es beginnt von Anfang an zu spielen.



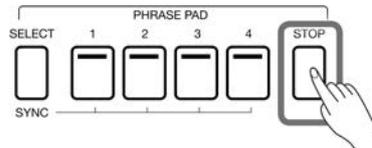
Sie können mehrere Phrase Pads gleichzeitig abspielen. Das neue Phrase Pad starten gleich, nachdem es gedrückt wurde.



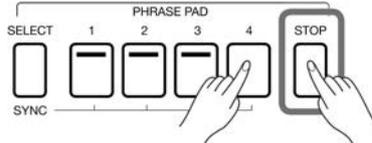
# Phrase Pads

## Phrase Pad Wiedergabe stoppen

Drücken Sie die [PHRASE PAD STOP]-Taste, um alle Phrase Pads gleichzeitig zu stoppen. Alle LED-Lichter werden ausgehen.



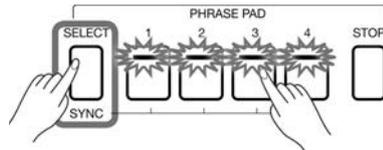
Wenn mehrere Phrase Pads gleichzeitig spielen, können Sie [PHRASE PAD STOP] gedrückt halten und eines der Phrase Pads drücken, um es sofort zu stoppen. Die anderen Phrase Pads spielen weiter.



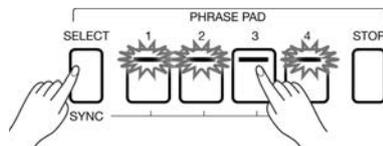
Das Instrument verfügt über zwei Arten von Sequenzen: "Loop-Sequenzen" und "Single-Sequenzen". Die Loop-Sequenz spielt in einer Schleife. Die Single-Sequenz stoppt automatisch, nachdem sie ein mal abgespielt wurde.

## Phrase Pads in Standby Zustand versetzen

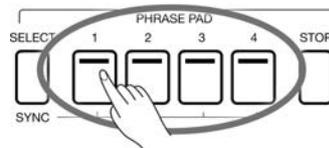
Drücken und halten Sie [PHRASE PAD SELECT]. Drücken Sie ein oder mehrere Phrase Pads gleichzeitig. Die korrespondierenden Phrase Pads können in den Standby Zustand versetzt werden. Die entsprechenden LEDS blinken.



- Drücken und halten Sie dann [PHRASE PAD SELECT]. Drücken Sie eines der Phrase Pads im Standby Zustand und es wird sofort abgespielt. Andere Phrase Pads bleiben im Standby Zustand.



- Wenn Sie alle Phrase Pads, die sich im Standby Zustand befinden gleichzeitig abspielen wollen, drücken Sie ein beliebiges Phrase Pad.

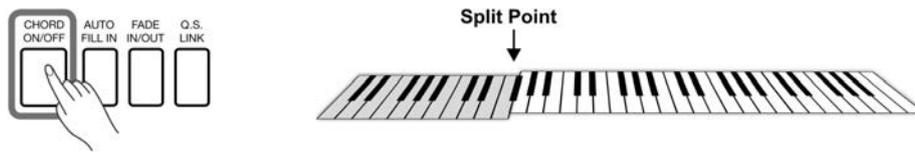


Wenn [CHORD ON/OFF] ausgeschaltet ist, werden durch spielen des Keyboards alle Phrase Pads im Standby Zustand ausgelöst. Wenn Sie den Standby Zustand aufheben wollen, halten Sie [PHRASE PAD STOP] und drücken Sie das Phrase Pad, für das Sie den Standby Zustand aufheben wollen.

## Phrase Pads mit CHORD-Modus spielen

Viele Phrase Pads dieses Instruments reagieren auf Akkorde. Wenn Sie verschiedene Akkorde spielen, verändern Sie die Noten der Phrasen-Sequenzen.

Drücken Sie die [CHORD ON/OFF]-Taste, um diese Funktion einzuschalten. Die linke Seite des Keyboards wird zum Akkordbereich.



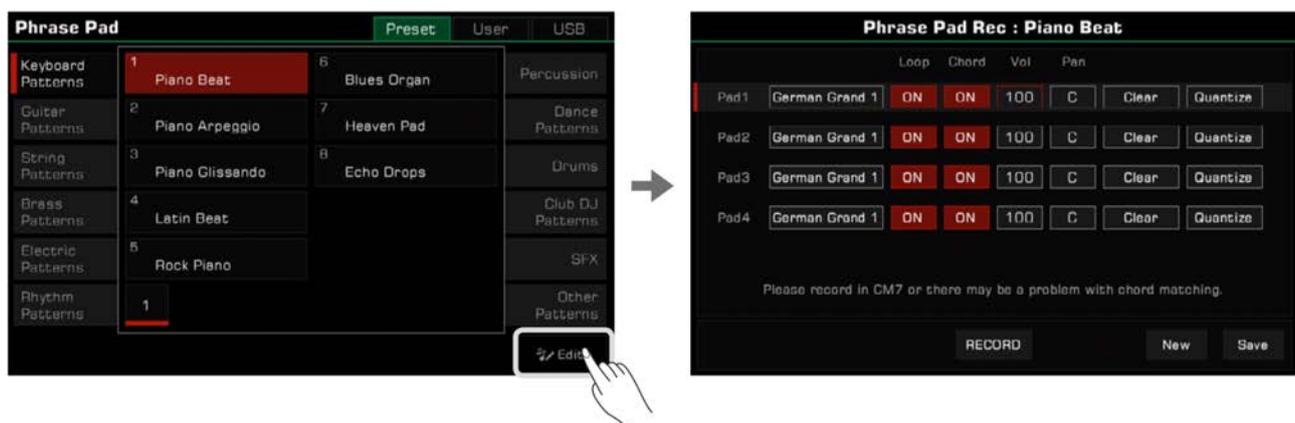
Wählen Sie ein Phrase Pad und spielen Sie verschiedene Akkorde mit Ihrer linken Hand im Akkordbereich.  
Wenn Sie einen Akkord spielen während [CHORD ON/OFF] eingeschaltet ist, wird auch automatisch das Phrase Pad gespielt.

**Tips:** Phrase Pads können von einem Style begleitet werden, um Ihrer Performance zusätzliche Flexibilität zu verleihen. Wenn der Style gespielt wird, drücken Sie das Phrase Pad, um das Phrase Pad synchron mit dem Style spielen zu lassen. Das Phrase Pad reagiert nicht auf Cancel- und Cancel2-Akkorde.

## Phrase Pad Aufnahme

Mit der Phrase Pad Aufnahme-funktion können Sie das voreingestellte Phrase Pad auf einfache Art und Weise anpassen. Sie können u.a. die Sounds oder Spielregeln ändern, Lautstärke und Panning anpassen, etc. Sie können außerdem neue Phrase Pads aufnehmen. Sie können in der "User"-Kategorie bis zu 500 Bänke speichern.

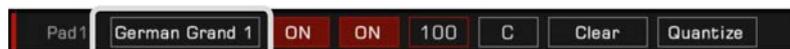
Drücken Sie das Phrase Pad-Feld im Hauptbildschirm, um das Phrase Pad-Interface aufzurufen. Nutzen Sie dann den Bildschirm, um einen Phrase Type-Tab auszuwählen und das Phrase Pad, das Sie bearbeiten wollen, auszuwählen. Klicken Sie dann "Edit", um das Aufnahme-Interface aufzurufen. Wählen Sie anschließend das spezifische Phrase Pad, welches Sie bearbeiten wollen.



## Grundlegende Parameter des Phrase Pads

Dieser Abschnitt beschreibt kurz die Bedeutung der editierbaren Parameter des Phrase Pads und wie man sie einstellt.

### Soundauswahl des Phrase Pads



Ändern Sie den Sound des aktuell ausgewählten Phrase Pads.

Klicken Sie auf den Namen des Sounds, den Sie ändern wollen, um den Auswahlbildschirm aufzurufen. Von diesem Bildschirm aus können Sie jedes Phrase Pad auswählen. Wählen Sie einen neuen Sound, und klicken Sie die Zurück-Taste oder die [EXIT]-Taste auf dem Bedienfeld, um zum Phrase Pad Aufnahmemenu zurück zu gelangen.

### Loop Modus des Phrase Pads



Es gibt zwei Loop Modi des Phrase Pads: Loop ON und Loop OFF. Klicken Sie zum bearbeiten auf den Bildschirm.

Loop ON	Wenn die Phrase beginnt, wird sie in einer Schleife abgespielt bis Sie sie stoppen. Im Allgemeinen ist eine rhythmische Phrase mit einer starken Melody oder eine Percussion Phrase auf diesen Modus eingestellt sein.
Loop OFF	Wenn die Musik beginnt, stoppt die Phrase automatisch, nachdem sie ein mal gespielt wurde. Im Allgemeinen sind Spezialeffekte oder dekorative Phrasen auf diesen Modus eingestellt.

# Phrase Pads

## Akkorderkennung des Phrase Pads



Das Phrase Pad kann eingestellt werden auf Akkorde zu reagieren oder nicht zu reagieren. Klicken Sie zum bearbeiten auf den Bildschirm.

Chord ON	Das Abspielen der Phrase wird von den Akkorden beeinflusst; verschiedene Akkorde erzeugen unterschiedliche Tonhöhen. Im Allgemeinen sind melodische Phrasen so eingestellt, dass sie auf Akkorde reagieren.
Chord OFF	Eine Phrase wird unabhängig vom Akkord abgespielt. Die Tonhöhe bleibt immer gleich. Im Allgemeinen sind Drum Kits oder Spezialsoundeffekte so eingestellt, dass sie nicht auf Akkorde reagieren.

## Lautstärke des Phrase Pads



Passen Sie die Lautstärke des aktuell ausgewählten Phrase Pads an. Klicken Sie den Lautstärkewert, um ihn anzupassen.

## Panning des Phrase Pads



Passen Sie das Panning des aktuell ausgewählten Phrase Pads an. Klicken Sie auf das Panning, um es anzupassen.

## Inhalt des Phrase Pads leeren



Klicken Sie "Clear" und Sie werden aufgefordert, zu bestätigen, ob Sie den musikalischen Inhalt des Phrase Pads löschen wollen. Wenn Sie die "OK"-Taste klicken, werden alle Inhalte des aktuellen Phrase Pads augenblicklich geleert. Zu diesem Zeitpunkt geht das LED-Licht der entsprechenden [PHRASE PAD]-Taste auf dem Bedienfeld aus.

## Noten des Phrase Pads quantisieren



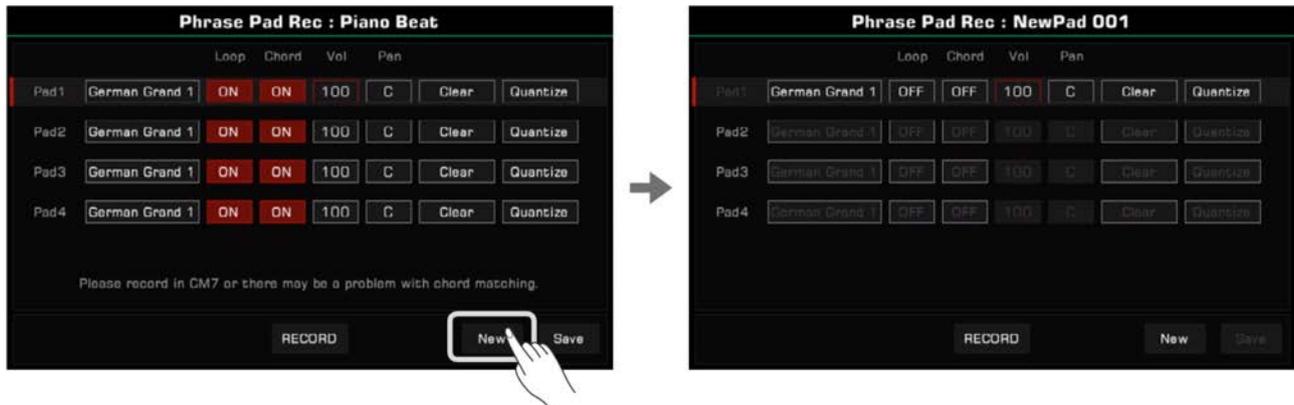
Diese Funktion kann alle Noten in einem Phrase Pad einer bestimmten Regel nach quantisieren. In dieser Weise werden die Noten ordentlicher klingen.

Klicken Sie, um das Dialogfenster aufzurufen und die angemessene Quantisierungsgenauigkeit auszuwählen.

Um das gewünschte Resultat zu erhalten, wird empfohlen, dass Sie den Quantisierungswert auf den kürzesten Notenwert des aktuellen Phrase Pads einstellen. Zum Beispiel, wenn die kürzeste Note im Phrase Pad eine Achtelnote ist, dann wird empfohlen, dass Sie 1/8 als Quantisierungswert auswählen.

## Neue Phrase Pads aufnehmen

Zusätzlich zur Bearbeitung der voreingestellten Phrase Pads dieses Instruments, können Sie außerdem Ihre eigenen Phrase Pads erstellen. Klicken Sie die "New"-Taste unten rechts im Phrase Pad Aufnahmeinterface.



Drücken Sie "RECORD", die Taste wechselt zu "START" und wartet darauf, dass die Aufnahme startet.

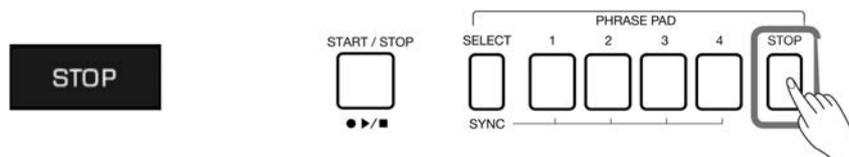


Im Aufnahmevorbereitungszustand, klicken Sie auf den Bildschirm oder drücken Sie die [PHRASE PAD]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Phrase Pad, welches Sie aufnehmen wollen, auszuwählen. Zu diesem Zeitpunkt wird das Metronom automatisch eingeschaltet und Sie können Tempo, Sound, Pitch usw. anpassen.

Sie können auf dem Keyboard spielen, "START" auf dem Bildschirm drücken, oder die [START/STOP]-Taste auf dem Bedienfeld drücken, um die Aufnahme zu starten. Die Bildschirmtaste wechselt zu "STOP". Die [PHRASE PAD]-Taste und die [PHRASE PAD SELECT]-Taste auf dem Bedienfeld können während der Aufnahme nicht verwendet werden.



Nach der Aufnahme, klicken Sie die "STOP"-Taste auf dem Bildschirm oder drücken Sie die [START/STOP]-Taste auf dem Bedienfeld, um die Aufnahme zu stoppen. Drücken Sie die [PHRASE PAD STOP]-Taste, um die Aufnahme zu stoppen.



Sie können auf dem aktuellen System bis zu 32 Takte aufnehmen.

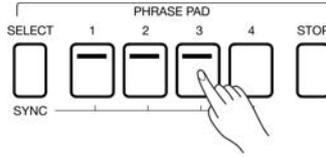
Zu diesem Zeitpunkt können Sie das aufgezeichnete Phrase Pad anhören oder seine Parameter bearbeiten.

<b>Tips:</b>	<p>Wenn die von Ihnen aufgenommene Phrase auf Akkorde reagieren soll, versuchen Sie die internen Noten in einem CM7-Akkord aufzunehmen. Auf diese Weise wird die Phrase unter verschiedenen Akkorden normal abgespielt.</p> <p>Bitte beachten Sie, dass jede Phrase Pad Aufnahme die vorherige Aufnahme überschreibt. Die vorherige Aufnahme kann nicht wiederhergestellt werden.</p> <p>Aufgrund von Einschränkungen der Systemressourcen können IFX nicht für die Phrase Pad Aufnahme verwendet werden.</p>
--------------	---

# Phrase Pads

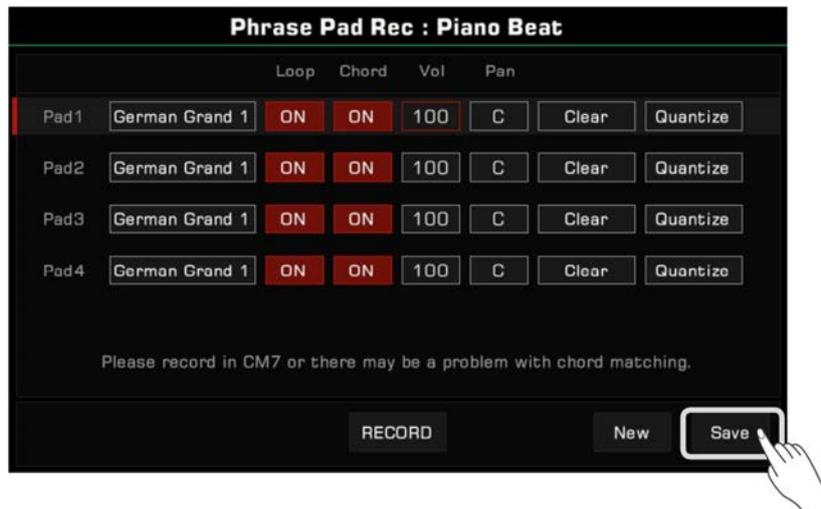
## Bearbeitetes Phrase Pad anhören

Sie können die [PHRASE PAD]-Tasten auf dem Bedienfeld im Aufnahmeinterface verwenden, um Sie anzuhören. Während Sie das Phrase Pad anhören, können die Aufnahmefunktionen nicht verwendet werden.



## Bearbeitetes Phrase Pad speichern

Klicken Sie die "Save"-Taste unten rechts im Phrase Pad Aufnahmeinterface, geben Sie den Namen der Bank, die Sie speichern wollen mithilfe der Bildschirmtastatur ein, und klicken Sie "OK", um sie ins Benutzerverzeichnis zu speichern.



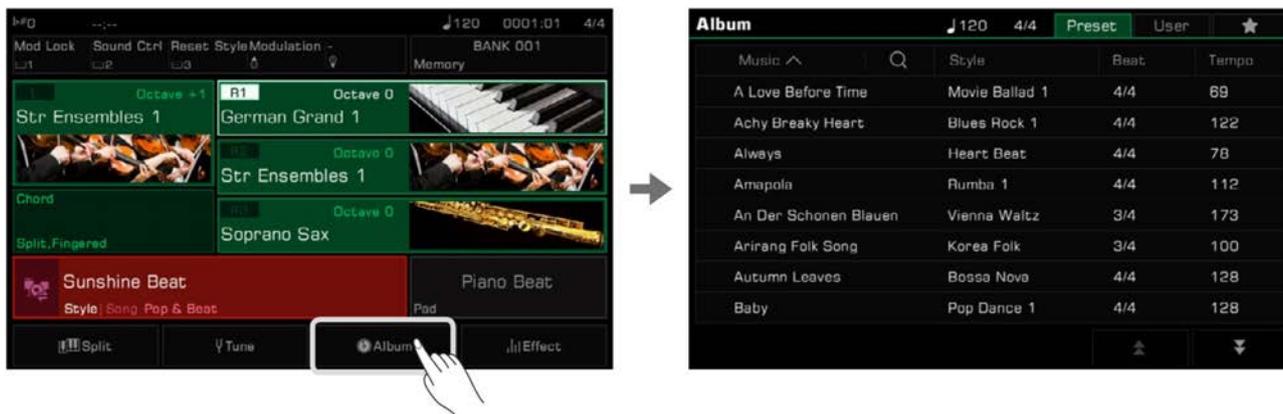
Sie können User Phrase Pad-Bänke auch auf ein USB-Speichermedium speichern und sie dort löschen oder umbenennen.

Die Albumfunktion des Instruments hilft Ihnen das Beste aus den Bedieneinstellungen heraus zu holen, um Ihre Songs zu spielen. Wenn Sie einen Song im Album finden und auswählen, legt das Instrument automatisch die besten Einstellungen für diesen Song fest. Sie können Ihre Bedieneinstellungen auch als neues Album speichern.

Sie haben die Möglichkeit die Alben nicht nur alphabetisch nach dem Namen zu sortieren (die "Music"-Spalte), sondern auch nach Style, Taktart, oder Tempo. Drücken Sie den gewünschte Spaltentitel, um die Sortierkriterien zu ändern. Drücken Sie ihn erneut, um die Spaltenreihenfolge umzukehren.

## Album auswählen und das Keyboard spielen

1. Drücken Sie "Album" im Hauptmenü, um das Albenauswahlmenü aufzurufen.



2. Drücken Sie, um ein Album auszuwählen. Alle Bedieneinstellungen werden sofort entsprechend dem ausgewählten Album geändert und zum Stylemodus gewechselt.



Scrollen Sie hoch und herunter, indem Sie die Pfeile unten rechts drücken.



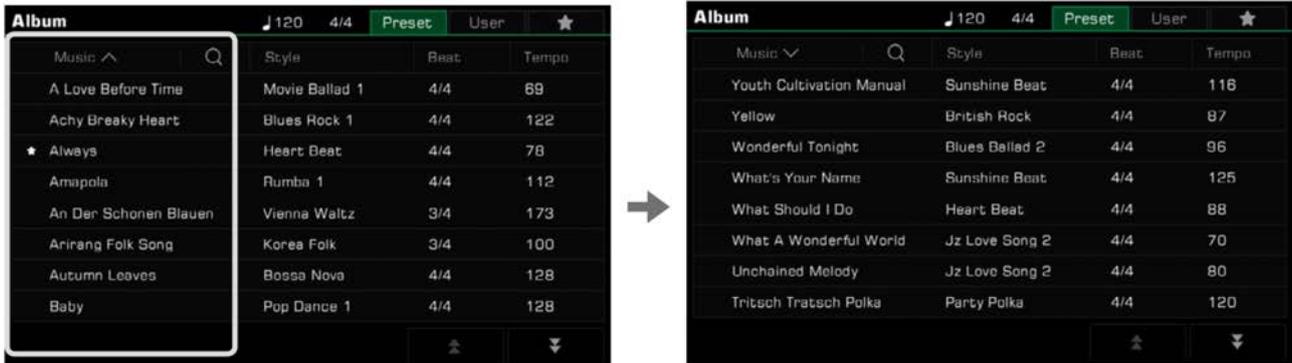
3. Beginnen Sie den Song auf dem Keyboard zu spielen.

# Alben

## Alben sortieren

Um das gewünschte Album einfacher finden zu können, können Sie die Sortierfunktion verwenden.

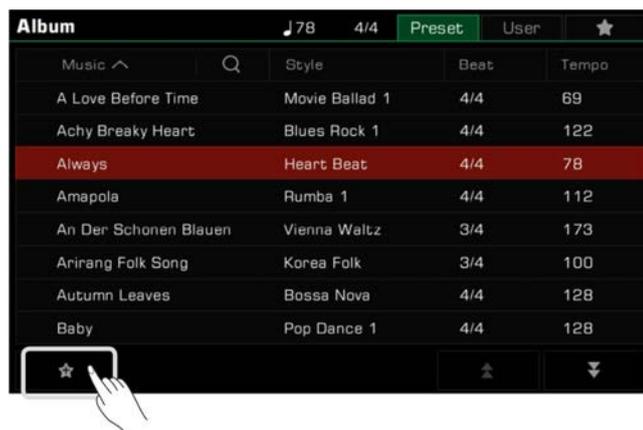
Drücken Sie den Titelnamen, um die Alben nach Kategorie zu sortieren. Drücken Sie "Music", um die Alben alphabetisch von A->Z zu sortieren. Drücken Sie "Beat" oder "Tempo", um die Alben entsprechend ihrer Taktart oder ihrem Tempo in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren.



## Alben zu "My Favorites" hinzufügen

Sie können das aktuell ausgewählte Album wie folgt zu "My Favorites" hinzufügen:

1. Drücken Sie das "Zu Favoriten hinzufügen"-Symbol unten im Menü und ein Stern erscheint auf dem aktuell ausgewählten Album. Drücken Sie die Taste erneut, um das Album aus "My Favorites" zu entfernen.



2. Drücken Sie den "My Favorites"-Tab oben rechts, um das Album, das Sie markiert haben einzusehen. In diesem Menü können Sie Ihre Favoriten jederzeit entfernen.



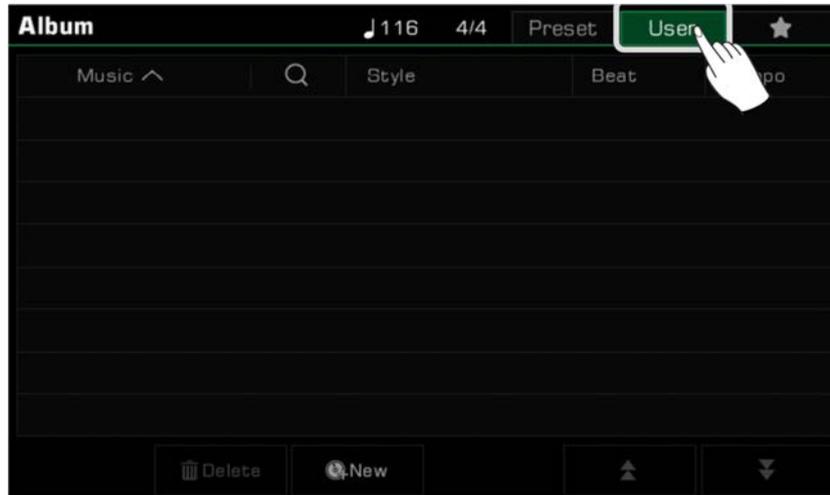
## Album hinzufügen oder löschen

### User Album hinzufügen

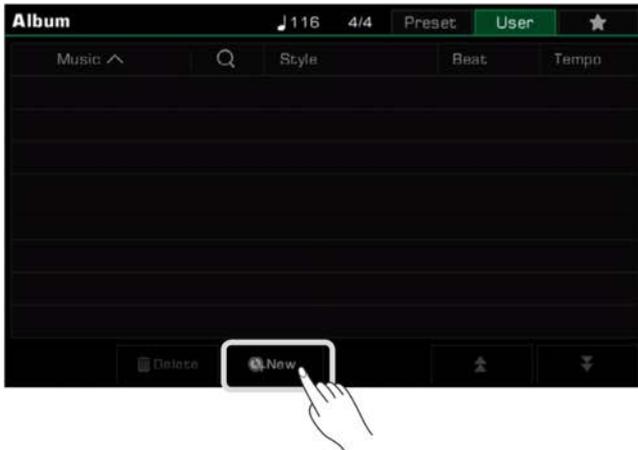
Unter Umständen müssen Sie die Bedienfeldeinstellungen des Instruments anpassen, um verschiedene Songs zu spielen.

Indem Sie die Albumfunktion wie folgt verwenden, können Sie Ihre Bedienfeldeinstellungen auf schnelle Weise zu einem User Album hinzufügen, sie umbenennen, und sie mit einer einfachen Suche abrufen.

1. Drücken Sie den "User"-Tab oben im Menü, um die User Albumanzeige aufzurufen.

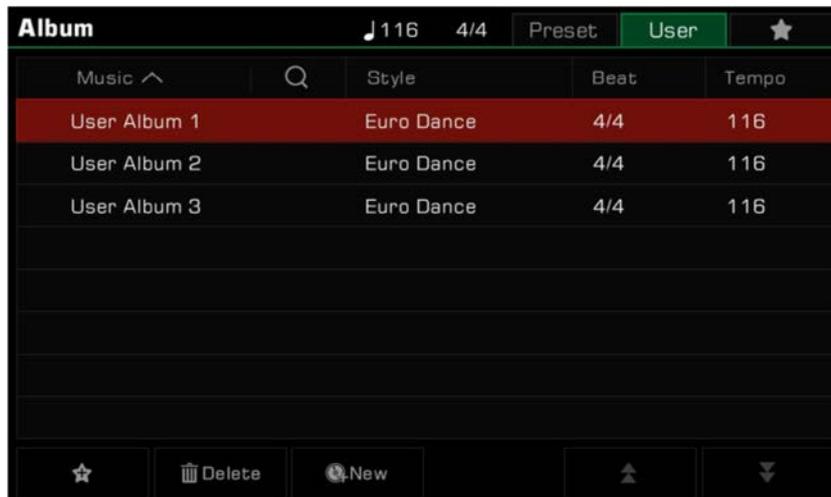


2. Drücken Sie das "New"-Symbol, um ein Dialogfenster, welches Sie fragt, ob Sie die aktuellen Bedienfeldeinstellungen zur User Liste hinzufügen wollen, aufzurufen. Drücken Sie "OK", um die Bildschirmtastatur aufzurufen und das Album zu benennen.



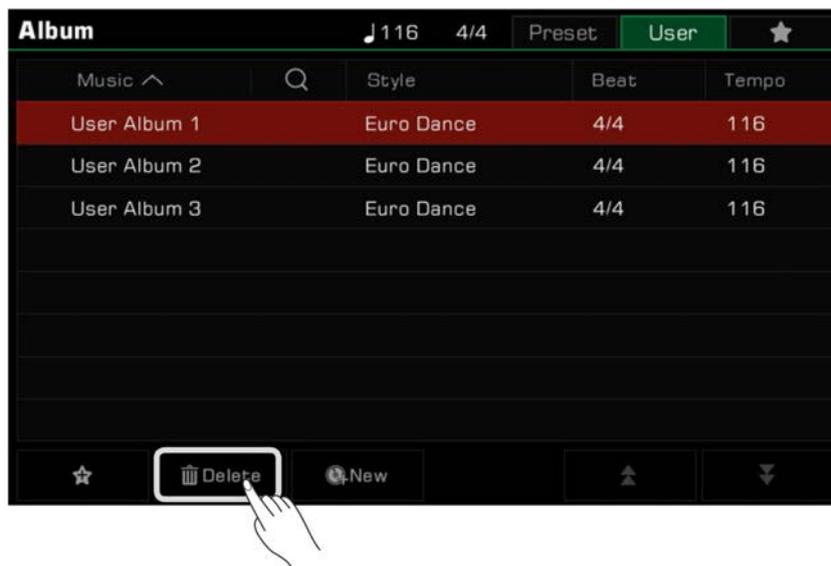
# Alben

3. Das Album, das Sie gerade hinzugefügt haben erscheint nun in der User Liste. Jedes Mal, wenn Sie den Song mit den gleichen Einstellungen spielen wollen, wählen Sie einfach das Album aus.



## User Album löschen

Sie können den aktuell ausgewählten Artikel löschen, indem Sie das "Delete"-Symbol klicken. Drücken Sie "OK" im Dialogfenster und das Album wird gelöscht. Die aktuellen Bedienelementeinstellungen werden nicht verändert.



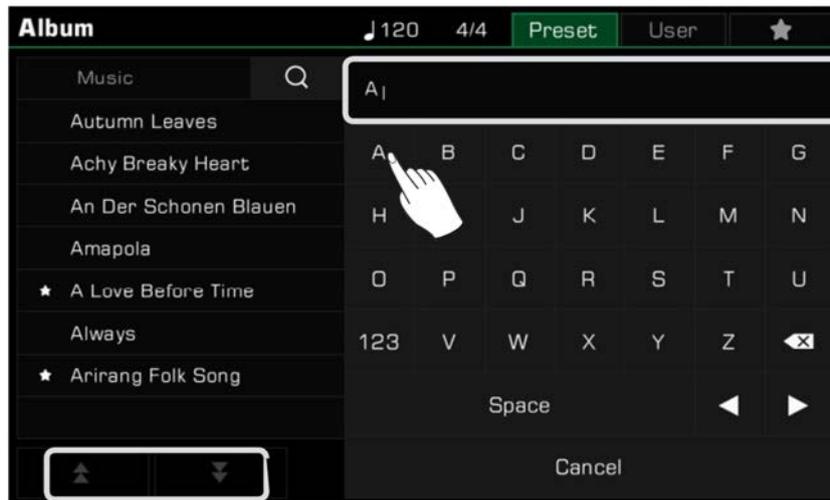
## Album suchen

Verwenden Sie die Suchfunktion, um ein Album zu finden.

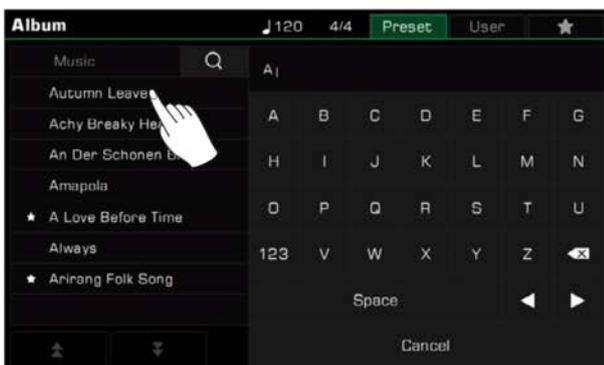
1. Drücken Sie das "Suchen"-Symbol im Auswahlmü, um die Bildschirmtastatur aufzurufen.



2. Geben Sie den Albumnamen, den Sie suchen wollen, ein. Suchergebnisse erscheinen in der Spalte links. Verwenden Sie die hoch und herunter Pfeile, um durch die Liste zu scrollen.



Drücken Sie den Namen des Albums, um es auszuwählen.



# Demo

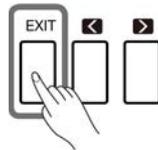
Dieses Instrument ist mit 3 voreingestellten Demos ausgestattet, welche Ihnen einen Überblick über die musikalischen Eigenschaften und Funktionen des Instruments geben.

Drücken Sie die [STYLE SELECT]- und [SONG SELECT]-Tasten gleichzeitig, um das Demomenü aufzurufen. Die Demomusik beginnt augenblicklich zu spielen.

Drücken Sie die Demonummer unten rechts oder verwenden Sie das [WÄHLRAD] oder die [←]/[→]-Tasten, um zwischen den Demos zu wechseln. Sie können außerdem das Tempo anpassen, und das Demo starten oder stoppen.



Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Demowiedergabe zu stoppen und zum Hauptmenü zurückzukehren.



Dieses Instrument verfügt über ein starkes und intuitives Mixer-Interface, welches Ihnen ermöglicht auf einfache Art und Weise die Lautstärkenverhältnisse zwischen allen Audiokanälen des gesamten Instruments anzupassen.

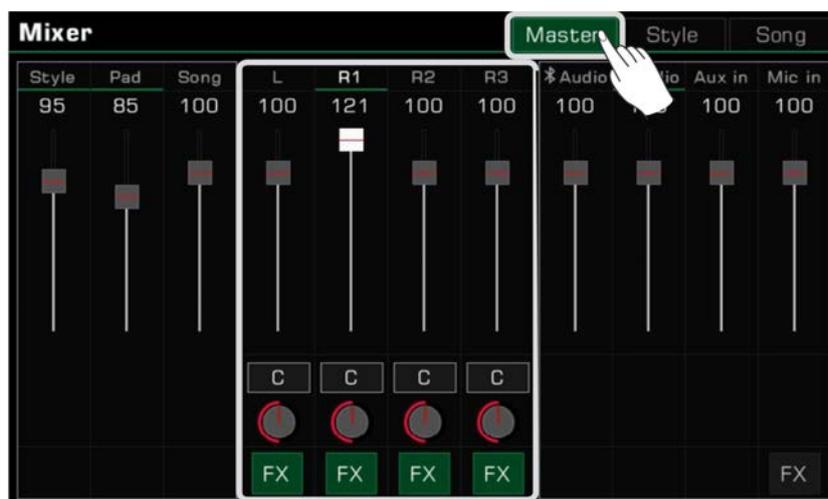
Drücken Sie die [MIXER CONSOLE]-Taste, um das Mischpult-Interface aufzurufen.



## Lautstärke und Panning der Keyboard-Parts anpassen

Passen Sie die Lautstärkeverhältnisse und das Kanal-Panning wie folgt an:

1. Drücken Sie die "Master"-Taste, um das Hauptinterface aufzurufen. Von hier aus können Sie die Lautstärken von L, R1, R2, und R3 anpassen.

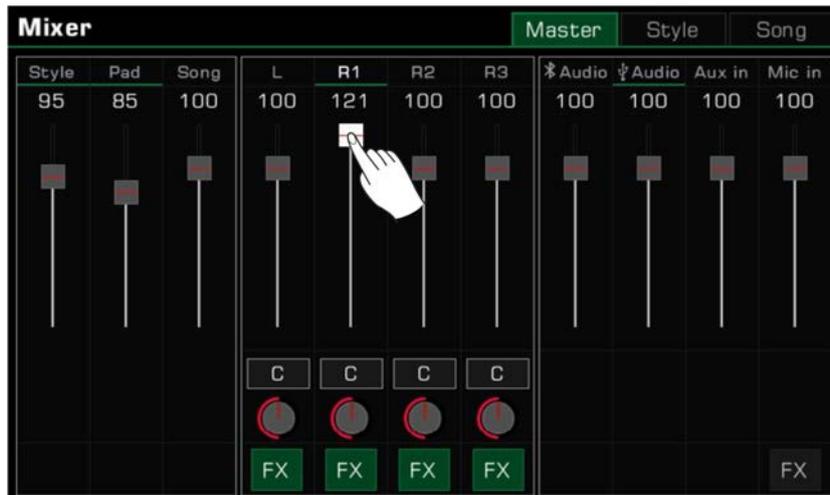


2. Stellen Sie sicher, dass der Part, den Sie anpassen, eingeschaltet ist.

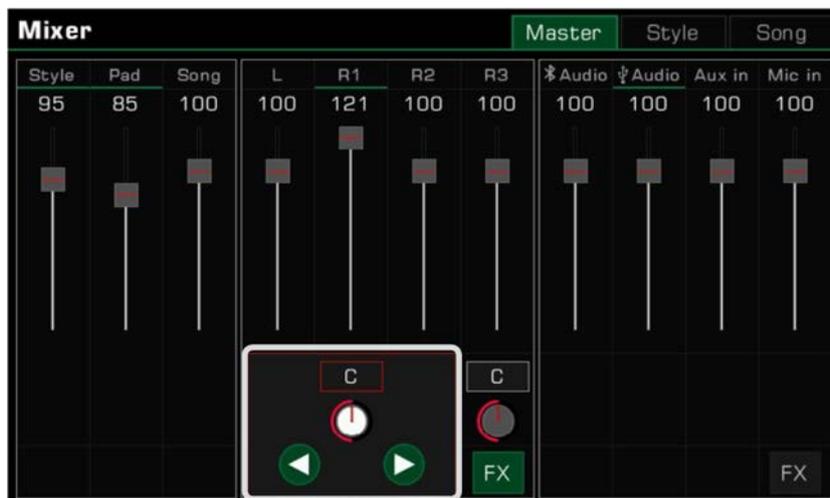


# Mixer

3. Drücken und halten Sie einen Lautstärkeregler und bewegen Sie ihn hoch oder herunter, um die Lautstärke für diesen Part anzupassen. Sie können auch das [WÄHLRAD] oder die [<|/>]-Tasten verwenden, um die Lautstärke anzupassen.



4. Um das links/rechts Panning eines Part anzupassen. drücken Sie den runden Knopf, um ein Kombinationsfeld aufzurufen. Passen Sie den Pan-Wert an, indem Sie die Pfeile drücken, oder das [WÄHLRAD] oder die [<|/>]-Tasten verwenden.

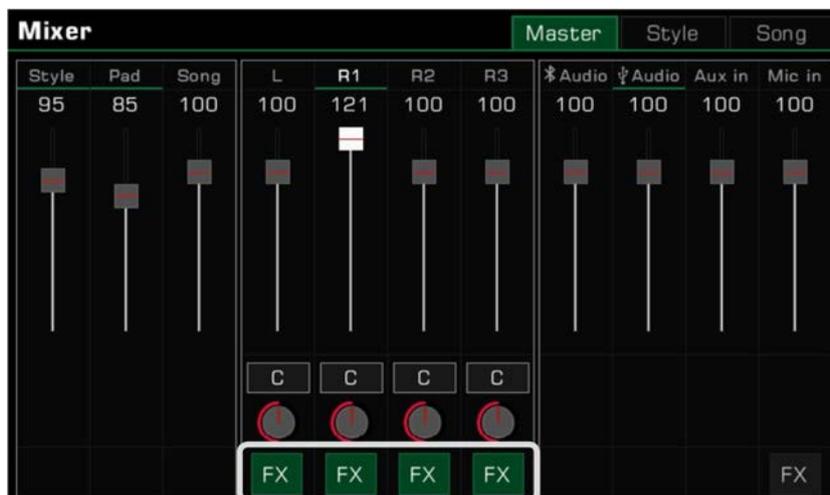


## “Insert Effekte” (IFX) EIN/AUS schalten.

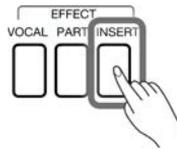
Dieses Instrument verfügt über reichhaltige und leistungsstarke Effekte, unter anderem “Global Effects” und “Insert Effects (IFX)”. Die starken IFX verleihen dem Sound Tiefe, um Ihre Performance dynamischer zu gestalten.

Es gibt zwei Wege, um IFX ein- oder auszuschalten:

1. Im Hauptinterface, drücken Sie die “FX”-Taste unter jedem Part, um den Effekt ein- oder auszuschalten. Grün zeigt an, dass der Effekt eingeschaltet ist.



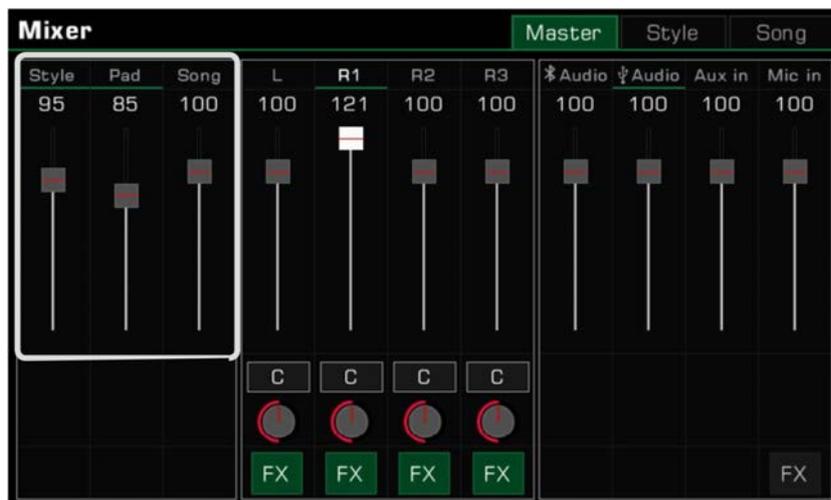
2. Drücken Sie die [INSERT EFFECT]-Taste auf dem Bedienfeld, um die IFX für den aktuellen Part ein- oder auszuschalten.



**Tips:** Lesen Sie den Abschnitt über IFX für detailliertere Informationen.

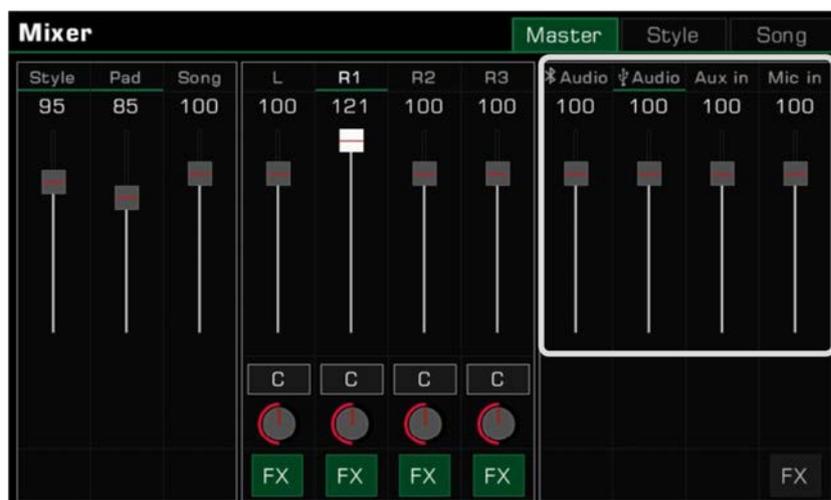
## Style-, Phrase Pad-, und Song-Lautstärke anpassen

Passen Sie die Style-, Phrase Pad-, und Song-Lautstärken im Mixer an, während Sie das Keyboard spielen, um die Lautstärken mit dem Keyboard auszubalancieren.



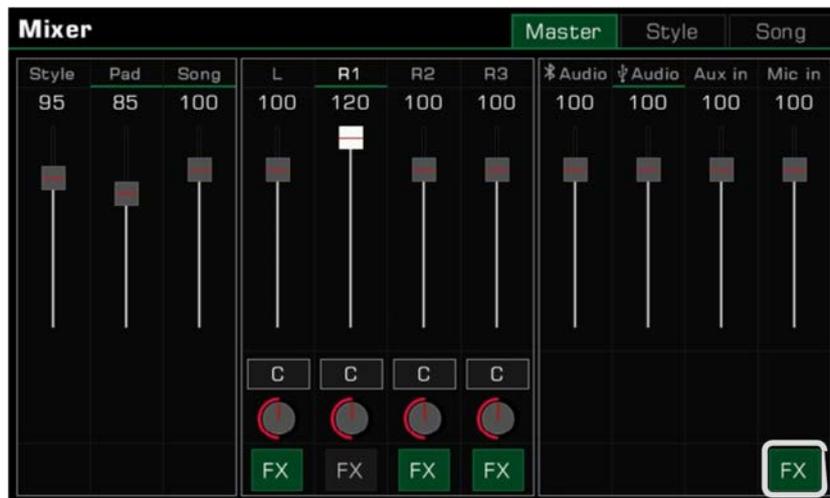
## Input/Output Audio-Lautstärke anpassen

Passen Sie die Bluetooth-Audio-, USB-Audio-, AUX IN-Audio, und Mikrofon-Lautstärke im Mixer an.



# Mixer

Drücken Sie die Mikrofon-“FX”, um den Mikrofon-Effekt ein- oder auszuschalten.

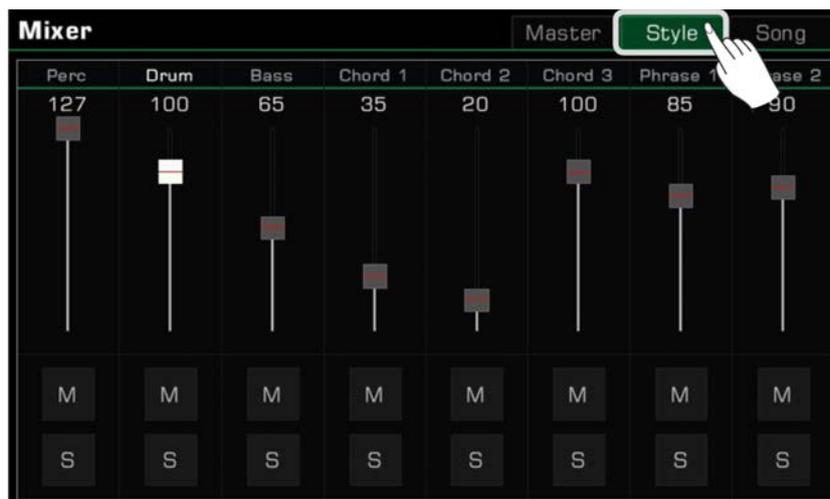


**Tips:** Lesen Sie den Abschnitt über Mikrofone für detailliertere Informationen.

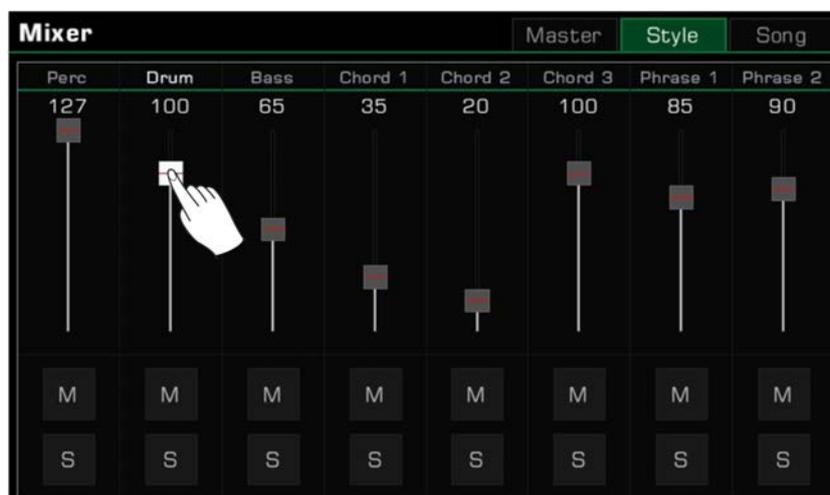
## Style-Kanal-Lautstärke steuern

Passen Sie die Lautstärkeverhältnisse jedes Styles wie folgt an:

1. Drücken Sie den “Style”-Tab, um das Kontrollinterface aufzurufen.

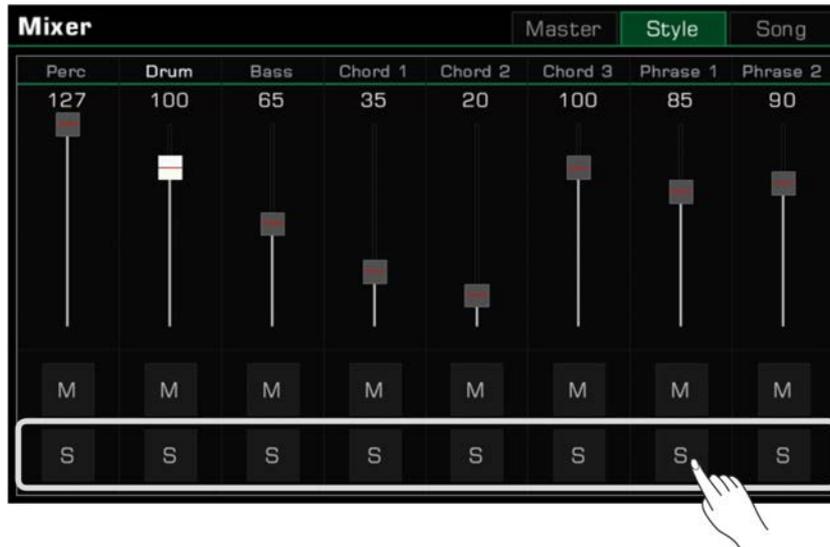


2. Verwenden Sie die Lautstärke-Fader, um die Kanallautstärken anzupassen.

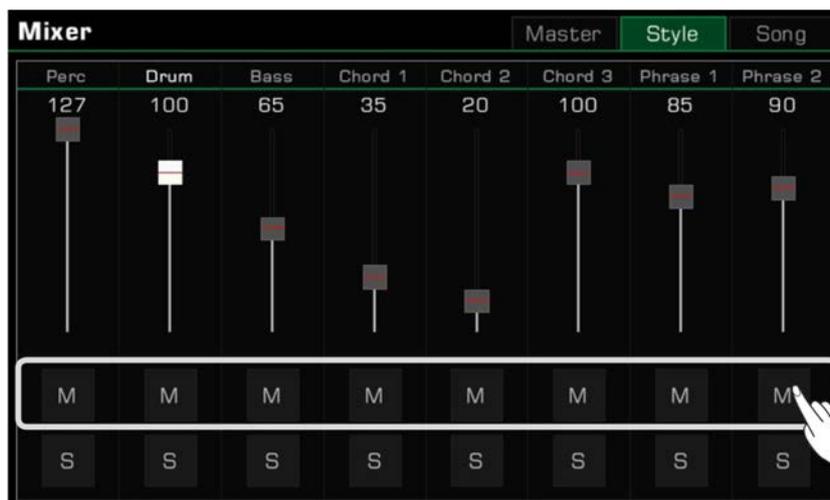


Sie können einzelne Kanäle auch nach Belieben solo oder stumm schalten.

1. Um den Kanal solo anzuhören, drücken Sie die "S"-Taste, um Solo einzuschalten. Drücken Sie die Taste erneut, um sie auszuschalten.



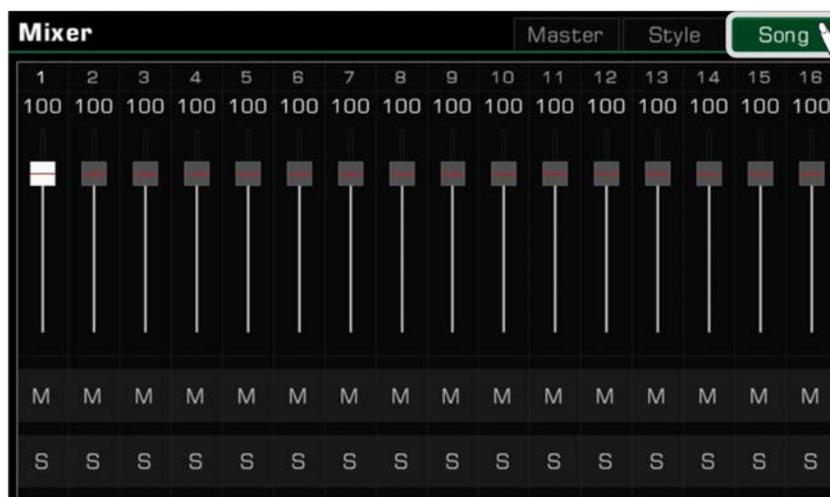
2. Drücken Sie die "M"-Taste, um den Kanal stumm zu schalten. Drücken Sie die Taste erneut, um den Kanal wieder einzuschalten.



## Song Track-Lautstärke steuern

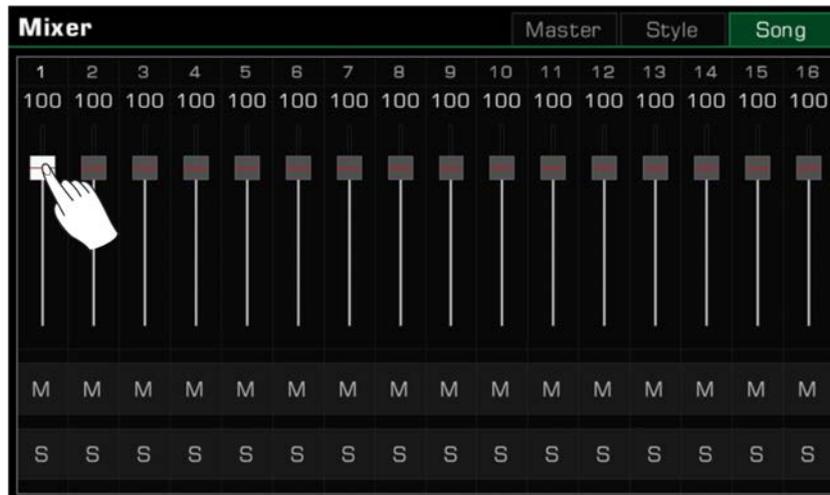
Passen Sie das Lautstärkenverhältnis zwischen jedem Track eines Songs wie folgt an:

1. Drücken Sie den "Song"-Tab, um das Kontrollinterface aufzurufen.



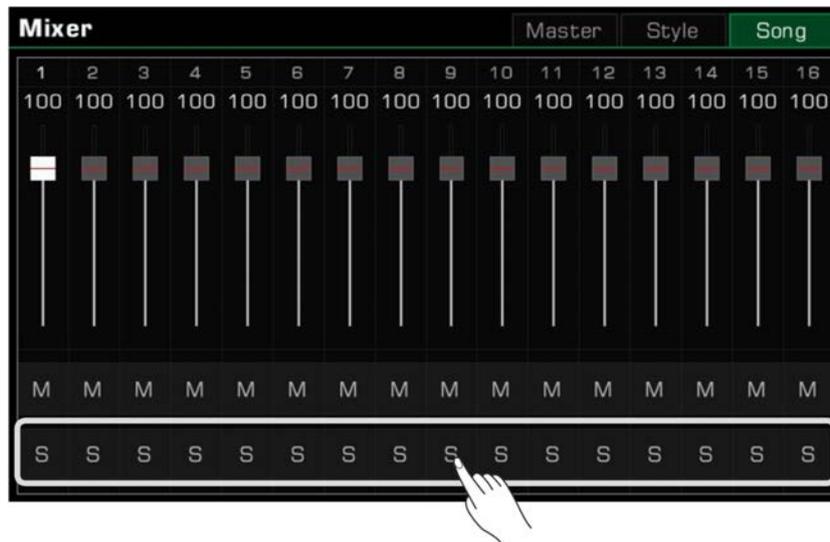
# Mixer

2. Verwenden Sie die Lautstärke-Fader, um die Lautstärke der einzelnen Tracks anzupassen.

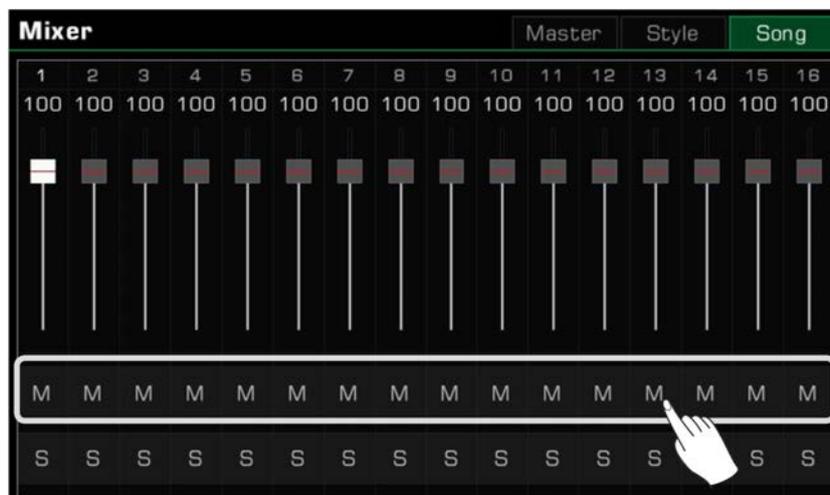


Sie können einzelne Tracks auch nach Belieben solo oder stumm schalten.

1. Um einen Track solo anzuhören, drücken Sie die "S"-Taste, um Solo einzuschalten. Drücken Sie die Taste erneut, um sie auszuschalten.



2. Drücken Sie die "M"-Taste, um den Track stumm zu schalten. Drücken Sie die Taste erneut, um den Track wieder einzuschalten.



# Performance Speicher

Die Performance Speicher (Performance Memory) Funktion erlaubt es Ihnen spontan auf Ihre gespeicherten Performances zuzugreifen. Speichern Sie Bedienfeldeneinstellungen auf eine "Performance Memory"-Taste. Rufen Sie dann Ihre benutzerdefinierten Bedienfeldeneinstellungen augenblicklich auf, indem Sie eine einzige Taste ([PERFORMANCE MEMORY 1] - [PERFORMANCE MEMORY 8]) drücken.

Das Instrument verfügt über 60 Performance Speicherbänke mit jeweils 8 Speicherplätzen.

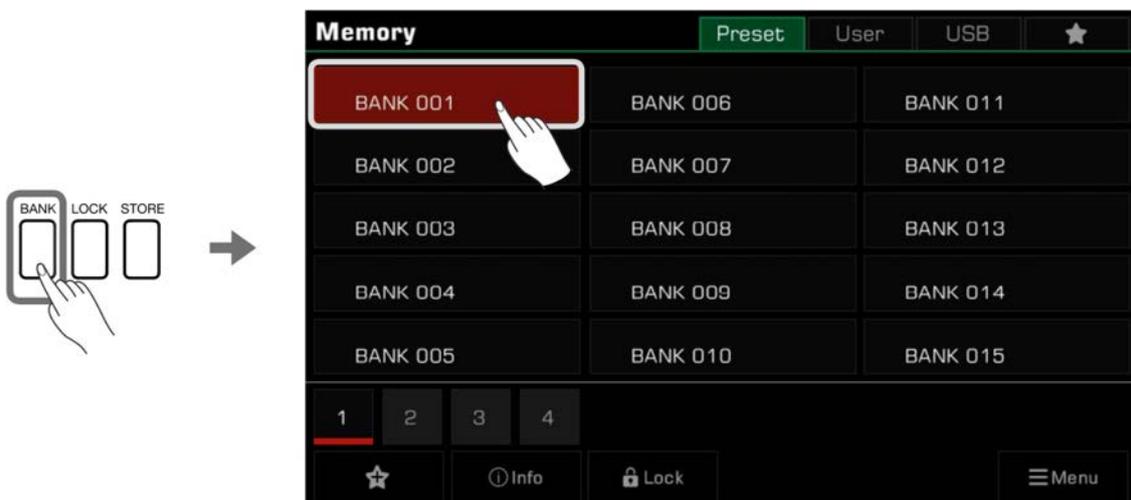
## Bank und Performance Speicher auswählen

### Performance Speicherbank auswählen

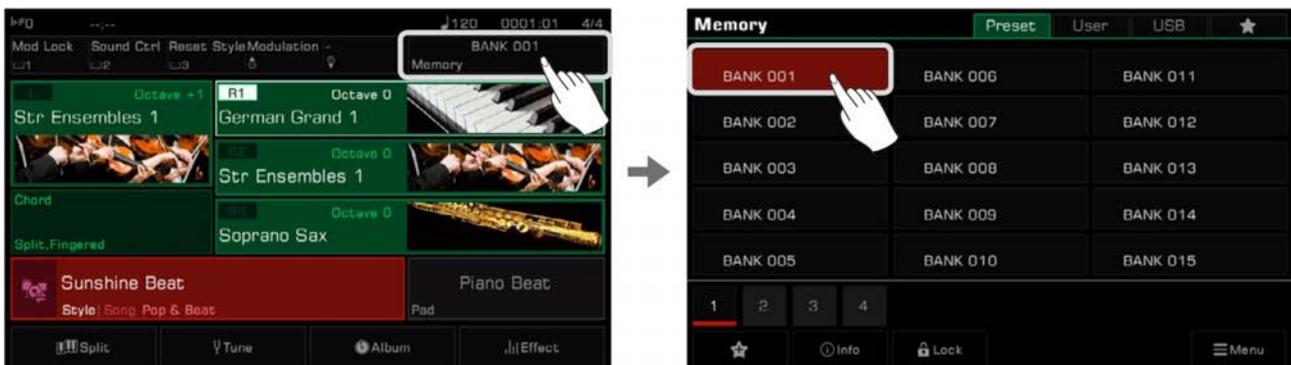
Jeder Performance Speicher wird in einer Bank gespeichert. Jede Speicherbank beinhaltet acht Performance Speicher.

Es gibt zwei Wege, um eine Performance Speicherbank auszuwählen:

- Drücken sie die [BANK]-Taste, um das Performance Speicherbank Auswahlmenü aufzurufen. Sie können zwischen den Seiten blättern, indem Sie die Seitentasten verwenden. Drücken Sie dann einen Namen, um eine Bank auszuwählen.

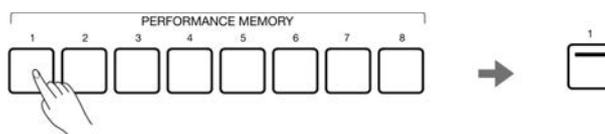


- Drücken Sie die Speicherdisplayfläche im Hauptmenü um das Auswahlmenü aufzurufen. Sie können zwischen den Seiten blättern, indem Sie die Seitentasten verwenden. Drücken Sie dann einen Namen, um eine Bank auszuwählen.



### Performance Speicher abrufen

Drücken Sie eine der [PERFORMANCE MEMORY]-Tasten ([PERFORMANCE MEMORY 1] - [PERFORMANCE MEMORY 8]), um die Bedienfeldeneinstellungen, die Sie auf dem Speicherplatz gesichert haben, aufzurufen. Das LED leuchtet.



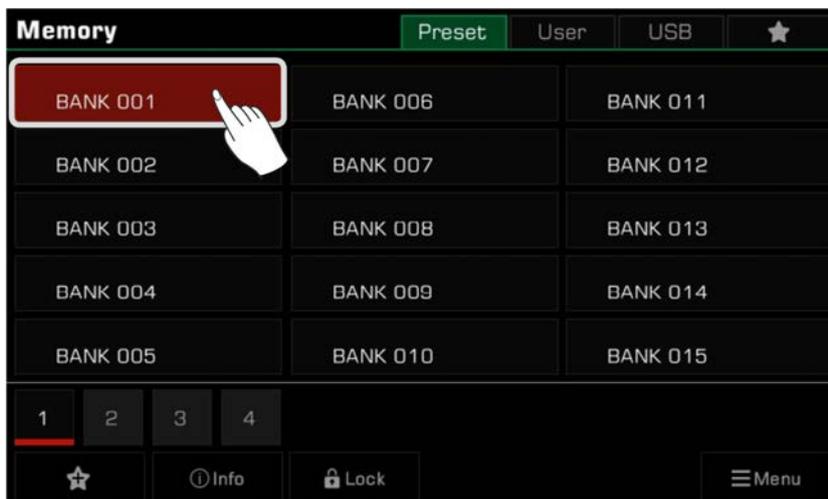
**Tips:** Stellen Sie sicher, dass der [Q.S.]-Schalter ausgeschaltet ist, bevor Sie einen Speicher auswählen.

# Performance Speicher

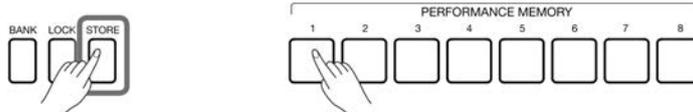
## Einstellungen als Performance Speicher sichern

Sichern Sie Ihre aktuellen Bedienfeldeinstellungen wie folgt als Performance Speicher:

1. Wählen Sie eine Performance Speicherbank, in die Ihre Einstellungen gespeichert werden sollen.



2. Drücken und halten Sie die [STORE]-Taste auf dem Bedienfeld und drücken Sie eine der [PERFORMANCE MEMORY]-Tasten, um die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf diesem Speicherplatz zu sichern.

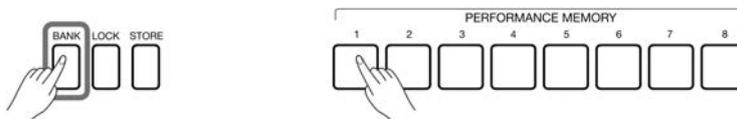


### HINWEIS!

Nachdem Sie einen Performance Speicher gesichert haben, wird die neue Einstellung alle bestehenden Einstellungen ersetzen. Überprüfen Sie die Speichereinstellungen bevor Sie speichern, um zu vermeiden, dass Sie Einstellungen verlieren, die Sie behalten wollen.

## Performance Speicher löschen

Drücken und halten Sie die [BANK]-Taste auf dem Bedienfeld und drücken Sie eine der [PERFORMANCE MEMORY]-Taste, um die Daten auf diesem Speicherplatz zu löschen. Das LED geht aus, was darauf hinweist, dass keine Daten vorhanden sind.

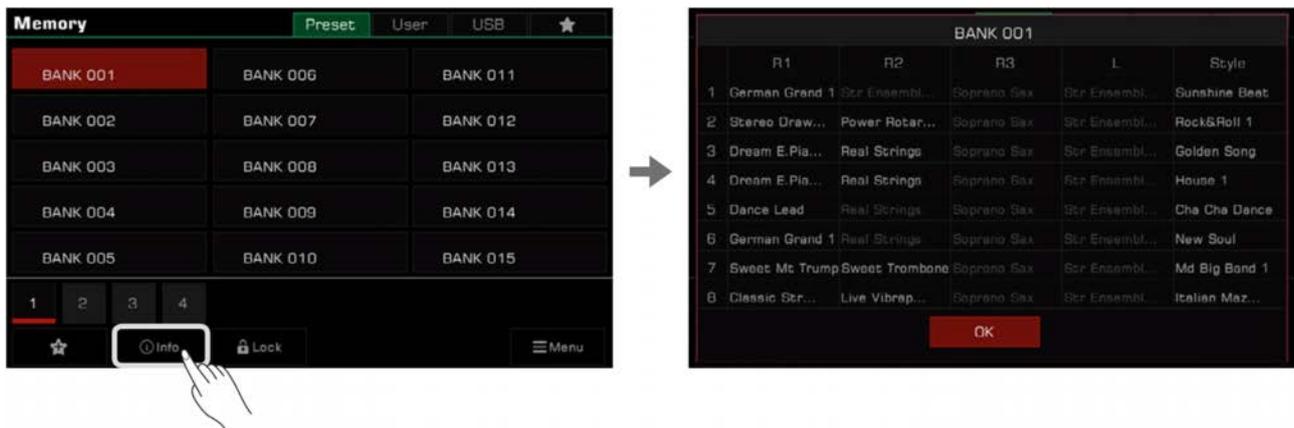


## Grunddaten der Performance Speicherbank einsehen

Die Grunddaten einer Performance Speicherbank beinhalten 9 wesentliche Einstellungsparameter:

- R1 Soundname und Part Switch
- R2 Soundname und Part Switch
- R3 Soundname und Part Switch
- L Soundname und Part Switch
- Stylename

Diese Informationen helfen Ihnen sich an den Inhalt des aktuell ausgewählten Speicherplatz zu erinnern. Drücken Sie das "Info"-Symbol unten im Menü, um das Dialogfenster mit den Grunddaten aufzurufen.

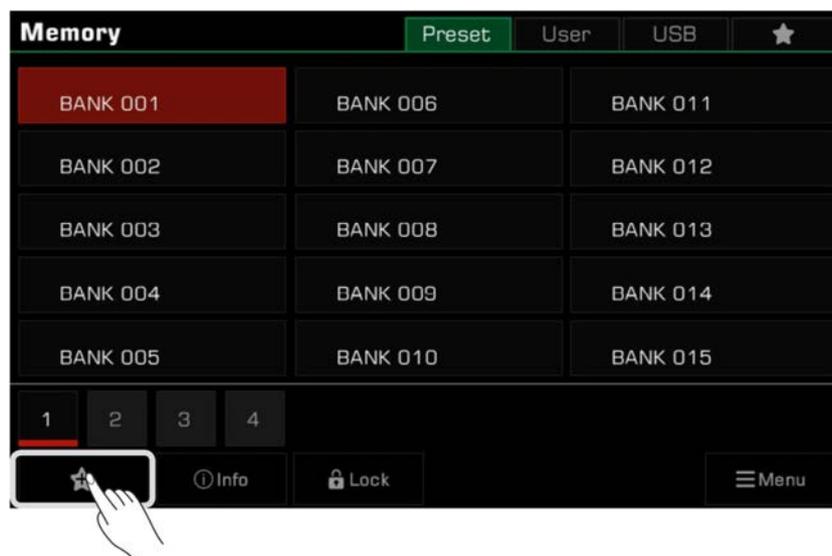


Drücken Sie "OK", um zu bestätigen und das Fenster zu schließen.

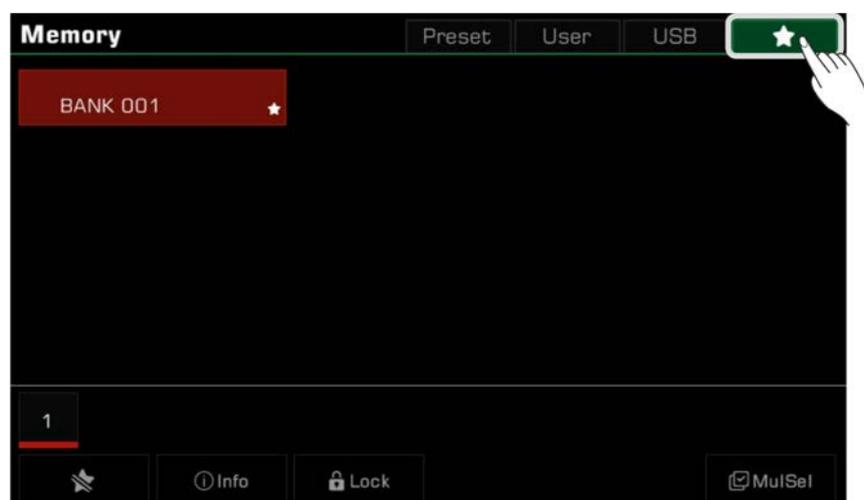
## Bank zu "My Favorites" hinzufügen

Fügen Sie eine ausgewählte Bank wie folgt zu "My Favorites" hinzu:

1. Drücken Sie das "Zu Favoriten hinzufügen"-Symbol. Ein Stern erscheint neben der ausgewählten Bank. Drücken Sie erneut, um die Bank aus "My Favorites" zu entfernen.



2. Drücken Sie den "My Favorites"-Tab, um die Bank, die Sie als Favorit markiert haben, einzusehen. Sie können einen oder mehrere Ihrer Favoriten jederzeit aus diesem Menü entfernen.

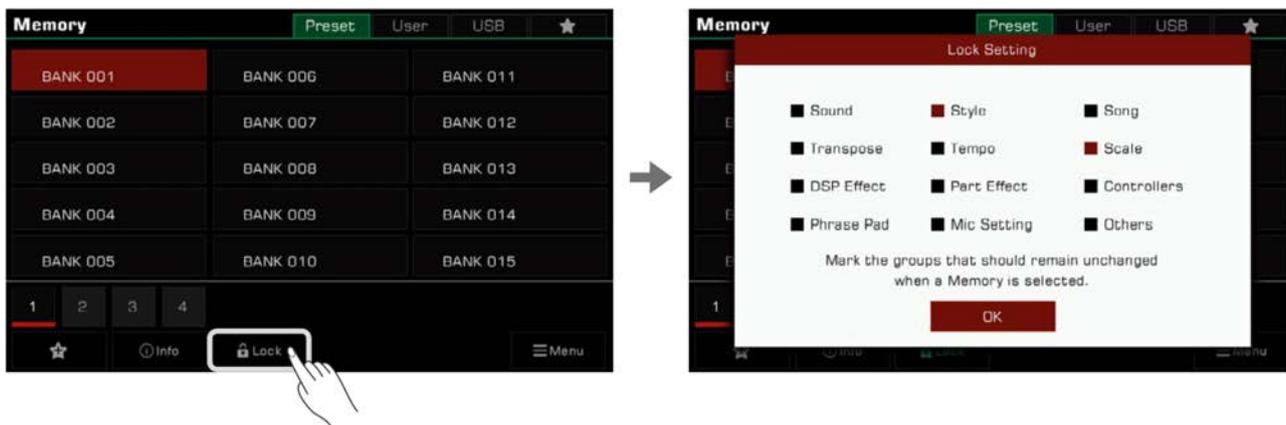


# Performance Speicher

## Einstellungen verriegeln

Abhängig von Ihrer Performance wollen Sie besondere Einstellungen vielleicht beibehalten. Verwenden Sie den Einstellungsriegel, um den verriegelten Artikel der aktuellen Einstellung beizubehalten, wenn Sie zu einem anderen Speicherplatz wechseln.

1. Im Auswahlmenü, drücken Sie das "Lock"-Symbol, um ein Dialogfenster aufzurufen. Wählen Sie dann die Artikel aus, die Sie verriegeln wollen. Drücken Sie "OK", um die Eingabe zu bestätigen und die Einstellung zu speichern.



2. Drücken Sie die [LOCK]-Taste am Bedienfeld, um die Verriegelungsfunktion einzuschalten. Wenn Sie zu einem anderen Speicherplatz wechseln, bleiben die verriegelten Einstellungen gleich mit denen des vorherigen Speicherplatzes.



Drücken Sie die [LOCK]-Taste erneut, um die Lock-Funktion auszuschalten.

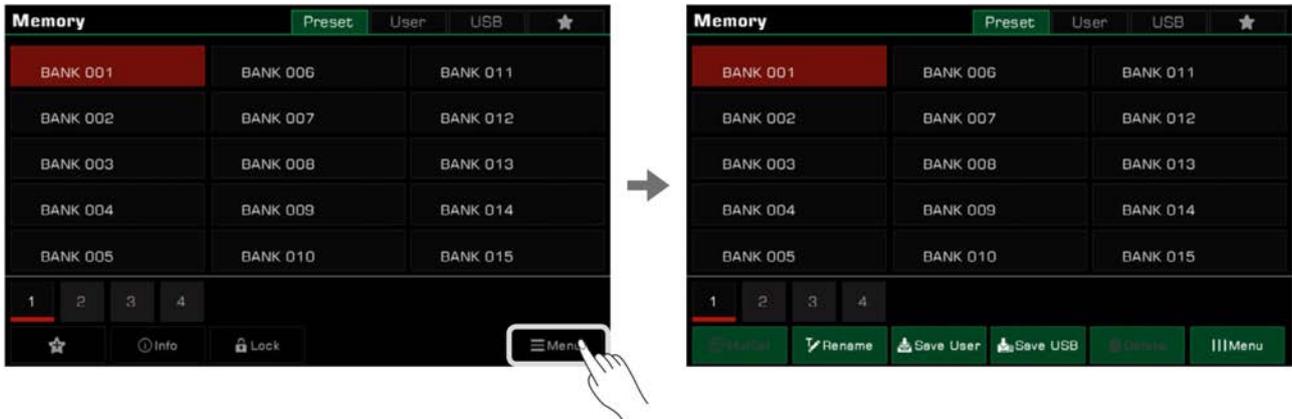
Hier sehen Sie die Parameter, die sie verriegeln können:

Sound	Sound, Part ON/OFF, Sound Octave, DSP Effect, Sound Volume, Sound Pan, Part IFX ON/OFF, Sustain, Mono, Touch ON/OFF, Touch Curve, Touch Flat Velocity, Latch, etc.
Style	Style, Sync Start ON/OFF, Sync Stop ON/OFF, CHORD ON/OFF, Q.S. Link ON/OFF, Chord Velocity Control, Tempo Lock, Auto Break Trigger ON/OFF, Auto Break Trigger Velocity, Chord Detect Mode, L Split Point, Chord Split Point, Style Volume, Style Channel Volume, Style Channel Mute oder Solo etc.
Song	Song, Song Play Mode, Song Volume, Song Channel Volume, Transpose Lock, Sound Link, Song Channel Mute oder Solo etc.
Transpose	Transpose Wert.
Tempo	Tempo Wert.
Scale	Master Tune, alle Scale Tune Einstellungen.
DSP Effect	Global Effect Typ und Parameter.
Part Effect	Part Effect und Part IFX ON/OFF.
Controller	Zuweisbare Schalter-, Joystick-, zuweisbare Pedale-, und Knopf-Einstellungen.
Phrase Pad	Phrase Pad Auswahl, Phrase Pad Playback State, Phrase Pads Volume etc.
Mic Einstellungen	Alle Mikrofon Einstellungen.
Andere	Taktart, Metronom Glocke ON/OFF, Metronom Volume, Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time, Tap Tempo Sound, Style Trigger ON/OFF etc.

## Performance Speicherbank speichern, löschen, und umbenennen

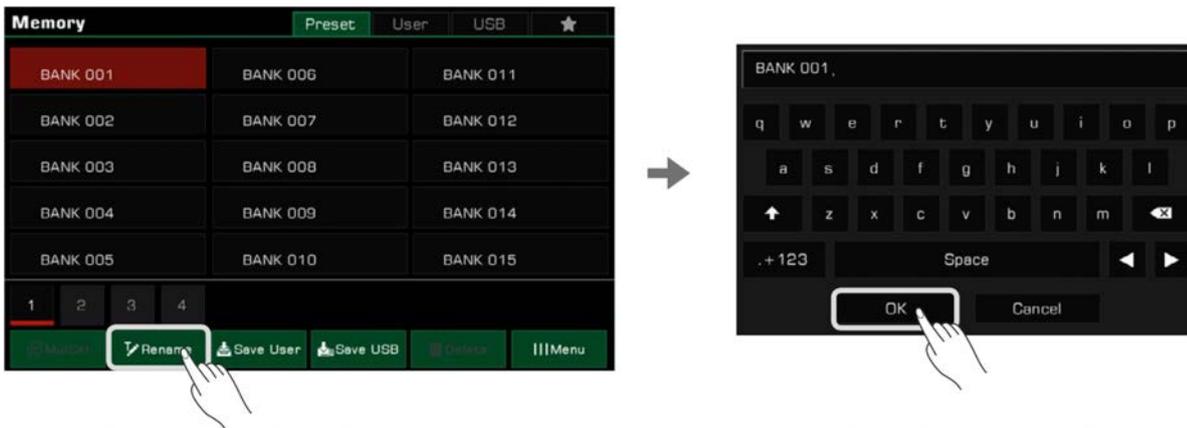
Sie können die ausgewählte Speicherbank umbenennen, sie als User Bank oder auf einem USB-Speichermedium sichern, und andere Aktionen durchführen.

1. Drücken Sie die "Menü"-Taste unten rechts, um ein Kombinationsfeld aufzurufen.

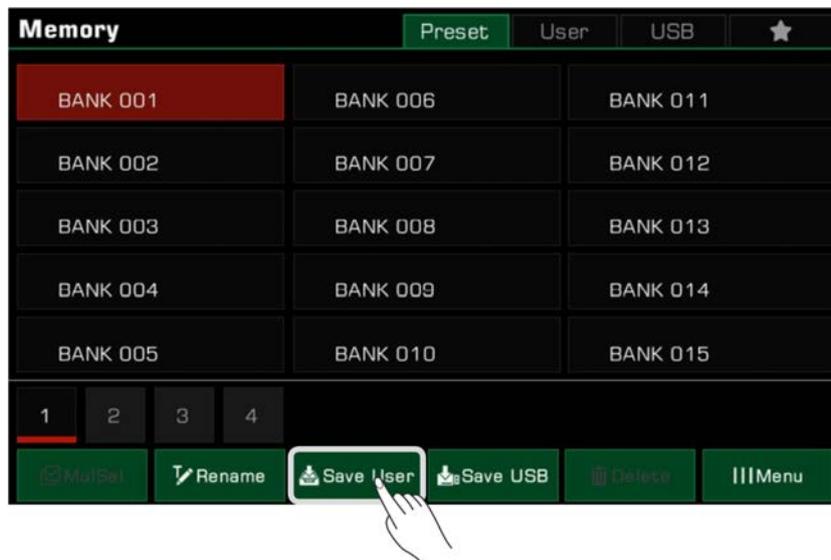


2. Drücken Sie das "Rename"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie "OK", um die neue Speicherbank in den Preset-Tab zu speichern.

Benennen Sie alle Bänke in diesem Instrument neu, um ihre Zugänglichkeit zu erleichtern.

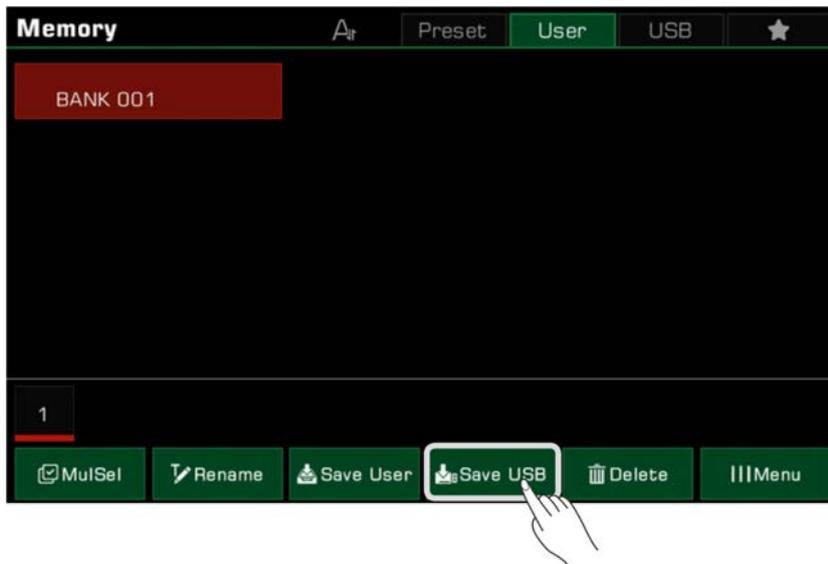


3. Drücken Sie das "Save User"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie "OK", um die neue Speicherbank in den User-Tab zu speichern.



# Performance Speicher

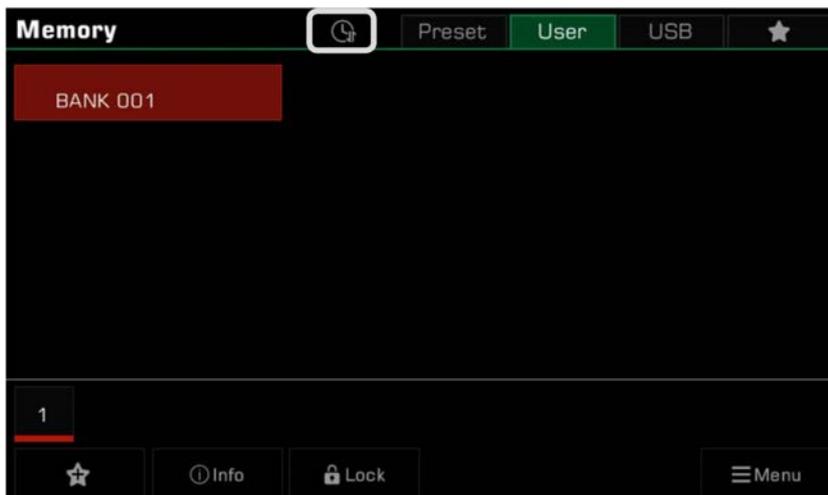
4. Drücken Sie das "Save USB"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie "OK", um die neue Speicherbank auf einem USB-Speichermedium zu speichern.



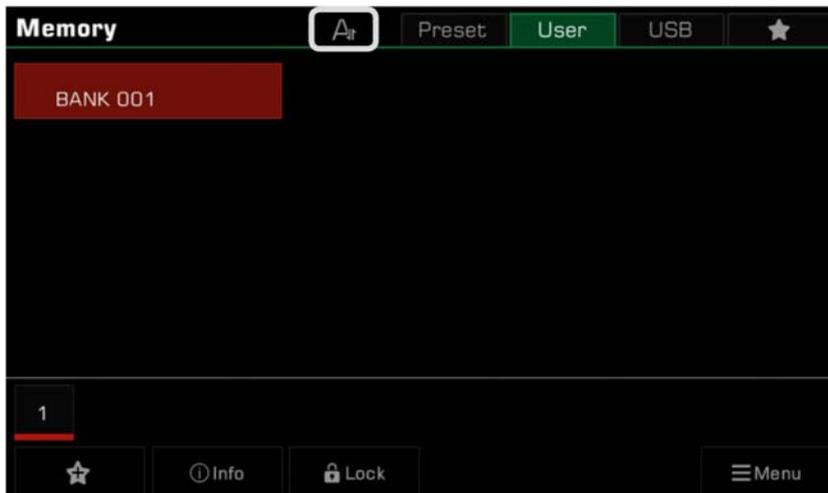
## User Performance Speicherbänke sortieren

Drücken Sie das "Sortieren"-Symbol oben, um die Bänke zu sortieren. Dies wird Ihnen helfen, die Speicherbank, die Sie benötigen, schneller zu finden. Es gibt zwei Wege die Bänke zu sortieren:

- Nach Speicherzeitpunkt sortieren.



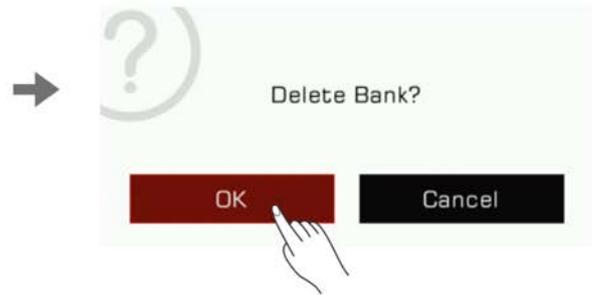
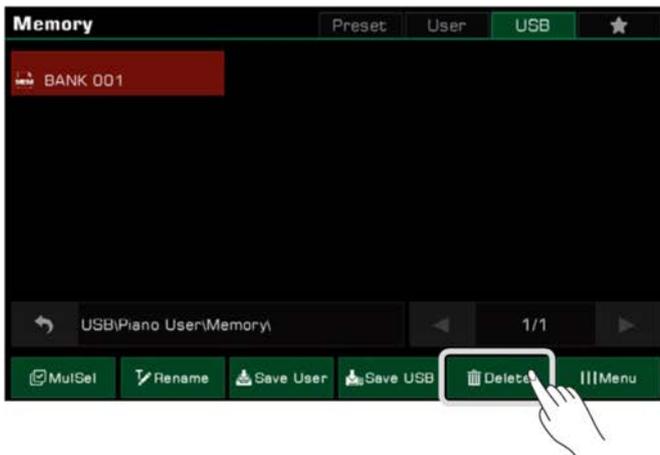
- Alphabetisch nach den Anfangsbuchstaben (A nach Z) sortieren.



## User Performance Speicherbänke löschen

Sie können die ausgewählte Speicherbank aus dem User-Tab oder vom USB-Speichermedium löschen. Preset-Bänke können nur umbenannt, aber nicht gelöscht werden.

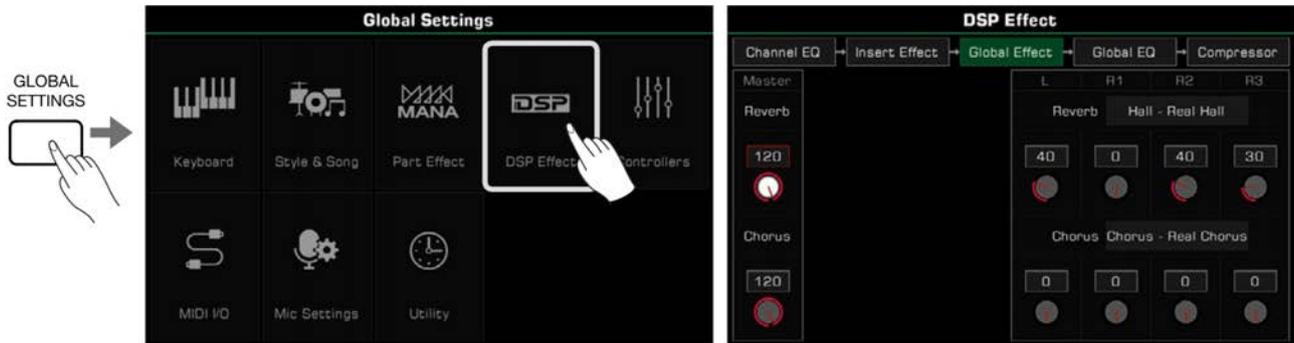
1. Wählen Sie die Speicherbank, die Sie löschen wollen, öffnen Sie das Dateimenü, indem Sie "Menu" drücken, und wählen Sie "Delete".
2. Drücken Sie "OK", wenn das Dialogfenster auftaucht.



# DSP Effekte

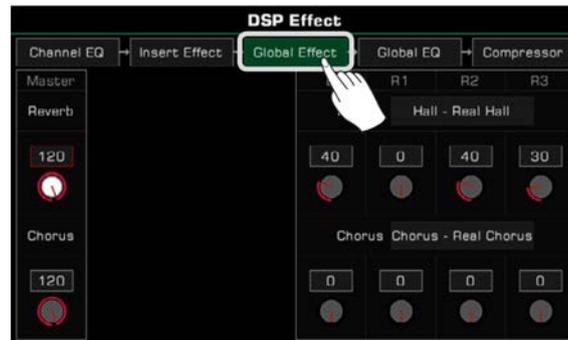
Dieses Instrument verfügt über kraftvolle DSP Effekte, welche in mehrere Modulkategorien unterteilt sind und die Akustik des Instruments und Ihres Spiels enorm bereichern.

Drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Auswahlménú aufzurufen. Drücken Sie die "DSP Effect"-Taste, um das Effektménú aufzurufen.



## Global Effect

Drücken Sie "Global Effect", um das Einstellungsménú aufzurufen.



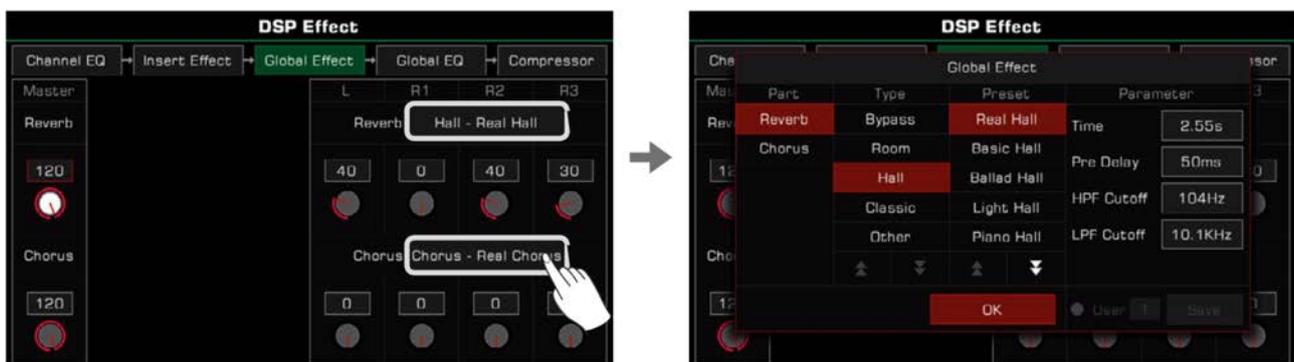
Ein Global Effect wird auf jeden Sound, der vom Instrument erzeugt wird, angewendet (ausgenommen externer Audio-Input). Dieses Instrument verfügt über zwei Global Effects: Reverb (Hall) und Chorus. Sie können gleichzeitig angewendet werden.

Reverb	Reverb simuliert eine räumliche Atmosphäre.
Chorus	Chorus simuliert einen verdoppelten Track, um den Klang zu verbreitern.

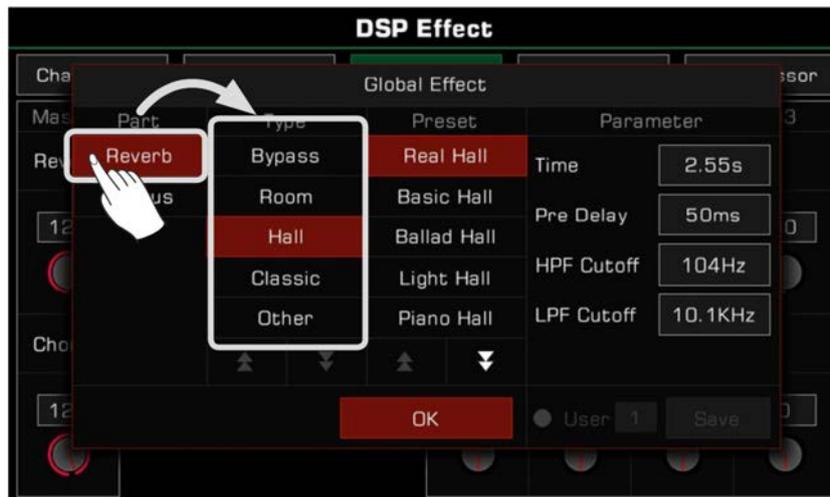
Im Global Effect Modul können Sie Reverb oder Chorus auswählen und jeweils die Lautstärken anpassen. Außerdem können Sie die Lautstärken von Reverb und Chorus für die einzelnen Keyboard Parts einstellen.

## Global Effect auswählen

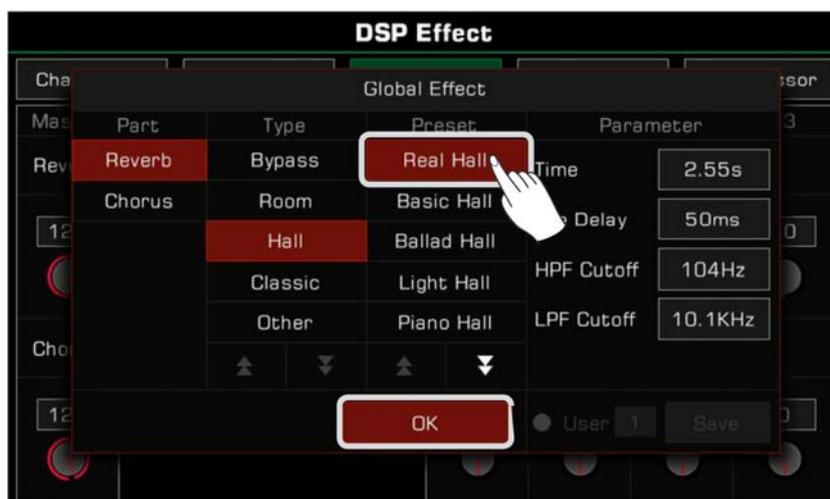
1. Drücken Sie die "Typbezeichnung" des Effekts, um das Global Effect Dialogfenster aufzurufen.



- Wählen Sie einen Effekt aus der Effektpreset-Liste. Es gibt viele Preseteffekte für jeden Effektyp. Verwenden Sie die Pfeile, um durch die Effektypen und Presets zu scrollen.



- Drücken Sie, um einen Effekt aus der Liste auszuwählen. Der Effekt wird sofort angewendet. Drücken Sie "OK", um das Dialogfenster zu schließen.



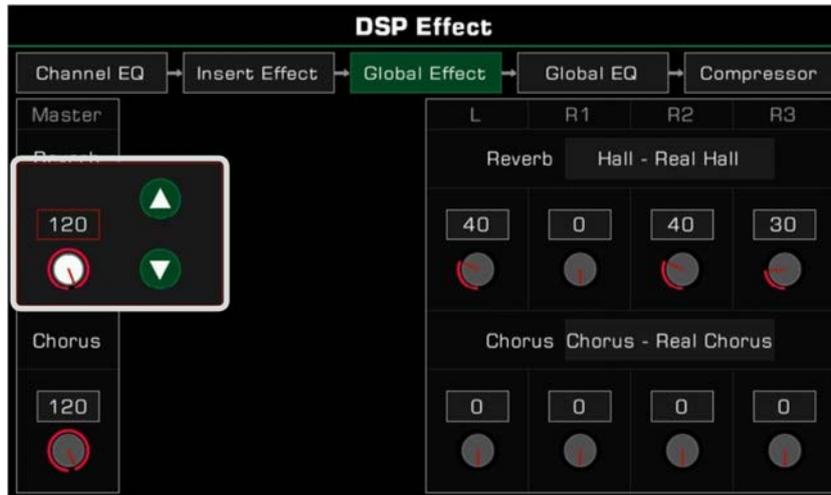
- Im Global Effect Auswahlfenster, drücken Sie links auf "Reverb" oder "Chorus", um auszuwählen, ob Sie den Reverb oder den Chorus bearbeiten wollen.



# DSP Effekte

## Effektlautstärke anpassen

Im Global Effects Einstellungs Menü, drücken Sie auf den Lautstärkewert und passen Sie die allgemeinen Lautstärken von Reverb und Chorus, und die Lautstärken von Reverb und Chorus für die einzelnen Keyboard Parts, an. Verwenden Sie die Auf- und Abwärtspfeiltasten auf dem Touchscreen, das [WÄHLRAD] oder die [←/→]-Tasten.



## Parameterwerte anpassen

Die verschiedenen Parameter und Werte der verschiedenen Global Effects werden auf der rechten Seite angezeigt. Drücken Sie auf den Wert und bearbeiten Sie ihn, um Feinabstimmungen an den Effektparametern vorzunehmen.



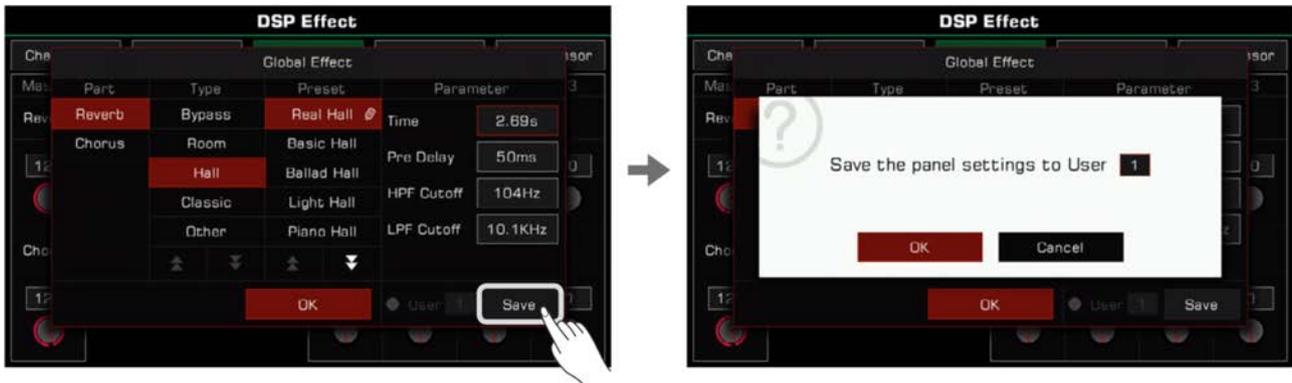
### **HINWEIS!**

Wenn Sie Ihre Änderungen nicht als User Effect speichern, gehen sie verloren, wenn Sie zu einem anderen Effekt wechseln.

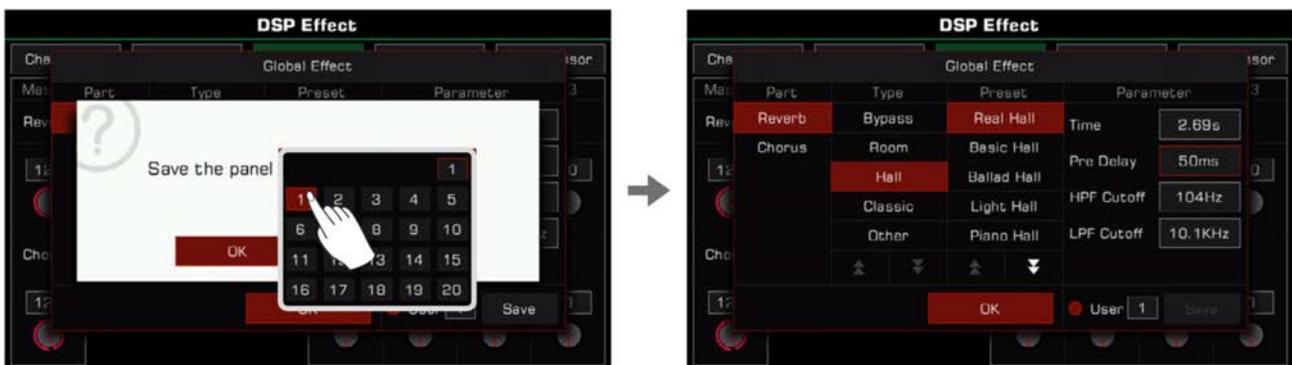
## User Global Effect speichern und auswählen

Nachdem Sie einen Effekt angepasst haben, können Sie die Bearbeitung als User Effect speichern.

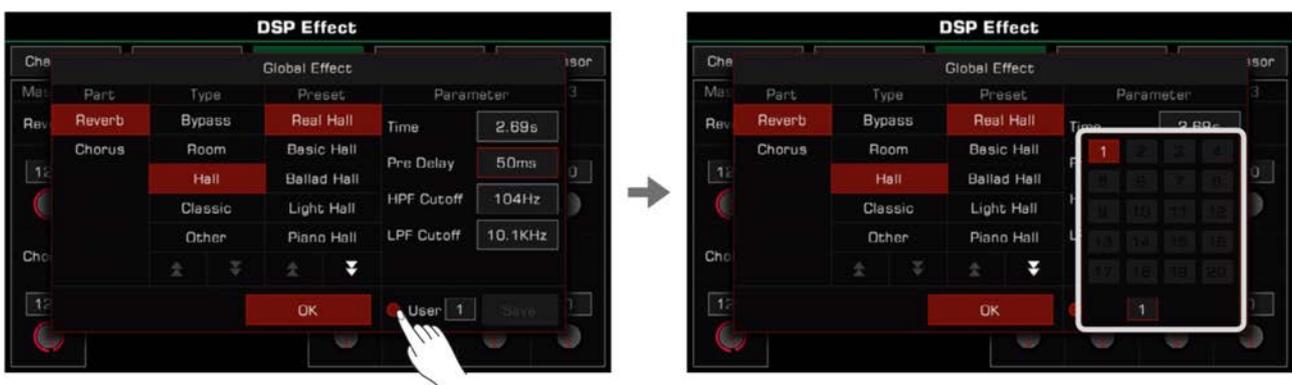
1. Nachdem Sie die Parameter bearbeitet haben, drücken Sie "Save" und wählen Sie einen Speicherort, um Ihren User Effect zu speichern.



2. Drücken Sie die Nummer des User Effects, um den Speicherort für Ihren Effekt zu wählen. Drücken Sie "OK", um zum Global Effect Auswahlménü zurückzukehren.



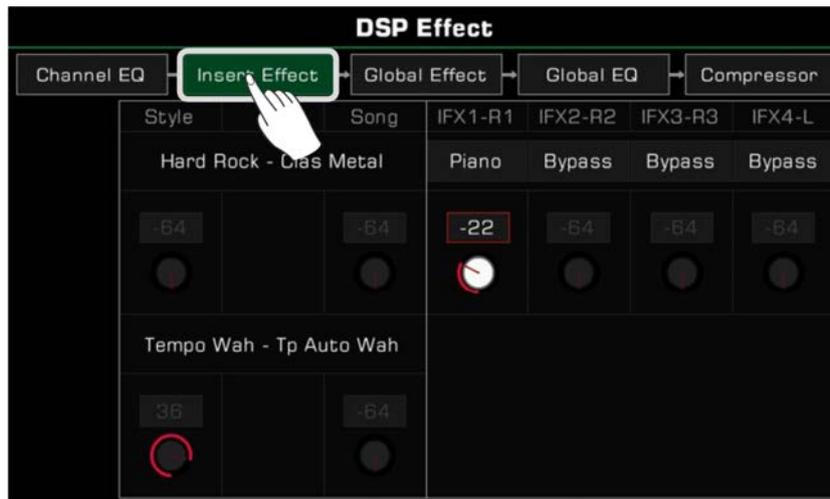
Um den User Global Effect anzuwenden, aktivieren Sie die "User"-Option und wählen Sie einen Effekt.



# DSP Effekte

## Insert Effect

Das Instrument verfügt über vier IFX, die Sie nach Belieben zu den Keyboard Parts hinzufügen können. Klicken Sie das "Insert Effect"-Modul-Label, um das Einstellinterface aufzurufen.



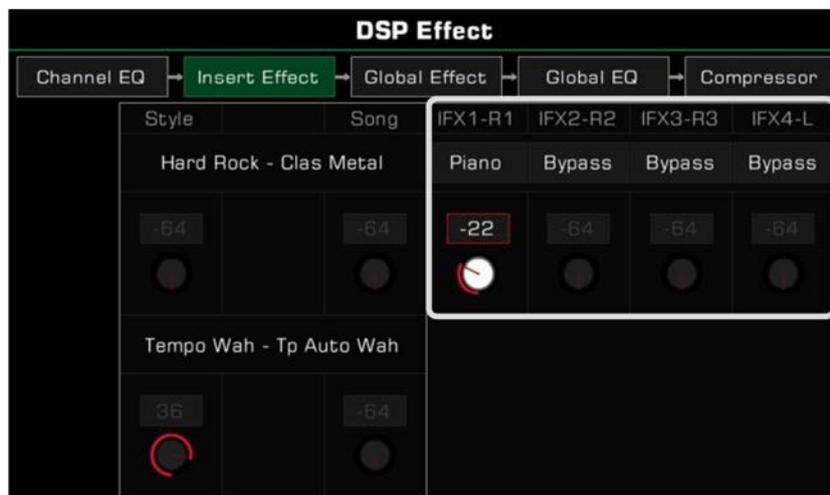
## Allgemeine Einführung

Im Einstellinterface können Sie vier IFX sehen: IFX1~IFX4. Außerdem sehen Sie, welche IFX aktuell hinzugefügt werden, ihre Typen und Lautstärken.

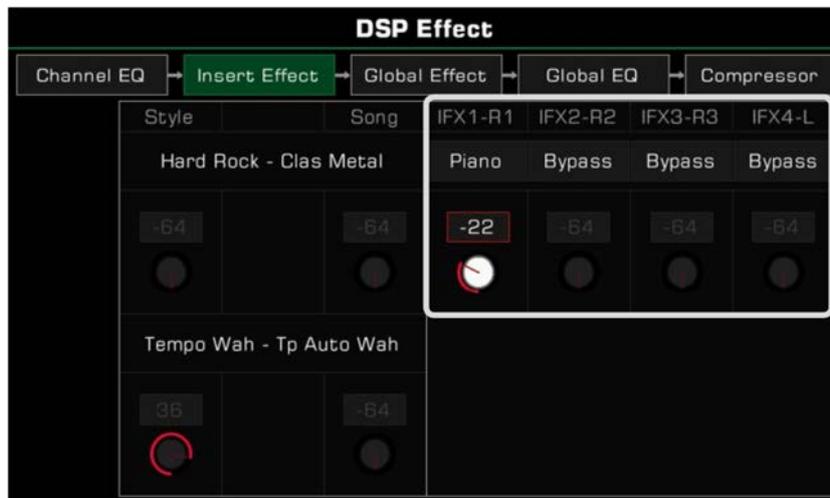
Die Anfangszuteilung des System ist: IFX1 - R1; IFX2 - R2; IFX3 - R3; IFX4 - L.

Ähnlich wie bei der Steuerung der Global Effects, können Sie die IFX-Lautstärke für jeden Part bearbeiten, oder klicken Sie den "Typ-Namen des Effekts, um das Auswahlfenster aufzurufen.

Im IFX-Fenster können Sie einen neuen IFX-Typ auswählen, die Effektparameter anpassen, und mehrere IFX auf einen Keyboard Part anwenden.

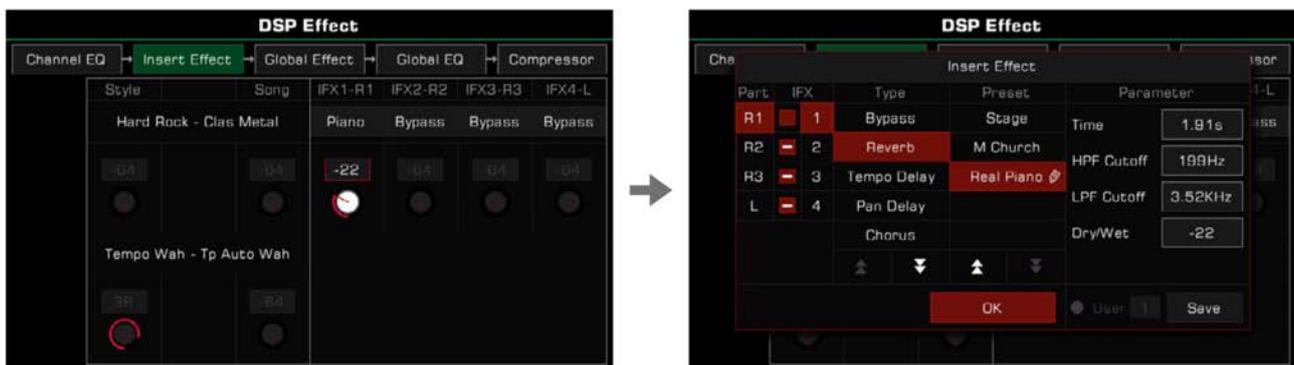


Ferner, wenn Sie beginnen einen Style oder Song zu spielen, können Sie die IFX- und MFX-Typen und Parameter, die in diesem Interface verwendet werden, einsehen. Sie können sie jedoch nicht bearbeiten. Sie können die IFX- und MFX-Typen und Parameter in der Style Aufnahmefunktion bearbeiten.



## Insert Effect auswählen

1. Klicken Sie auf das Typfeld des Insert Effects, um das Auswahlnenü aufzurufen.

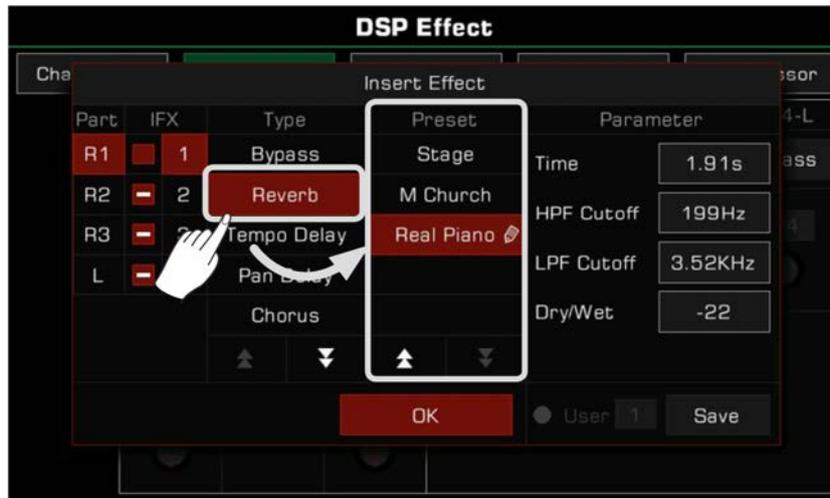


2. Im Insert Effect Auswahlfenster, klicken Sie auf die Nummer des IFX, um den Effektyp einzusehen.



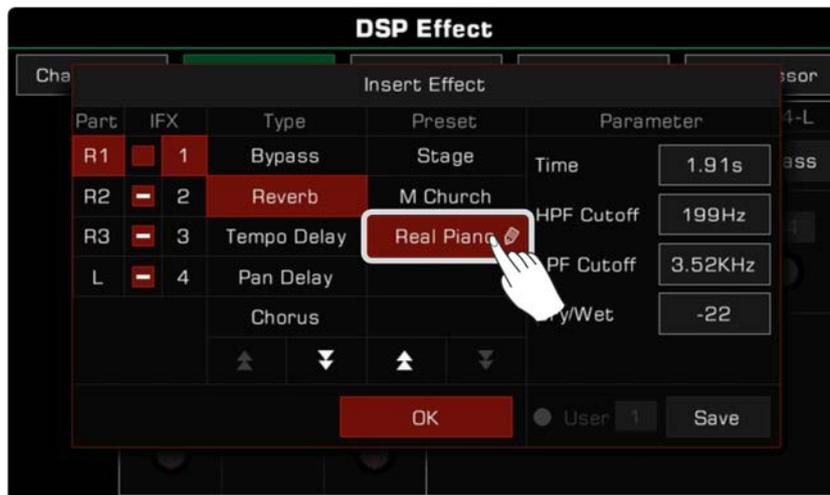
## DSP Effekte

3. Klicken Sie auf den Effekttyp, um die Liste aller Typen anzuzeigen. Klicken Sie die Auf- und Abwärtspfeile, um durch die Liste der Typen und Presets zu scrollen.



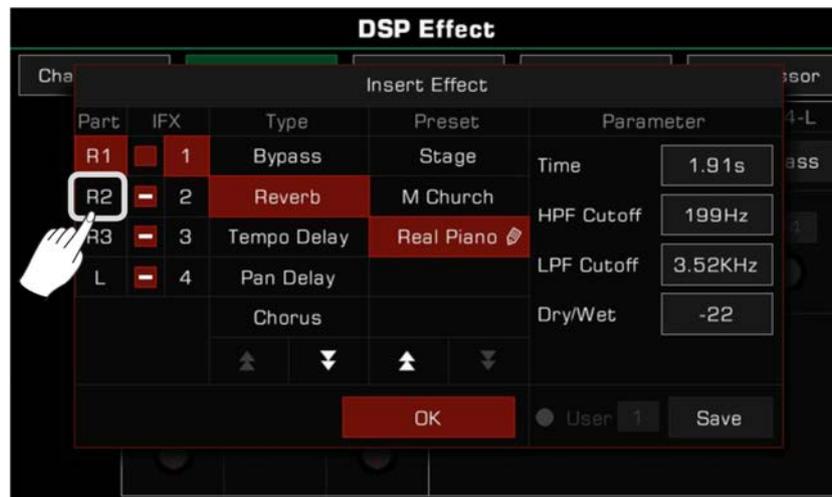
4. Klicken Sie auf den Effektnamen in der Liste und wählen Sie den Insert Effect. Der Effekt wird sofort angewendet. Zu diesem Zeitpunkt können Sie den Effekt, der zum aktuellen Part hinzugefügt wurde, augenblicklich hören. Klicken Sie die "OK"-Taste, um das Dialogfenster zu schließen.

Zeitgleich können Sie die [INSERT EFFECT]-Taste auf dem Bedienfeld verwenden, um den aktuellen Insert Effect für den Part ein- oder auszuschalten, was es Ihnen erleichtert, den Effekt zu vergleichen.



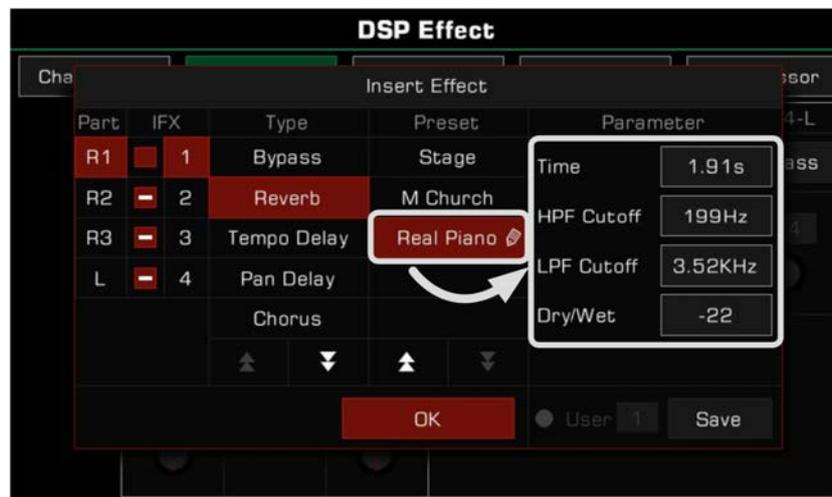
**Tips:** Stellen Sie bitte sicher, dass der Soundschalter des Keyboard Parts, auf den Sie den IFX angewendet haben, eingeschaltet ist. Andernfalls werden Sie keinen Sound hören.

5. Im Insert Effect Auswahlmenü können Sie links auf den Part klicken, um R1, R2, R3, oder L auszuwählen, und den Insert Effect zu bearbeiten.



### Insert Effect Parameter einstellen

Verschiedene Insert Effekte haben unterschiedliche Parameter und Werte. Sie werden in der Spalte ganz rechts im Fenster angezeigt. Wenn Sie Feinabstimmungen an einem Effekt vornehmen wollen, können Sie auf den Parameterwert klicken, um ihn zu bearbeiten.



**Tips:** Wenn Sie einen Effektparameter anpassen, können Sie das Ergebnis auch als eigenen User Effect speichern. Der Vorgang ist der gleiche wie bei den Global Effect Einstellungen; sehen Sie sich bitte den entsprechenden Abschnitt für Details an.

### Freie Zuweisung von Insert Effects

Das Instrument verfügt über vier verteilbare Insert Effects: IFX1, IFX2, IFX3, und IFX4.

Jeder Insert Effect kann nur einem Part zugeteilt werden, aber ein Part kann mehr als einen Effekt verwenden. Zum Beispiel, Sie können vier Insert Effekte (IFX1~IFX4) auf den R1-Part anwenden, während die restlichen Sounds keine Insert Effekte haben.

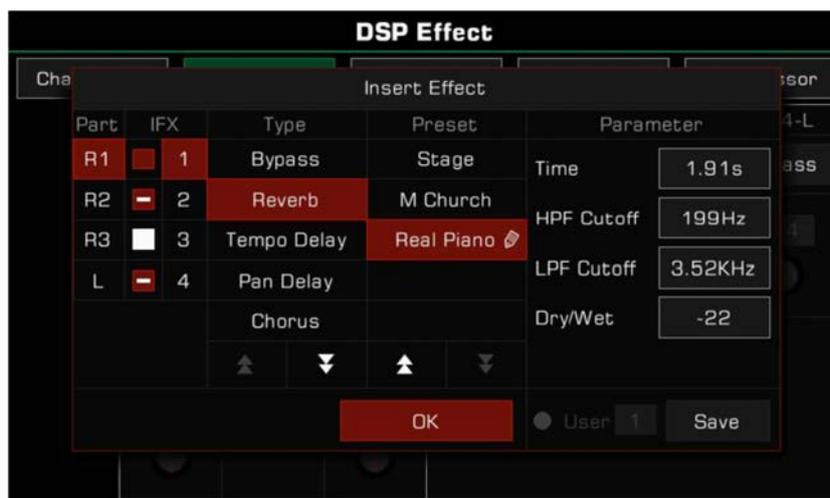
## DSP Effekte

Im Insert Effect Auswahlfenster können Sie sehen, dass jeder Insert Effect einen Schalter links neben seiner Nummer hat. Dieser Schalter wird verwendet, um anzuzeigen ???



	An. Zeigt an, dass der korrespondierende Insert Effect aktiviert ist und zum aktuell ausgewählten Part hinzugefügt wurde. Klicken Sie, um den Schalter auszuschalten.
	Aus. Zeigt an, dass der korrespondierende Insert Effect nicht aktiviert ist und zu keine Part des Sounds hinzugefügt wurde. Klicken Sie, um den Schalter zu aktivieren.
	In Verwendung. Zeigt an, dass der korrespondierende Insert Effect zugewiesen wurde, aber nicht zum aktuell ausgewählten Part hinzugefügt wurde, sondern von einem anderen Part genutzt wird. Klicken Sie, um den Schalter zu aktivieren. Der korrespondierende Insert Effect wird sofort zum aktuell ausgewählten Part hinzugefügt.
	Besonderer Zustand. Dieser Schalter kann nicht gesteuert werden, wenn Sie keinen der Parts ausgewählt haben.

Hier ist ein Beispiel:



Wie gezeigt wurde der Insert Effect für den R1 Part eingestellt. An dieser Stelle ist der Zustand der vier Insert Effekte im System wie folgt:

IFX1 wurde R1 zugewiesen und aktiviert. Der Effekttyp, der für IFX1 ausgewählt wurde, ist "Reverb - Real Piano". Die Parameter wurden angepasst (neben dem Effektnamen befindet sich ein Bleistift).

IFX2 und IFX4 wurden ebenfalls aktiviert, jedoch wurden diese beiden Insert Effekte anderen Parts zugewiesen. Sie können auf die Namen der anderen Parts (R2, R3, oder L) klicken, um ihren Status einzusehen.

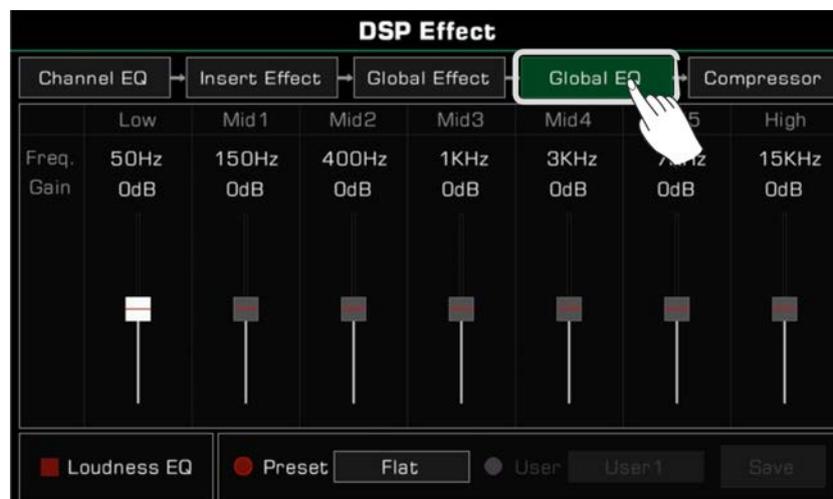
IFX3 befindet sich im Ruhezustand und ist nicht aktiviert. An dieser Stelle können Sie auf den Schalter klicken, um ihn einzuschalten und IFX3 zu R1 hinzuzufügen. Nun sind zwei Effekte (IFX1 und IFX3) dem R1-Part zugewiesen.

Es gibt viele flexible Wege, um Effekte den Keyboard Parts nach Belieben zuzuweisen. Sie können den Typ für IFX1~IFX4 einstellen und dann die Parts auswählen, denen Sie die Effekte zuweisen wollen. Sie können auch die Keyboard Parts wählen und ihnen einen oder mehrere Insert Effekte zuweisen. Beachten Sie den Status der Schalter der Insert Effekte. Verwenden Sie den [PART ON/OFF]-Schalter und die [INSERT EFFECT]-Taste auf dem Bedienfeld.

**Tips:** Wenn mehrere Effekte einem Part zugewiesen wurden, wird das System in der festgelegten Reihenfolge IFX1->IFX2->IFX3->IFX4 reagieren.  
Die Insert Effect Einstellungen und das Auswahlinterface können sich in Echtzeit verändern, während der Style oder Song gespielt wird. Aufgrund von Einschränkungen der Systemressourcen, können die von Ihnen eingestellten Insert Effects vorübergehend belegt sein. Seien Sie versichert, dies ist ein normales Phänomen. Wenn der Style oder Song gestoppt wird, geht alles wieder in seinen Normalzustand über.

## Global EQ

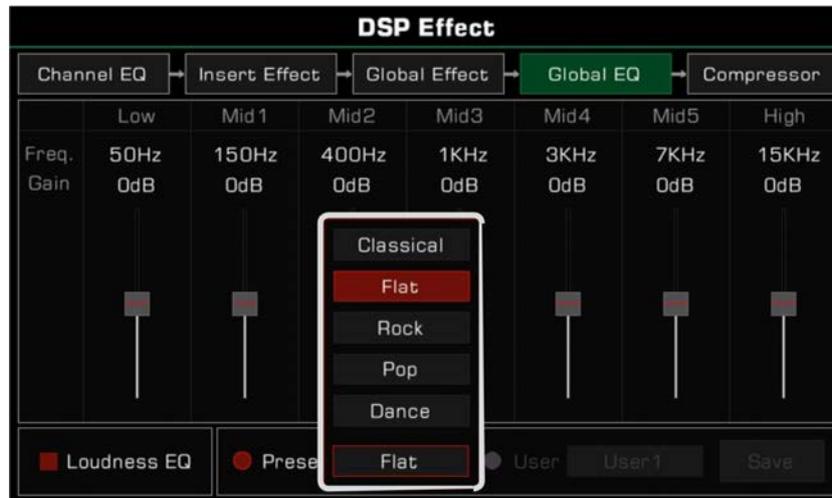
Global EQ wird auf das gesamte Instrument angewendet. Verwenden Sie den EQ, um die Tonqualität des Gesamtklangs anzupassen. Drücken Sie "Global EQ", um das Equalizer Einstellungs Menü aufzurufen.



# DSP Effekte

## Global EQ auswählen

Es gibt 5 verschiedene EQ Presets. Drücken Sie den aktuellen Typnamen, um die EQ-Liste aufzurufen. Drücken Sie auf den Typ, verwenden Sie das [WÄHLRAD] oder die [<|/>]-Tasten, um den Global EQ Typ auszuwählen.

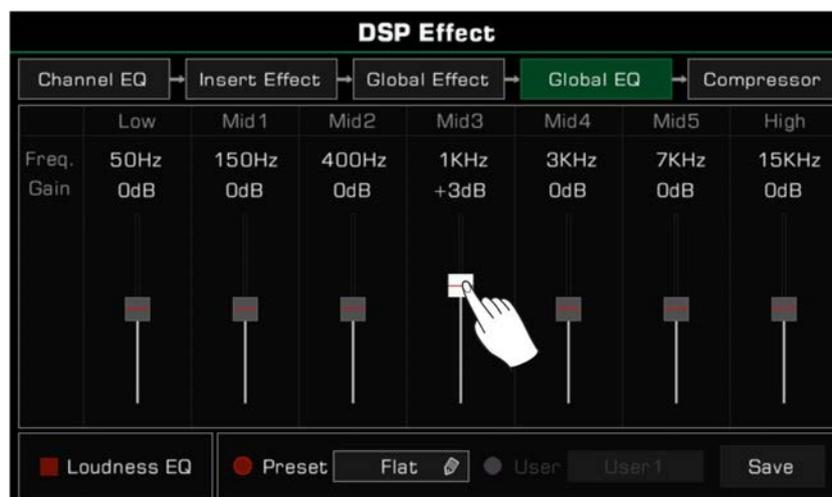


## EQ Parameter anpassen

Sie können den EQ von 7 festgelegten Frequenzen anpassen.

Low	50Hz
Mid 1	150Hz
Mid 2	400Hz
Mid 3	1KHz
Mid 4	3KHz
Mid 5	7KHz
High	15KHz

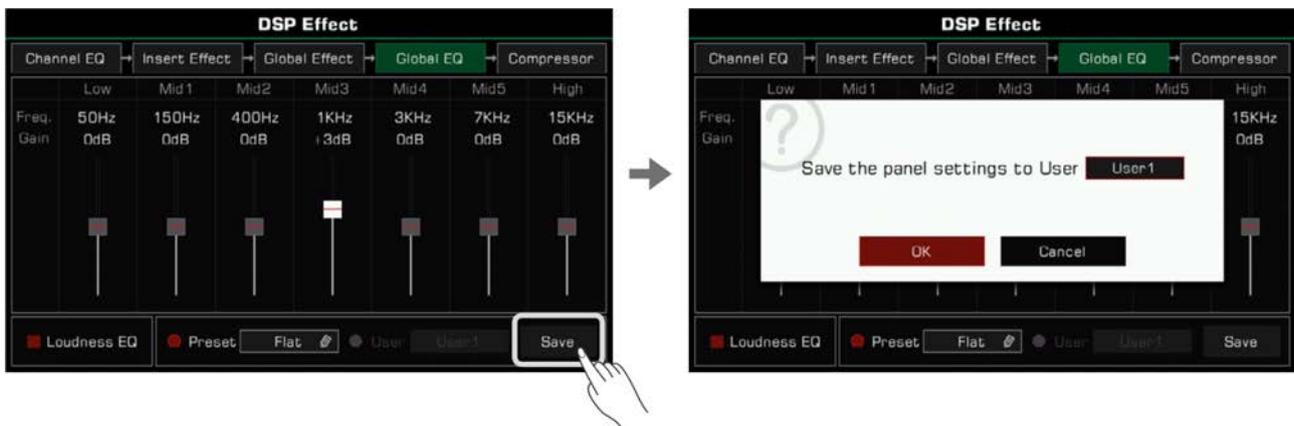
Verschiedene Equalizer-Presets haben unterschiedliche Parameter. Verwenden Sie die Frequenz-Fader, um den Wert nach oben oder unten anzupassen.



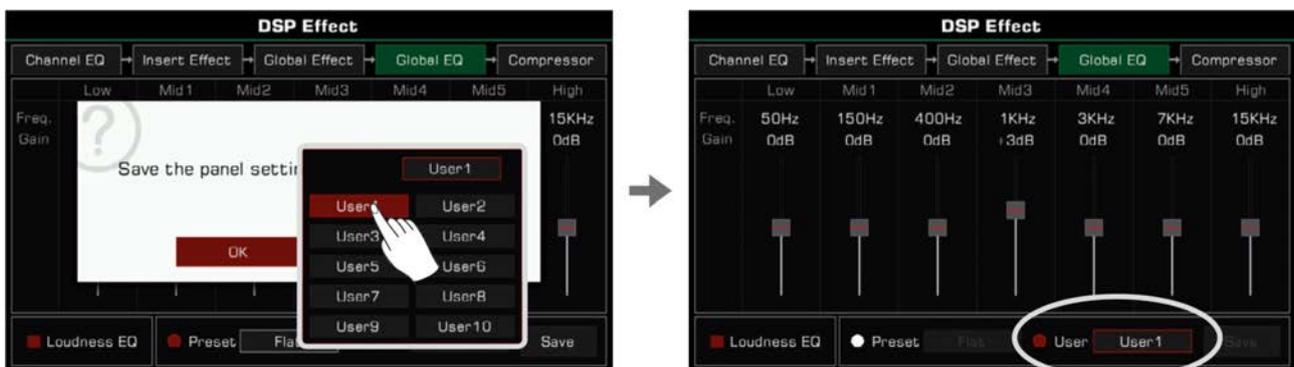
## User EQ speichern und auswählen

Wenn Sie Anpassungen im Global EQ vorgenommen haben, können Sie diese als eigenen User EQ speichern.

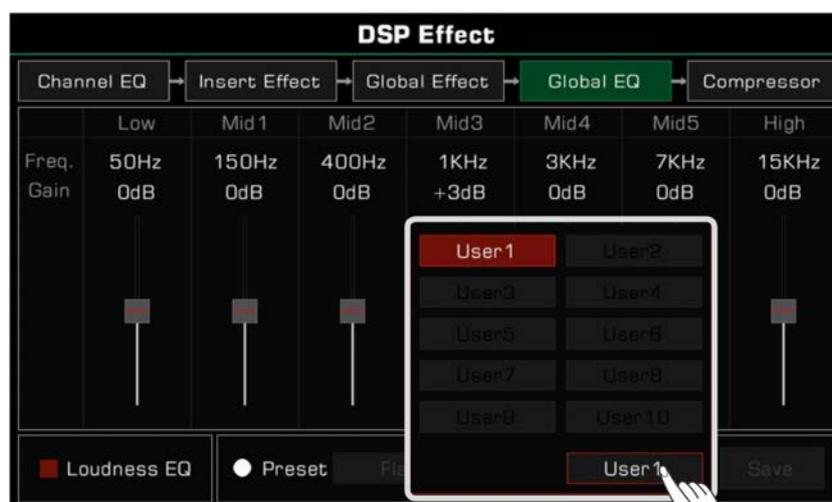
1. Nachdem Sie die Parameter bearbeitet haben, drücken Sie "Save" und wählen Sie einen Speicherort für diesen User EQ.



2. Drücken Sie eine Nummer, um einen Speicherort zu wählen und drücken Sie "OK", um zum Global EQ-Menü zurückzukehren.



Um den User EQ anzuwenden, schalten Sie die "User"-Option ein und wählen Sie einen EQ.

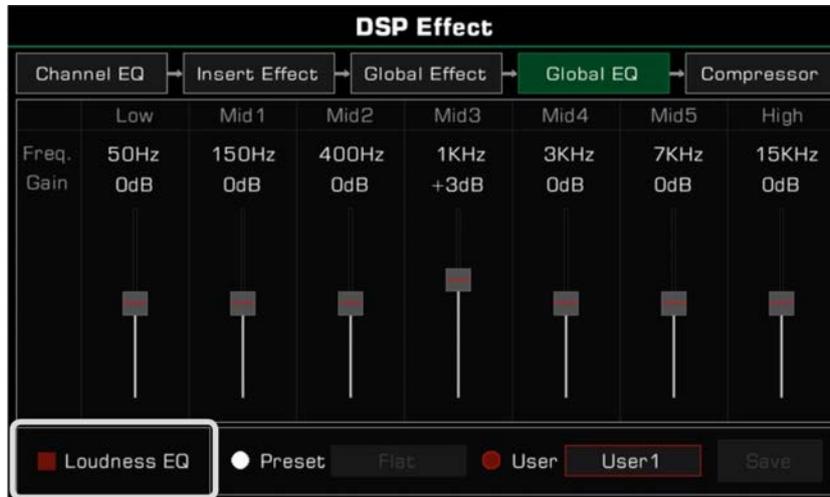


# DSP Effekte

## Loudness EQ

Dieses Instrument verfügt über eine Loudness Balance Funktion. Für manche Arten von Musik kann der Loudness EQ verwendet werden, um tiefe oder hohe Frequenzen bei niedrigen oder hohen Lautstärken hervorzuheben.

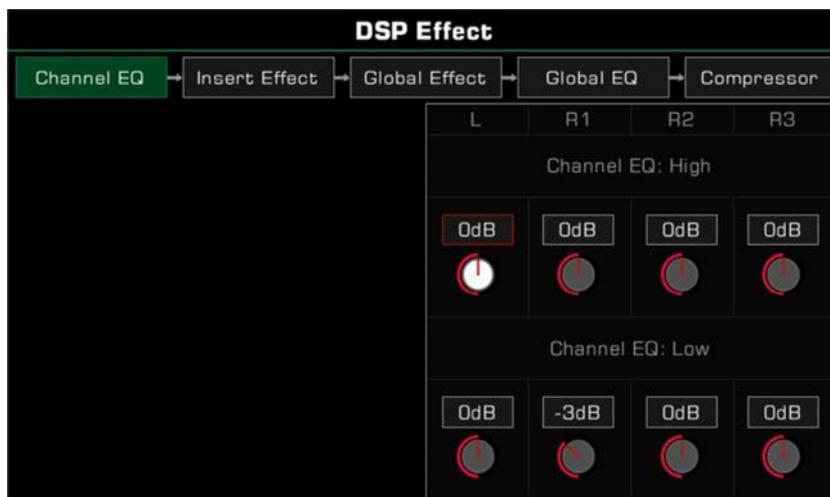
Drücken Sie "Loudness EQ", um diese Funktion ein- oder auszuschalten.



## Channel EQ

Channel Equalization ist ein Effekt, der auf das Keyboard angewendet wird, um den Keyboard Klang zu verändern.

Drücken Sie "Channel EQ", um das Channel EQ Einstellungs Menü aufzurufen. Drücken Sie auf den Wert, um "High"- oder "Low"-Gain der Keyboard Parts einzustellen.

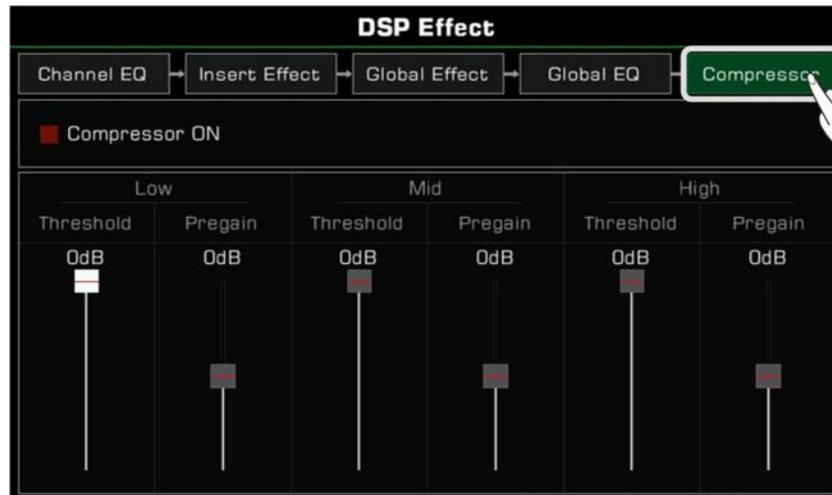


## Global Compressor

Der Global Compressor ist ein praktischer Effekt für das gesamte Instrument. Wenn die Output-Lautstärke zu hoch ist, kann der Compressor die Lautstärke in einem angemessenen Bereich einschränken. Er dient außerdem dazu, die Dynamik der Musik auszugleichen, indem die Teile mit niedriger Lautstärke verstärkt und die Teile, die zu laut sind, gedeckelt werden.

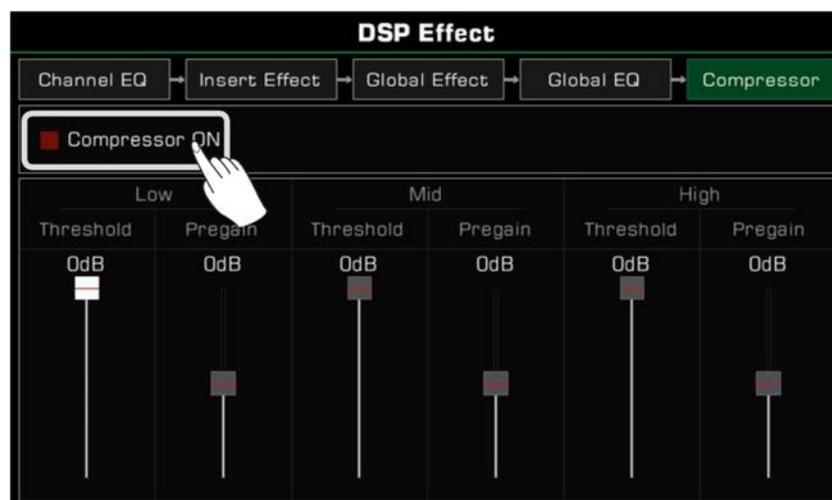
Der Segment Compressor hilft dabei jeden Frequenzbereich auszubalancieren und den Gesamtklang an CD-Qualität anzunähern.

Drücken Sie "Compressor", um das Compressor Einstellungs Menü aufzurufen.



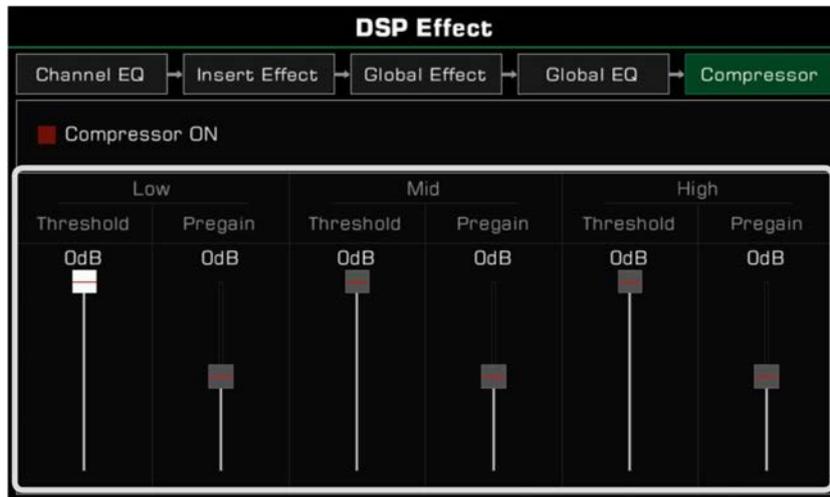
## Compressor EIN/AUS schalten

Drücken Sie den "Compressor ON"-Schalter, um den Compressor ein-/auszuschalten.



## Compressor Parameter anpassen

Passen Sie die "Threshold"- und "Pregain"-Lautstärken der tiefen, mittleren, und hohe Frequenzbereiche an. Der Threshold legt die Input-Lautstärke, bei der der Compressor zu arbeiten beginnt, fest. Der Pregain legt den Gain des Input-Signals, bevor es durch den Compress geht, fest.



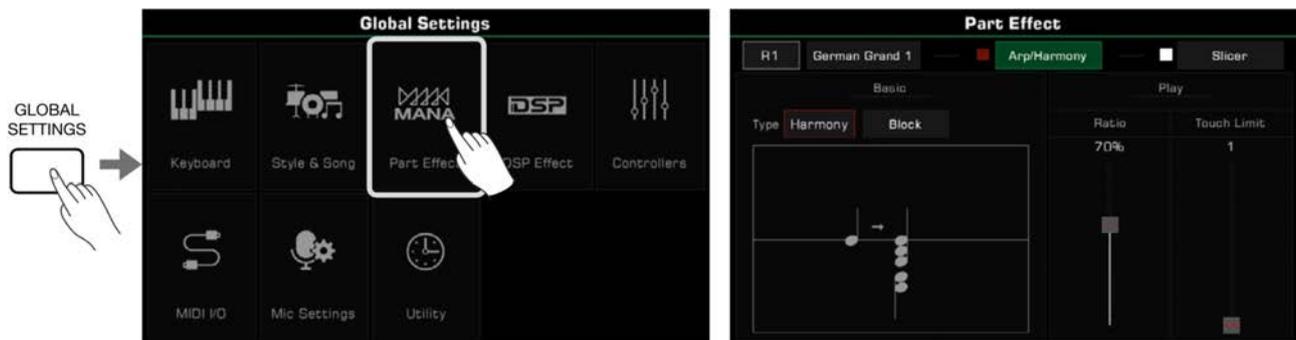
**Tips:** Wenn Sie die DSP Effektparameter anpassen, drücken Sie sie [<]- und [>]-Tasten gleichzeitig, um die Parameter, die bearbeitet werden, auf ihren Anfangswert zurückzusetzen.

# Keyboard Part Effekte

Dieses Instrument verfügt über eindrucksvolle Effekte für die verschiedenen Keyboard Parts. Probieren Sie diese Effekte Ihrer Performance für kreative Inspiration hinzuzufügen.

Es gibt drei Arten von Effekten: Harmony, Arpeggio, und Slicer.

Drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Menü aufzurufen. Drücken Sie die "Part Effect"-Taste, um das Einstellungs Menü aufzurufen. Der R1-Part Effekt ist standardmäßig eingeschaltet.



## Harmony

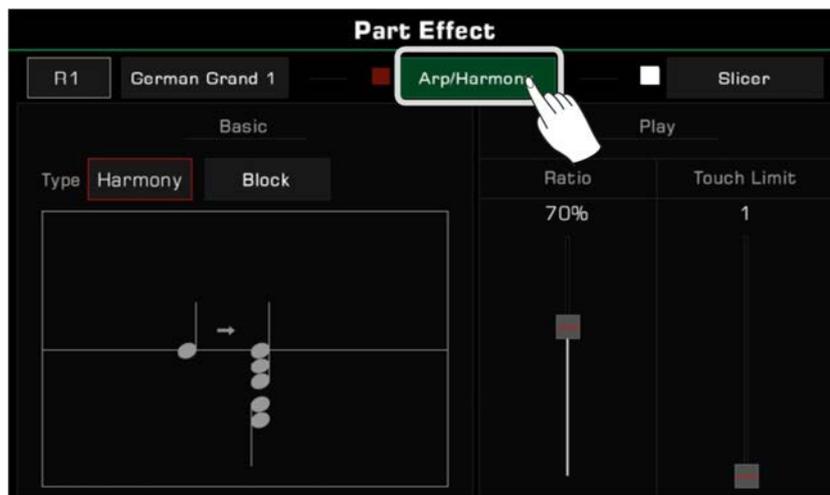
Harmony ist einer der meist genutzten Effekte. Er fügt Ihrer Performance automatisch Harmonien hinzu und verleiht ihr somit mehr Fülle. Harmony wird nur auf die Parts der rechten Hand angewendet (R1, R2, R3).

Sie können der rechten Hand außerdem Echo-, Tremolo-, und Trill-Effekte hinzufügen.

### Harmony auswählen und aktivieren

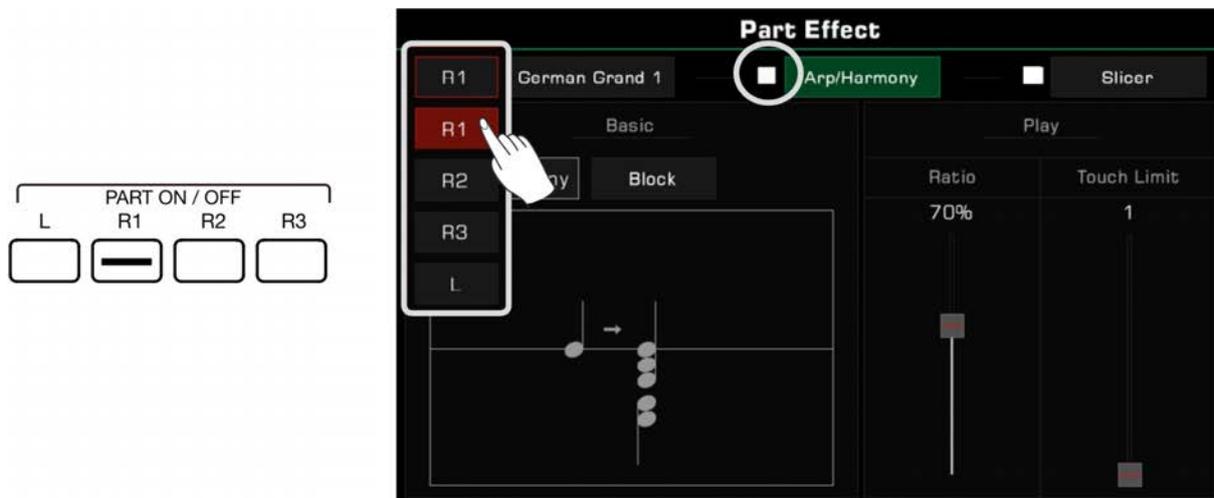
Fügen Sie dem Part der rechten Hand den Harmony-Effekt wie folgt zu:

1. Im Part Effect Einstellungsmenü, drücken Sie "Arp/harmony", um das Einstellungsmenü aufzurufen.

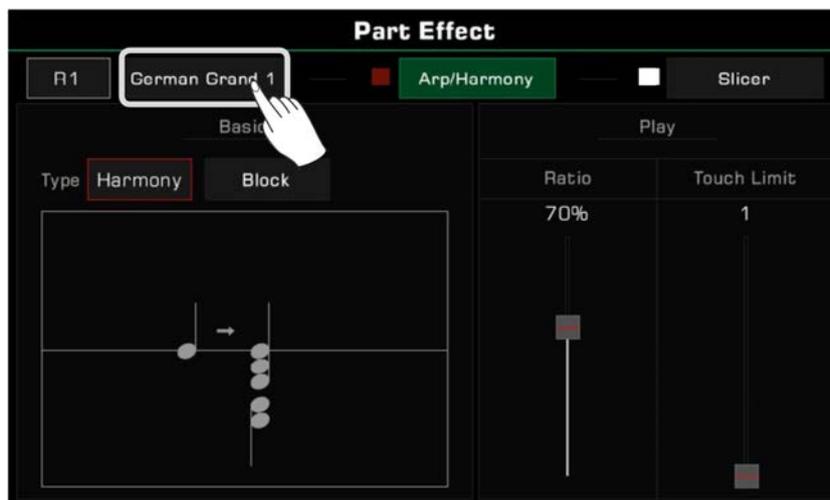


## Keyboard Part Effekte

2. Drücken Sie die Partbezeichnung und wählen Sie den Part, dem Sie den Harmony-Effekt hinzufügen wollen. Wenn Sie während der Bearbeitung probenhören wollen, schalten Sie die "Arp/Harmony"-Option und die korrespondierende [PART ON/OFF]-Taste auf dem Bedienfeld ein.



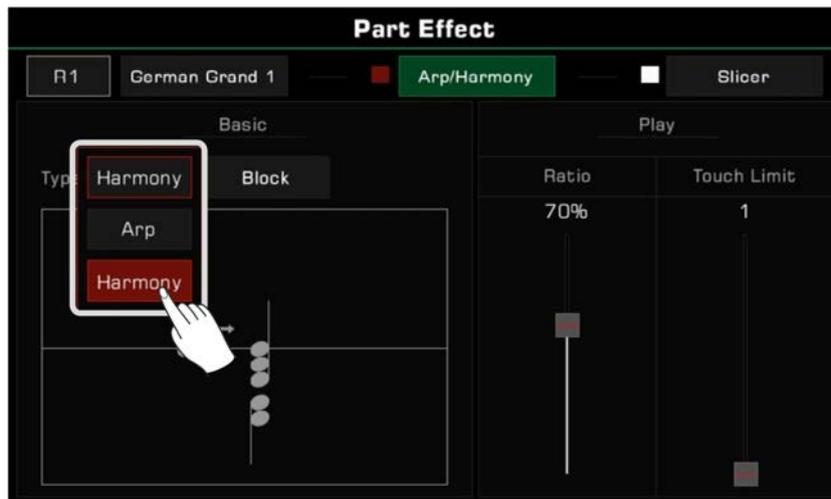
Drücken Sie den Soundnamen, um den Sound des aktuellen Keyboard Parts zu wechseln.



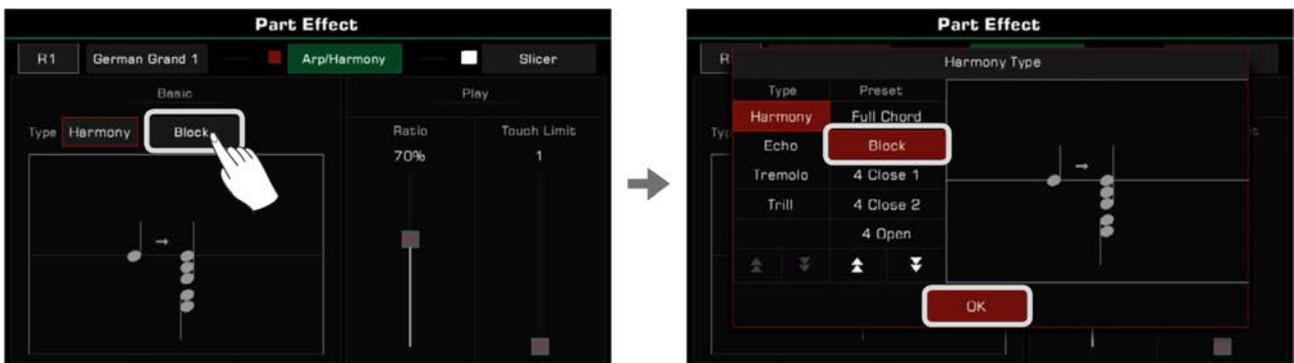
### **HINWEIS!**

Wenn Sie einen neuen Sound auswählen, wird der Part-Effekt auf den standard Typ eingestellt. Sie können die Sound Edit-Funktion verwenden, um diese Einstellung zu bearbeiten. Sehen Sie sich bitte den Abschnitt über Sound Edit für mehr Informationen an.

3. Drücken Sie den Namen des Part-Effekts und wählen Sie "Harmony" aus der Liste.



4. Sie können jetzt den Harmony-Typ für den aktuellen Part auswählen. Drücken Sie den Typnamen, um die Auswahlliste aufzurufen. Drücken Sie, um einen Harmony-Typ aus der Liste auszuwählen, und das Diagramm erscheint im Dialogfenster. Andere Effektoptionen beinhalten Echo, Tremolo oder Trill. Drücken Sie "OK", um zu bestätigen und zum Einstellungsmenü zurückzukehren.



5. Drücken Sie die [PART EFFECT]-Taste, um den Harmony-Effekt zu aktivieren. Vergewissern Sie sich, dass der [CHORD ON/OFF]-Modus eingeschaltet ist. Spielen Sie Akkorde im Akkorderkennungsbererich und spielen Sie eine Melodie mit Ihrer rechten Hand, um den reichhaltigen harmonischen Effekt zu hören.



**HINWEIS!** Arpeggios und Harmony können gleichzeitig auf dem gleichen Keyboard Part arbeiten.  
Wenn der voreingestellte Effekttyp Arpeggio ist, wird er bereits auf diesen Part angewendet, wenn der [PART EFFECT]-Schalter eingeschaltet ist. Sie müssen die Effekteinstellungen ändern, um Harmony anzuwenden.

## Harmony Typen

Dieser Abschnitt stellt kurz die Charakteristika von Harmony, Echo, Tremolo und Trill vor.

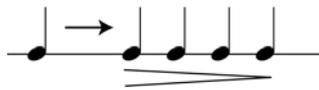
- Harmony: Ein häufig verwendeter Part-Effekt, der Ihrem Spiel automatisch Harmonien hinzufügt.



Das Instrument verfügt über 13 verschiedene Harmony-Typen. Die Typen 1+5 und Octave werden nicht von den Akkorden, die Sie spielen beeinflusst. Selbst wenn Sie die Auto-Bass-Chord-Funktion einschalten, werden sie noch auf dem rechten Part funktionieren. Andere Effekte müssen mit Akkorden arbeiten und verändern sich abhängig von den gespielten Akkorden.

# Keyboard Part Effekte

- Echo: Ein natürliches Delay, dass das Abprallen der Schallwellen von Berghängen simuliert.



Es gibt 4 Echo-Effekte. Echo-Effekte werden nicht von Akkorden beeinflusst.

- Tremolo: Der Effekt ist eine schnelle Repetition von einzelnen oder mehreren Tönen.



Es gibt 4 Tremolo-Effekte. Tremolo-Effekte werden nicht von Akkorden beeinflusst.

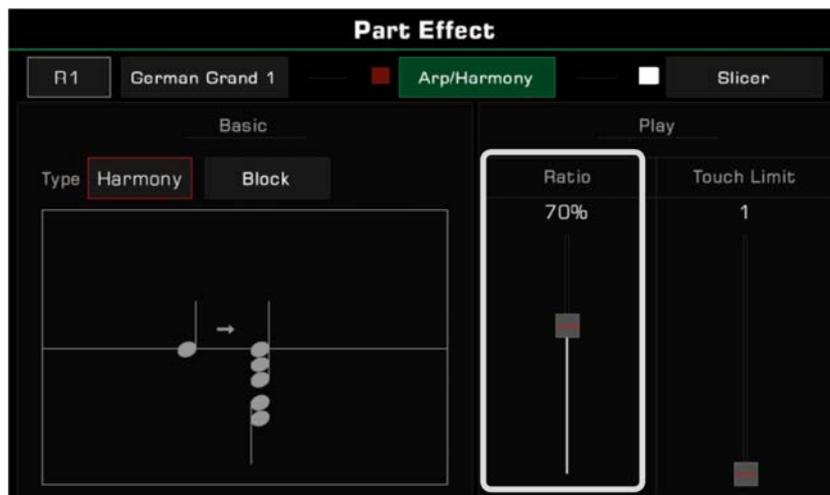
- Trill: Eine Art von Vorschlagsnote, die zwei Noten schnell hin und her wechseln lässt.



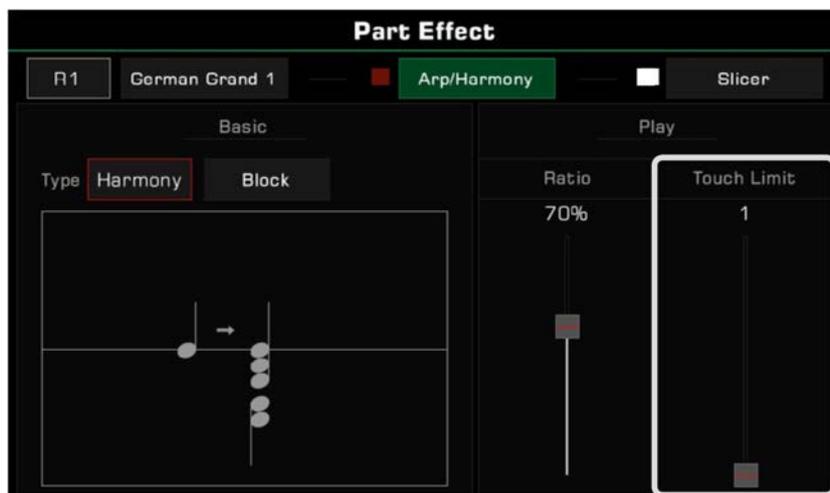
Es gibt 4 Trill-Effekte. Triller werden nicht von Akkorden beeinflusst.

## Harmony Einstellparameter

Passen Sie die Lautstärkeproportionen der Harmonien an, um zu verhindern, dass die Harmonien die Hauptmelodie überschatten. Drücken und ziehen Sie den Lautstärke-Ratio-Fader, um das Lautstärkenverhältnis der Harmony in Bezug zur Lautstärke der Note, die Sie spielen, anzupassen. Wenn der Wert auf 100% steht, haben die Harmonietöne die gleiche Lautstärke wie die Hauptnote.



Passen Sie den Threshold (Schwelle) für das Auslösen des Harmony-Effekts an und legen Sie die minimale Velocity (Anschlagsgeschwindigkeit) für die Harmony-Effekt-Reaktion. Drücken und ziehen Sie den Fader, um die Parameter anzupassen. Wenn Ihre Spiel-Velocity kleiner als der Threshold-Wert ist, wird der Harmony-Effekt nicht zu Ihrer Performance hinzugefügt.



## Arpeggios

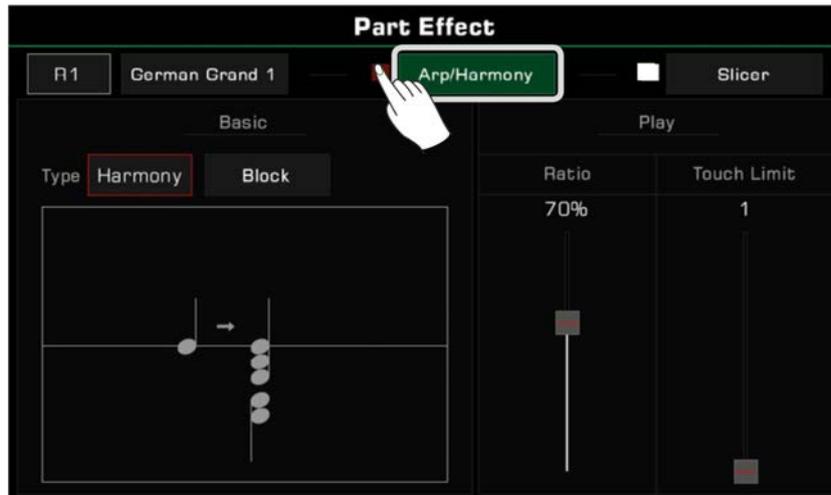
Arpeggio ist ein Part-Effekt, der Ihnen helfen kann unwiderstehliche Performances zu erschaffen.

Arpeggios wandeln eine oder mehrere Tasten, die Sie auf einem Keyboard spielen, in eine Serie von Noten, die in chronologischer Reihenfolge gemäß einer bestimmten Einstellung abgespielt werden. Arpeggios können auf alle Keyboard Parts angewendet werden.

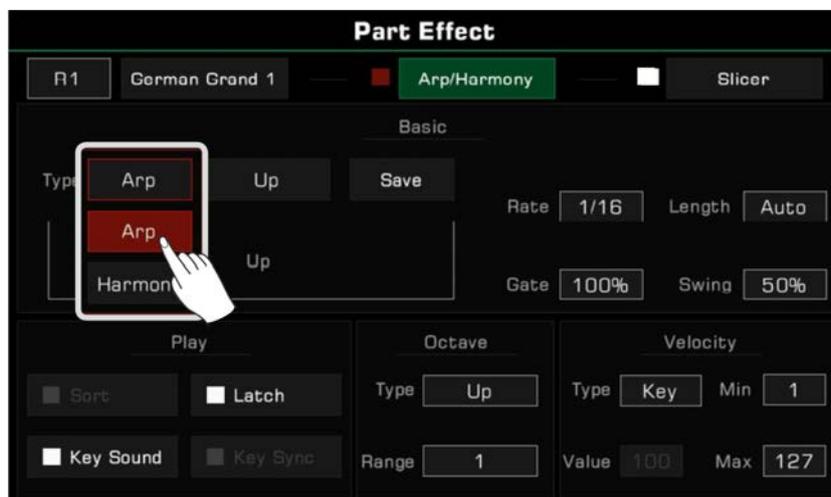
### Arpeggio auswählen und aktivieren

Wählen und aktivieren Sie ein Arpeggio wie folgt für den aktuellen Part:

1. Im Part Effekt Einstellungsmenü, drücken Sie "Arp/Harmony", um das Einstellungsmenü aufzurufen, und schalten Sie die "Arp Harmony"-Option ein.

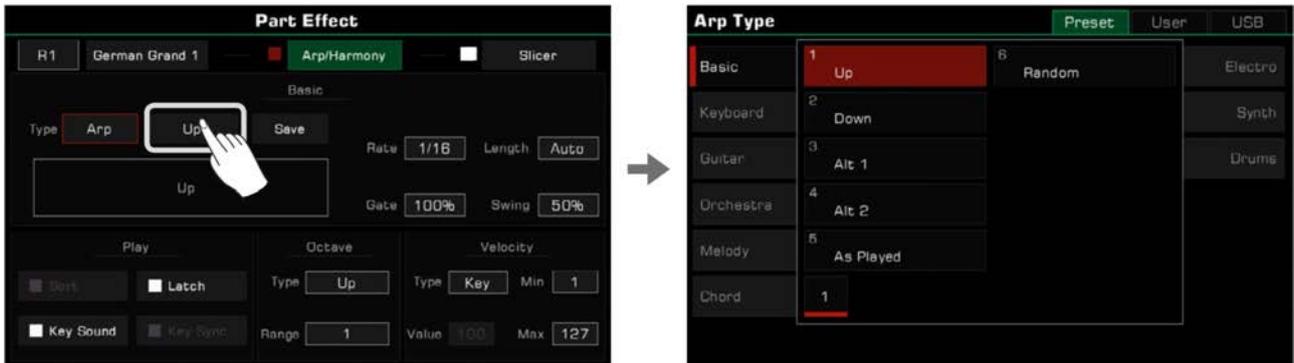


2. Drücken Sie auf den Part Effektyp und wählen Sie "Arp" aus der Liste. Dies ruft ein Einstellungsmenü auf.

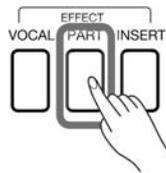


# Keyboard Part Effekte

3. Wählen Sie einen Arpeggio-Typ für den aktuellen Part aus. Drücken Sie auf die Arpeggio-Bezeichnung, um die Auswahlliste zu öffnen. Wählen Sie ein Arpeggio und drücken Sie [EXIT], um ins Einstellungsmenü zurückzukehren.



4. Drücken Sie die [PART EFFECT]-Taste, um das Arpeggio zu aktivieren.



## Arpeggio Typen

- Basic

Dieses Instrument verfügt über sechs Grundtypen von Arpeggios, von denen alle gebräuchlich und flexibel sind. Sie können sie in der "Basic"-Gruppe vorfinden.

Mit diesem Typ von Arpeggio wandelt das System die Noten, die Sie spielen, in Echtzeit in eine Arpeggio-Sequenz um. Dabei folgt es den Regeln "Up", "Down", "Up and Down", "As Played", und "Random".

Up	Sortiert alle Tonhöhen der aktuell gespielten Noten von tief nach hoch. 
Down	Sortiert alle Tonhöhen der aktuell gespielten Noten von hoch nach tief. 
Alt 1	Sortiert alle Tonhöhen der aktuell gespielten Noten von tief nach hoch, und dann hoch nach tief. 
Alt 2	Sortiert alle Tonhöhen der aktuell gespielten Noten von tief nach hoch, und dann hoch nach tief. Dabei wird jedoch die höchste Note, der "hoch" Sequenz und die tiefste Note der "herunter" Sequenz nicht doppelt gespielt. 
As Played	Sortiert alle Tonhöhen der aktuell gespielten Noten der Reihenfolge, in der Sie gespielt wurden entsprechend.
Random	Sortiert alle Tonhöhen der aktuell gespielten Noten willkürlich.

- Step

Step-Arpeggios sind vorlagenbasierte Arpeggios, die komplexen Regeln folgen.

Mit dieser Art Arpeggio nummeriert das System all Tasten, die Sie spielen, ihrer Tonhöhe nach (von tief nach hoch), oder in der Reihenfolge, in der Sie sie spielen. Es werden sequenzielle Patterns basierend auf Rhythmus, Tonartregeln, Pitch Shift, und anderen Parametern.

- Phrase

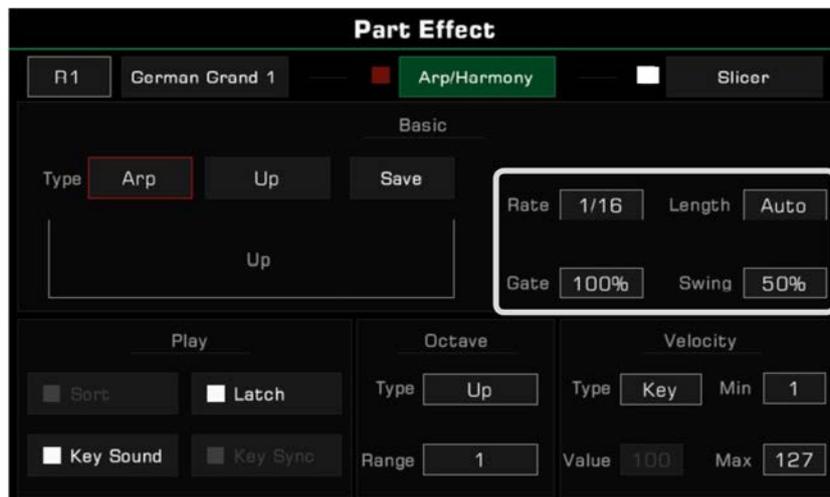
Phrase-Arpeggios haben in der Regel einen deutlichen Rhythmus oder eine klare Melody. Mit dieser Art Arpeggios wird eine Phrase basierend auf der Tonart, in der Sie spielen, ausgelöst.

## Arpeggio Parameter

Dieser Abschnitt erläutert die Arpeggio Parameter und ihre Einstellungen.

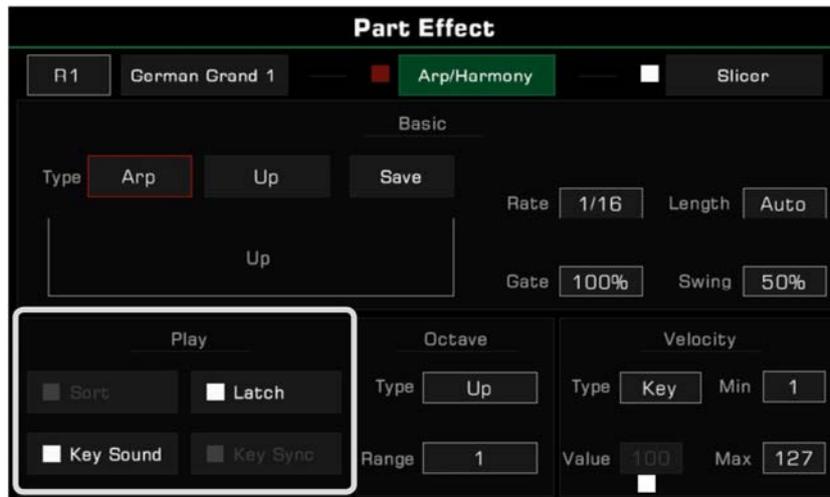
### 1. Grundparameter

Rate	Der "Rate"-Parameter wird verwendet, um das Tempo des Arpeggios anzupassen. Dieser Parameter hängt mit dem aktuellen Systemtempo zusammen. Die einstellbaren Werte sind: 1/4, 1/4-Triolen, 1/8, 1/8-Triole, 1/16, 1/16-Triolen. Wenn der Wert auf 1/4 eingestellt wird, das aktuelle Arpeggio spielt Viertelnoten als minimale Einheit basierend auf dem aktuellen Systemtempo.
Length	Wird verwendet, um die Anzahl der minimalen Einheiten zu begrenzen. Der Bereich umfasst 1~64 und Auto. Arpeggios können bis zu 64 minimale Einheiten unterstützen. Wenn der Length-Wert das obere Limit in einem Arpeggio-Loop erreicht, wird es zurück zur ersten Stufe gebracht. Wenn der Parameter auf "Auto" eingestellt ist, werden Arpeggios entsprechend der Anzahl der Noten, die Sie tatsächlich spielen, oder entsprechend dem Arpeggio-Pattern gespielt.
Gate	Wird verwendet, um die Länge jedes Tons des Arpeggios anzupassen. Der Gate-Bereich beträgt 1% ~ 100%. Beim höchsten Wert wird jeder Klang im Arpeggio kontinuierlich gespielt. Je niedriger der Gate-Wert, desto kürzer die Töne.
Swing	Swing wird verwendet, um die Arpeggios mit einem schwingenden Effekt zu versehen. Der Swing-Bereich reicht von 50% bis 75%. 50% zeigt an, dass kein Swing-Effekt besteht. Je größer der Wert, desto größer der Swing-Bereich. Je höher man den Wert einstellt, desto offensichtlicher wird der Swing-Effekt.



# Keyboard Part Effekte

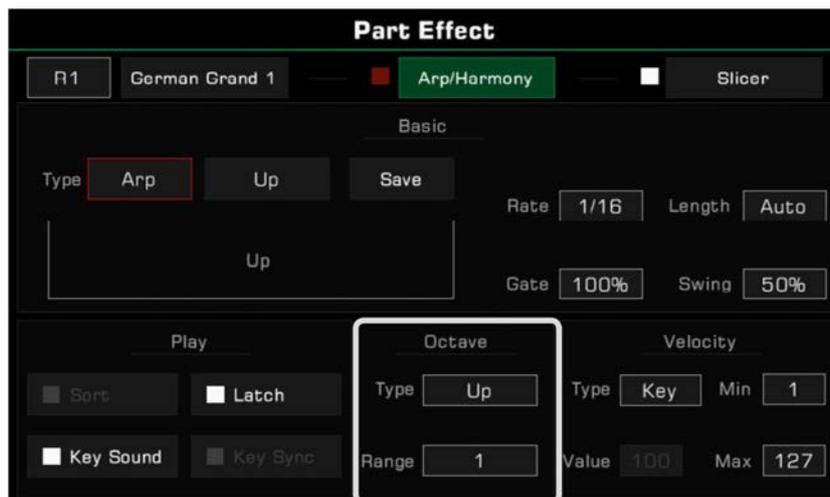
## 2. Spielparameter



Sort-Schalter	Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird das aktuelle Arpeggio die Tonhöhe von tief nach hoch sortieren. Wenn der Schalter ausgeschaltet ist, wird das aktuelle Arpeggio die Töne den Tasten, die spielen entsprechend ordnen.
Latch AN/AUS	Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird das Arpeggio, das gespielt wird, wenn die Tasten gedrückt werden weitergespielt, nachdem die Tasten losgelassen wurden. Wenn der Schalter ausgeschaltet ist, hört das Arpeggio auf zu spielen, wenn die Tasten losgelassen werden.
Key Sound AN/AUS	Wenn dieser Schalter aktiviert ist, wird der Tastensound zeitgleich gespielt, wenn Sie die Tasten drücken. Wenn der Schalter ausgeschaltet ist, werden nur Arpeggios gespielt.
Key Sync AN/AUS	Wenn dieser Schalter aktiviert ist, spielt das Arpeggio von der Position im Loop aus, unabhängig davon, wann die Tasten gespielt werden. Wenn dieser Schalter ausgeschaltet ist, startet das Arpeggio erneut vom Anfang, nachdem alle Tasten losgelassen wurden und neue Tasten gespielt werden.

## 3. Octave Parameter

Arpeggios haben zwei Oktav-Parameter: Octave Type und Octave Range.



Octave Type wird verwendet, um den Wiedergabemodus festzulegen. Octave Range wird verwendet, um den Bereich der Oktavrepetition festzulegen.

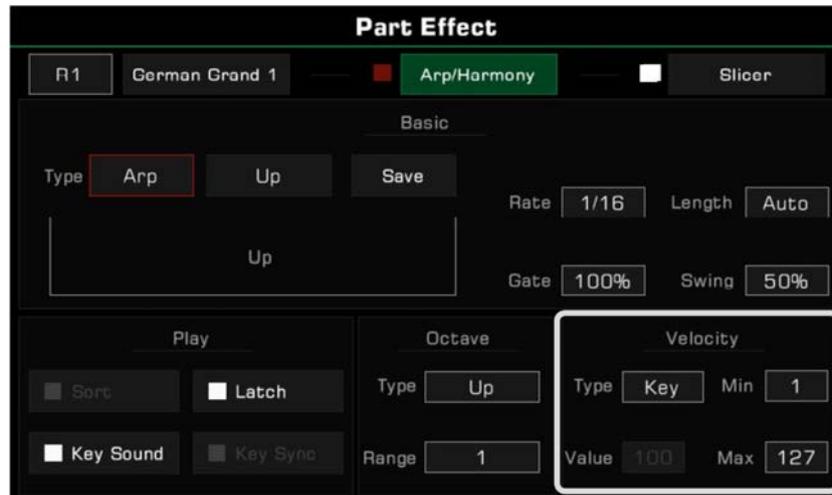
Es gibt verschiedene Oktav-Patterns.

Up	<p>Von der ersten gespielten Oktave aus werden Arpeggios von tief nach hoch und dann im Loop gespielt.</p> 
Down	<p>Von der ersten gespielten Oktave aus werden Arpeggios von hoch nach tief und dann im Loop gespielt.</p> 
Up&Down	<p>Von der ersten gespielten Oktave aus werden Arpeggios von tief nach hoch, von hoch nach tief, und dann im Loop gespielt. Arpeggios werden nicht für die Anfangsoktave und die höchste Oktave wiederholt.</p> 
Alt1	<p>Von der ersten gespielten Oktave aus werden Arpeggios von tief nach hoch gespielt, bis die höchste Oktave erreicht wurde. Anschließend werden sie von hoch nach tief gespielt.</p> 
Alt2	<p>Von der ersten gespielten Oktave aus werden Arpeggios von tief nach hoch gespielt, bis die höchste Oktave erreicht wurde. Anschließend werden sie von hoch nach tief gespielt. Arpeggios wiederholen die tiefste und höchste Note nicht.</p> 
Parallel	<p>Von der ersten gespielten Oktave aus schichten Arpeggios die Noten jeder Oktave parallel übereinander und spielen im Loop.</p> 

# Keyboard Part Effekte

## 4. Velocity Parameter

Arpeggios verfügen über vier Velocity Parameter: Velocity Reaktionstyp, Fester Velocity Wert, Minimum Velocity Wert, und Maximum Velocity Wert.



Arpeggios verfügen über drei Reaktionsmodi:

Auto	Wenn diese Option ausgewählt wurde, werden Arpeggios entsprechend des Velocity-Werts der jeweiligen minimalen Einheiten in den Arpeggio-Templates gespielt.
Key	Wenn diese Option ausgewählt wurde, werden Arpeggios basierend auf der tatsächlich gespielten Velocity gespielt. Sie können den Maximum- und Minimumwert einstellen. Wenn Ihre gespielte Velocity außerhalb dieses Bereichs ist, wird das Arpeggio nicht gestartet.
Fixed	Arpeggios werden mit einem festen Velocity-Wert gespielt. Sie können den Wert, mit dem die Arpeggios spielen werden, festlegen.

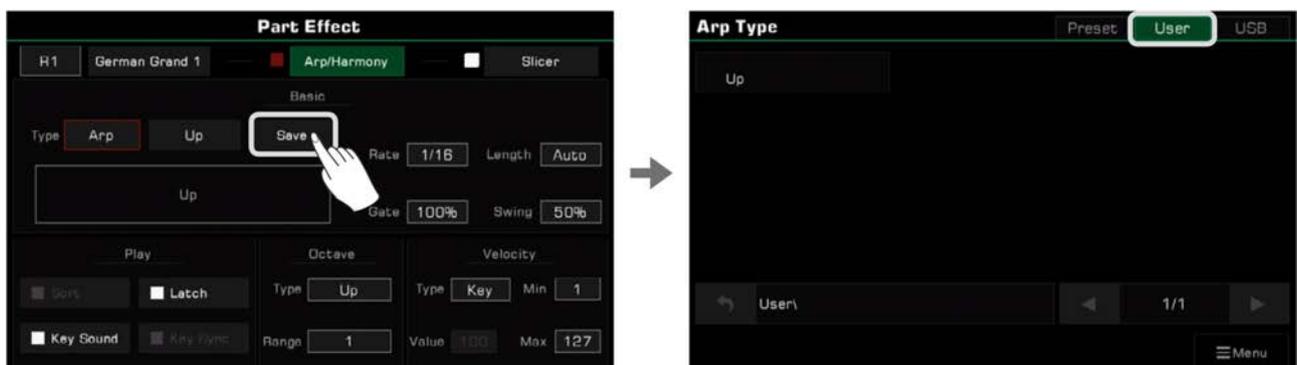
<b>Tips:</b>	Für manche Arpeggio-Typen oder -Pattern sind manche Parameter nicht verfügbar. Dies hängt von ihren Charakteristika und ihrer Anwendung ab.
--------------	---

## User Arpeggios speichern

Jedes Preset-Arpeggio-Pattern in diesem Instrument verfügt über ein Set von voreingestellten Parametern. Sie können diese Parameter modifizieren und Ihre Einstellungen als User Arpeggio abspeichern.

Drücken Sie "Save", um die Bildschirmstatur aufzurufen. Drücken Sie "OK", nachdem Sie den Namen für das Arpeggio eingegeben haben, um Ihre Eingabe ins User Arpeggio Verzeichnis zu speichern.

Wählen Sie das Arpeggio-Pattern aus dem User Arpeggio Verzeichnis, um es auf Ihre Performance anzuwenden.



<b>Tips:</b>	Sie können Arpeggio-Dateien auch von einem USB-Speichermedium als Part-Effekte auswählen. Sie können die offizielle Software verwenden, um Ihre eigenen Arpeggio-Pattern zu kreieren.
--------------	---

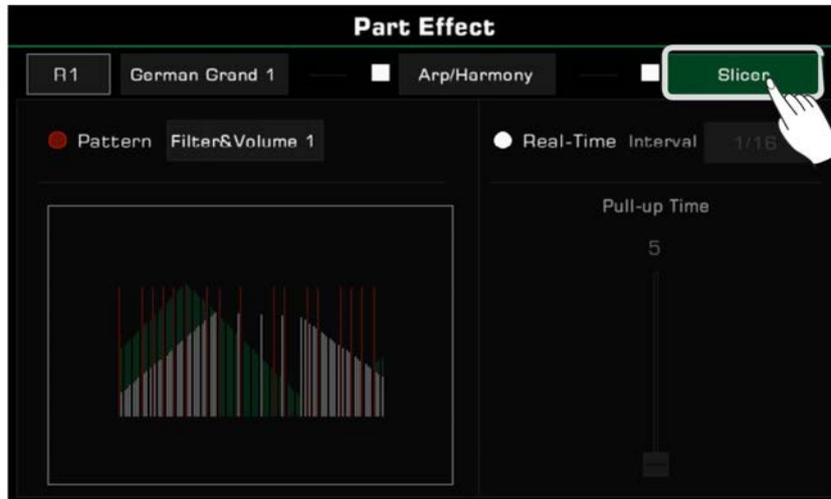
## Slicer

Slicer ist ein Effekt, der auf den Sound angewendet wird, welcher es Ihnen ermöglicht Töne mit rhythmischen Filtern und Lautstärkenveränderungen zu spielen. Dies ist ein beliebter Effekt in der elektronischen Musikproduktion.

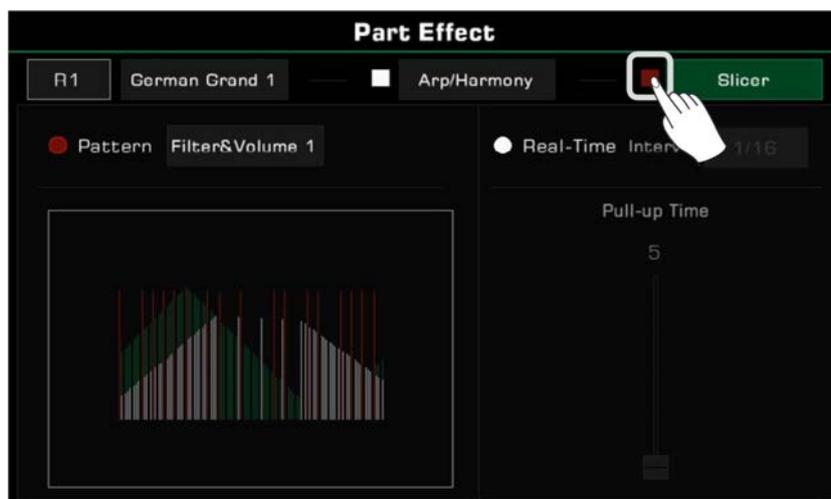
### Slicer auswählen und einschalten

Versehen Sie den Keyboard-Sound wie folgt mit einem Slicer-Effekt:

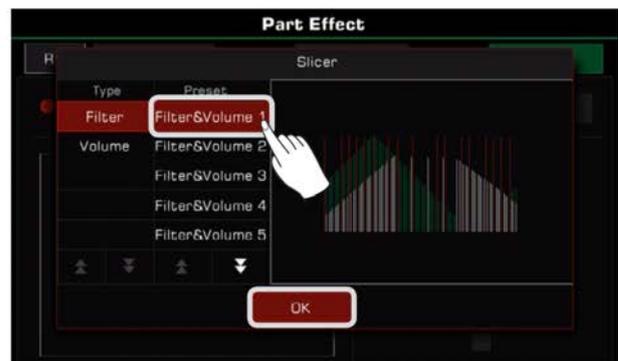
1. Drücken Sie "Slicer", um das Effekt-Einstellungsmenü aufzurufen.



2. Drücken Sie auf das Kästchen, um die "Slicer"-Option für den aktuellen Keyboard-Part einzuschalten. Das standard Slicer-Pattern wird sofort angewendet.



3. Um das Pattern zu wechseln, drücken Sie den Namen des Patterns, um die Auswahlliste aufzurufen. Drücken Sie, um ein Pattern auszuwählen. Ein visuelles Diagramm, das den Slicer-Typ darstellt erscheint. Drücken Sie "OK", um zu bestätigen und den Bildschirm zu verlassen.



# Keyboard Part Effekte

## Echtzeit-Slicer anpassen

Zusätzlich zu den Slicer-Patterns können Sie außerdem einen Echtzeit-Slicer verwenden, um regelmäßige Notensynkopierungen zu erzeugen.

1. Drücken Sie, um die "Real-Time"-Option einzuschalten. Drücken Sie das Slicer-Intervallwert, um zu wählen, wie schnell der Sound zerschnitten werden soll.



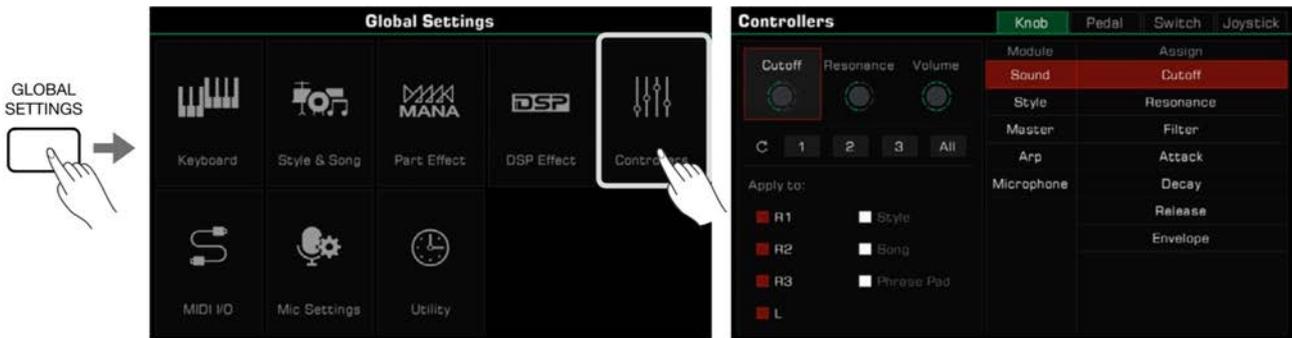
2. Drücken und ziehen Sie den Fader, um einzustellen, wie lang Sie den Sound schneiden wollen.



### **HINWEIS!**

Wenn Sie einen neuen Sound auswählen, wird der Part-Effekt auf den voreingestellten Typ eingestellt. Sie können die Sound Edit-Funktion verwenden, um diese Einstellungen zu bearbeiten. Lesen Sie dafür bitte den Abschnitt über Soundbearbeitung.

Dieses Instrument verfügt über zuweisbare Controller, welche Ihnen mehr Flexibilität in Ihrer Performance ermöglichen. Drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Auswahlménú aufzurufen. Klicken Sie die "Controllers"-Taste, um das Ménú aufzurufen.



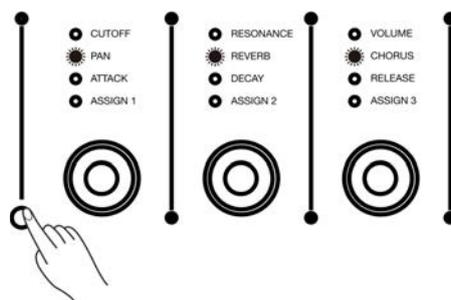
Klicken Sie die Controller-Anzeigefläche auf dem Hauptbildschirm, um das Controller-Interface direkt aufzurufen.



## Drehknöpfe

Das Instrument verfügt über drei Multifunktionsknöpfe, um verschiedene Parameter in Echtzeit während Ihrer Performance anzupassen. Wenn Sie die Knöpfe im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn drehen, zeigt ein Lämpchen den Funktionsparameterwert an.

Drücken Sie die [KNOB FUNCTION]-Taste, um zwischen den Funktionen jedes Knopfsets zu wechseln. Das LED der entsprechenden Gruppe leuchtet auf.



# Controller

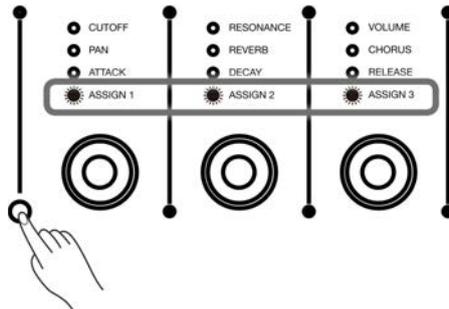
## Knopf-Funktionen auswählen

Die Standard-Einstellungen für die Knopfgruppen sind:

GRUPPE 1	Cutoff	Resonance	Volume
GRUPPE 2	Pan	Reverb	Chorus
GRUPPE 3	Attack	Decay	Release
GRUPPE 4	Style Mute Ch1	Retrigger Switch	Retrigger Rate

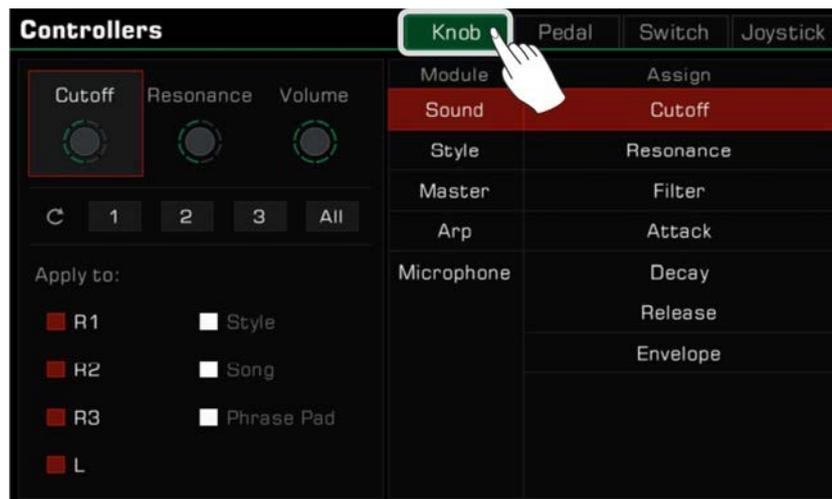
Die Knopf-Funktionen können frei zugewiesen werden. Als Beispiel, lasse Sie uns die Funktionen der Gruppe 4 bearbeiten:

1. Drücken Sie den Gruppen-Wechselschalter mehrfach bis die LED-Anzeigen der vierten Gruppe aufleuchten.

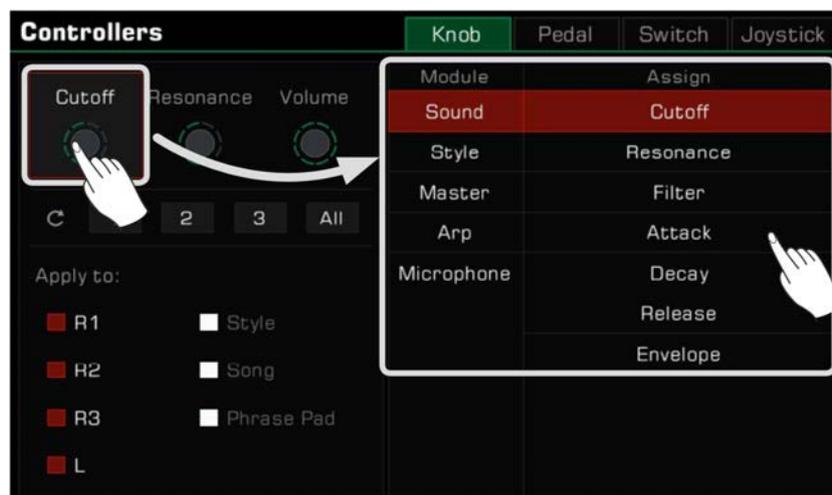


2. Drücken Sie "Knob", um das Knopf-Einstellungsmenü aufzurufen.

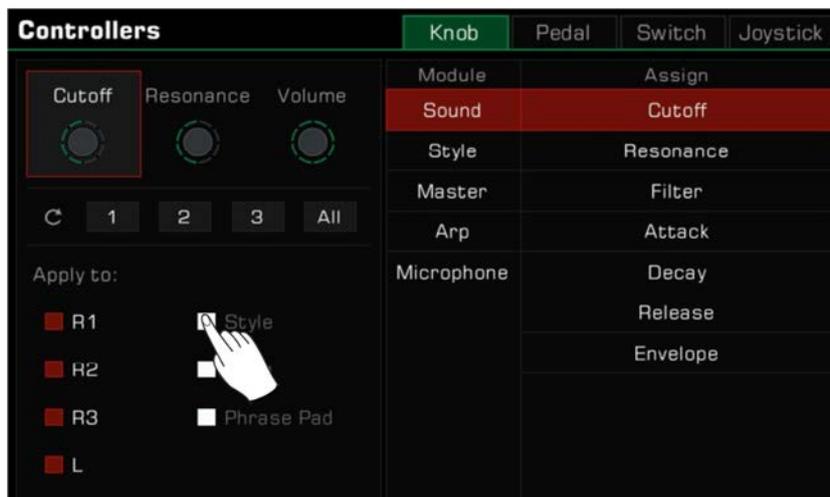
Drücken Sie die [<]- und [>]-Tasten gleichzeitig, um den ausgewählten Knopf auf seine Grundeinstellung zurückzusetzen.



3. Drücken Sie, um einen Knopf auszuwählen. Die verfügbaren Funktionen erscheinen auf der rechten Seite. Wählen sie ein Modul, und wählen Sie dann eine Funktion, die Sie dem Knopf zuweisen wollen.



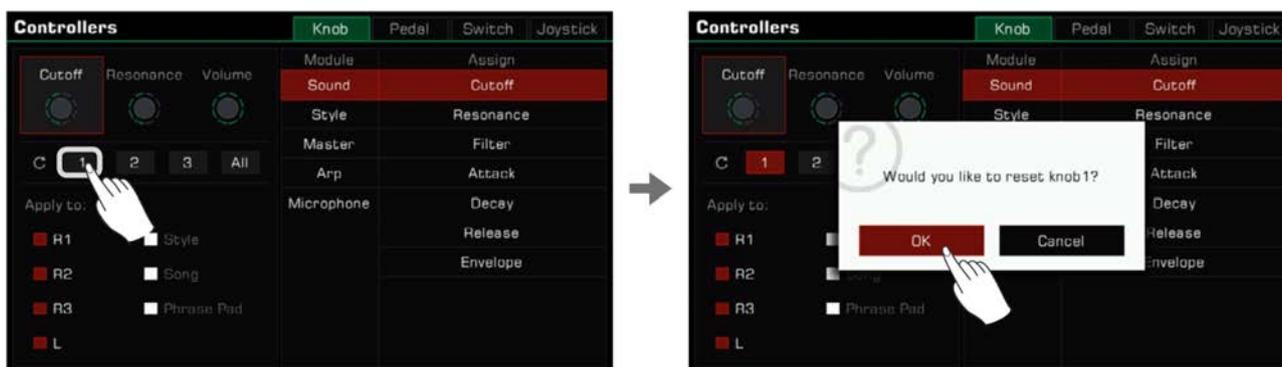
4. Verschiedene Knopf-Funktionen können auf unterschiedliche Parts angewendet werden. Wählen Sie die Part-Kästchen, um die aktuelle Funktion den Parts, die Sie in Echtzeit steuern wollen, hinzuzufügen.



**Tips:** Knopfgruppe 4 ist eine Gruppe für benutzerdefinierte Funktionen, deren Einstellungen auch gespeichert bleiben, nachdem der Strom ausgeschaltet wurde. Wenn Sie ihre Standard-Einstellungen ändern und den Strom ausschalten, werden die Einstellungen nicht zurückgesetzt, wenn Sie den Strom wieder einschalten. Sie können auch die Funktionen der Knöpfe der Gruppen 1, 2 und 3 jederzeit ändern. Die Funktionseinstellungen dieser Gruppen können jedoch nicht gespeichert werden. Wenn Sie ihre Grundeinstellungen ändern und das Gerät ausschalten, werden die Einstellungen beim nächsten Einschalten zurückgesetzt. Wenn Sie die Knopf-Funktionen der Gruppen 1, 2 oder 3 speichern und schnell abrufen können wollen, verwenden Sie die Performance Memory-Funktion. Performance Memory kann die aktuell angewendeten benutzerdefinierten Funktionen der Knopfgruppen speichern.

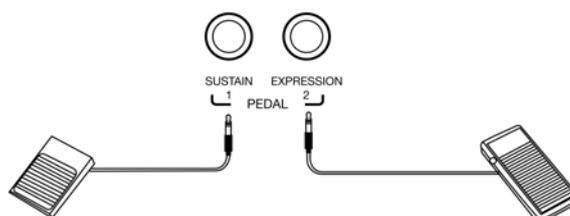
## Knopf-Parameter zurücksetzen

Drücken Sie die entsprechende Reset-Taste "1" "2" "3", um ein Dialogfenster zu öffnen, welches Sie fragt, ob Sie die Parameter des ausgewählten Knopfs zurücksetzen wollen. Drücken Sie "OK"; um die Einstellung zurückzusetzen. Wenn Sie die "All"-Reset-Taste drücken, werden die 3 Knöpfe in der ausgewählten Reihe gleichzeitig auf ihre Werkeinstellung zurückgesetzt.



## Fußpedale

Dieses Instrument verfügt über 2 zuweisbare Pedale. Die Standard-Einstellungen sind:

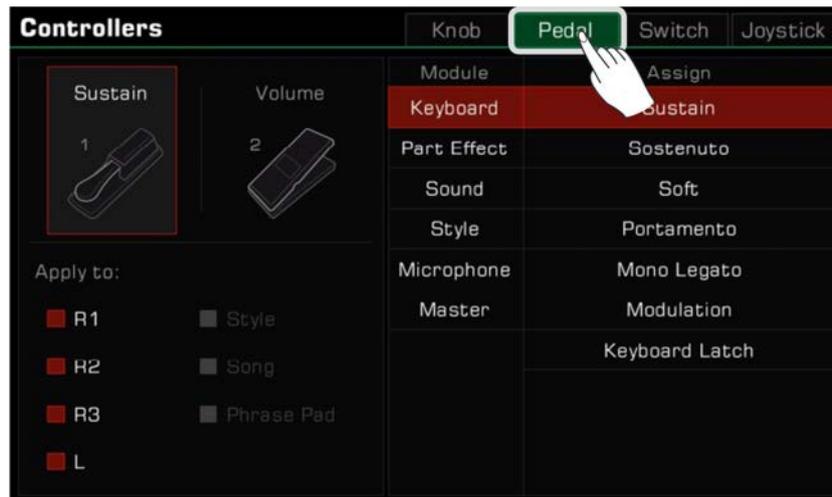


SUSTAIN PEDAL 1	Pedalschalter. Die Standard-Einstellung ist Sustain.
EXPRESSION PEDAL 2	Controller Pedal. Die Standard-Einstellung ist Volume (Lautstärke).

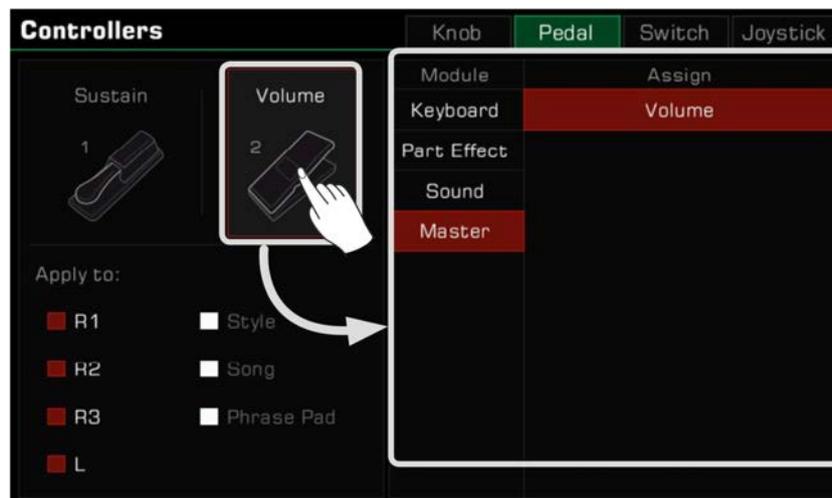
# Controller

Weisen Sie die Pedalfunktionen wie folgt zu:

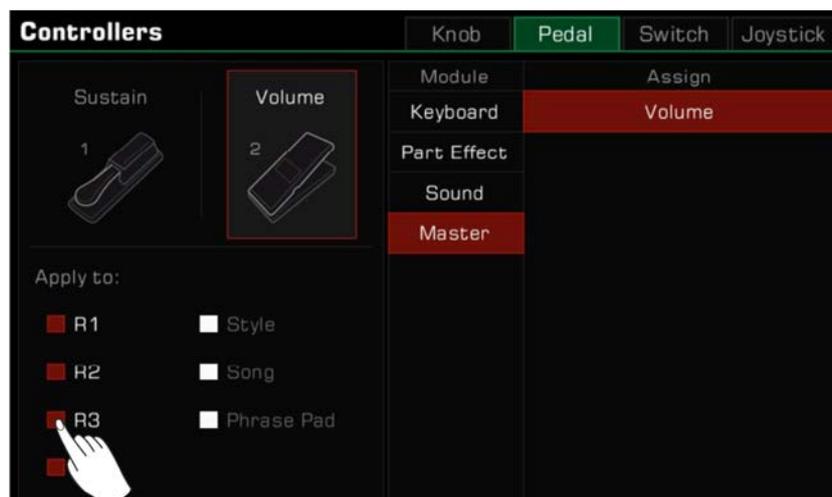
1. Drücken Sie "Pedal", um das Pedal-Einstellungsmenü aufzurufen.



2. Drücken Sie auf ein Pedal und das Funktionsmenü erscheint auf der rechten Seite. Wählen Sie ein Modul und wählen Sie dann eine Funktion. Drücken Sie die [<]/>]-Tasten gleichzeitig, um das ausgewählte Pedal auf seine WerkEinstellung zurückzusetzen.



3. Verschiedene Pedal-Funktionen können auf verschiedene Parts angewendet werden. Wählen Sie die Part-Kästchen, um die aktuelle Funktion auf die Parts, die Sie in Echtzeit kontrollieren wollen, anzuwenden.



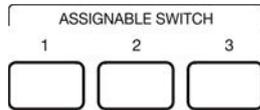
## HINWEIS!

Manche Funktionen können nur vom Controller-Pedal und nicht vom Schalterpedal verwendet werden. Wenn eine Controller-Pedal-Funktion dem Schalterpedal zugewiesen wird, funktioniert die zugewiesene Funktion eventuell nicht korrekt.

Wir empfehlen Ihnen dringend, das offizielle Pedal-Zubehör zu verwenden. Die Verwendung von inoffiziellen Pedalen kann zu Polaritätsproblemen führen. Wenn dieses Problem auftritt, können Sie versuchen die Polarität anzupassen, indem Sie auf das Pedal treten, während Sie das Instrument einschalten.

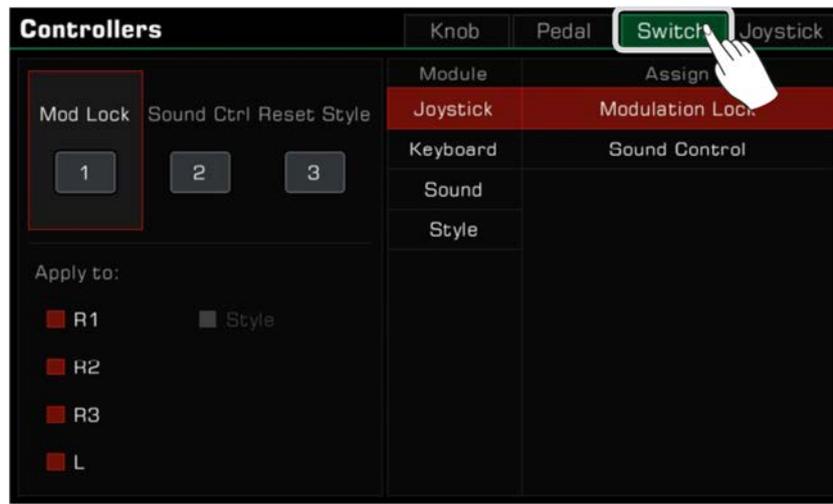
## Zuweisbare Schalter (Assignable Switches)

Dieses Instrument verfügt über 3 zuweisbare Schalter. Die Standard-Einstellungen sind:

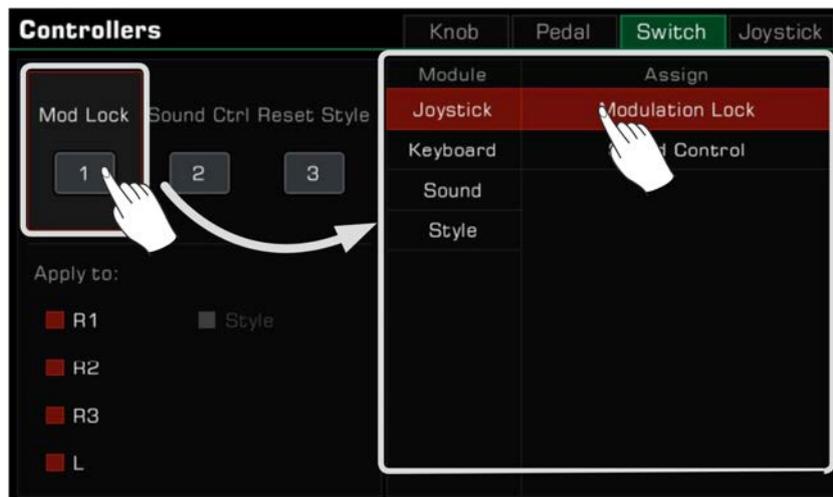


ASSIGNABLE SWITCH 1	Modulation Lock
ASSIGNABLE SWITCH 2	Sound Control
ASSIGNABLE SWITCH 3	Reset Style

Programmieren Sie die zuweisbaren Schalter wie folgt:

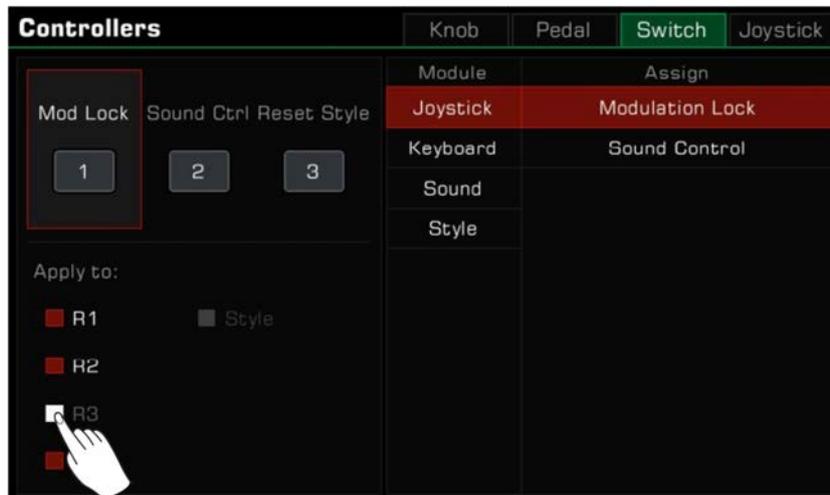


1. Drücken Sie "Switch", um das Einstellungs-menü der Schalter aufzurufen.
2. Drücken sie eine der drei Switch-Tasten und das Funktionsmenü erscheint auf der rechten Seite. Wählen Sie ein Modul, und wählen Sie dann eine Funktion.  
Drücken Sie die [ <- ]- und [ >- ]-Tasten gleichzeitig, um die ausgewählte Taste, auf ihre Werkeinstellung zurückzusetzen.



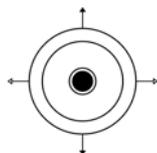
# Controller

3. Verschiedene Pedal-Funktionen können auf verschiedene Parts angewendet werden. Wählen Sie die Part-Kästchen, um die aktuelle Funktion auf die Parts, die Sie in Echtzeit kontrollieren wollen, anzuwenden.



## Joystick

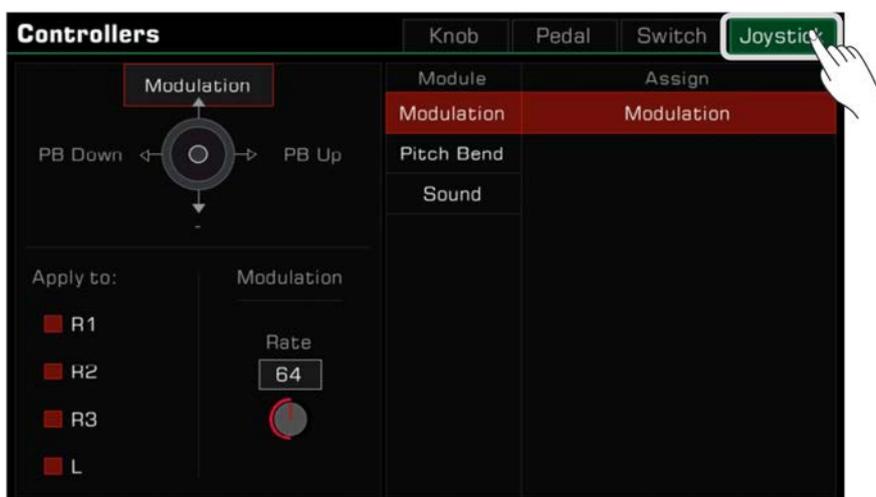
Das Instrument verfügt über einen Vier-Richtungs-Joystick. Der Joystick kann in jede Richtung bewegt werden und kehrt automatisch in die Mittelposition zurück, nachdem er losgelassen wurde. Die Standard-Einstellungen sind



X- ←	Pitch Bend Down
X+ →	Pitch Bend Up
Y+ ↑	Modulation
Y- ↓	-

Weisen Sie die Joystick-Einstellungen wie folgt zu:

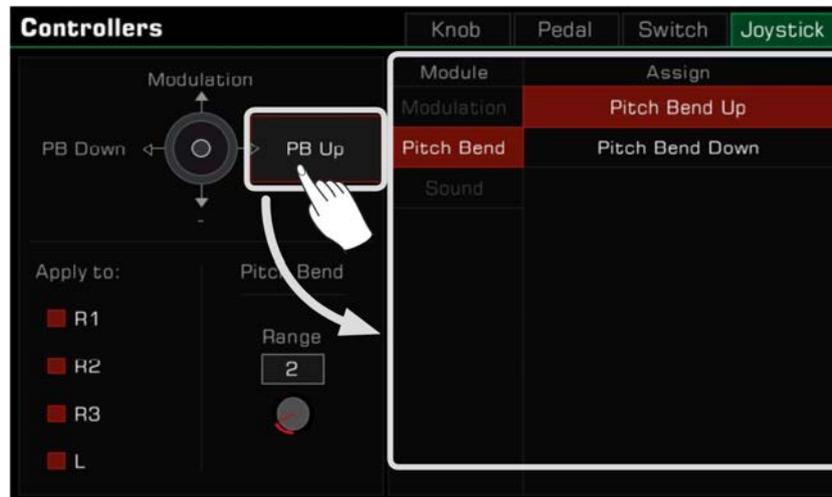
1. Drücken Sie "Joystick", um das Joystick-Einstellungsmenü aufzurufen.



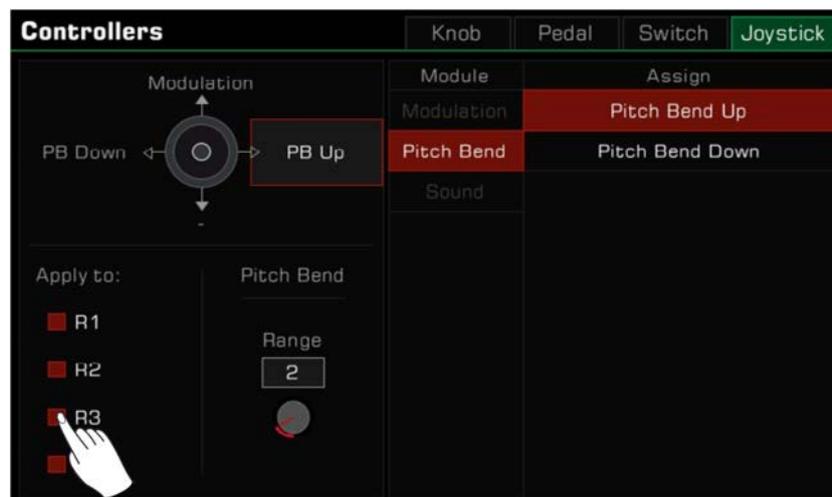
2. Drücken Sie den Joystick in eine der vier Richtungen, um auf der rechten Seite die Funktionen zu sehen. Wählen Sie ein Modul, wählen Sie dann eine Funktion.

Die Richtungen links und rechts (X-, X+) können als Pitch Bend eingestellt werden.

Drücken Sie die [</>]-Tasten gleichzeitig, um die ausgewählte Joystick-Richtung auf seine Werkeinstellung zurückzusetzen.



3. Die Joystick-Funktionen können nur auf Keyboard-Parts angewendet werden. Wählen Sie die Part-Kästchen aus, um die aktuelle Funktion auf die Parts, die Sie in Echtzeit steuern wollen, anzuwenden.

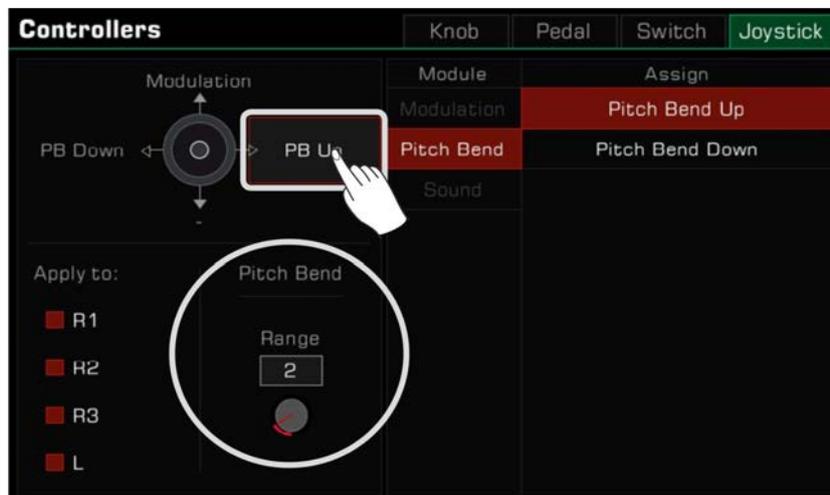


**Tips:** Wenn die benutzerdefinierte Schalterfunktion über dem Joystick auf Sound Control eingestellt und eingeschaltet ist, aktivieren die hoch und herunter Funktionen des Joysticks Sound Control. Dies wird verwendet, um die Insert Effektparameter des Sounds in Echtzeit zu steuern. Nicht alle Insert Effekte haben diese Funktion; Sie können in der Soundbearbeitungsfunktion sehen, ob der von Ihnen ausgewählte Insert Effect für den Part diese Funktion unterstützt.

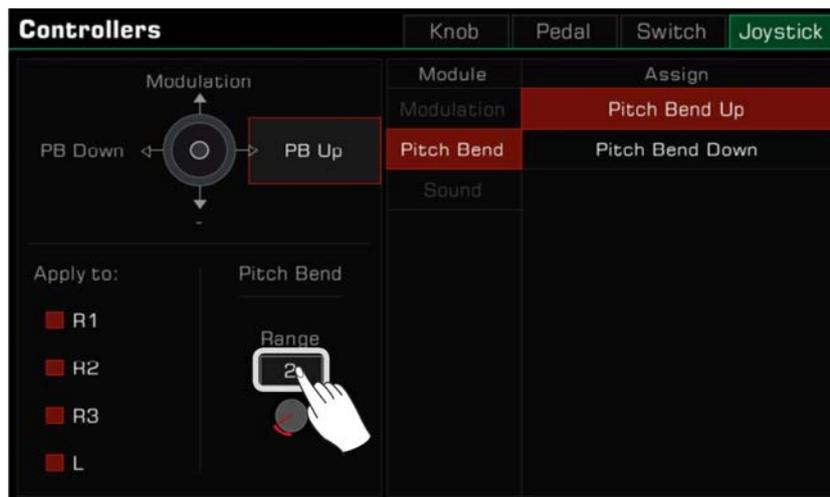
## Pitch Bend Range einstellen

Sie können die Pitch Bend Range festlegen, indem Sie den folgenden Schritten folgen:

1. Drücken Sie den Namen der Funktion der Richtungen links oder rechts und wählen sie Pitch Bend. Der Range-Parameter erscheint nun unten.



2. Drücken Sie die Pitch Bend Range und legen Sie den gewünschten Maximalwert fest. Sie können dann den Joystick verwenden, um Pitch Bend während des Spielens anzuwenden.



## Pitch Bend Range Lock

Verschiedene Sounds in diesem Instrument können verschiedene Reichweiten für Pitch Bend haben. Wenn Sounds, die verschiedene Reichweiten haben auf verschiedene Parts angewendet und gleichzeitig eingeschaltet werden, kann es zu Unstimmigkeiten im Pitch kommen, während Sie spielen und den Joystick werden. Daher begrenzt das System die Pitch Bend Reichweite. Unabhängig davon wie viele Parts Sie gleichzeitig spielen, der Joystick wird immer den gleichen Pitch Bend erzeugen.

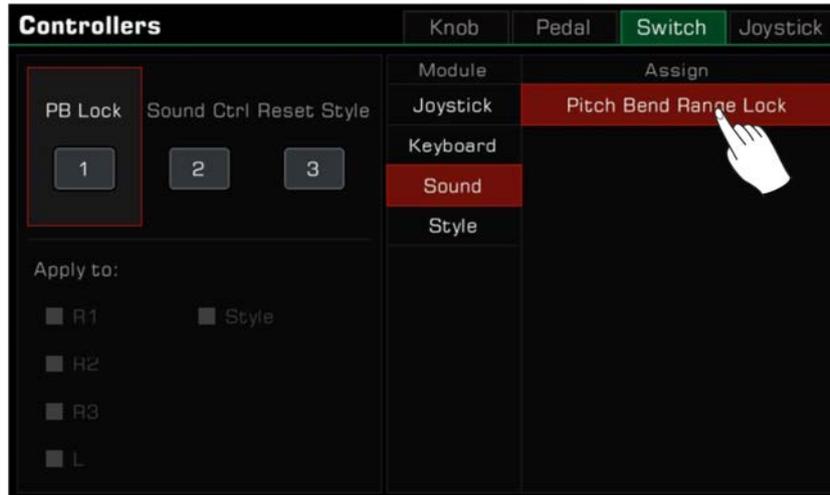
### Sie müssen dabei die folgenden Regeln beachten:

1. Wenn Sie nur einen Sound-Part einschalten, werden die Richtungen links und rechts des Joysticks mit der voreingestellten Pitch Bend Range des Sounds reagieren.
2. Wenn Sie mehrere Parts gleichzeitig eingeschaltet haben, richtet sich die Pitch Bend Range nach der Priorität des Parts, also R1->R2->L->R3. Zum Beispiel, wenn Sie R1 und R2 gleichzeitig einschalten, wird die Pitch Bend Reichweite des Systems auf den R1-Sound reagieren. Wenn Sie R1 schließen und nur R2 einschalten, dann reagiert die Pitch Bend Reichweite auf den R2-Sound

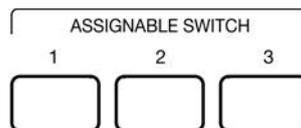
Natürlich können Sie die aktuelle allgemeine Pitch Bend Range jederzeit über das Controller-Interface bearbeiten. Wenn Sie jedoch den Sound wechseln, ändert sich der Parameter automatisch mit dem neuen Sound.

Sie können die Reichweite jedoch auch verriegeln, indem Sie die “Pitch Bend Range Lock”-Funktion auf einen Schalter legen. Mit den folgenden Schritten wird das System immer auf den allgemeinen Wert der Pitch Bend Range in der Controller-Funktion reagieren, statt auf die standard Range des Sounds.

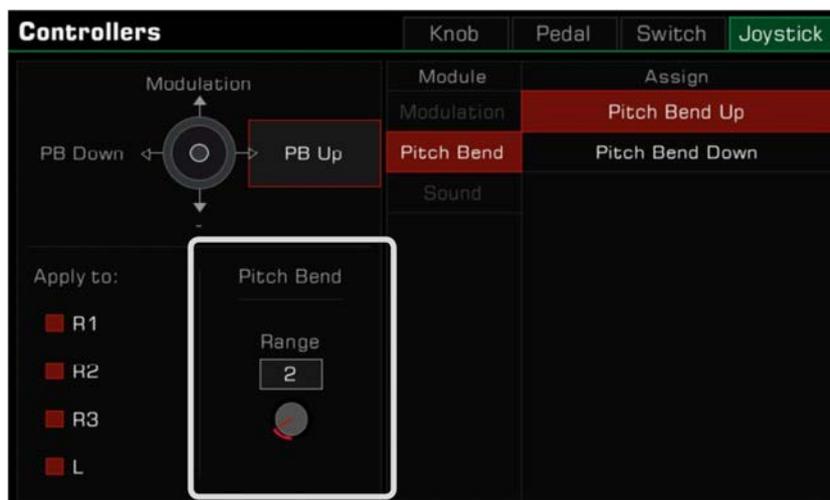
1. Im “Switch”-Tab des Controllers, stellen Sie die Funktion eines Schalters auf “Pitch Bend Range Lock”



2. Schalten Sie den entsprechenden Schalter auf dem Bedienfeld ein, um die “Pitch Bend Range Lock”-Funktion zu aktivieren.



Mit den obigen Einstellungen wird der Joystick immer auf die allgemeine Pitch Bend Range reagieren und wird nicht mehr vom Part und Sound beeinflusst.

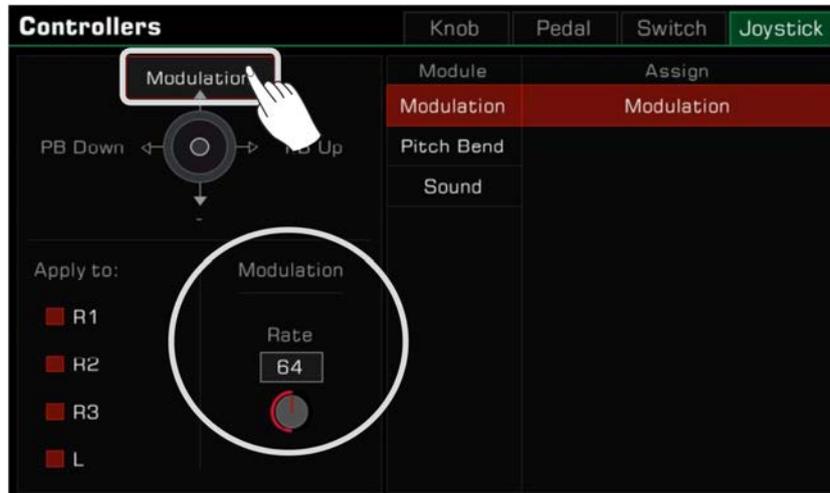


**Tips:** Sie können die voreingestellte Pitch Bend Range eines Sounds auch mithilfe der Soundbearbeitungsfunktion bearbeiten. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt “Sound Bearbeitung”.

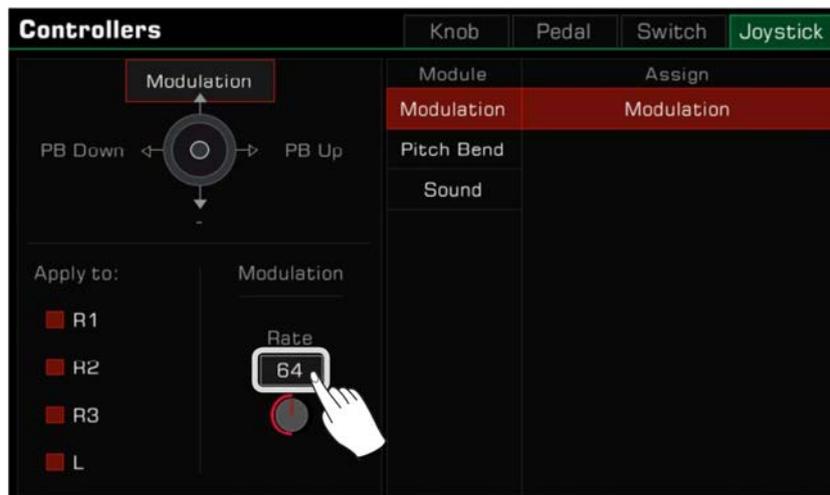
## Modulation Rate festlegen

Sie können die Modulation Rate des Keyboards mithilfe der folgenden Schritte festlegen:

1. Drücken Sie den Namen der Funktion der oberen Richtung und wählen Sie Modulation. Jetzt erscheinen die Modulation-Parameter unten.



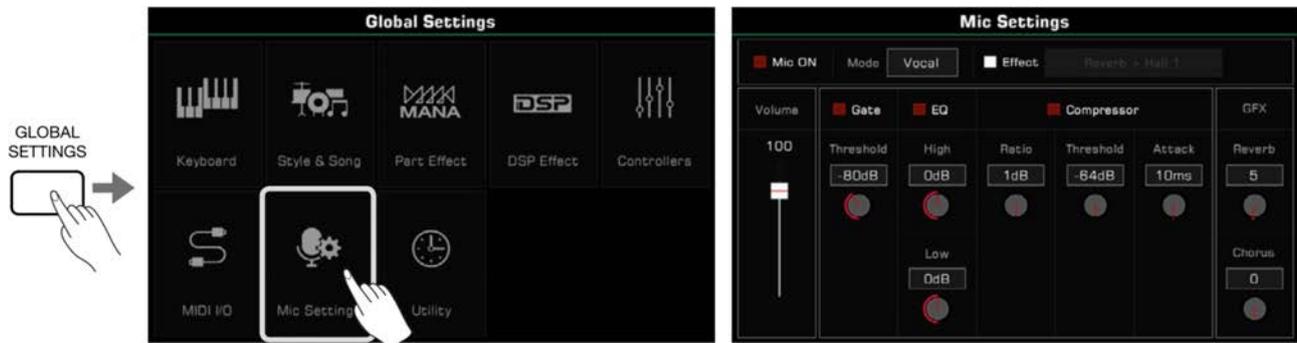
2. Drücken Sie auf die Modulation Rate und legen Sie die maximale Rate des Keyboard Parts fest. Sie können dann den Joystick oder ein Multifunktionspedal verwenden, um die Modulation Rate zu steuern.



**Tips:** Sie können die Modulation Lock-Funktion aktivieren, wenn die benutzerdefinierte Schalterfunktion über dem Joystick auf Modulation Lock eingestellt und eingeschaltet ist. Diese Funktion erlaubt es dem Joystick, den Modulation-Effekt, den Sie ausgelöst haben beizubehalten, wenn der Joystick zur Mittelstellung zurückkehrt.  
Für eine Einführung in alle Funktionen des Controllers, sehen Sie sich die "Controller Funktionsliste" in der Datenliste an.

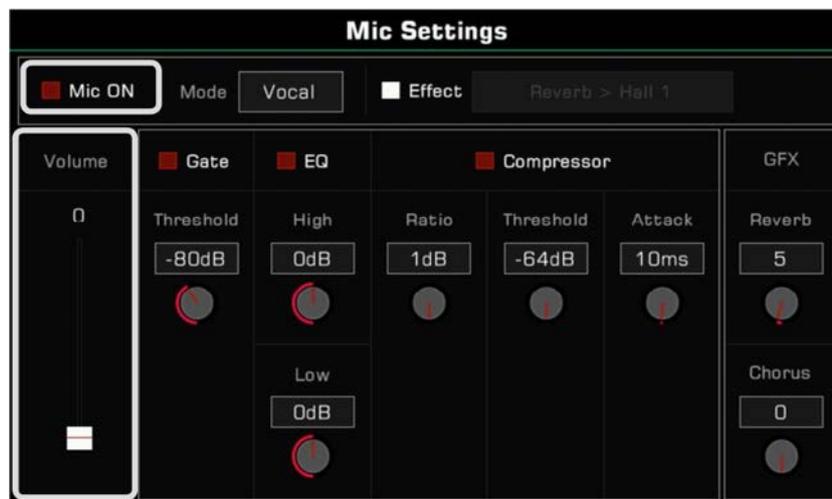
Dieses Instrument ist für die Verbindung eines Mikrofons eingerichtet. Sie können vielfältige Mikrofon-Effekte auf Ihre Stimme legen und die Musik, die Sie spielen und singen aufzeichnen.

Drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Auswahlménú aufzurufen. Drücken Sie "Mic Settings", um das Mikrofon-Einstellúmenú aufzurufen.



## Mikrofon einschalten

1. Stellen Sie sicher, dass Ihr Mikrofon ausgeschaltet ist, bevor Sie es anschließen. Stellen Sie außerdem sicher, dass die Mikrofon Lautstärke auf dem Touchscreen auf null gestellt ist.



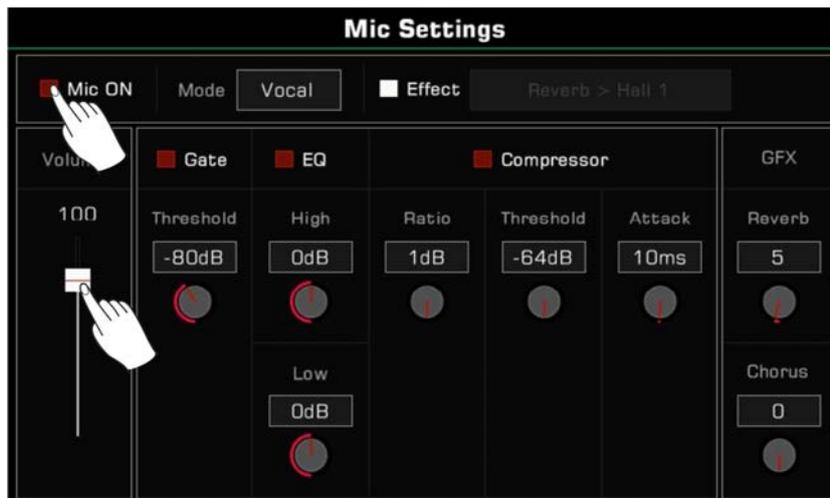
2. Schließen Sie das Mikrofon über den [MIC IN]-Anschluss auf der Rückseite des Instruments an und schalten Sie es dann sein.



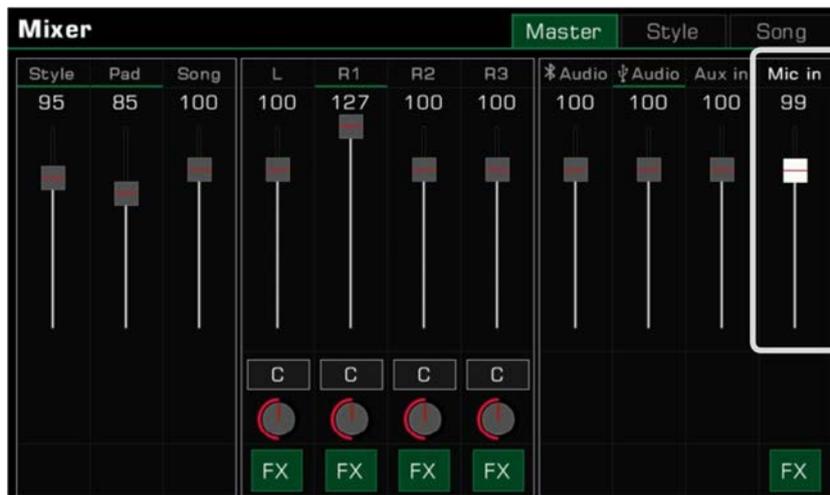
MIC IN

# Mikrofon

3. Aktivieren Sie das "Mic ON"-Kästchen und passen Sie die Lautstärke an, während Sie in das Mikrofon sprechen.



Passen Sie das Lautstärkenverhältnis zwischen dem Mikrofon und den anderen Parts im Master Mixer Interface an.



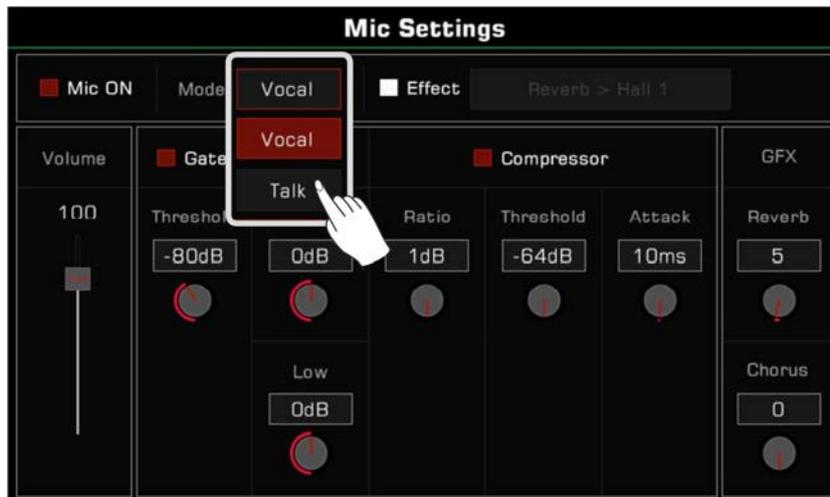
## Mikrofon Modus auswählen

Es gibt zwei Mikrofon Modi: Talk und Vocal.

Der "Talk"-Modus wird generell für Ansprachen und Übertragungen verwendet. Wenn Sie diesen Modus auswählen, werden die Mikrofon-Effekte ausgeschaltet.

Der "Vocal"-Modus wird generell für Gesangsdarbietungen verwendet. Dieser Modus ist für die Verwendung von Effekten wie Vocoder oder Vocal harmony vorgesehen.

Drücken Sie den Namen des Modus, um die Auswahlliste aufzurufen.



Drücken Sie die [VOCAL EFFECT]-Taste auf dem Bedienfeld, um zum "Vocal Modus" zu wechseln. Die Mikrofon-Effekt-Option wird automatisch aktiviert.

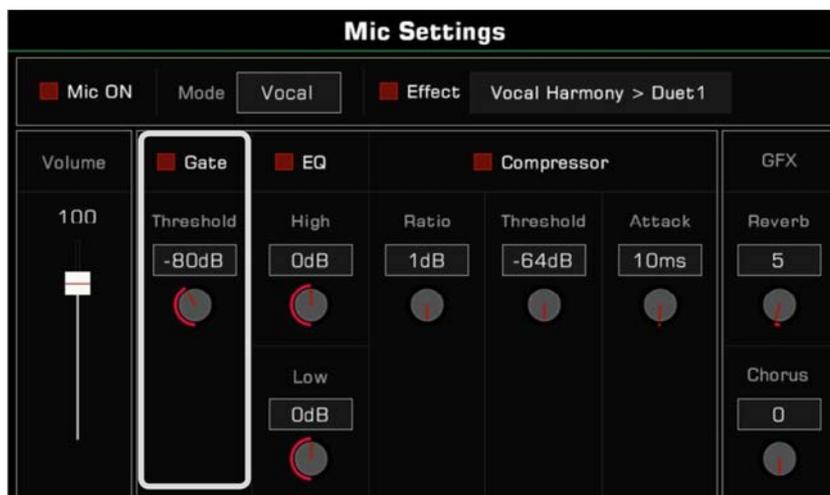


## Mikrofon Grundparameter anpassen

Passen Sie die Grundparameter des Mikrofons im Mikrofon-Einstellungsmenü an.

### Gate

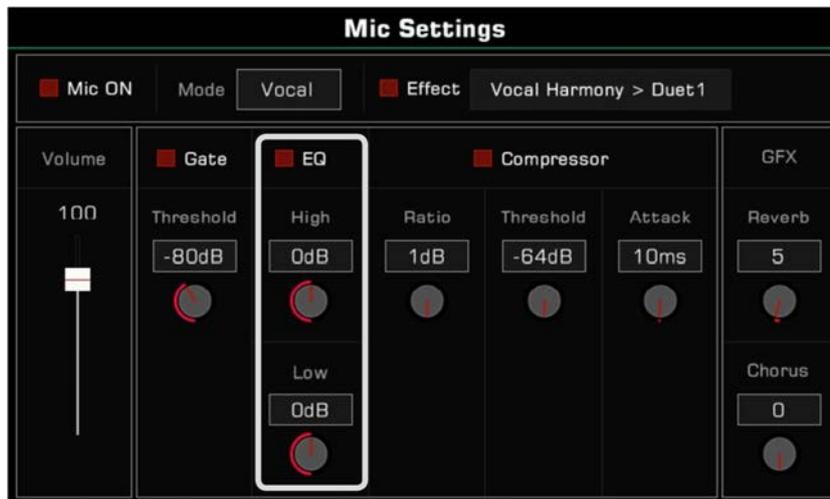
Aktivieren Sie die Gate-Option, um das Noise-Gate ein- oder auszuschalten. Drücken Sie auf den Threshold-Wert, um den Noise-Gate-Parameter anzupassen.



# Mikrofon

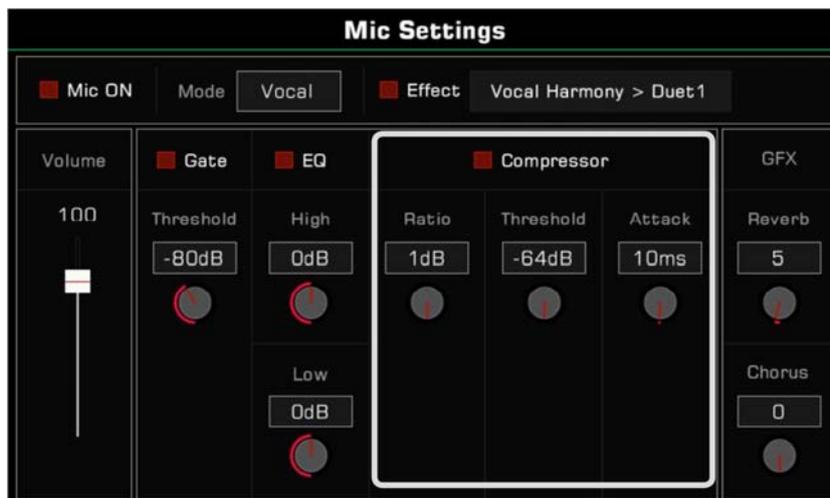
## 2-Band EQ

Aktivieren Sie die EQ-Option, um den Mikrofon-Equalizer ein- oder auszuschalten. Drücken Sie den High-Gain- oder Low-Gain-Wert, um die EQ-Frequenzen anzupassen.



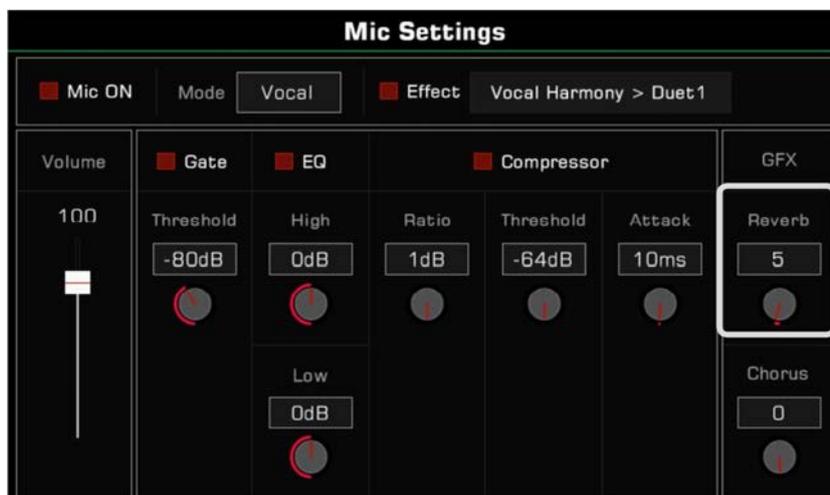
## Compressor

Aktivieren Sie die Compressor-Option, um den Mikrofon-Compressor ein- oder auszuschalten. Drücken Sie auf die Ratio-, Threshold- und Attack-Zeit-Werte, um die Compressor-Parameter anzupassen.



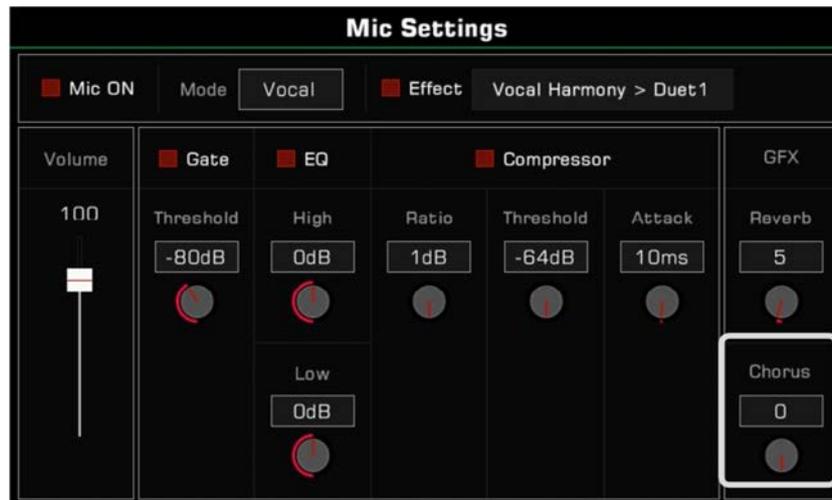
## Global Reverb Level

Drücken Sie den Global Reverb-Wert, um die Mikrofon-Reverb-Lautstärke anzupassen.



## Global Chorus Level

Drücken Sie den Global Chorus-Wert, um die Mikrofon-Chorus-Lautstärke anzupassen.



## Mic Effekte auswählen und einschalten

Fügen Sie vielfältige Mikrofon-Effekte im Vocal Modus hinzu.

Drücken Sie die [VOCAL EFFECT]-Taste auf dem Bedienfeld, um die Mikrofon-Effekte einzuschalten, oder aktivieren Sie die "Effect"-Option, um den aktuell ausgewählten Mikrofon-Effekt anzuwenden.



Drücken Sie auf den Namen des Mikrofon-Effekts, um ein Dialogfenster aufzurufen. Wählen Sie den Effekt, den Sie auf das Mikrofon anwenden wollen.



# Mikrofon

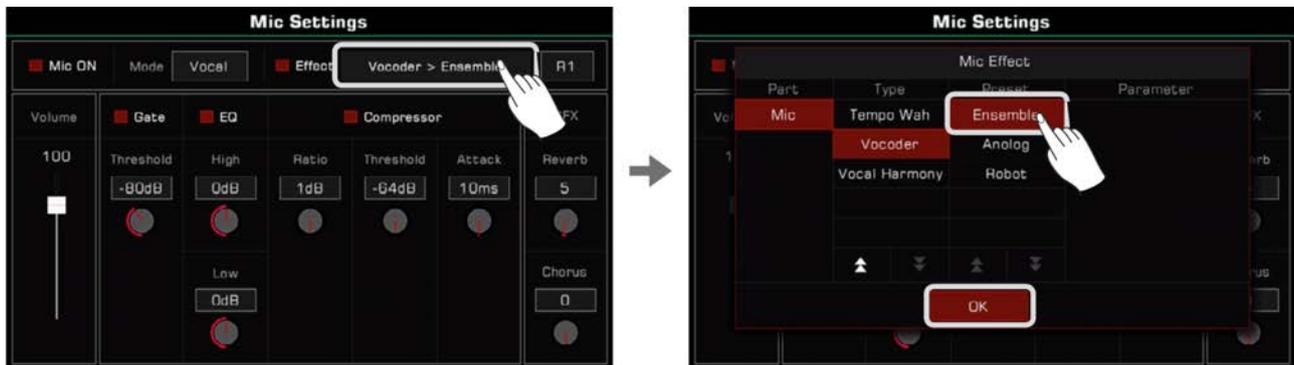
## Vocoder verwenden

Ein Vocoder ist ein Effekt, der den Mikrofon-Input-Sound verarbeitet, um einen roboterhaften Stimmeffekt zu erzielen. Sie können den Vocoder mit einem Keyboard-Part auslösen und den Pitch verwenden, um Ihre Stimme zu verarbeiten.

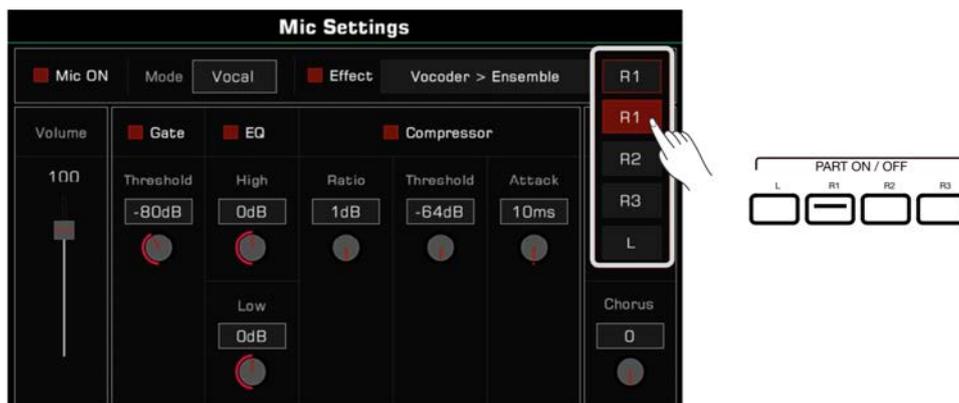
Wenden Sie einen Vocoder wie folgt auf das Mikrofon an:

**1.** Im Vocal Modus, schalten Sie die Mikrofon-Effekt-Option ein. Drücken Sie auf den Namen, um das Dialogfenster aufzurufen.

Wählen Sie "Vocoder" als den aktuellen Effekt-Typ und wählen Sie einen der Vocoder-Typen aus der Liste. Drücken Sie "OK", um zu speichern und das Menü zu verlassen.



**2.** Wählen Sie den Keyboard-Part, der verwendet werden soll, um den Vocoder auszulösen. Drücken Sie den Part-Namen oben rechts, um einen Part auszuwählen. Gehen Sie sicher, dass Keyboard [PART ON/OFF] eingeschaltet ist.



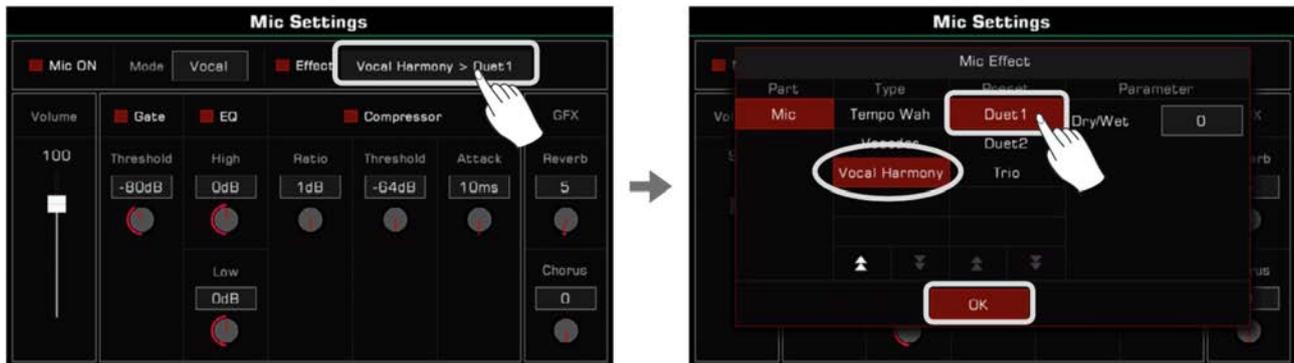
**3.** Sprechen oder singen Sie während Sie auf dem Keyboard spielen. Der Vocoder, den Sie ausgewählt haben wird den Notepitch triggern und Ihre Stimme modulieren

## Vocal Harmony verwenden

Vocal Harmony ist ein Effekt, der den Mikrofon-Input-Sound verarbeitet, um eine natürliche mehrteilige Harmony zu erzeugen. Die Harmony, die Ihrem Gesang hinzugefügt wird hängt von dem Akkord, den Sie spielen ab.

Fügen Sie Ihrer Stimme eine Vocal Harmony wie folgt hinzu:

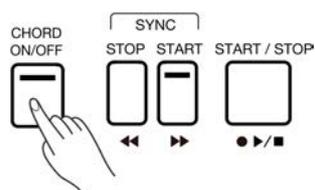
1. Im Vocal Modus, schalten Sie die Mikrofon-Effekt-Option ein. Drücken Sie auf den Namen, um das Dialogfenster aufzurufen. Wählen Sie "Vocal Harmony" als den aktuellen Effekt-Typ und wählen Sie einen der Harmony-Typen aus der Liste. Drücken Sie "OK", um zu speichern und das Menü zu verlassen.



Abhängig von den tatsächlichen Anforderungen der Performance können Sie "Dry/Wet" klicken, um Lautstärkenverhältnisse des Vocal Harmony Effekts anzupassen. Wenn dieser Parameterwert 0 ist, ist die Lautstärke der original Stimme gleich mit der Harmony. Je kleiner der Wert ist, desto größer ist der Lautstärkenanteil der original Stimme. Je größer der Wert ist, desto größer ist der Anteil des Vocal Harmony Effekts.



2. Schalten Sie die [CHORD ON/OFF]-Taste ein. Wenn Sie jetzt einen Akkord im Akkordbereich spielen, wird der Vocal Harmony Effect Ihrem Gesang automatisch hinzugefügt.



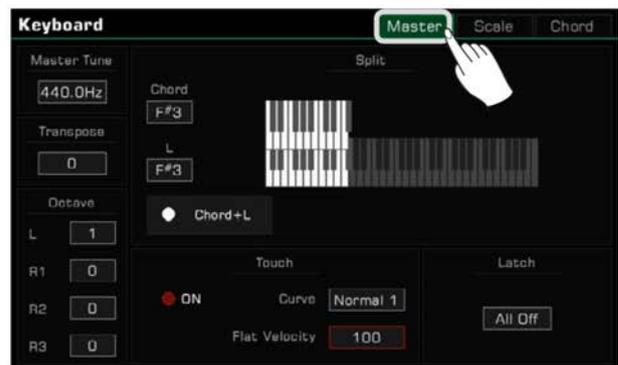
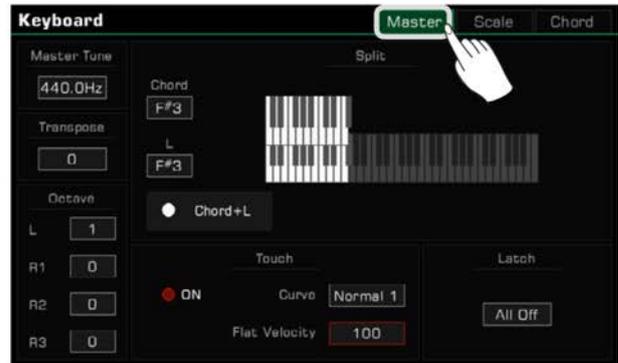
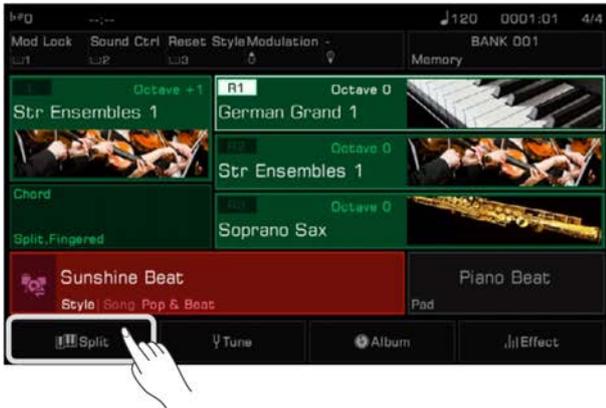
# Skalen-Tuning

## Master Tuning

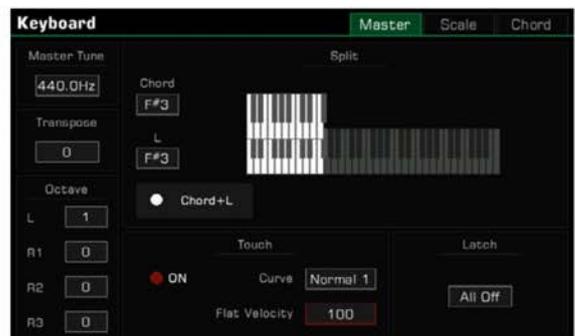
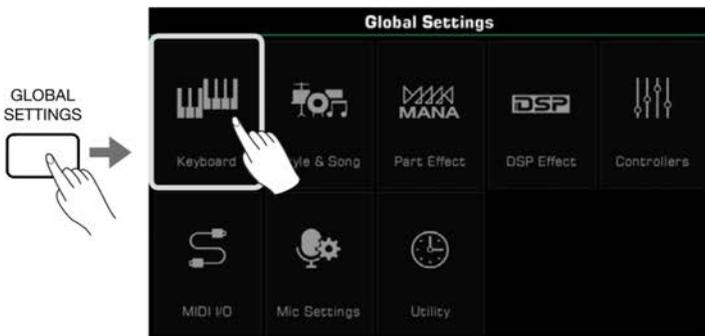
Das Instrument verfügt über eine Tuning-Funktion, welche die gesamte Stimmung des Instruments anpassen kann. Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie mit anderen Instrumenten zusammen spielen oder Ihr Spiel aufnehmen.

Passen Sie die Stimmung des Instruments wie folgt an:

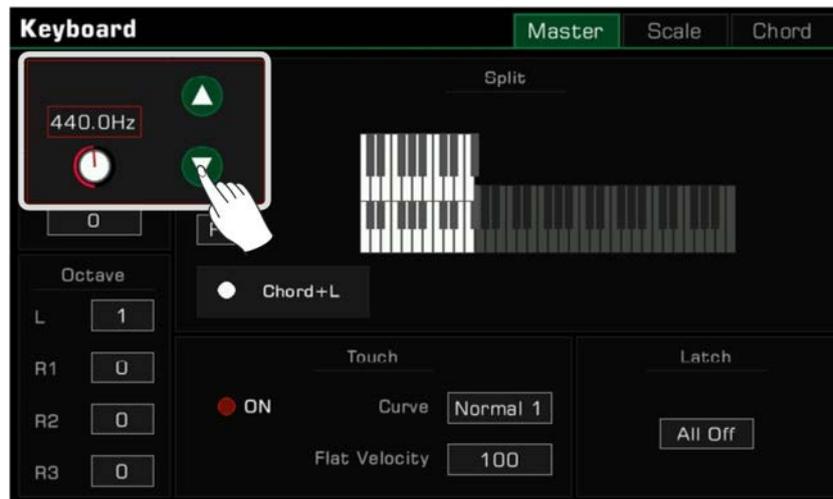
1. Drücken Sie die "Split"-Taste auf der Unterseite des Hauptbildschirms oder im Soundauswahlmenü, um das Keyboard Einstellungsmenü aufzurufen. Drücken Sie den "Master"-Tab oben im Keyboard-Einstellungsmenü.



Sie können auch die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld drücken, um das Auswahlmenü aufzurufen. Drücken Sie "Keyboard", um das Keyboard-Einstellungsmenü aufzurufen.



- Drücken Sie den "Master Tune"-Wert, um den Tuning-Knopf aufzurufen. Passen Sie die Tuning-Frequenz an, indem Sie die Pfeile, das [WÄHLRAD] oder die [</>]-Tasten verwenden. Der Tuning-Bereich des Instruments befindet sich zwischen 415.4 Hz~466.2Hz.

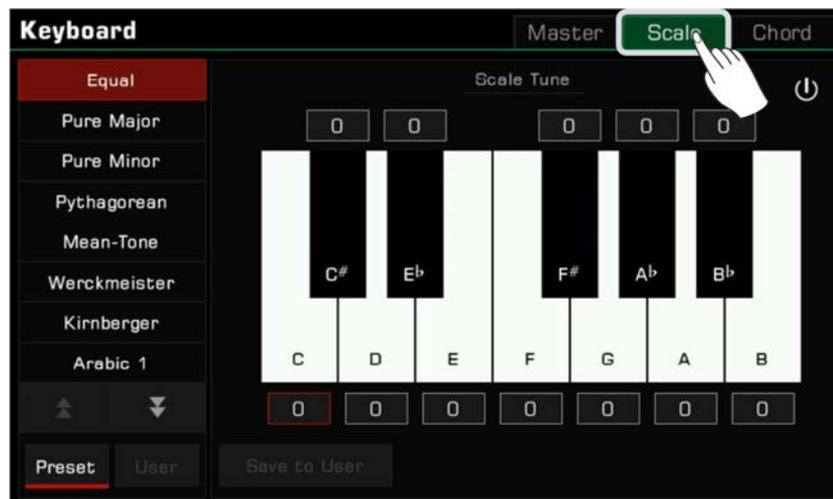


## Skalen-Tuning

Nehmen Sie mithilfe der Scale Tuning-Funktion Feineinstellungen für jeden Pitch innerhalb einer Oktave vor. Der Stimmbereich befindet sich zwischen -64~+63 Cent. Durch subtile Variationen der Tonhöhen, können verschiedene Skalen erstellt werden.

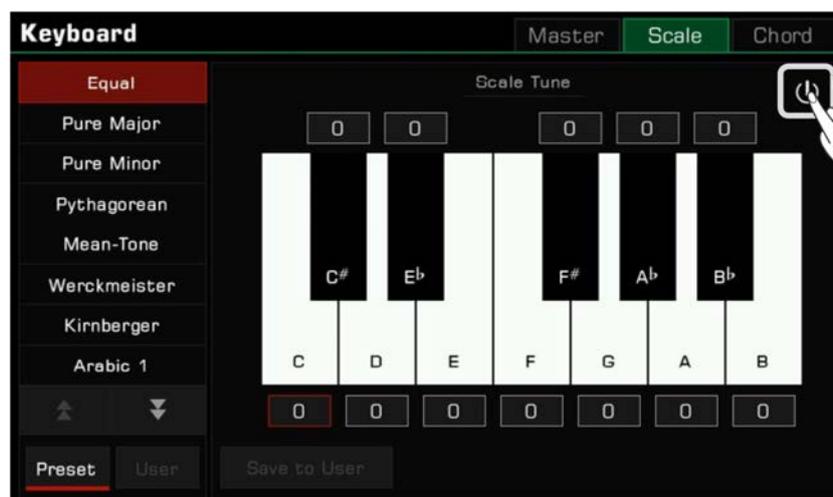
"Scales" ist ein System, dass die Tonhöhe der Noten in der Skala genau festlegt. Dieses Instrument verfügt über Presets für klassische Skalen, was nützlich ist, wenn Sie altertümliche Musik, wie z.B. Renaissance-Musik, spielen wollen.

Im Keyboard-Einstellungsmenü, drücken Sie den "Scale"-Tab, um das Einstellungsmenü aufzurufen.



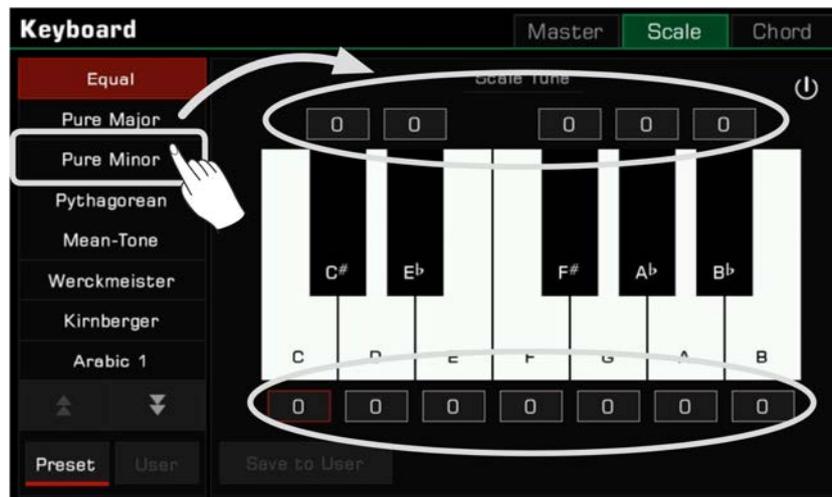
## Skala auswählen und einschalten

- Drücken Sie die "Scale Tuning Switch"-Taste, um die aktuell ausgewählte Skala anzuwenden. Die voreingestellte Skala ist "Equal".



# Skalen-Tuning

2. Die Preset-Tuningliste erscheint auf der linken Seite. Drücken Sie die Auf- und Abwärtspfeiltasten, um durch die Liste zu scrollen und drücken Sie einen Namen, um ein Skalen-Tuning auszuwählen. Die Pitch-Unterschiede der ausgewählten Skala erscheint rechts.



3. Wenn Sie auf dem Keyboard spielen, werden Sie den Effekt der verschiedenen Skalen wahrnehmen. Drücken Sie die Ein/Aus-Taste, um die Skala auszuschalten und das Instrument kehrt automatisch zur "Equal Temperament"-Einstellung zurück.

<b>Tips:</b>	Der Pitch des Instruments wird auf Grundlage der modernen universellen gleichstufig temperierten Stimmung bestimmt. Ein Cent ist 1% eines Halbtons. Also entsprechen 100 Cent einem Halbton
--------------	---

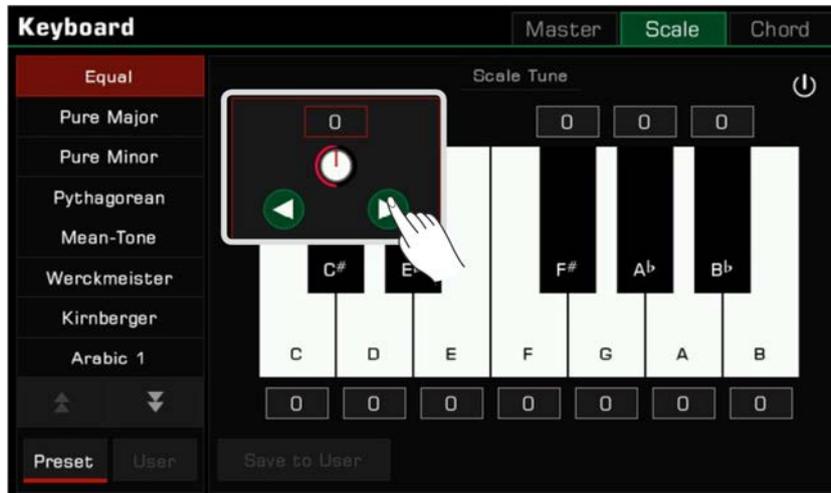
## Preset Temperament Einführung

Equal (gleichstufig)	"Equal" ist die Stimmung, die eine Oktave in 12 gleiche Intervalle unterteilt. Diese Stimmung hat nur einen Halbton und ein "Equitonic", was für die Transponierung sehr praktisch ist. Gleichstufig temperiert ist derzeit die internationale Standardstimmung für Keyboard-Instrumente.
Pure Major (rein Dur)	Die reine Stimmung ist eine musikalische Stimmung, die auf der Schichtung von Intervallen namens reine Quinte und große Terz der Obertonreihe basiert. Die reinen Dur- & Moll-Stimmungen funktionieren am besten, wenn die Musik umfangreich von Harmonien Gebrauch macht, zum Beispiel Stimm-Harmonien oder Kantatenstil. Da es in dieser Stimmung zwei Arten von Ganz- und Halbönen gibt, eignet Sie sich für gewöhnlich nicht für Keyboard-Performances.
Pure Minor (rein Moll)	
Pythagorean (pythagoreisch)	Pythagoreisch ist die älteste Stimmung der Welt. Sie wird auch Quintenzirkel genannt. Dieses System wurde zuerst von Pythagoras entwickelt und später nach ihm benannt. Die pythagoreische Stimmung basiert auf einem Quintenzirkel-System. Verglichen mit der gleichstufigen Stimmung, verfügt die pythagoreische Stimmung über einen größeren Ganzton und einen kleineren Halbton.
Mean-Tone (mitteltönig)	Die mitteltönige Stimmung wurde für die praktische Anwendung der reinen Stimmung für Tasteninstrumente hervorgebracht. Ihre Charakterisika sind sehr nah an der Konsonanz der reinen Stimmung, was die Bildung von Terzen angeht. Sie war aufgrund ihrer einfacheren Struktur als die der reinen Stimmung hunderte von Jahren lang in Europa beliebt.
Werckmeister	Werckmeister ist eine Verbesserung der pythagoreischen Stimmung, hervorgebracht von Andreas Weckmeister, einem deutschen Organist und Musiktheoretiker. Das Quintintervall der Weckmeister Stimmung behält die Essenz der Naturgesetze bei und kann zwölf Dur- und Moll-Tonleitern spielen ohne neu gestimmt zu werden. Bach nannte sie die Stimmung, die der wohltemperierten Stimmung am nächsten kam. In dieser Stimmung hat jedes tonale Merkmal seine unverwechselbare Farbe. Dies ist eine wichtige Basis für klassische und romantische Musik, welche die Melodie mit dem tonalen Namen benennt. Sie ist außerdem der größte Grund für das Wiederaufleben des klassischen Stimmung.
Kimberger	Kirnberger wurde von Johan Philippe Kirnberger, einem Schüler Bachs, vorgeschlagen. Nachdem er die Stimmung, die in Bachs wohltemperiertem Clavichord verwendet wurde, verifiziert hatte, standardisierte er sie als neue Stimmung. Diese Stimmung ist eine Mischung aus der mitteltönigen und der reinen Stimmung. Sie wird als Verbesserung der mitteltönigen Stimmung gesehen.
Arabic 1 (arabisch 1)	Die arabischen Stimmungen wurden auf das Spielen arabischer Musik zugeschnitten.
Arabic 2 (arabisch 2)	

## Benutzerdefinierte Skalen

Zusätzlich zu den voreingestellten Skalen, können Sie außerdem Ihre eigene benutzerdefinierte Skala erstellen.

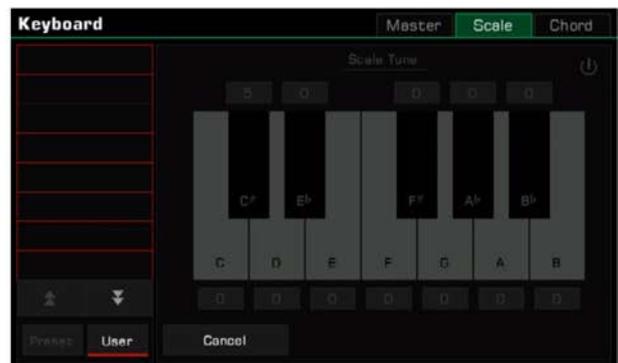
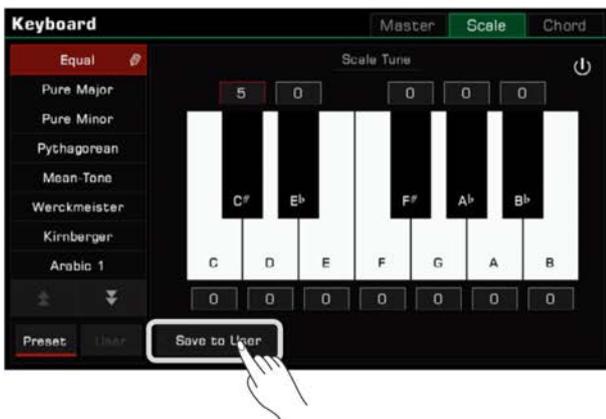
Drücken Sie den Cent-Wert über der Taste, um den Einstellknopf aufzurufen. Drücken Sie die Pfeile, verwenden Sie das [WÄHLRAD] oder die [<]/[>]-Tasten, um den Cent-Wert jeder Note in der Oktave anzupassen.



## Spezielle Skalen speichern und verwenden

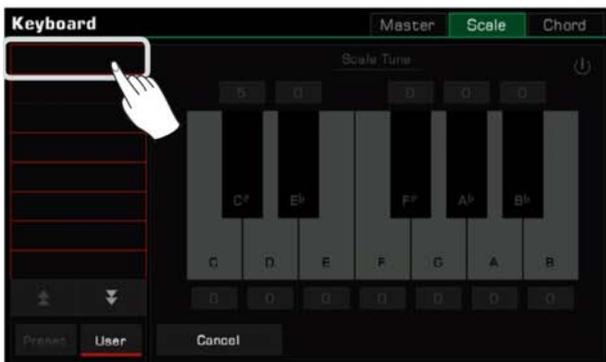
Speichern Sie Ihre benutzerdefinierte Skala als User Scale.

1. Nachdem Sie eine Preset-Skala modifiziert haben, drücken Sie "Save to User", um die User Scale-Liste aufzurufen.



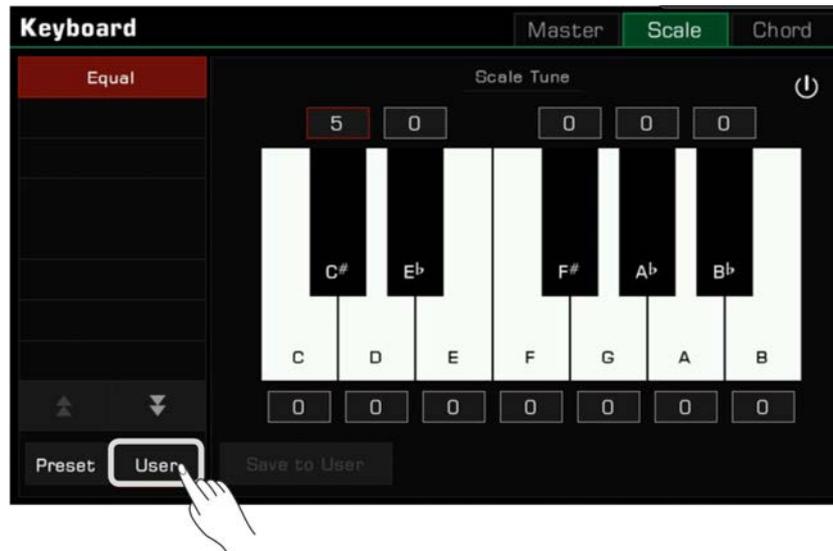
2. Speichern Sie Ihre Skala auf einen bestimmten Platz in der Liste.

Drücken Sie einen beliebigen Platz in der Liste, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie den Namen der benutzerdefinierten Skala ein und drücken Sie "OK", um zu speichern und das Menü zu verlassen.



# Skalen-Tuning

3. Drücken Sie die "User"-Taste, um zur User Scale-Liste zu wechseln. Wählen Sie eine User Scale, um Ihre benutzerdefinierte Skalenstimmung anzuwenden.



Erweitern Sie die Funktionen dieses Instruments mithilfe der MIDI-Funktion. Dieser Abschnitt erläutert kurz was MIDI ist, was MIDI tut, und wie Sie MIDI auf diesem Instrument verwenden.

## MIDI Einführung

MIDI ist die Abkürzung für "Musical Instrument Digital Interface". Es stellt den Industriestandard für musikalische Datenübertragung dar.

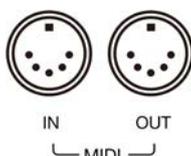
Elektronische Instrumente können MIDI verwenden, um miteinander zu kommunizieren, indem Sie kompatible Noten, Steuerungskonvertierungen, Programmkonvertierungen, und verschiedene Arten von MIDI-Daten oder -Befehlen.

Durch MIDI kann das Instrument ein externes MIDI-Gerät steuern und ebenso von einem externen MIDI-Gerät gesteuert werden. Steuerbare Funktionen beinhalten: Note ein/aus, Controller, Sound, Parameteränderungen und so weiter.

## MIDI-Interface

Damit MIDI-Befehle zwischen verschiedenen MIDI-Geräten ausgetauscht werden können, müssen die Geräte über MIDI-Kabel miteinander verbunden sein.

Dieses Instrument verfügt über zwei MIDI-Ports: [MIDI IN] und [MIDI OUT]. Der [MIDI IN]-Port wird verwendet, um MIDI-Befehle von anderen MIDI-Geräten oder einem Computer zu empfangen. [MIDI OUT] wird verwendet, um Befehle von diesem Instrument an andere MIDI-Geräte zu senden.



Das Instrument kann MIDI-Signale außerdem über das USB TO HOST-Interface und Bluetooth senden und empfangen.

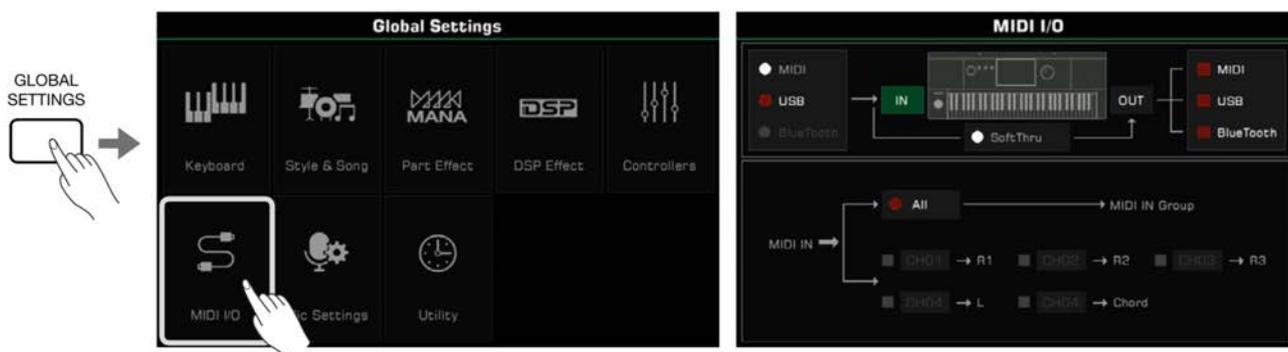
### **HINWEIS!**

Bevor Sie dieses Instrument mit einem USB-Kabel verbinden, stellen Sie sicher, dass Ihr Computer aktiv ist und sich nicht mehr im Sleep- oder Standby-Modus befindet. Verbinden Sie das USB-Kabel mit dem Instrument und dem Computer, bevor Sie das Instrument einschalten.

## MIDI IN Einstellungen

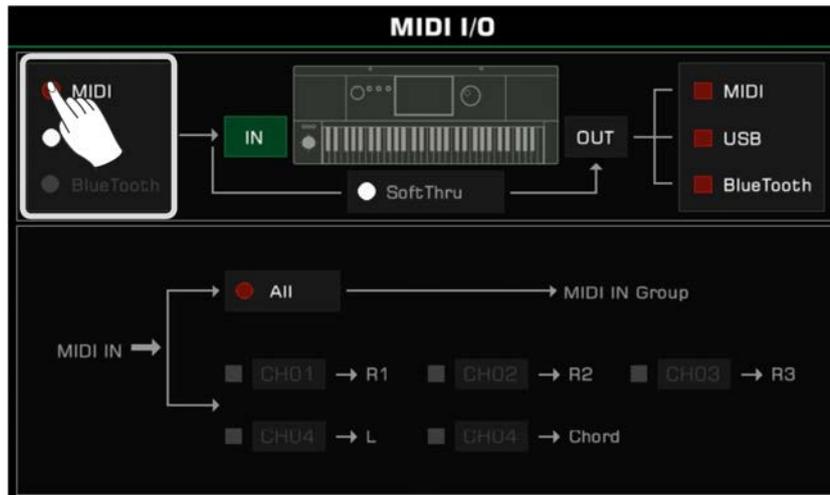
Richten Sie die MIDI IN-Funktion dieses Instruments wie folgt ein:

1. Drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Auswahlménú aufzurufen. Drücken Sie "MIDI I/O", um das Einstellungsménú für MIDI-Funktionen aufzurufen.

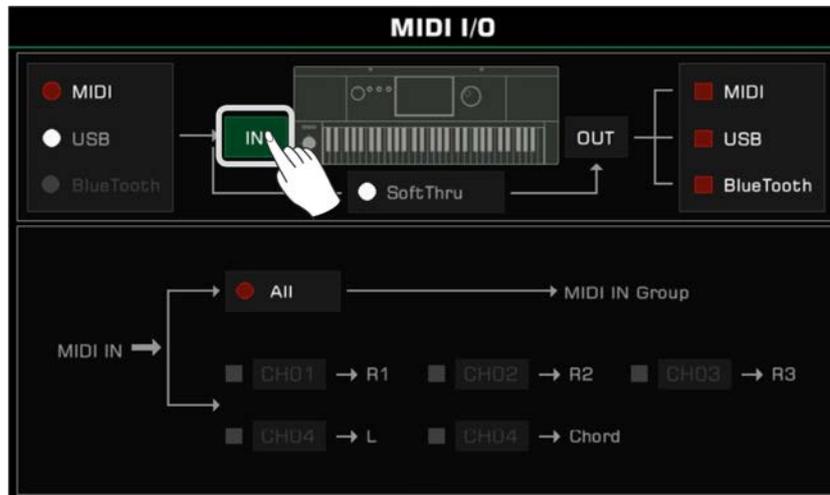


# MIDI I/O

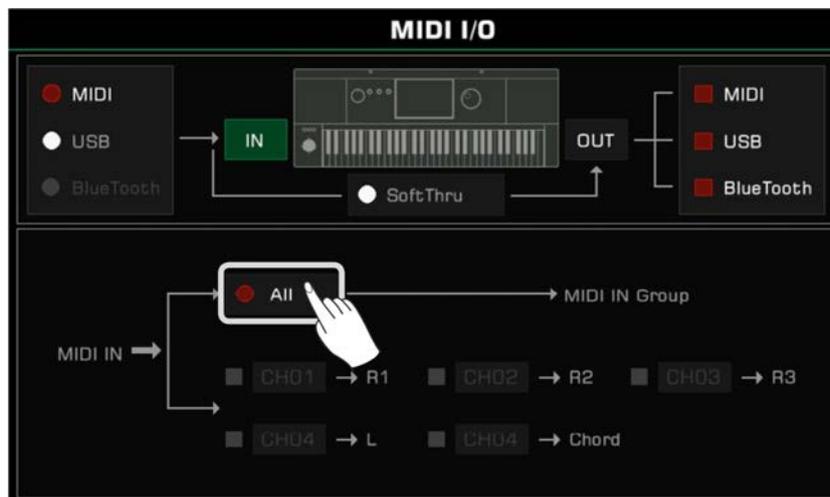
2. Wählen Sie ein Interface, um die MIDI-Befehle von einer der drei Optionen links zu empfangen.



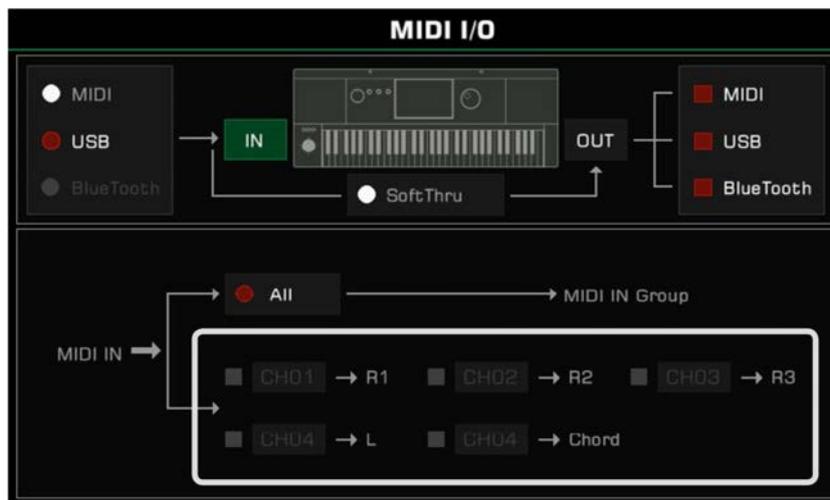
Um detaillierte MIDI IN-Einstellungen für den Keyboard-Kanal vorzunehmen, drücken Sie die "IN"-Taste, um das Einstellungs Menü aufzurufen.



Drücken Sie "All", um es einzuschalten und zu ermöglichen, dass alle MIDI-Befehle an die MIDI IN-Gruppe gesendet werden können.



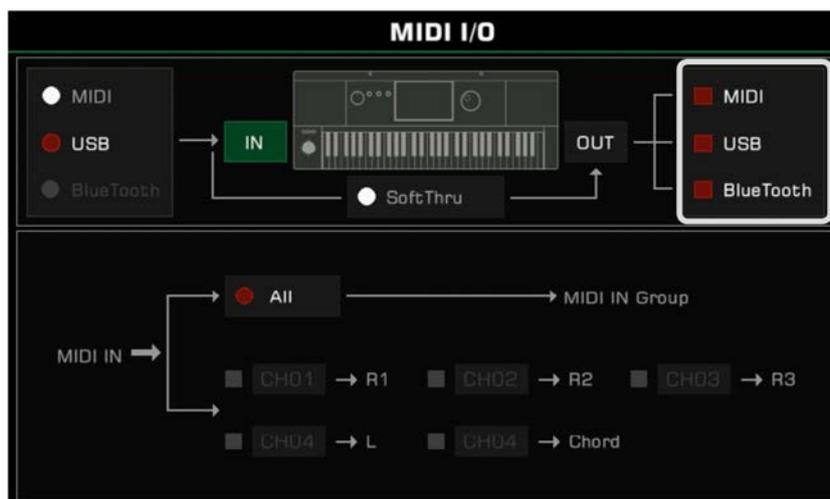
Sie können MIDI-Befehle auch von dem spezifizierten MIDI IN-Kanal an einen korrespondierenden Keyboard-Kanal senden. Die Option links vom Partnamen steuert, ob MIDI IN-Noten einen Klang erzeugen. Wenn eine Option links vom Akkord (Chord) eingeschaltet ist, kann die Input-Note im spezifizierten Kanal als Akkord erkannt werden.



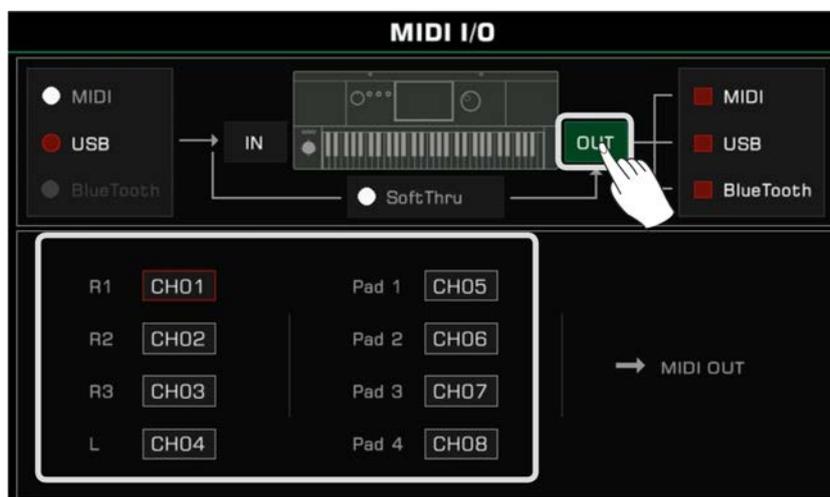
## MIDI OUT Einstellungen

Richten Sie die MIDI OUT-Funktion dieses Instruments wie folgt ein:

Wählen Sie aus den drei Optionen rechts ein Interface, um die MIDI-Befehle zu senden.

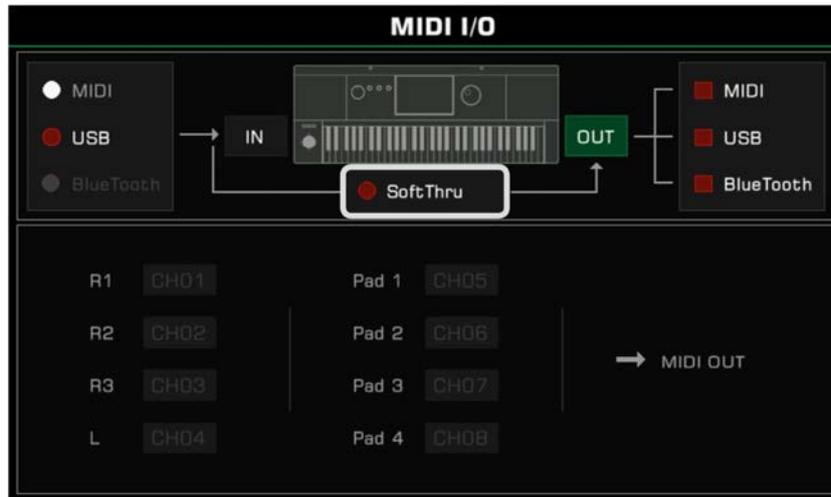


Um detaillierte MIDI OUT-Einstellungen für den Keyboard-Kanal vorzunehmen, drücken Sie die "OUT"-Taste, um das Einstellungs Menü aufzurufen. Drücken Sie die Kanalnummer rechts vom Part- oder Pad-Namen, um den MIDI Output-Kanal auszuwählen.



# MIDI I/O

Wenn "SoftThru" eingeschaltet ist, wird das vom Instrument empfangene MIDI Input-Signal automatisch weitergeleitet, sodass ein MIDI-Sendegerät mit mehreren MIDI-Empfangsgeräten verbunden werden kann.



# USB-Speichergeräte

Verbinden Sie ein USB-Speichergerät mit dem Instrument, um alle möglichen Arten von Daten und Dateien, die Sie auf dem Instrument erstellt haben zu speichern. Sie können auch Daten von einem USB-Speichermedium lesen oder Daten und Dateien auf das Instrument importieren. Sie können Ihre Performance außerdem mithilfe der Audioaufnahmefunktion direkt auf dem USB-Speichermedium aufnehmen. Zusätzlich können Sie Dateien für Erweiterungen über USB-Speichergeräte installieren.

## USB-Gerätekompatibilität

Dieses Instrument unterstützt das USB-Speichergeräteformat FAT 32.

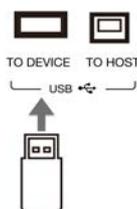
Kapazität: Bis zu 256G

<b>HINWEIS!</b>	Um der Beschädigung oder dem Verlust von Daten vorzubeugen, verwenden Sie bitte ein USB-Gerät, welches von einem vertrauenswürdigen Hersteller gefertigt wurde. Das "USB to Device"-Interface dieses Instruments kann nicht mit anderen USB-Geräten, wie USB-Hubs, Smartphones, Computer-Tastaturen, Videospielekonsolen, oder leistungsstarken mobilen Festplatten. Es wird empfohlen, dass Sie die "Format"-Funktion verwenden, um die USB-Festplatte zu formatieren, bevor Sie sie verwenden, um die vom Instrument erzeugten Dateien zu speichern.
-----------------	--

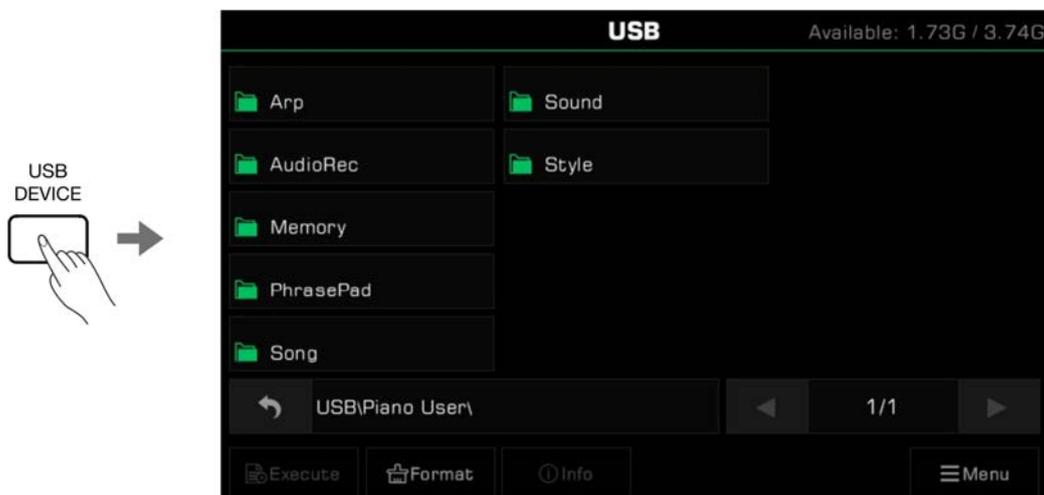
## Dateioperationen

Öffnen Sie wie folgt das USB-Speichergeräte-Menü.

1. Stecken Sie ein USB-Speichergerät in den [USB TO DEVICE]-Anschluss auf der Rückseite des Instruments.



2. Drücken Sie die [USB DEVICE]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Menü aufzurufen. Das Interface zeigt nun die Dateien und Ordner im Stammverzeichnis des USB-Speichergeräts an.



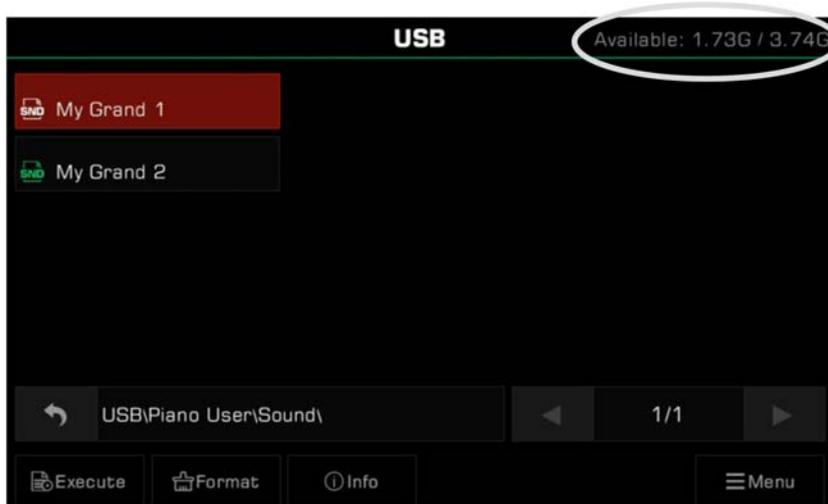
**Tips:** In anderen Dateiauswahlmenüs werden auch anderen User Files im USB-Speichergerät angezeigt. Diese können u.a. gespeichert, umbenannt, und gelöscht werden.

Wenn Sie eine bearbeitete Datei auf dem USB-Speichergerät speichern, erstellt das System des Instruments automatisch einen Ordner mit dem Namen "Piano User" im Stammverzeichnis. Ihre Musikdaten werden in diesem Ordner gespeichert.

# USB-Speichergeräte

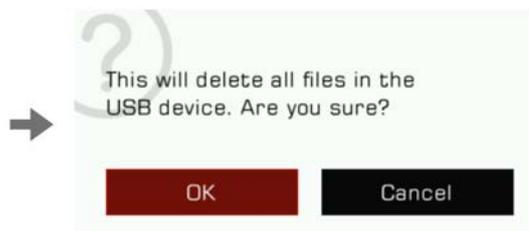
## USB-Speichergerätenutzung einsehen

Die Kapazität des verbundenen USB-Speichermediums wird oben angezeigt. Manche Dateien werden bei manchen Funktionen direkt auf die USB-Festplatte gespeichert. Daher wird empfohlen, dass Sie vor der Nutzung von Funktionen wie z.B. Audioaufnahme, auf den verbliebenen Speicherplatz auf dem USB-Speichergerät achten.



## USB-Speichergerät formatieren

Wir empfehlen Ihnen dieses Instrument zur Formatierung des USB-Speichergeräts zu nutzen, bevor sie es verwenden. Drücken Sie "Format", um ein Dialogfenster zu öffnen, welches Sie fragt, ob Sie das USB-Gerät formatieren wollen. Drücken Sie "OK", um zu bestätigen.



**HINWEIS!** Formatieren eines USB-Geräts wird alle seine Daten dauerhaft löschen. Stellen Sie vor dem Formatieren sicher, dass sich keine wichtigen Daten auf dem Gerät befinden.

## Dateiinformatoren einsehen

Drücken Sie "Info", um die Informationen der aktuell ausgewählten Datei einzusehen.



## Dateien ausführen

Drücken "Execute", um die Datei entsprechend ihrer spezifischen Art auszuführen.

Zum Beispiel, wenn eine Sound-Datei ausgewählt und ausgeführt wurde, wird die Sound-Datei angewendet. Wenn eine Erweiterungsinstallationsdatei ausgewählt und ausgeführt wurde, wird die Erweiterung installiert.



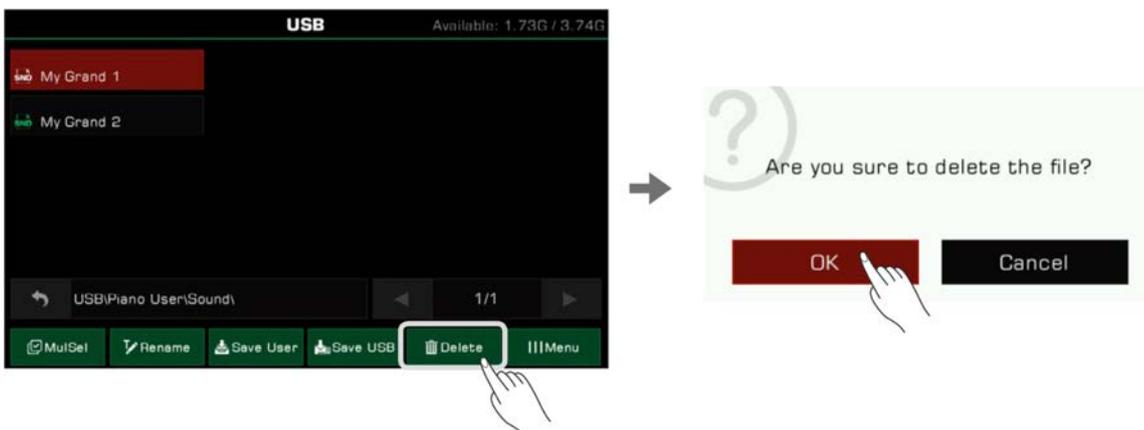
## Dateien speichern, löschen, und umbenennen

Dateien auf dem USB-Speichergerät können gelöscht, umbenannt, oder ins User-Dateiverzeichnis oder einen anderen Ordner auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.

1. Drücken Sie das "Menu"-Symbol, um die Funktionsauswahleiste aufzurufen.



2. Drücken Sie das "Delete"-Symbol und dann "OK" im Dialogfenster, um die aktuell ausgewählte Datei zu löschen.



## USB-Speichergeräte

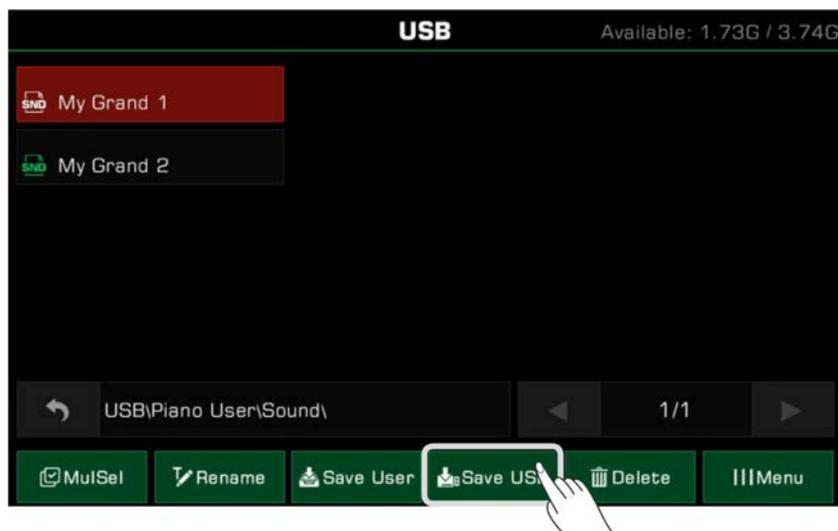
3. Drücken Sie das "Rename"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie "OK", um die ausgewählte Datei umzubenennen.



4. Drücken Sie das "Save User"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie einen neuen Dateinamen ein und speichern Sie die Datei ins User-Dateiverzeichnis. Der Speicherpfad hängt vom Format und Typ der Datei ab.



5. Drücken Sie das "Save USB"-Symbol, um die Bildschirmtastatur aufzurufen. Geben Sie einen neuen Dateinamen ein und drücken Sie "OK", um die Datei in ein bestimmtes Verzeichnis auf Ihrem USB-Speichermedium zu speichern. Der Speicherpfad hängt vom Format und Typ der Datei ab.



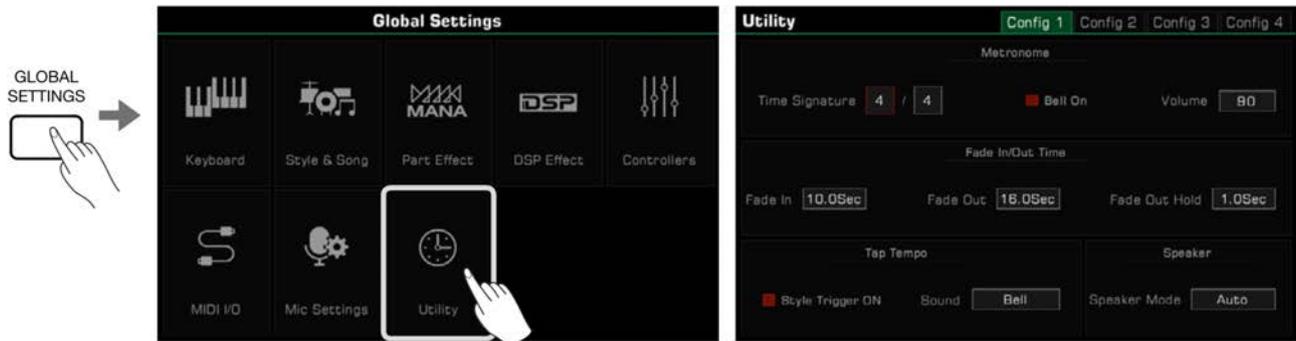
### **HINWEIS!**

Trennen Sie das USB-Gerät nicht während der Datenübertragung, dem Formatieren, der Dateiausführung oder anderen Vorgängen. Trennen Sie die Instrumentenstromversorgung nicht. Stellen Sie sicher, dass das USB-Speichergerät nicht schreibgeschützt ist. Nicht alle Dateien können in ein User-Dateiverzeichnis oder einen USB-Stick gespeichert werden, z.B. Erweiterungsinstallationsdateien.

# Utility-Einstellungen

Die Utility-Einstellungen des Instruments können wie folgt angepasst werden:

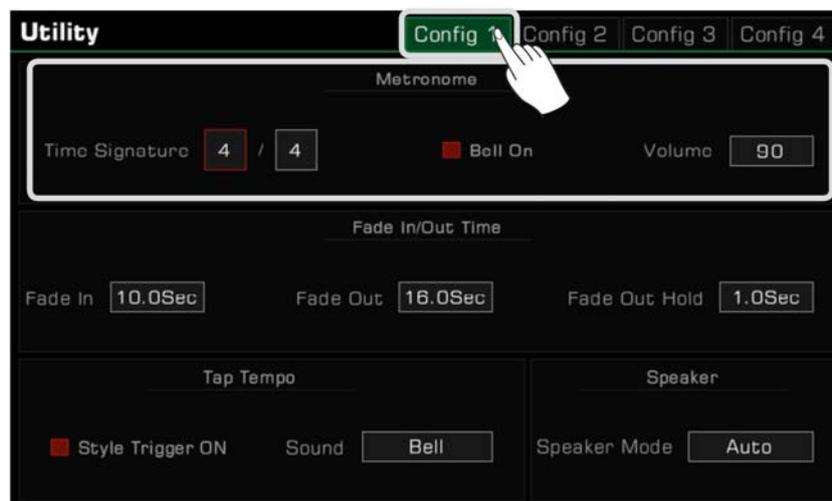
Drücken Sie die [GLOBAL SETTINGS]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Auswahlménú aufzurufen. Drücken Sie dann "Utility", um das Einstellungs-menú aufzurufen.



## Grundlegende Spieleinstellungen

### Metronom-Einstellungen

Ein Metronom kann Ihnen helfen, während Sie spielen ein gleichmäßiges Tempo beizubehalten. Drücken Sie den "Config 1"-Tab im "Utility"-Menü, um auf die Metronom-Einstellungen zuzugreifen.



Um die drei Metronom-Funktionen anzupassen, wählen Sie das entsprechende Feld:

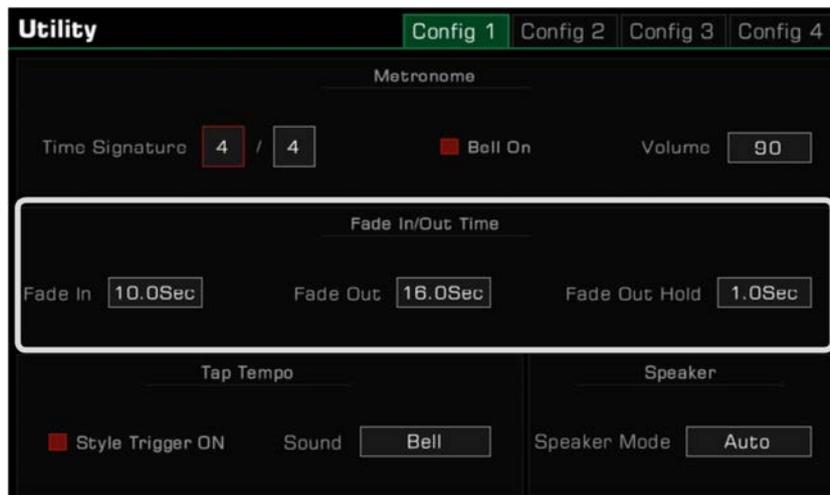
Time Signature	Der Zähler zeigt an wie viele Schläge in einem Takt sind. Der Nenner zeigt den Notenwert der Schläge an.
Bell On	Schalten Sie den Glockensound des Downbeats ein oder aus.
Volume	Passen Sie die Lautstärke des Metronoms an.

<b>Tips:</b>	Wenn das Metronom während der Style- oder Song-Wiedergabe eingeschaltet ist, wird die Taktart mit der Taktart des Styles oder Songs synchronisiert.
--------------	---

# Utility-Einstellungen

## Fade In/Out Einstellungen

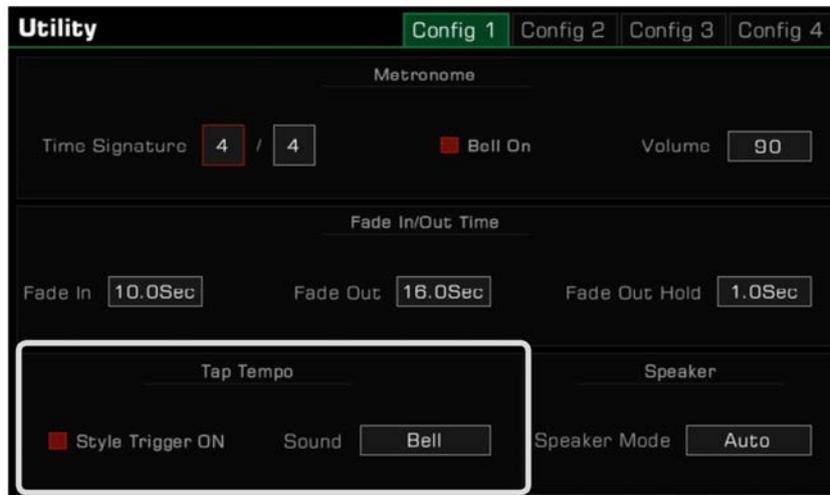
Die Fade In/Fade Out Funktion ermöglicht es Ihnen die Übergänge Ihrer Performance natürlicher zu gestalten.



Fade In	Legt fest wie lange der Lautstärkepegel braucht um von seinem Minimum auf sein Maximum zu fahren.
Fade Out	Legt fest wie lange der Lautstärkepegel braucht um von seinem Maximum auf sein Minimum zu fahren.
Fade Out Hold	Legt fest wie lange der Lautstärkepegel nach dem Fade Out auf 0 stehen bleibt.

## Tap Tempo Einstellungen

Tap Tempo ist eine sehr nützliche Funktion, die Ihnen hilft, das Tempo schnell und einfach festzulegen, selbst wenn Sie den genauen Tempowert nicht kennen.

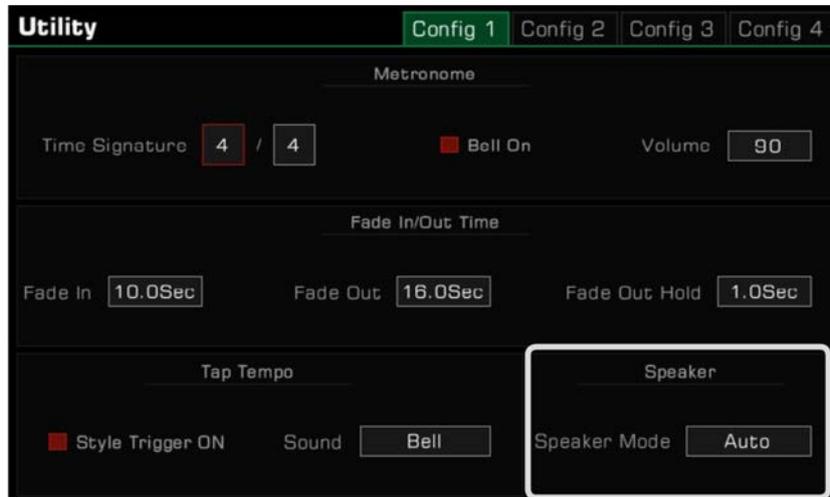


Style Trigger ON	Schalten Sie den Style Trigger Schalter ein und drücken Sie mehrfach die [TAP TEMPO]-Taste auf dem Bedienfeld, um den Style zu starten. Wenn der Schalter eingeschaltet ist können Sie auch die Taste auf dem Bedienfeld verwenden, um den Song im Songmodus zu starten.
Sound	Wählen Sie einen Tap Tempo Sound.

## Speaker Mode Einstellungen

Wenn Sie Kopfhörer verwenden, können Sie hier festlegen, ob die Instrumentenlautsprecher auch dann klingen sollen, wenn Kopfhörer angeschlossen sind. Diese Funktion könnte hilfreich sein, wenn Sie die Instrumentenlautsprecher als Monitor auf der Bühne verwenden möchten.

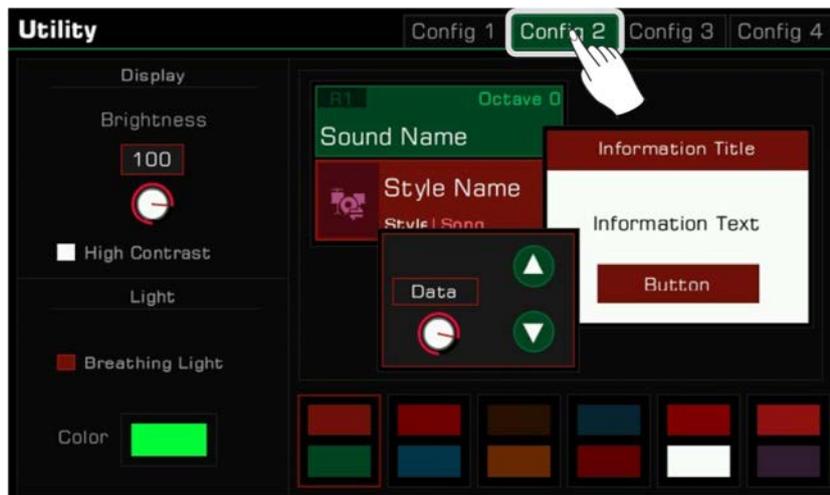
Sie können das Symbol des aktuellen Lautsprechermodus oben im Hauptbildschirm sehen.



Always On	Stell die Lautsprecher so ein, dass sie immer eingeschaltet sind.
Always Off	Stellt die Lautsprecher so ein, dass sie immer ausgeschaltet sind.
Auto	Wenn Kopfhörer verbunden sind, schalten die Lautsprecher sich automatisch aus.

## Einstellungen personalisieren

Legen Sie das Display-Thema fest, indem Sie den "Config 2"-Tab im "Utility"-Menü drücken.



# Utility-Einstellungen

## Bildschirmhelligkeit anpassen

Drücken Sie auf den Wert der Bildschirmhelligkeit des Instruments. Passen Sie die Bildschirmhelligkeit an, sodass sie für Performances in sehr dunklen oder sehr hellen Örtlichkeiten geeignet ist.



## High Contrast Modus wählen

Dieses Instrument verfügt über einen "High Contrast"-Anzeigemodus, um Spielern mit Amblyopie die Nutzung des Instruments zu erleichtern. Wählen Sie die Option, um den "High Contrast"-Anzeigemodus einzuschalten.



## Farbthema ändern

Dieses Instrument verfügt über verschiedene auswählbare Themen, wobei verschiedene Themen unterschiedliche Farbkombinationen aufweisen. Nachdem Sie das Thema geändert haben, leuchten die LED-Lichter für die Bedienfeldtasten. Die Farbe der "Breathing Lights" unterhalb der linken und rechten Seite als auch die Farbabstimmung des Interfaces werden eine völlig andere Farbe anzeigen. Klicken Sie auf das Farbschema, um zwischen den Themen zu wechseln. Jedes Thema hat einen ganz eigenen Look.



## Breathing Light Einstellungen

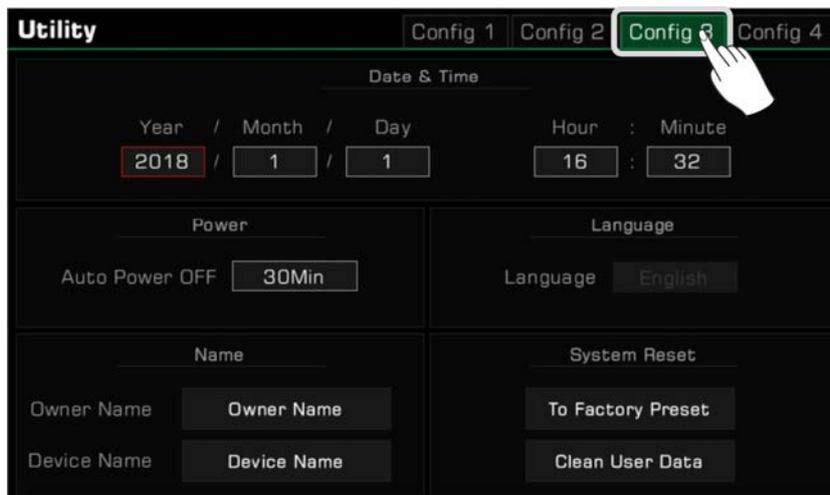
Ihr Instrument verfügt über "Breathing Lights" auf der rechten und linken Seite. Sie sind standardmäßig eingeschaltet. Die Breathing Lights folgen der Dynamik und der Geschwindigkeit Ihrer Performance und der Begleitmusik.

Sie können die Breathing Lights ein- oder ausschalten. Und in jedem Farbschema gibt es verschiedene Breathing Lights Farben, aus denen Sie auswählen können.



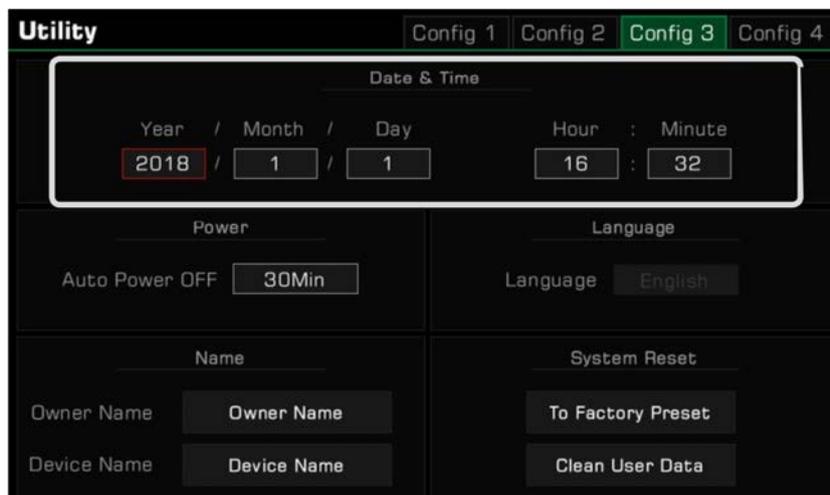
## Systemeinstellungen

Drücken Sie den "Config 3"-Tab, um andere Systemeinstellungen des Instruments anzupassen.



## Datum & Uhrzeit

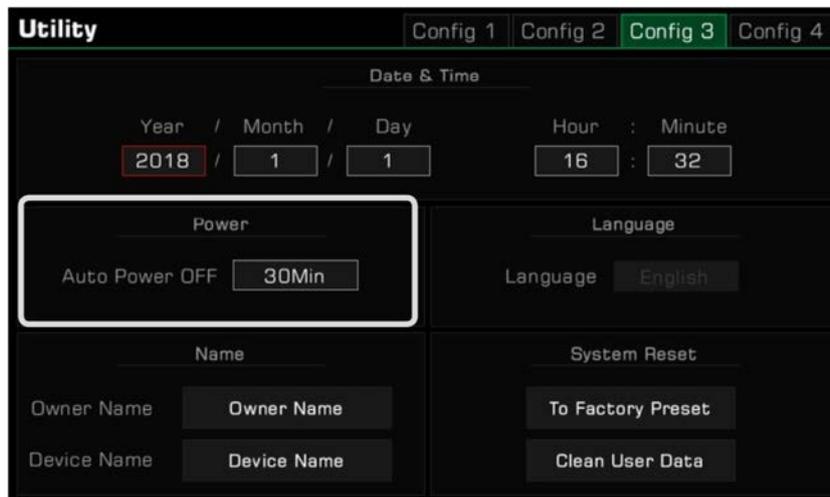
Stellen Sie Datum und Uhrzeit ein.



# Utility-Einstellungen

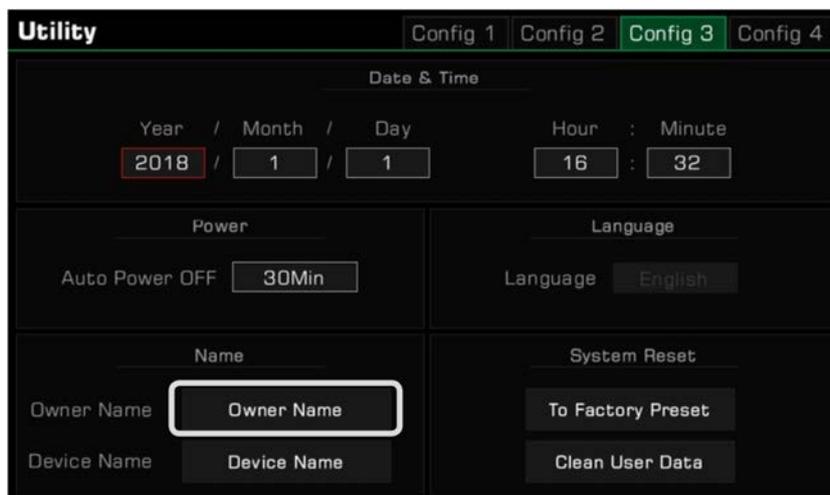
## Auto Power Off

Passen Sie die Auto Power Off Funktion an, um den Zeitpunkt festlegen, an dem das Instrument sich automatisch ausschaltet, nachdem es nicht bedient wurde. Stellen Sie die Zeit auf 30 Minuten, 60 Minuten, oder nie ein.

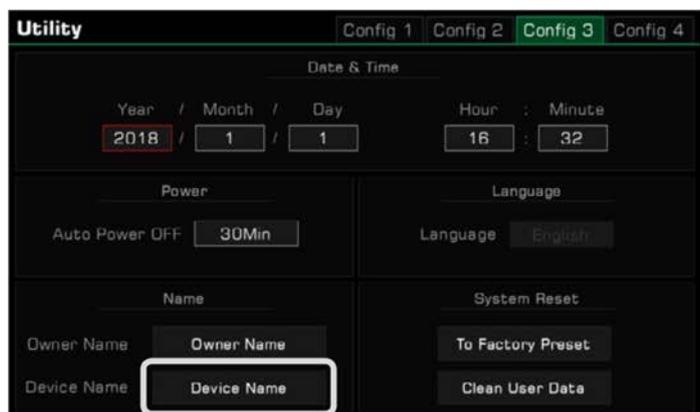


## Benutzer- und Geräte-Namen bearbeiten

Ändern Sie hier den Namen des Besitzers des Instruments. Drücken Sie auf den voreingestellten Namen und ändern Sie ihn mithilfe der Bildschirmtastatur.



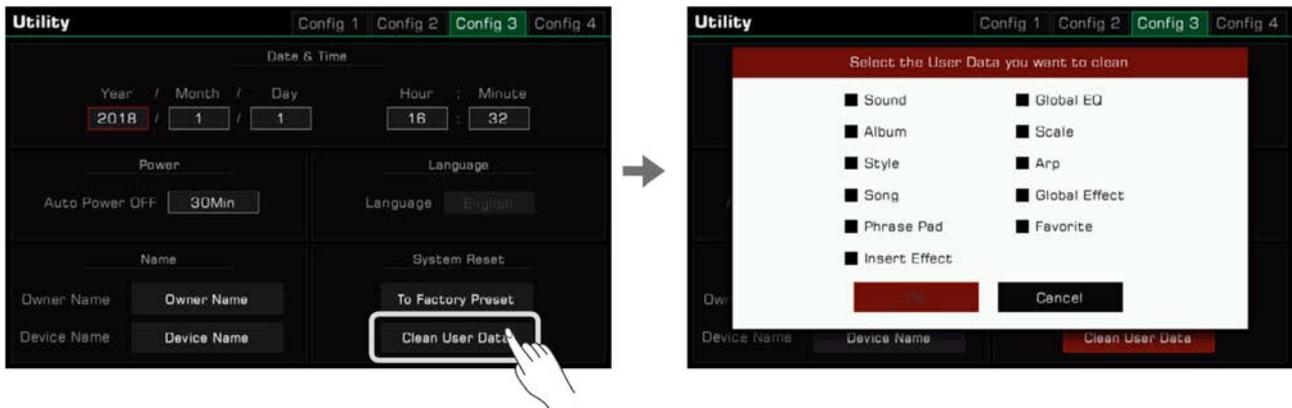
Sie können außerdem den Gerätenamen des Instruments ändern. Dieser Name wird als Bluetooth-Gerätename angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Smartphone, Computer, und anderen Geräten nach Bluetooth-Verbindungen suchen, um mit diesem Instrument eine Bluetooth-Verbindung herzustellen.



## Nutzerdaten löschen

Um die Nutzerdaten des Instruments zu löschen, drücken Sie "Clean User Data", um ein Auswahldialogfenster aufzurufen. Wählen Sie die Daten, die Sie löschen wollen und drücken Sie "OK", um zu bestätigen.

Die gelöschten Nutzerdaten werden unwiderruflich gelöscht und können nicht wiederhergestellt werden.

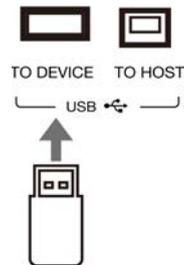


# Expansion

Dieses Instrument unterstützt Erweiterungsdaten. Nachdem Sie die Erweiterungsdaten installiert haben, können Sie die Erweiterung auswählen und die Musikdaten der Erweiterung im Ordner unter dem User-Verzeichnis auswählen. Mithilfe der offiziellen "GrandSuite"-Software können Sie außerdem Ihre eigenen Erweiterungsdaten kreieren und verwalten. Dieses Instrument verfügt über 256MB für Benutzer-Erweiterungsdaten. Indem Sie die Erweiterungsdaten installieren, können Sie bis zu 256MB an Erweiterungssounds hinzufügen.

## Erweiterungsdateien installieren

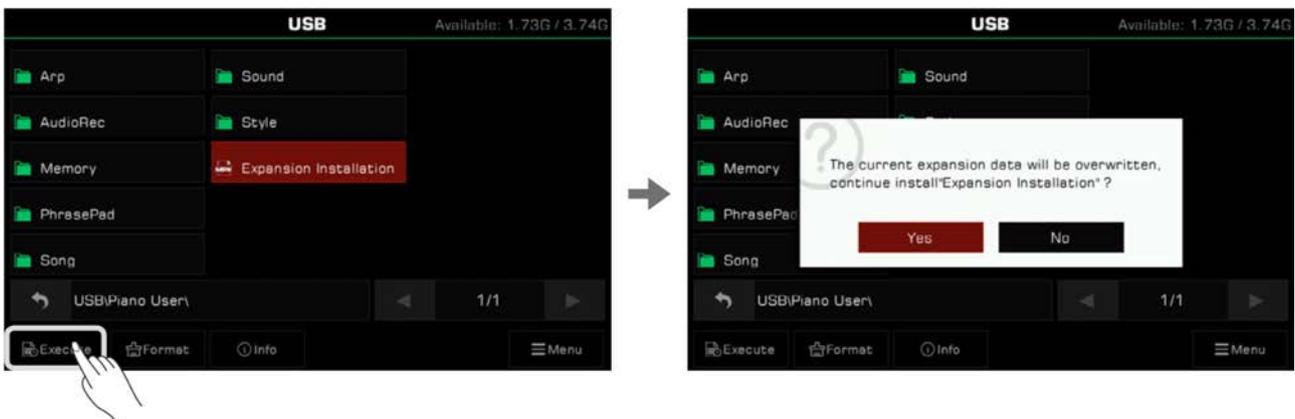
1. Die Erweiterungsdaten können von einem USB-Stick installiert werden. Stecken Sie den USB-Stick in das Interface.



2. Drücken Sie [USB DEVICE] auf dem Bedienfeld, um das Interface aufzurufen und die Installationsdatei der Erweiterung einzusehen.



3. Wählen Sie die Installationsdatei und klicken Sie die "Execute"-Taste.



Jedes Mal, wenn dieses Instrument ein neues Erweiterungs-Package installiert, wird das vorherige installierte Package überschrieben. Daher wird das System Sie jedes Mal auffordern, den Prozess zu bestätigen, bevor Sie fortfahren.

Nach dem Bestätigen werden Sie auf Vorsichtsmaßnahmen während des Installationsprozesses hingewiesen. Nachdem Sie weiterhin bestätigen, wird mit der Installation der Erweiterungsdaten begonnen.

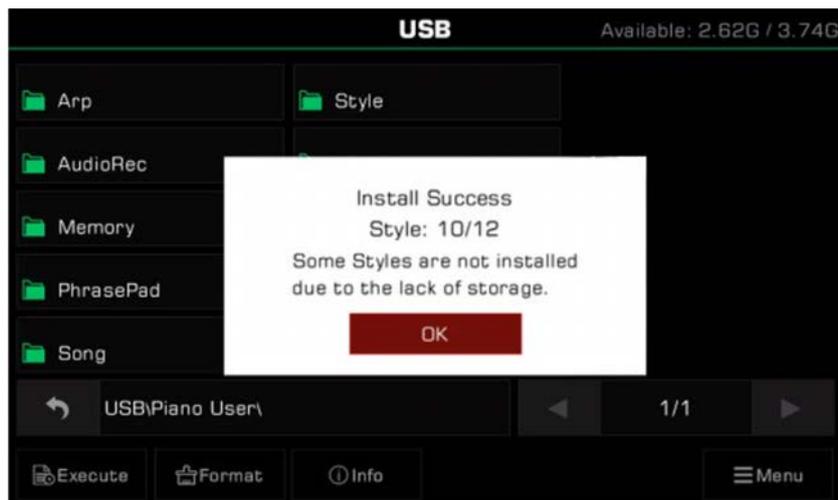
4. Während des Installationsprozesses zeigt der Bildschirm den aktuellen Fortschritt der Installation an. Wenn sie abgeschlossen ist, erscheint ein Hinweis, über die erfolgreiche Installation. Klicken Sie "OK" und drücken Sie die [EXIT]-Taste auf dem Bedienfeld, um das Fenster zu schließen.



Das Erweiterungs-Package wird nicht nur Sounds (bis zu 256MB), sondern auch Styles beinhalten.

Da Sounds und Styles sich den Platz teilen, werden manche User Styles nicht installiert, wenn der Nutzer-Speicherplatz des Instruments fast voll ist.

Die nicht installierten Styles werden verworfen und das System wird Sie auf die Anzahl der nicht installierten Styles hinweisen. Es wird empfohlen, dass Sie sich den verfügbaren Benutzer-Speicherplatz vor der Installation ansehen, um sicher zu stellen, das genug Platz für alle Erweiterungsdaten verfügbar ist.



## HINWEIS!

Die Installation eines neuen Erweiterungs-Packages wird beinahe sicher das original Erweiterungs-Package überschreiben. Wenn es ein mal überschrieben wurde, existieren die Originaldaten nicht mehr. Seien Sie sich also vorher sicher, bevor Sie das neue Erweiterungs-Package installieren.  
Trennen Sie das USB-Gerät während der Installation des Erweiterungs-Packages nicht vom Instrument, sonst könnte ein Systemfehler auftreten.  
Stellen Sie sicher, dass die Stromversorgung nicht während der Installation unterbrochen wird. Wenn die Stromversorgung unterbrochen wird, gehen die Musikdaten verloren und weitere ernste Konsequenzen können auftreten.

# Sound List

	Bank MSB	Bank LSB	Program	Full Name	Short Name
<b>Piano</b>					
1	121	10	1	German Grand Piano 1	German Grand 1
2	121	11	1	German Grand Piano 2	German Grand 2
3	121	11	2	Real Bright Piano	Real Bright Pno
4	121	12	1	Mellow Grand Piano	Mellow Piano
5	121	12	2	Rock Piano	Rock Piano
6	121	11	4	Real Honky Tonk	Real Honky Tonk
7	121	15	1	Octave Grand Piano 1	Octave Piano 1
8	121	16	1	Octave Grand Piano 2	Octave Piano 2
9	121	16	2	Piano & EP 1	Piano&EP 1
10	121	10	2	Bright Grand Piano	Bright Grand Pno
11	121	14	1	Warm Grand Piano	Warm Grand Pno
12	121	14	2	Octave Bright Piano 1	Oct Bright Pno 1
13	121	15	2	Octave Bright Piano 2	Oct Bright Pno 2
14	121	13	1	Live Grand Piano	Live Grand Piano
15	121	10	4	Live Honky Tonk	Live HonkyTonk
16	121	10	7	Real Harpsichord	Real Harpsichord
17	121	11	7	Octave Harpsichord	Octave Harpsi
18	121	0	7	Live Harpsichord	Live Harpsichord
19	121	10	3	CP Electric Piano 1	CP E.Piano 1
20	121	0	3	CP Electric Piano 2	CP E.Piano 2
21	121	13	2	Pop Piano	Pop Piano
22	121	17	1	Piano & Strings	Piano&Strings
23	121	18	1	Piano & Pad	Piano&Pad
24	121	19	1	Piano & Choir	Piano&Choir
25	121	17	2	Piano & EP 2	Piano&EP 2
26	121	12	3	Ballad Electric Piano	Ballad E.Piano
27	121	12	7	Dark Harpsichord	Dark Harpsichord
28	121	13	7	Harpsichord & Strings	Harpsi&Strings
29	121	11	3	CP Electric Piano 3	CP E.Piano 3
<b>E.Piano</b>					
30	121	10	5	Vintage Electric Piano 1	Vintage EP 1
31	121	11	6	Dream Electric Piano 1	Dream E.Piano 1
32	121	10	6	Classic Electric Piano	Classic EP
33	121	0	6	Japanese Electric Piano	Japanese EP
34	121	3	5	60's Electric Piano 1	60's E.Piano 1
35	121	12	6	Modern Electric Piano 1	Modern EP 1
36	121	11	5	Jazz Electric Piano 1	Jazz E.Piano 1
37	121	13	6	Cool Electric Piano 1	Cool E.Piano 1
38	121	12	5	Cool Electric Piano 2	Cool E.Piano 2
39	121	13	5	Phase Electric Piano	Phase E.Piano
40	121	14	5	Vintage Electric Piano 2	Vintage EP 2
41	121	15	5	Funk Electric Piano 1	Funk E.Piano 1
42	121	16	5	Jazz Electric Piano 2	Jazz E.Piano 2
43	121	17	5	60's Electric Piano 2	60's E.Piano 2
44	121	18	5	Tremolo EP 1	Tremolo EP 1
45	121	19	5	Funk Electric Piano 2	Funk E.Piano 2
46	121	20	5	Standard Electric Piano	Standard EP
47	121	21	5	Vintage Electric Piano 3	Vintage EP 3
48	121	3	6	Dream Electric Piano 2	Dream E.Piano 2
49	121	14	6	Modern Electric Piano 2	Modern EP 2

50	121	22	5	Tremolo EP 2	Tremolo EP 2
51	121	2	6	Super Electric Piano	Super E.Piano
52	121	10	8	Stereo Clavi	Stereo Clavi
53	121	11	8	Phase Clavi	Phase Clavi
54	121	0	8	Classic Clavi	Classic Clavi
55	121	1	8	Wah Clavi 1	Wah Clavi 1
56	121	12	8	Chorus Clavi	Chorus Clavi
57	121	13	8	Wah Clavi 2	Wah Clavi 2
58	121	30	5	Massiveness Electric Piano	Massiveness EP
59	121	31	5	Wah Electric Piano	Wah E.Piano
60	121	32	5	Bright Electric Piano	Bright E.Piano
61	121	34	5	Wire Electric Piano	Wire E.Piano
62	121	35	5	Aah Electric Piano	Aah E.Piano
63	121	37	5	Modern Jazz Electric Piano	Modern Jazz EP
64	121	30	6	Jump Electric Piano	Jump E.Piano
65	121	31	6	Warm Jump Electric Piano	Warm Jump EP
66	121	32	6	Metallic Electric Piano 1	Metallic EP 1
67	121	33	6	Metallic Electric Piano 2	Metallic EP 2
68	121	35	6	Pop Electric Piano	Pop E.Piano
69	121	36	6	Crystal Electric Piano	Crystal E.Piano
70	121	37	6	Crystal Jazz Electric Piano	Crystal Jazz EP
71	121	30	8	Rock Electronic Clavi	Rock Elec Clavi
72	121	31	8	Jazz Electronic Clavi	Jazz Elec Clavi
73	121	32	8	Pop Electronic Clavi	Pop Elec Clavi
74	121	33	8	Aah Electronic Clavi	Aah Elec Clavi
75	121	34	8	Bright Electronic Clavi	Brt Elec Clavi
76	121	35	8	Warm Electronic Clavi	Warm Elec Clavi
77	121	36	8	Echo Electronic Clavi	Echo Elec Clavi
78	121	37	8	Dark Electronic Clavi	Dark Elec Clavi
<b>Organ</b>					
79	121	0	17	Stereo Drawbar Organ	Stereo Draw Org
80	121	0	18	Classic Percussive Organ	Classic Perc Org
81	121	13	19	Stereo Rock Organ	Stereo Rock Org
82	121	0	20	Real Church Organ	Real Church Org
83	121	11	19	Power Rotary Organ	Power Rotary Org
84	121	2	18	Stereo Percussive Organ	Stereo Perc Org
85	121	1	20	Octave Church Organ	Oct Church Org
86	121	10	17	Fusion Organ 1	Fusion Organ 1
87	121	2	20	Cool Church Organ	Cool Church Org
88	121	1	18	Cool Percussive Organ	Cool Perc Organ
89	121	0	19	Live Rock Organ	Live Rock Organ
90	121	12	19	Rotary Organ 1	Rotary Organ 1
91	121	10	20	Wide Church Organ	Wide Church Org
92	121	11	18	Pop Organ	Pop Organ
93	121	10	18	Jazz Organ 1	Jazz Organ 1
94	121	10	19	Cool Rock Organ 1	Cool Rock Org 1
95	121	15	19	Rotary Organ 2	Rotary Organ 2
96	121	11	17	Electronic Organ	Electronic Organ
97	121	1	17	Live Drawbar Organ	Live Draw Organ
98	121	2	17	Jazz Organ 2	Jazz Organ 2
99	121	14	19	Cool Rock Organ 2	Cool Rock Org 2
100	121	12	18	Live Percussive Organ	Live Perc Organ

# Sound List

---

101	121	12	17	Classic Drawbar Organ	Classic Draw Org
102	121	13	17	Bright Drawbar Organ	Bright Draw Org
103	121	14	17	60's Organ	60's Organ
104	121	3	17	Cool Drawbar Organ	Cool Draw Org
105	121	11	20	Vintage Organ 1	Vintage Organ 1
106	121	12	20	Vintage Organ 2	Vintage Organ 2
107	121	13	20	Live Church Organ	Live Church Org
108	121	15	17	Mellow Organ 1	Mellow Organ 1
109	121	16	17	Mellow Organ 2	Mellow Organ 2
110	121	17	17	Fusion Organ 2	Fusion Organ 2
111	121	18	17	Fusion Organ 3	Fusion Organ 3
112	121	19	17	Organ 1	Organ 1
113	121	20	17	Organ 2	Organ 2
114	121	21	17	Organ 3	Organ 3
115	121	0	21	Real Reed Organ	Real Reed Organ
116	121	1	21	Cool Puff Organ	Cool Puff Organ
117	121	30	17	Dark Drawbar Organ	Dark Drawbar Org
118	121	31	17	Soft Drawbar Organ	Soft Drawbar Org
119	121	32	17	Soft 60's Organ	Soft 60's Organ
120	121	33	17	Bright 60's Organ	Bright 60's Org
121	121	34	17	Detuned Classic Organ	Det Classic Org
122	121	35	17	Mellow Rotary Organ	Mellow Rotary
123	121	36	17	Dark Rotary Organ	Dark Rotary
124	121	37	17	Bright Rotary Organ	Bright Rotary
125	121	30	18	Bright Percussive Organ	Bright Perc Org
126	121	31	18	Jazz Percussive Organ	Jazz Perc Organ
127	121	32	18	Rock Percussive Organ	Rock Perc Organ
128	121	33	18	Octave Percussive Organ	Octave Perc Org
129	121	34	18	Mellow Percussive Organ	Mellow Perc Org
130	121	35	18	Puff Percussive Organ	Puff Perc Organ
131	121	36	18	Pop Percussive Organ	Pop Perc Organ
132	121	37	18	Reed Percussive Organ	Reed Perc Organ
133	121	30	19	60's Rock Organ	60's Rock Organ
134	121	31	19	Dark Rock Organ	Dark Rock Org
135	121	32	19	Mellow Rock Organ	Mellow Rock Org
136	121	33	19	Soft Rock Organ	Soft Rock Org
137	121	34	19	Reed Rock Organ	Reed Rock Org
138	121	35	19	Rotary Rock Organ	Rotary Rock Org
139	121	36	19	Wah Rock Organ	Wah Rock Org
140	121	37	19	Puff Rock Organ	Puff Rock Org
141	121	30	20	Bright Church Organ	Brnt Church Org
142	121	31	20	Dark Church Organ	Dk Church Org
143	121	32	20	Mellow Church Organ	Mel Church Org
144	121	33	20	Vintage Rotary Organ	Vintage Rotr Org
145	121	34	20	Vintage Rock Organ	Vintage Rock Org
146	121	35	20	Vintage Pop Organ	Vintage Pop Org
147	121	36	20	Vintage Soft Organ	Vintage Soft Org
148	121	37	20	Vintage Percussive Organ	Vintage Perc Org
149	121	30	21	Dark Reed Organ	Dark Reed Org
150	121	31	21	Jazz Reed Organ	Jazz Reed Org
151	121	32	21	Pop Reed Organ	Pop Reed Org
152	121	34	21	Rock Reed Organ	Rock Reed Org

153	121	35	21	Rotary Puff Organ	Rotr Puff Org
154	121	36	21	Jazz Puff Organ	Jazz Puff Org
155	121	37	21	Pop Puff Organ	Pop Puff Org
<b>Accordion</b>					
156	121	10	22	Musette 1	Musette 1
157	121	11	22	Real Accordion	Real Accordion
158	121	10	23	Sweet Harmonica	Sweet Harmonica
159	121	11	23	Soft Harmonica	Soft Harmonica
160	121	0	24	Real Tango Accordion	Real Tango Accord
161	121	11	24	Ballroom Accordion	Ballroom Accord
162	121	0	22	Cool Accordion	Cool Accordion
163	121	12	22	Chorus Accordion 1	Chorus Accord 1
164	121	10	24	Solo Accordion 1	Solo Accordion 1
165	121	12	24	Soft Accordion	Soft Accordion
166	121	12	23	Wah Harmonica	Wah Harmonica
167	121	30	22	Dark Musette	Dark Musette
168	121	31	22	Bright Musette	Bright Musette
169	121	32	22	Chorus Musette	Chorus Musette
170	121	33	22	Musette 2	Musette 2
171	121	34	22	Aah & Musette	Aah&Musette
172	121	35	22	Oohs & Musette	Ohs&Musette
173	121	36	22	Oohs & Dark Musette	Ohs&DkMusette
174	121	30	23	Overdrive Harmonica	Odrive Harmonica
175	121	31	23	Bright Harmonica	Bright Harmonica
176	121	32	23	Chorus Harmonica	Chorus Harmonica
177	121	33	23	Wide Harmonica	Wide Harmonica
178	121	34	23	Aah & Harmonica	Aah&Harmonica
179	121	35	23	Oohs & Harmonica	Ohs&Harmonica
180	121	36	23	Oohs & Dark Harmonica	Ohs&DkHarmonica
181	121	13	24	Solo Accordion 2	Solo Accordion 2
182	121	31	24	Bright Accordion	Bright Accordion
183	121	32	24	Chorus Accordion 2	Chorus Accord 2
184	121	33	24	Aah & Accordion	Aah&Accordion
185	121	34	24	Oohs & Accordion	Ohs&Accordion
186	121	35	24	Oohs & Dark Accordion	Ohs&DkAccordion
<b>Guitar</b>					
187	121	10	25	Real Nylon Guitar	Real Nylon Gt
188	121	10	26	Real Steel Guitar	Real Steel Gt
189	121	11	30	Rock Guitar	Rock Guitar
190	121	11	28	Cool Funk Guitar	Cool Funk Guitar
191	121	10	28	Real Clean Guitar	Real Clean Gt
192	121	11	26	Slide Steel Guitar	Slide Steel Gt
193	121	12	28	Slide Clean Guitar	Slide Clean Gt
194	121	2	26	Sweet Mandolin	Sweet Mandolin
195	121	17	28	Cool Lead Guitar	Cool Lead Guitar
196	121	10	31	Power Lead Guitar	Power Lead Gt
197	121	10	27	Real Jazz Guitar	Real Jazz Gt
198	121	13	28	60's Clean Guitar	60's Clean Gt
199	121	12	26	Harmonics Steel Guitar	Harmonics St Gt
200	121	11	25	Harmonics Nylon Guitar	Harmonics Ny Gt
201	121	13	26	12-String Guitar 1	12Str Guitar 1
202	121	10	30	Blues Guitar	Blues Guitar

# Sound List

203	121	0	28	Solo Clean Guitar	Solo Clean Gt
204	121	11	31	Guitar Feedback 1	Gt Feedback 1
205	121	12	31	5th Distortion Guitar	5thDistortion Gt
206	121	14	26	Velocity Steel Guitar	Velocity Stel Gt
207	121	14	28	Delay Guitar	Delay Guitar
208	121	15	28	Vintage Guitar 1	Vintage Guitar 1
209	121	11	27	Solo Jazz Guitar	Solo Jazz Gt
210	121	13	31	Rhythm Guitar	Rhythm Guitar
211	121	14	27	Jazz Lead Guitar 1	Jazz Lead Gt 1
212	121	16	28	Vintage Guitar 2	Vintage Guitar 2
213	121	0	27	Jazz Lead Guitar 2	Jazz Lead Gt 2
214	121	18	28	Vintage Guitar 3	Vintage Guitar 3
215	121	16	26	Folk Guitar 2	Folk Guitar 2
216	121	21	28	Chorus Guitar 1	Chorus Guitar 1
217	121	10	29	Solo Muted Guitar	Solo Muted Gt
218	121	1	27	Pedal Guitar	Pedal Guitar
219	121	14	31	Distortion Lead Guitar 1	Dist Lead Gt 1
220	121	19	28	Chorus Guitar 2	Chorus Guitar 2
221	121	22	28	Tremolo Guitar 1	Tremolo Guitar 1
222	121	13	27	Octave Guitar	Octave Guitar
223	121	23	28	Chorus Guitar 3	Chorus Guitar 3
224	121	24	28	Tremolo Guitar	Tremolo Guitar 2
225	121	15	31	Metal Guitar	Metal Guitar
226	121	20	28	Clean Rhythm Guitar	Clean Rhythm Gt
227	121	25	28	Wah Guitar	Wah Guitar
228	121	15	27	Jazz Guitar & EP	JazzGt&EP
229	121	0	31	Distortion Lead Guitar 2	Dist Lead Gt 2
230	121	26	28	12-String Electric Guitar	12Str E.Guitar
231	121	12	30	Guitar Feedback 2	Gt Feedback 2
232	121	15	26	12-String Guitar 2	12Str Guitar 2
233	121	0	29	Muted Rhythm Guitar	Muted Rhythm Gt
234	121	27	28	Funk Guitar	Funk Guitar
235	121	0	30	Overdrive Lead Guitar	Odrive Lead Gt
236	8	1	3	12-String Guitar 3	12Str Guitar 3
237	121	12	25	Nylon Guitar & Acoustic Bass	NyGt&AcBass
238	121	17	26	Steel Guitar & Finger Bass	StelGt&FgBass
239	121	30	26	Chorus Steel Guitar	Chorus Stel Gt
240	121	31	26	Soft Chorus Steel Guitar	Soft Cho Stel Gt
241	121	32	26	Dark Chorus Steel Guitar	Dk Cho Stel Gt
242	121	33	26	Nylon Guitar & Steel Guitar	NyGt&StelGt
243	121	34	26	Jazz Guitar & Steel Guitar	JazzGt&StelGt
244	121	35	26	Distortion Steel Guitar	Dist Stel Gt
245	121	36	26	Dark Steel Guitar	Dark Stel Gt
246	121	37	26	Warm Steel Guitar	Warm Stel Gt
247	121	30	27	Chorus Jazz Guitar	Chorus Jazz Gt
248	121	31	27	Bright Jazz Guitar	Bright Jazz Gt
249	121	32	27	Overdrive Jazz Guitar	Odrive Jazz Gt
250	121	33	27	Distortion Jazz Guitar	Dist Jazz Gt
251	121	34	27	Overdrive Octave Guitar	Odrive Octave Gt
252	121	35	27	Wah Octave Guitar	Wah Octave Gt
253	121	36	27	Jazz Octave Guitar	Jazz Octave Gt
254	121	37	27	Chorus Octave Guitar	Cho Octave Gt

255	121	30	28	Chorus Vintage Guitar	Cho Vintage Gt
256	121	31	28	Vintage Funk Guitar	Vintage Funk Gt
257	121	32	28	Overdrive Funk Guitar	Odrive Funk Gt
258	121	33	28	Chorus Wah Guitar	Chorus Wah Gt
259	121	34	28	Clean Vintage Guitar	Clean Vintage Gt
260	121	35	28	Dark Vintage Guitar	Dark Vintage Gt
261	121	36	28	Bright Vintage Guitar	Brt Vintage Gt
262	121	37	28	Soft Vintage Guitar	Soft Vintage Gt
263	121	30	29	Dark Muted Guitar	Dark Muted Gt
264	121	31	29	Chorus Muted Guitar	Chorus Muted Gt
265	121	32	29	Overdrive Muted Guitar	Odrive Muted Gt
266	121	33	29	Distortion Muted Guitar	Dist Muted Gt
267	121	34	29	Wah Muted Guitar	Wah Muted Gt
268	121	35	29	Pulse Muted Guitar	Pulse Muted Gt
269	121	36	29	Nylon Muted Guitar	Nylon Muted Gt
270	121	37	29	Funk Muted Guitar	Funk Muted Gt
271	121	30	30	Dark Overdrive Guitar	Dark Odrive Gt
272	121	31	30	Bright Overdrive Guitar	Brt Odrive Gt
273	121	32	30	Soft Overdrive Guitar	Soft Odrive Gt
274	121	33	30	Delay Overdrive Guitar	Delay Odrive Gt
275	121	34	30	Delay Guitar Feedback	Delay Gt Feedback
276	121	35	30	Chorus Guitar Feedback	Cho Gt Feedback
277	121	36	30	Wah Overdrive Guitar	Wah Odrive Gt
278	121	37	30	Dark Wah Overdrive Guitar	Dk Wah Odrive Gt
279	121	30	31	Chorus Distortion Guitar	Chorus Dist Gt
280	121	31	31	Dark Distortion Guitar	Dark Dist Gt
281	121	32	31	Wah Distortion Guitar	Wah Dist Gt
282	121	33	31	Velocity Lead Guitar	Vel Lead Gt
283	121	34	31	Soft Distortion Guitar	Soft Dist Gt
284	121	35	31	Bright Lead Guitar	Bright Lead Gt
285	121	36	31	Modern Distortion Guitar	Modern Dist Gt
286	121	37	31	Delay Distortion Guitar	Delay Dist Gt
<b>Bass</b>					
287	121	12	34	Real Finger Bass	Real Finger Bass
288	121	11	33	Real Acoustic Bass	Real Acoust Bass
289	121	11	35	Real Pick Bass	Real Pick Bass
290	121	11	36	Real Fretless Bass	Real Fret Bass
291	121	11	37	Power Slap Bass	Power Slap Bass
292	121	10	40	Attack Pulse 1	Attack Pulse 1
293	121	10	39	House Bass	House Bass
294	121	10	38	Funk Slap Bass	Funk Slap Bass
295	121	11	40	Resonant Bass 1	Resonant Bass 1
296	121	13	40	Resonant Bass 2	Resonant Bass 2
297	121	14	40	Resonant Synth Bass	Reson Syn Bass
298	121	10	35	Rock Bass 1	Rock Bass 1
299	121	10	36	Jazz Bass	Jazz Bass
300	121	0	35	Rock Bass 2	Rock Bass 2
301	121	11	34	Finger Slap Bass 1	Finger Slap Bs 1
302	121	10	33	Acoustic Bass & Cymbal	Bass&Cymbal
303	121	15	40	Analog Bass	Analog Bass
304	121	10	37	Resonant Slap Bass	Reson Slap Bass
305	121	16	40	Warm Synth Bass 1	Warm Syn Bass 1

# Sound List

306	121	17	40	Hammer	Hammer
307	121	3	40	Rubber Synth Bass	Rubber Syn Bass
308	121	10	34	Pop Bass	Pop Bass
309	121	19	40	Warm Synth Bass 2	Warm Syn Bass 2
310	121	12	35	Muted Pick Bass	Muted Pick Bass
311	121	12	40	Attack Pulse 2	Attack Pulse 2
312	121	31	34	Overdriven Finger Bass	Over Finger Bass
313	121	32	34	Distortion Finger Bass	Dt Finger Bass
314	121	33	34	Distortion Guitar & Finger Bass	DtGt&FingerBs
315	121	34	34	Wah Finger Bass	Wah Finger Bass
316	121	35	34	Finger Slap Bass 2	Finger Slap Bs 2
317	121	36	34	Soft Wah Slap Bass	Soft Wah Slap Bs
318	121	37	34	Dark Slap Bass 1	Dark Slap Bass 1
319	121	30	35	Bright Pick Bass	Bright Pick Bass
320	121	31	35	Dark Pick Bass	Dark Pick Bass
321	121	32	35	Overdrive Pick Bass	Odrive Pick Bass
322	121	33	35	Distortion Guitar & Pick Bass	DtGt&PickBass
323	121	34	35	Wah Pick Bass	Wah Pick Bass
324	121	35	35	Chorus Pick Bass	Cho Pick Bass
325	121	36	35	Warm Chorus Pick Bass	Warm Cho Pick Bs
326	121	37	35	Hard Rock Bass	Hard Rock Bass
327	121	31	36	Overdriven Fretless Bass	Over Fret Bass
328	121	32	36	Distortion Fretless Bass	Dist Fret Bass
329	121	33	36	Wah Fretless Bass	Wah Fret Bass
330	121	34	36	muted Fretless Bass	Muted Fret Bass
331	121	35	36	Dark Fretless Bass	Dark Fret Bass
332	121	36	36	Pick muted Fretless Bass	Pick Mt Fret Bs
333	121	30	37	Dark Slap Bass 2	Dark Slap Bass 2
334	121	31	37	Chorus Slap Bass	Chorus Slap Bass
335	121	32	37	Distortion Guitar & Slap Bass	DtGt&SlapBass
336	121	33	37	Bright Resonant Slap Bass	Brt Rsn Slap Bs
337	121	34	37	Dark Resonant Slap Bass	Dk Rsn Slap Bs
338	121	35	37	Chorus Resonant Slap Bass	Cho Rsn Slap Bs
339	121	36	37	Wah Resonant Slap Bass	Wah Rsn Slap Bs
340	121	37	37	Warm Resonant Slap Bass	Warm Rsn Slap Bs
341	121	30	38	Dark Power Slap Bass	Dk Powr Slap Bs
342	121	31	38	Bright Power Slap Bass	Brt Powr Slap Bs
343	121	32	38	Distortion Power Slap Bass	Dt Powr Slap Bs
344	121	33	38	Distortion Guitar & Power Slap Bass	DtGt&PowrSlapBs
345	121	34	38	Overdriven Guitar & Power Slap Bass	OvGt&PowrSlapBs
346	121	35	38	Chorus Power Slap Bass	Cho Powr Slap Bs
347	121	36	38	Wah Power Slap Bass	Wah Powr Slap Bs
348	121	37	38	Warm Power Slap Bass	Wm Powr Slap Bs
349	121	31	39	Bright Analog Bass	Brt Analog Bass
350	121	32	39	Chorus Analog Bass	Cho Analog Bass
351	121	33	39	Wah Analog Bass	Wah Analog Bass
352	121	34	39	Distortion Guitar & Analog Bass	DtGt&AnalogBs
353	121	35	39	Overdriven Guitar & Analog Bass	OvGt&AnalogBs
354	121	36	39	Hammer Analog Bass	Hammer Analog Bs
355	121	37	39	Dark Hammer Bass	Dark Hammer Bs
356	121	30	40	Bright Attack Bass	Bright Attack Bs
357	121	31	40	Pulse Attack Bass	Pulse Attack Bs

358	121	32	40	Bright Pulse Bass	Brt Pulse Bass
359	121	33	40	Octave Analog Bass	Oct Analog Bass
360	121	34	40	Power Analog Bass	Powr Analog Bass
361	121	35	40	Power Pulse Bass	Powr Pulse Bass
362	121	36	40	Wah Pulse Bass	Wah Pulse Bass
363	121	37	40	Chorus Pulse Bass	Cho Pulse Bass
<b>Strings</b>					
364	121	10	49	Real Strings	Real Strings
365	121	0	49	Classic Strings	Classic Strings
366	121	1	49	Orchestra Tutti	Orchestra Tutti
367	121	10	41	Sweet Violin	Sweet Violin
368	121	10	43	Real Cello	Real Cello
369	121	11	49	Concert Strings	Concert Strings
370	121	10	50	Live Strings	Live Strings
371	121	0	47	Real Harp	Real Harp
372	121	12	49	Live Orchestra	Live Orchestra
373	121	11	50	Soft Strings	Soft Strings
374	121	13	49	Live Contrabass	Live Contrabass
375	121	14	49	Chamber Music	Chamber Music
376	121	12	50	Slow Strings	Slow Strings
377	121	13	50	Strings & Brass	Strings&Brass
378	121	19	49	Strings & Flute	Strings&Flute
379	121	20	49	Strings & Oboe	Strings&Oboe
380	121	15	49	Arco Strings 1	Arco Strings 1
381	121	0	53	Live Choir Aahs	Live Choir Aahs
382	121	0	54	Live Choir Oohs	Live Choir Oohs
383	121	0	55	Synth Choir 1	Synth Choir 1
384	121	16	49	Orchestra	Orchestra
385	121	17	49	Arco Strings 2	Arco Strings 2
386	121	18	49	Brilliant Strings	Brilliant Str
387	121	0	45	Live Tremolo Strings	Live Tremolo Str
388	121	0	46	Live Pizzicato Strings	Live Pizz Str
389	121	10	52	Movie Strings	Movie Strings
390	121	0	51	Cool Synth Strings	Cool Synth Str
391	121	0	52	Soft Synth Strings	Soft Synth Str
392	121	11	52	Analog Strings	Analog Strings
393	121	0	41	Real Violin	Real Violin
394	121	0	42	Real Viola	Real Viola
395	121	0	43	Live Cello	Live Cello
396	121	0	44	Real Contrabass	Real Contrabass
397	121	10	53	Soft Choir Aahs	Soft Choir Aahs
398	121	1	54	Soft Choir Oohs	Soft Choir Oohs
399	121	1	55	Synth Choir 2	Synth Choir 2
400	121	0	56	Live Orchestra Hit	Live Orch Hit
401	121	1	56	Synth Bass Hit	Synth Bass Hit
402	121	2	56	Power Hit 1	Power Hit 1
403	121	3	56	Power Hit 2	Power Hit 2
404	121	30	41	Cool Violin 1	Cool Violin 1
405	121	31	41	Soft Violin	Soft Violin
406	121	32	41	Live Violin	Live Violin
407	121	33	41	Slow Violin	Slow Violin
408	121	34	41	Dark Violin	Dark Violin

# Sound List

409	121	35	41	Bright Violin	Bright Violin
410	121	36	41	Chorus Violin	Chorus Violin
411	121	37	41	Cool Violin 2	Cool Violin 2
412	121	30	42	Slow Viola	Slow Viola
413	121	31	42	Dark Viola	Dark Viola
414	121	32	42	Bright Viola	Bright Viola
415	121	33	42	Violin & Viola	Violin&Viola
416	121	34	42	Chorus Viola	Chorus Viola
417	121	35	42	Harp & Viola	Harp&Viola
418	121	36	42	Cello & Viola	Cello&Viola
419	121	37	42	Aah & Viola	Aah&Viola
420	121	30	43	Slow Cello	Slow Cello
421	121	31	43	Dark Cello	Dark Cello
422	121	32	43	Bright Cello	Bright Cello
423	121	33	43	Chorus Cello	Chorus Cello
424	121	34	43	Violin & Cello	Violin&Cello
425	121	35	43	Aah & Cello	Aah&Cello
426	121	36	43	Harp & Cello	Harp&Cello
427	121	37	43	Contrabass & Cello	Contrbs&Cello
428	121	30	44	Dark Contrabass	Dark Contrabass
429	121	31	44	Bright Contrabass	Bright Contrbs
430	121	32	44	Chorus Contrabass	Chorus Contrbs
431	121	33	44	Slow Contrabass	Slow Contrabass
432	121	34	44	Violin & Contrabass	Violin&Contrbs
433	121	35	44	Viola & Contrabass	Viola&Contrbs
434	121	36	44	Aah & Contrabass	Aah&Contrabass
435	121	37	44	Harp & Contrabass	Harp&Contrbs
436	121	30	45	Dark Tremolo Strings	Dark Tremo Str
437	121	31	45	Bright Tremolo Strings	Bright Tremo Str
438	121	32	45	Slow Tremolo Strings	Slow Tremo Str
439	121	33	45	Cello & Tremolo Strings	Cello&TremoStr
440	121	34	45	Violin & Tremolo Strings	Violin&TremoStr
441	121	35	45	Aah & Tremolo Strings	Aah&TremoStr
442	121	36	45	Harp & Tremolo Strings	Harp&TremoStr
443	121	37	45	Chorus Tremolo Strings	Chorus Tremo Str
444	121	30	46	Dark Pizzicato Strings	Dark Pizz Str
445	121	31	46	Bright Pizzicato Strings	Bright Pizz Str
446	121	30	47	Dark Harp	Dark Harp
447	121	31	47	Bright Harp	Bright Harp
448	121	32	47	Aah & Harp	Aah&Harp
449	121	33	47	String & Harp	String&Harp
450	121	34	47	Chorus Harp	Chorus Harp
451	121	35	47	Oohs & Harp	Oohs&Harp
452	121	36	47	Euro Hit & Harp	EuroHit&Harp
453	121	37	47	Synth Voice & Harp	SynVoice&Harp
454	121	0	105	India Sitar	India Sitar
455	121	10	105	Hackbrett	Hackbrett
456	121	0	106	Folk Banjo	Folk Banjo
457	121	0	107	Japanese Shamisen	JP Shamisen
458	121	0	108	Japanese Koto	Japanese Koto
459	121	0	111	Vintage Fiddle	Vintage Fiddle
<b>Brass</b>					

460	121	10	57	Sweet Trumpet	Sweet Trumpet
461	121	10	58	Sweet Trombone	Sweet Trombone
462	121	10	60	Sweet Muted Trumpet	Sweet Mt Trump
463	121	10	59	Live Tuba	Live Tuba
464	121	10	61	Live French Horn	Live French Horn
465	121	16	61	Wide French Horn	Wide French Horn
466	121	10	62	Real Brass Section	Real Brass
467	121	11	62	Pop Brass Section	Pop Brass
468	121	11	57	Jazz Trumpet	Jazz Trumpet
469	121	12	57	Solo Trumpet	Solo Trumpet
470	121	13	57	Trumpet Ensemble	Trumpet Ensemble
471	121	0	58	Live Trombone	Live Trombone
472	121	14	58	Solo Flugelhorn	Solo Flugelhorn
473	121	0	60	Solo Muted Trumpet	Solo MtTrumpet
474	121	11	58	Solo Trombone	Solo Trombone
475	121	12	58	Soft Trombone	Soft Trombone
476	121	19	58	Wide Trombone	Wide Trombone
477	121	13	58	Dark Trombone	Dark Trombone
478	121	18	58	Synth Trombone	Synth Trombone
479	121	16	58	Resonant Trombone 1	Reson Tromb 1
480	121	17	58	Resonant Trombone 2	Reson Tromb 2
481	121	20	58	Brass Band 1	Brass Band 1
482	121	15	58	Flugelhorn	Flugelhorn
483	121	14	61	Mellow French Horn	Mellow FrHorn
484	121	12	62	Octave Brass Section	Oct Brs Section
485	121	16	62	Brass Band 2	Brass Band 2
486	121	0	62	Classic Brass Section	Classic Brass
487	121	17	62	Dark Brass	Dark Brass
488	121	13	62	Cool Synth Brass	Cool Syn Brass
489	121	14	62	Live Brass Section	Live Brass
490	121	15	62	Sforzato Brass	Sforzato Brass
491	121	18	62	Big Brass Section	Big Brass
492	121	19	62	Club Brass Section	Club Brass
493	121	20	62	Bright Brass Section 1	Bright Brass 1
494	121	21	62	Mellow Brass Section	Mellow Brass
495	121	11	61	Modern Synth Brass	Modern Syn Brass
496	121	12	61	Soft Synth Brass 1	Soft Syn Brass 1
497	121	22	62	Soft Synth Brass 2	Soft Syn Brass 2
498	121	10	63	80's Brass	80's Brass
499	121	23	62	Soft Brass Section	Soft Brass
500	121	13	61	Big Band 1	Big Band 1
501	121	24	62	Power Brass Section	Power Brass
502	121	25	62	Dance Synth Brass	Dance Syn Brass
503	121	26	62	Big Band 2	Big Band 2
504	121	27	62	Pop Synth Brass 1	Pop Syn Brass 1
505	121	28	62	Brass Hit	Brass Hit
506	121	2	63	Analog Brass 1	Analog Brass 1
507	121	2	64	Soft Analog Brass	Soft Ana Brass
508	121	11	63	Funky Analog Brass	Funky Ana Brass
509	121	12	63	Techno Brass	Techno Brass
510	121	13	63	Analog Brass 2	Analog Brass 2
511	121	15	61	Echo Brass	Echo Brass

# Sound List

512	121	10	64	Funky Synth Brass	Funky Syn Brass
513	121	30	57	Warm Trumpet	Warm Trumpet
514	121	31	57	Bright Trumpet	Bright Trumpet
515	121	32	57	Chorus Trumpet	Chorus Trumpet
516	121	33	57	Double Trumpet	Double Trumpet
517	121	34	57	Trombone & Trumpet	Tromb&Trump
518	121	35	57	Tuba & Trumpet	Tuba&Trumpet
519	121	36	57	Resonant Trumpet	Reson Trumpet
520	121	37	57	French Horn & Trumpet	FrHorn&Trump
521	121	30	58	Warm Trombone	Warm Trombone
522	121	31	58	Bright Trombone	Bright Trombone
523	121	32	58	Chorus Trombone	Chorus Trombone
524	121	33	58	Double Trombone	Double Trombone
525	121	34	58	French Horn & Trombone	FrHorn&Tromb
526	121	35	58	Tuba & Trombone	Tuba&Trombone
527	121	36	58	Soprano Sax & Trombone	SoprSax&Tromb
528	121	30	59	Dark Tuba	Dark Tuba
529	121	31	59	Bright Tuba	Bright Tuba
530	121	32	59	Warm Tuba	Warm Tuba
531	121	33	59	Chorus Tuba	Chorus Tuba
532	121	34	59	Resonant Tuba	Resonant Tuba
533	121	35	59	Slow Tuba	Slow Tuba
534	121	36	59	Soprano Sax & Tuba	SoprSax&Tuba
535	121	37	59	Alto Sax & Tuba	AltoSax&Tuba
536	121	30	60	Dark Muted Trumpet	Dark MtTrump
537	121	31	60	Bright Muted Trumpet	Bright MtTrump
538	121	32	60	Warm Muted Trumpet	Warm MtTrump
539	121	33	60	Chorus Muted Trumpet	Chorus MtTrump
540	121	34	60	Tuba & Muted Trumpet	Tuba&MtTrump
541	121	35	60	French Horn & Muted Trumpet	FrHorn&MtTrump
542	121	36	60	Soprano Sax & Muted Trumpet	SoprSax&MtTrp
543	121	37	60	Alto Sax & Muted Trumpet	AltoSax&MtTrump
544	121	30	61	Dark French Horn	Dark French Horn
545	121	31	61	Bright French Horn	Brt French Horn
546	121	32	61	Warm French Horn	Warm French Hrn
547	121	33	61	Chorus French Horn	Cho French Horn
548	121	34	61	Tuba & French Horn	Tuba&FrHorn
549	121	35	61	Soprano Sax & French Horn	SoprSax&FrHorn
550	121	36	61	Alto Sax & French Horn	AltoSax&FrHorn
551	121	37	61	Slow French Horn	Slow French Horn
552	121	30	62	Dark Brass Section	Dk Brass Section
553	121	31	62	Bright Brass Section 2	Bright Brass 2
554	121	32	62	Warm Brass Section	Warm Brass
555	121	33	62	Chorus Brass Section	Chorus Brass
556	121	34	62	Resonant Brass Section	Resonant Brass
557	121	35	62	Slow Brass Section	Slow Brass
558	121	36	62	Funk Brass Section	Funk Brass
559	121	31	63	Bright Synth Brass	Brt Syn Brass
560	121	33	63	Chorus Synth Brass	Cho Syn Brass
561	121	34	63	Resonant Synth Brass	Reson Syn Brass
562	121	35	63	Slow Synth Brass	Slow Syn Brass
563	121	36	63	Rock Synth Brass	Rock Syn Brass

564	121	37	63	Pop Synth Brass 2	Pop Syn Brass 2
565	121	30	64	Dark Analog Synth Brass	Dk Ana Syn Brs
566	121	31	64	Bright Analog Synth Brass	Brt Ana Syn Brs
567	121	32	64	Warm Analog Synth Brass	Warm Ana Syn Brs
568	121	33	64	Chorus Analog Synth Brass	Cho Ana Syn Brs
569	121	34	64	Resonant Analog Synth Brass	Resn Ana Syn Brs
570	121	35	64	Slow Analog Synth Brass	Slow Ana Syn Brs
<b>Sax &amp; Woodwind</b>					
571	121	10	67	Sweet Tenor Sax	Sweet Tenor Sax
572	121	10	66	Sweet Alto Sax	Sweet Alto Sax
573	121	10	65	Sweet Soprano Sax	Sweet Sopr Sax
574	121	10	68	Live Baritone Sax	Live Barit Sax
575	121	11	67	Real Tenor Sax	Real Tenor Sax
576	121	11	66	Real Alto Sax	Real Alto Sax
577	121	10	74	Sweet Flute	Sweet Flute
578	121	10	72	Sweet Clarinet	Sweet Clarinet
579	121	10	76	Sweet Pan Flute	Sweet Pan Flute
580	121	10	69	Sweet Oboe	Sweet Oboe
581	121	0	70	Classic English Horn	Cl English Horn
582	121	0	71	Classic Bassoon	Classic Bassoon
583	121	0	73	Classic Piccolo	Classic Piccolo
584	121	12	74	Classic Flute 1	Classic Flute 1
585	121	0	65	Soprano Sax	Soprano Sax
586	121	0	67	Tenor Sax	Tenor Sax
587	121	0	66	Alto Sax	Alto Sax
588	121	0	68	Baritone Sax	Baritone Sax
589	121	11	74	Flute & Sax	Flute&Sax
590	121	13	66	Sax Section 1	Sax Section 1
591	121	12	67	Sax Section 2	Sax Section 2
592	121	13	67	Sax & Clarinet 1	Sax&Clarinet 1
593	121	11	65	Sax Band 1	Sax Band 1
594	121	12	65	Sax Band 2	Sax Band 2
595	121	12	66	Octave Saxes	Octave Saxes
596	121	11	68	Soft Sax Band	Soft Sax Band
597	121	13	74	Sax & Clarinet 2	Sax&Clarinet 2
598	121	11	76	Cool Pan Flute 1	Cool Pan Flute 1
599	121	0	78	Cool Shakuhachi	Cool Shakuhachi
600	121	0	72	Classic Clarinet	Classic Clarinet
601	121	0	74	Classic Flute 2	Classic Flute 2
602	121	12	76	Cool Pan Flute 2	Cool Pan Flute 2
603	121	0	69	Classic Oboe	Classic Oboe
604	121	0	79	Mellow Whistle	Mellow Whistle
605	121	0	75	Classic Recorder	Classic Recorder
606	121	0	77	Sweet Blown Bottle	Sw Blown Bottle
607	121	0	80	Mellow Ocarina	Mellow Ocarina
608	121	30	73	Dark Piccolo	Dark Piccolo
609	121	31	73	Bright Piccolo	Bright Piccolo
610	121	32	73	Chorus Piccolo	Chorus Piccolo
611	121	33	73	Warm Piccolo	Warm Piccolo
612	121	34	73	Slow Piccolo	Slow Piccolo
613	121	30	74	Dark Flute	Dark Flute
614	121	31	74	Bright Flute	Bright Flute

# Sound List

615	121	32	74	Chorus Flute	Chorus Flute
616	121	33	74	Warm Flute	Warm Flute
617	121	34	74	Slow Flute	Slow Flute
618	121	35	74	Whistle & Flute	Whistle&Flute
619	121	30	75	Piccolo & Recorder	Picco&Record
620	121	31	75	Pan Flute & Recorder	PanFlute&Record
621	121	32	75	Shakuhachi & Recorder	Shaku&Record
622	121	33	75	Clarinet & Recorder	Clarinet&Record
623	121	34	75	Flute & Recorder	Flute&Record
624	121	35	75	Blown Bottle & Recorder	BlowBot&Record
625	121	30	76	Dark Pan Flute	Dark Pan Flute
626	121	31	76	Bright Pan Flute	Bright Pan Flute
627	121	32	76	Warm Pan Flute	Warm Pan Flute
628	121	33	76	Chorus Pan Flute	Chorus Pan Flute
629	121	34	76	Whistle & Pan Flute	Whistle&PanFlute
630	121	35	76	Slow Pan Flute	Slow Pan Flute
631	121	30	77	Dark Blown Bottle	Dk Blown Bottle
632	121	31	77	Bright Blown Bottle	Brt Blown Bottle
633	121	32	77	Chorus Blown Bottle	Cho Blown Bottle
634	121	33	77	Warm Blown Bottle	Warm Blow Bottle
635	121	34	77	Slow Blown Bottle	Slow Blow Bottle
636	121	35	77	Oboe & Blown Bottle	Oboe&BlowBottle
637	121	30	78	Dark Shakuhachi	Dark Shakuhachi
638	121	31	78	Bright Shakuhachi	Bright Shaku
639	121	32	78	Chorus Shakuhachi	Chorus Shaku
640	121	33	78	Warm Shakuhachi	Warm Shaku
641	121	34	78	Slow Shakuhachi	Slow Shakuhachi
642	121	35	78	Piccolo & Shakuhachi	Piccolo&Shaku
643	121	30	79	Bright Whistle	Bright Whistle
644	121	31	79	Blown Bottle & Whistle	BlowBot&Whistle
645	121	32	79	Shakuhachi & Whistle	Shaku&Whistle
646	121	33	79	Oboe & Whistle	Oboe&Whistle
647	121	30	80	Piccolo & Ocarina	Picco&Ocarina
648	121	31	80	Pan Flute & Ocarina	PanFlute&Ocari
649	121	32	80	Oboe & Ocarina	Oboe&Ocarina
650	121	33	80	Blown Bottle & Ocarina	BlowBot&Ocari
651	121	34	80	Shakuhachi & Ocarina	Shaku&Ocari
652	121	0	112	Vintage Shanai	Vintage Shanai
653	121	0	110	Vintage Bag Pipe	Vt Bag Pipe
<b>Lead &amp; Pad</b>					
654	121	10	81	Wire Lead 1	Wire Lead 1
655	121	16	85	Dance Lead	Dance Lead
656	121	11	88	Techno Lead	Techno Lead
657	121	12	82	Trance Lead	Trance Lead
658	121	15	81	Super Square	Super Square
659	121	17	82	Super Sawtooth	Super Sawtooth
660	121	18	82	Pop Lead	Pop Lead
661	121	10	88	Octave Line	Octave Line
662	121	12	83	Pan Lead	Pan Lead
663	121	10	87	Rising	Rising
664	121	12	88	Octave Lead	Octave Lead
665	121	13	82	FireWire Lead	FireWire Lead

# Sound List

666	121	10	92	Live Choir Pad	Live Choir Pad
667	121	13	92	Vox Pad	Vox Pad
668	121	15	92	Dream New Age	Dream New Age
669	121	20	92	Heaven Pad 1	Heaven Pad 1
670	121	11	96	Messenger Pad	Messenger Pad
671	121	10	99	Echo Crystal	Echo Crystal
672	121	10	103	Echo Drops	Echo Drops
673	121	12	81	Sine Solo	Sine Solo
674	121	11	81	Matrix Lead	Matrix Lead
675	121	13	81	Hip Hop Lead 1	Hip Hop Lead 1
676	121	14	81	Hip Hop Lead 2	Hip Hop Lead 2
677	121	10	82	Bauble Lead	Bauble Lead
678	121	11	82	Super Analog	Super Analog
679	121	14	82	Analog Lead	Analog Lead
680	121	15	82	Blaster Lead	Blaster Lead
681	121	16	82	Skyline Lead	Skyline Lead
682	121	19	82	Thick Saw 1	Thick Saw 1
683	121	20	82	Thick Saw 2	Thick Saw 2
684	121	10	85	Soft Sine 1	Soft Sine 1
685	121	11	85	Funky Lead 1	Funky Lead 1
686	121	12	85	Wah Lead 1	Wah Lead 1
687	121	13	85	Wah Lead 2	Wah Lead 2
688	121	14	85	Corrie	Corrie
689	121	15	85	Funky Lead 2	Funky Lead 2
690	121	21	82	Big Lead	Big Lead
691	121	10	84	Chiff Solo	Chiff Solo
692	121	10	83	Flying Lead	Flying Lead
693	121	16	81	Mini Lead	Mini Lead
694	121	13	88	Massiveness	Massiveness
695	121	11	83	Soft Calliope	Soft Calliope
696	121	14	88	Soft Sine 2	Soft Sine 2
697	121	15	88	Jazz Lead	Jazz Lead
698	121	22	82	Trumpet Saw	Trumpet Saw
699	121	23	82	Circus Lead	Circus Lead
700	121	24	82	Thick Square	Thick Square
701	121	30	81	Wah Sine Solo	Wah Sine Solo
702	121	31	81	Tremolo Matrix	Tremolo Matrix
703	121	32	81	Dark Wire Lead	Dark Wire Lead
704	121	33	81	Chorus Hip Lead	ChorusHip Lead
705	121	35	81	Wire Lead 2	Wire Lead 2
706	121	31	82	Chorus Soft Mini	ChorusSoftMini
707	121	33	82	Chiff Fire Wire	ChiFireWire
708	121	34	82	Soft Analog	Soft Analog
709	121	35	82	Bright Analog	Bright Analog
710	121	36	82	Toys Analog	Toys Analog
711	121	37	82	Corrie Analog	Corrie Analog
712	121	30	83	Corrie Calliope 1	CorrieCalliope1
713	121	31	83	Wah Calliope 1	WahCalliope 1
714	121	32	83	Bright Calliope	BrightCalliope
715	121	35	83	Analog Calliope	Alg Calliope
716	121	36	83	Corrie Calliope 2	CorrieCalliope 2

# Sound List

717	121	37	83	Wah Calliope 2	Wah Calliope 2
718	121	31	84	Bright Chiff Lead	Bright Chiff Ld
719	121	32	84	Tremolo Chiff Lead	Tremolo Chiff Ld
720	121	33	84	Charang Chiff Lead	Charang Chiff Ld
721	121	36	84	Corrie Chiff Lead	Corrie Chiff Ld
722	121	37	84	Stardust Warp	Stardust Warp
723	121	30	85	Soft Funky Lead 1	Soft Funky Ld 1
724	121	31	85	Soft Funky Lead 2	Soft Funky Ld 2
725	121	32	85	Wire Funky Lead	Wire Funky Lead
726	121	33	85	Soft Octave Lead	Soft Octave Lead
727	121	35	85	Tremolo Octave Lead	Tremolo Oct Ld
728	121	36	85	Calliope Octave Lead	Calliope Oct Ld
729	121	37	85	Big Octave Lead	Big Octave Lead
730	121	30	86	Bright Voice Lead	Bright Voice Ld
731	121	33	86	Delayed Voice Lead	Dely Voice Lead
732	121	37	86	Big Voice Lead	Big Voice Lead
733	121	30	87	Soft Rising 1	Soft Rising 1
734	121	31	87	Soft Rising 2	Soft Rising 2
735	121	32	87	Bright Rising 1	Bright Rising 1
736	121	33	87	Bright Rising 2	Bright Rising 2
737	121	34	87	Wah Rising 1	Wah Rising 1
738	121	35	87	Wah Rising 2	Wah Rising 2
739	121	36	87	Wah Rising 3	Wah Rising 3
740	121	30	88	Soft Bass Lead 1	Soft Bass Lead 1
741	121	31	88	Soft Bass Lead 2	Soft Bass Lead 2
742	121	32	88	Voice Bass Lead	Voice Bass Lead
743	121	33	88	Bright Bass Lead 1	Bright Bass Ld 1
744	121	34	88	Calliope Bass Lead	Calliope Bass Ld
745	121	35	88	Analog Bass Lead	Analog Bass Ld
746	121	36	88	Bright Bass Lead 2	Bright Bass Ld 2
747	121	37	88	Wah Bass Lead	Wah Bass Ld
748	121	30	99	Bright Delayed Lead	Bright Dely Ld
749	121	11	92	Gospel Pad	Gospel Pad
750	121	12	92	Live Humming Pad	Live Humming Pad
751	121	14	92	Sweet New Age	Sweet New Age
752	121	16	92	Soft Vox	Soft Vox
753	121	17	92	Vox Choir Pad	Vox Choir Pad
754	121	18	92	Sunbeam Pad	Sunbeam Pad
755	121	19	92	Heaven Pad 2	Heaven Pad 2
756	121	21	92	Heaven Pad 3	Heaven Pad 3
757	121	22	92	Soft Choir Pad 1	Soft Choir Pad 1
758	121	23	92	Air Choir Pad	Air Choir Pad
759	121	24	92	Bright Vox	Bright Vox
760	121	25	92	Voice Choir Pad	Voice Choir Pad
761	121	26	92	Soft Choir Pad 2	Soft Choir Pad 2
762	121	27	92	Choir & Organ	Choir & Organ
763	121	10	89	Cool New Age 1	Cool New Age 1
764	121	11	89	Cool New Age 2	Cool New Age 2
765	121	10	90	Space Pad 1	Space Pad 1
766	121	11	90	PWM Pad	PWM Pad
767	121	12	90	Mellow Pad 1	Mellow Pad 1
768	121	13	90	Space Pad 2	Space Pad 2

# Sound List

769	121	14	90	Mellow Pad 2	Mellow Pad 2
770	121	15	90	Cyber Pad	Cyber Pad
771	121	10	96	Cool Sweep Pad	Cool Sweep Pad
772	121	12	96	Wave Pad	Wave Pad
773	121	10	91	Poly Synth Pad 1	Poly Synth Pad 1
774	121	11	91	Poly Synth Pad 2	Poly Synth Pad 2
775	121	12	89	Bright New Age	Bright New Age
776	121	16	90	Dark Pad	Dark Pad
777	121	10	94	Mystery Pad	Mystery Pad
778	121	11	94	Cool Metallic Pad	Cool Metal Pad
779	121	11	95	Congregate	Congregate
780	121	10	95	Pan Pad	Pan Pad
781	121	12	95	Evening Stars	Evening Stars
782	121	13	95	Angel Pad	Angel Pad
783	121	13	89	Atmosphere Pad	Atmosphere Pad
784	121	28	92	Utopia Pad 1	Utopia Pad 1
785	121	29	92	Utopia Pad 2	Utopia Pad 2
786	121	12	94	Glass Pad	Glass Pad
787	121	13	94	Fantasia	Fantasia
788	121	17	90	DX Pad	DX Pad
789	121	13	96	Dream Sweep Pad	Dream Sweep Pad
790	121	14	89	Stargate	Stargate
791	121	18	90	Analog Pad	Analog Pad
792	121	10	93	Dark Moon Pad	Dark Moon Pad
793	121	15	89	New Age & Bowed Pad	NewAge&BowPad
794	121	16	89	Golden Age	Golden Age
795	121	17	89	Space Halo Pad	Space Halo Pad
796	121	18	89	Time Travel	Time Travel
797	121	19	90	Time Machine	Time Machine
798	121	20	90	Slow Warm Pad	Slow Warm Pad
799	121	30	89	Bright New Age Pad	Brt NewAge Pad
800	121	34	89	Choir New Age Pad	Choir NewAge Pad
801	121	35	89	Warm New Age Pad	Warm NewAge Pd
802	121	36	89	Dipolar New Age Pad	Dipol NewAge Pad
803	121	37	89	Wah New Age Pad	Wah NewAge Pad
804	121	30	90	Dream Warm Pad	Dream Warm Pad
805	121	31	90	Cool Warm Pad	Cool Warm Pad
806	121	32	90	Big Band Pad	BigBand Pad
807	121	33	90	Organ Pad	Organ Pad
808	121	35	90	Modern Pad	Modern Pad
809	121	36	90	Bright Pad 1	Bright Pad 1
810	121	37	90	Bright Pad 2	Bright Pad 2
811	121	31	91	Bright Poly Synth Pad	Brt PolySyn Pad
812	121	32	91	Wah Poly Synth Pad	Wah PolySyn Pad
813	121	33	91	Vox Poly Synth Pad	Vox PolySyn Pad
814	121	34	91	Calliope Poly Synth Pad	Calio PolySynPad
815	121	35	91	Harmonica Poly Synth Pad	Harm PolySyn Pad
816	121	36	91	Analog Poly Synth Pad	Ana PolySyn Pad
817	121	37	91	Square Poly Synth Pad	Sqr PolySyn Pad
818	121	30	92	Wah Choir Pad 1	Wah Choir Pad 1
819	121	31	92	Wah Choir Pad 2	Wah Choir Pad 2
820	121	32	92	Soft Utopia Pad 1	Soft Utopia Pd 1

# Sound List

821	121	33	92	Square Utopia Pad	Sqr Utopia Pad
822	121	34	92	Bright Utopia Pad 1	BrT Utopia Pad 1
823	121	35	92	Analog Utopia Pad	Ana Utopia Pad
824	121	36	92	Bright Utopia Pad 2	BrT Utopia Pad 2
825	121	37	92	Soft Utopia Pad 2	Soft Utopia Pd 2
826	121	30	93	Bright Bowed Pad 1	BrT Bowed Pad 1
827	121	31	93	Soft Bowed Pad 1	Soft Bowed Pad 1
828	121	32	93	Wah Bowed Pad	Wah Bowed Pad
829	121	33	93	Corrie Bowed Pad	Corrie Bowed Pad
830	121	34	93	Congregate Bowed Pad	Cong Bowed Pad
831	121	35	93	Calliope Bowed Pad	Calio Bowed Pad
832	121	36	93	Bright Bowed Pad 2	BrT Bowed Pad 2
833	121	37	93	Soft Bowed Pad 2	Soft Bowed Pad 2
834	121	30	94	Bright Metallic Pad 1	BrT Metal Pad 1
835	121	31	94	Soft Metallic Pad	Soft Metal Pad
836	121	32	94	Wah Metallic Pad	Wah Metal Pad
837	121	33	94	Choir Metallic Pad	Choir Metal Pad
838	121	34	94	Modern Metallic Pad	Modern Metal Pad
839	121	35	94	Congregate Metallic Pad	Cong Metal Pad
840	121	36	94	Calliope Metallic Pad	Calio Metal Pad
841	121	37	94	Bright Metallic Pad 2	BrT Metal Pad 2
842	121	30	95	Bright Halo Pad	Bright Halo Pad
843	121	31	95	Soft Halo Pad	Soft Halo Pad
844	121	32	95	Wah Halo Pad	Wah Halo Pad
845	121	33	95	PWM Halo Pad	PWM Halo Pad
846	121	34	95	Bowed Halo Pad	Bowed Halo Pad
847	121	35	95	Congregate Halo Pad	Cong Halo Pad
848	121	36	95	Metal Halo Pad	Metal Halo Pad
849	121	37	95	Corrie Halo Pad	Corrie Halo Pad
850	121	30	96	Soft Dipolar Pad	Soft Dipolar Pad
851	121	31	96	Wah Dipolar Pad	Wah Dipolar Pad
852	121	32	96	Vox Dipolar Pad	Vox Dipolar Pad
853	121	33	96	Metallic Dipolar Pad	Metal Dipol Pad
854	121	34	96	Warm Dipolar Pad	Warm Dipol Pad
855	121	35	96	Congregate Dipolar Pad	Cong Dipol Pad
856	121	36	96	Calliope Dipolar Pad	Calio Dipol Pad
857	121	37	96	Corrie Dipolar Pad	Corrie Dipol Pad
858	121	11	99	Melody Crystal	Melody Crystal
859	121	11	103	Sun Bell	Sun Bell
860	121	12	103	Echo Bell	Echo Bell
861	121	13	103	Bell Pad	Bell Pad
862	121	31	99	Soft Crystal Echo	Soft Crys Echo
863	121	34	99	Square Crystal Echo	Square Crys Echo
864	121	35	99	Analog Crystal Echo	Ana Crys Echo
865	121	36	99	Vox Crystal Echo	Vox Crys Echo
866	121	37	99	Chorus Crystal Echo	Chorus Crys Echo
867	121	30	103	Soft Echo	Soft Echo
868	121	32	103	Bright Echo	Bright Echo
869	121	34	103	Wah Echo	Wah Echo
<b>Perc. &amp; Drums</b>					
870	121	1	12	Cool Vibraphone	Cool Vibraphone
871	121	10	12	Rigid Vibraphone	Rigid Vibraphone

## Sound List

872	121	1	13	Real Marimba	Real Marimba
873	121	10	9	Real Celesta	Real Celesta
874	121	0	12	Live Vibraphone	Live Vibraphone
875	121	11	12	Jazz Vibraphone	Jazz Vibraphone
876	121	10	11	Music Box & Flute	Music Box&Flute
877	121	0	13	Cool Marimba	Cool Marimba
878	121	0	14	Live Xylophone	Live Xylophone
879	121	0	9	Live Celesta	Live Celesta
880	121	0	10	Live Glockenspiel	Live Glocken
881	121	0	11	Dream Music Box	Dream Music Box
882	121	0	15	Live Tubular Bells	Live Tubu Bells
883	121	1	15	Church Bell	Church Bell
884	121	2	15	Carillon	Carillon
885	121	0	16	Santur	Santur
886	121	0	109	Africa Kalimba	Africa Kalimba
887	120	0	1	Standard Set 1	Standard Set 1
888	120	0	72	Standard Set 2	Standard Set 2
889	120	0	41	Brush Set	Brush Set
890	120	0	73	Studio Set	Studio Set
891	120	0	74	Mix Set	Mix Set
892	120	0	71	Dance Set	Dance Set
893	120	0	9	Room Set	Room Set
894	120	0	33	Jazz Set	Jazz Set
895	120	0	88	Acoustic Set	Acoustic Set
896	120	0	17	Power Set 1	Power Set 1
897	120	0	75	Power Set 2	Power Set 2
898	120	0	25	Electronic Set	Electronic Set
899	120	0	26	Analog Set	Analog Set
900	120	0	49	Orchestra Set	Orchestra Set
901	120	0	78	Latin Set	Latin Set
902	120	0	82	R&B Set	R&B Set
903	120	0	84	Hip Hop Set	Hip Hop Set
904	120	0	90	Techno Set	Techno Set
905	120	0	76	Swing Set	Swing Set
906	120	0	77	Fusion Set	Fusion Set
907	120	0	83	Vintage Set	Vintage Set
908	120	0	85	Pop Set	Pop Set
909	120	0	86	Funk Set	Funk Set
910	120	0	89	Symphony Set	Symphony Set
911	120	0	81	Percussion Set 1	Percussion Set 1
912	120	0	87	Percussion Set 2	Percussion Set 2
913	120	0	79	SFX Set 1	SFX Set 1
914	120	0	80	SFX Set 2	SFX Set 2
915	120	0	91	Bass Drum Set	Bass Drum Set
916	120	0	92	Snare Set	Snare Set
917	120	0	93	Cymbal Set	Cymbal Set
918	121	0	48	Orchestra Timpani	Orch Timpani
919	121	0	117	Live Taiko Drum	Live Taiko Drum
920	121	10	117	Stereo Taiko Drum	St Taiko Drum
921	121	1	117	Concert Bass Drum	Concert Bs Drum
922	121	0	118	Acoustic Tom 1	Acoustic Tom 1
923	121	1	118	Acoustic Tom 2	Acoustic Tom 2

# Sound List

924	121	0	119	Synth Tom	Synth Tom
925	121	1	119	Rhythm Tom	Rhythm Tom
926	121	2	119	Electric Drum	Electric Drum
927	121	10	115	Live Steel Drums 1	Live StelDrums 1
928	121	0	115	Live Steel Drums 2	Live StelDrums 2
929	121	0	114	Agogo Bell	Agogo Bell
930	121	0	120	Cymbal SFX 1	Cymbal SFX 1
931	121	10	120	Cymbal SFX 2	Cymbal SFX 2
<b>SFX &amp; GM</b>					
932	121	0	121	Guitar SFX 1	Guitar SFX 1
933	121	1	121	Guitar SFX 2	Guitar SFX 2
934	121	2	121	Acoustic Bass String Slap	Bass String Slap
935	121	0	122	Breathy Voice	Breathy Voice
936	121	1	122	Flute Key Click	Flute Key Click
937	121	0	123	Sea Wave	Sea Wave
938	121	1	123	Rain	Rain
939	121	2	123	Thunder	Thunder
940	121	3	123	Wind	Wind
941	121	4	123	Stream	Stream
942	121	5	123	Bubble	Bubble
943	121	0	124	Birds 1	Birds 1
944	121	1	124	Dog	Dog
945	121	2	124	Horse Gallop	Horse Gallop
946	121	3	124	Birds 2	Birds 2
947	121	0	125	Telephone Bell 1	Telephone Bell 1
948	121	1	125	Telephone Bell 2	Telephone Bell 2
949	121	2	125	Door Creaking	Door Creaking
950	121	3	125	Door	Door
951	121	4	125	Scratch	Scratch
952	121	5	125	Wind Chime	Wind Chime
953	121	0	126	Helicopter Engine	Helicopt Engine
954	121	1	126	Car Engine	Car Engine
955	121	2	126	Car Stop	Car Stop
956	121	3	126	Car Pass	Car Pass
957	121	4	126	Car Crash	Car Crash
958	121	5	126	Siren	Siren
959	121	6	126	Train	Train
960	121	7	126	Jetplane	Jetplane
961	121	8	126	Starship	Starship
962	121	9	126	Burst Noise	Burst Noise
963	121	0	127	Live Applause	Live Applause
964	121	1	127	Laughing	Laughing
965	121	2	127	Screaming	Screaming
966	121	3	127	Punch	Punch
967	121	4	127	Heart Beat	Heart Beat
968	121	5	127	Footsteps	Footsteps
969	121	0	128	Gun	Gun
970	121	1	128	Machine Gun	Machine Gun
971	121	2	128	Lasergun	Lasergun
972	121	3	128	Explosion	Explosion
973	0	0	1	Acoustic Grand Piano	Grand Piano
974	0	0	2	Bright Acoustic Piano	Bright Piano

# Sound List

975	0	0	3	Electric Grand Piano	Electric Grand
976	0	0	4	Honky-tonk Piano	Honky Tonk
977	0	0	5	Electric Piano 1	E.Piano 1
978	0	0	6	Electric Piano 2	E.Piano 2
979	0	0	7	Harpsichord	Harpsichord
980	0	0	8	Clavi	Clavi
981	0	0	9	Celesta	Celesta
982	0	0	10	Glockenspiel	Glockenspiel
983	0	0	11	Music Box	Music Box
984	0	0	12	Vibraphone	Vibraphone
985	0	0	13	Marimba	Marimba
986	0	0	14	Xylophone	Xylophone
987	0	0	15	Tubular Bells	Tubular Bells
988	0	0	16	Dulcimer	Dulcimer
989	0	0	17	Drawbar Organ	Drawbar Organ
990	0	0	18	Percussive Organ	Percussive Organ
991	0	0	19	Rock Organ	Rock Organ
992	0	0	20	Church Organ	Church Organ
993	0	0	21	Reed Organ	Reed Organ
994	0	0	22	Accordion	Accordion
995	0	0	23	Harmonica	Harmonica
996	0	0	24	Tango Accordion	Tango Accordion
997	0	0	25	Acoustic Guitar (nylon)	Nylon Guitar
998	0	0	26	Acoustic Guitar (steel)	Steel Guitar
999	0	0	27	Electric Guitar (jazz)	Jazz E.Guitar
1000	0	0	28	Electric Guitar (clean)	Clean E.Guitar
1001	0	0	29	Electric Guitar (muted)	Muted E.Guitar
1002	0	0	30	Overdriven Guitar	Overdriven Gt
1003	0	0	31	Distortion Guitar	Distortion Gt
1004	0	0	32	Guitar Harmonics	Guitar Harmonics
1005	0	0	33	Acoustic Bass	Acoustic Bass
1006	0	0	34	Electric Bass (finger)	Finger Bass
1007	0	0	35	Electric Bass (pick)	Pick Bass
1008	0	0	36	Fretless Bass	Fretless Bass
1009	0	0	37	Slap Bass 1	Slap Bass 1
1010	0	0	38	Slap Bass 2	Slap Bass 2
1011	0	0	39	Synth Bass 1	Synth Bass 1
1012	0	0	40	Synth Bass 2	Synth Bass 2
1013	0	0	41	Violin	Violin
1014	0	0	42	Viola	Viola
1015	0	0	43	Cello	Cello
1016	0	0	44	Contrabass	Contrabass
1017	0	0	45	Tremolo Strings	Tremolo Strings
1018	0	0	46	Pizzicato Strings	Pizz Strings
1019	0	0	47	Orchestral Harp	Orchestral Harp
1020	0	0	48	Timpani	Timpani
1021	0	0	49	String Ensembles 1	Str Ensembles 1
1022	0	0	50	String Ensembles 2	Str Ensembles 2
1023	0	0	51	Synth Strings 1	Synth Strings 1
1024	0	0	52	Synth Strings 2	Synth Strings 2
1025	0	0	53	Choir Aahs	Choir Aahs
1026	0	0	54	Voice Oohs	Voice Oohs

# Sound List

1027	0	0	55	Synth Voice	Synth Voice
1028	0	0	56	Orchestra Hit	Orchestra Hit
1029	0	0	57	Trumpet	Trumpet
1030	0	0	58	Trombone	Trombone
1031	0	0	59	Tuba	Tuba
1032	0	0	60	Muted Trumpet	Muted Trumpet
1033	0	0	61	French Horn	French Horn
1034	0	0	62	Brass Section	Brass Section
1035	0	0	63	Synth Brass 1	Synth Brass 1
1036	0	0	64	Synth Brass 2	Synth Brass 2
1037	0	0	65	Soprano Sax	Soprano Sax
1038	0	0	66	Alto Sax	Alto Sax
1039	0	0	67	Tenor Sax	Tenor Sax
1040	0	0	68	Baritone Sax	Baritone Sax
1041	0	0	69	Oboe	Oboe
1042	0	0	70	English Horn	English Horn
1043	0	0	71	Bassoon	Bassoon
1044	0	0	72	Clarinet	Clarinet
1045	0	0	73	Piccolo	Piccolo
1046	0	0	74	Flute	Flute
1047	0	0	75	Recorder	Recorder
1048	0	0	76	Pan Flute	Pan Flute
1049	0	0	77	Blown Bottle	Blown Bottle
1050	0	0	78	Shakuhachi	Shakuhachi
1051	0	0	79	Whistle	Whistle
1052	0	0	80	Ocarina	Ocarina
1053	0	0	81	Lead 1 (square)	Square Lead
1054	0	0	82	Lead 2 (sawtooth)	Sawtooth Lead
1055	0	0	83	Lead 3 (calliope)	Calliope
1056	0	0	84	Lead 4 (chiff)	Chiffer Lead
1057	0	0	85	Lead 5 (charang)	Charang Lead
1058	0	0	86	Lead 6 (voice)	Voice Lead
1059	0	0	87	Lead 7 (fifths)	Fifths Lead
1060	0	0	88	Lead 8 (bass + lead)	Bass&Lead
1061	0	0	89	Pad 1 (new age)	New Age Pad
1062	0	0	90	Pad 2 (warm)	Warm Pad
1063	0	0	91	Pad 3 (polysynth)	Poly Synth
1064	0	0	92	Pad 4 (choir)	Choir Pad
1065	0	0	93	Pad 5 (bowed)	Bowed Pad
1066	0	0	94	Pad 6 (metallic)	Metallic Pad
1067	0	0	95	Pad 7 (halo)	Halo Pad
1068	0	0	96	Pad 8 (sweep)	Sweep Pad
1069	0	0	97	FX 1 (rain)	FX 1 Rain
1070	0	0	98	FX 2 (soundtrack)	FX 2 SoundTrack
1071	0	0	99	FX 3 (crystal)	FX 3 Crystal
1072	0	0	100	FX 4 (atmosphere)	FX 4 Atmosphere
1073	0	0	101	FX 5 (brightness)	FX 5 Brightness
1074	0	0	102	FX 6 (goblins)	FX 6 Goblins
1075	0	0	103	FX 7 (echoes)	FX 7 Echoes
1076	0	0	104	FX 8 (sci-fi)	FX 8 Sci-Fi
1077	0	0	105	Sitar	Sitar
1078	0	0	106	Banjo	Banjo

## Sound List

---

1079	0	0	107	Shamisen	Shamisen
1080	0	0	108	Koto	Koto
1081	0	0	109	Kalimba	Kalimba
1082	0	0	110	Bag Pipe	Bag Pipe
1083	0	0	111	Fiddle	Fiddle
1084	0	0	112	Shanai	Shanai
1085	0	0	113	Tinkle Bell	Tinkle Bell
1086	0	0	114	Agogo	Agogo
1087	0	0	115	Steel Drums	Steel Drums
1088	0	0	116	Woodblock	Woodblock
1089	0	0	117	Taiko Drum	Taiko Drum
1090	0	0	118	Melodic Tom	Melodic Tom
1091	0	0	119	Synth Drum	Synth Drum
1092	0	0	120	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
1093	0	0	121	Guitar Fret Noise	Gt Fret Noise
1094	0	0	122	Breath Noise	Breath Noise
1095	0	0	123	Seashore	Seashore
1096	0	0	124	Bird Tweet	Bird Tweet
1097	0	0	125	Telephone Ring	Telephone Ring
1098	0	0	126	Helicopter	Helicopter
1099	0	0	127	Applause	Applause
1100	0	0	128	Gunshot	Gunshot

**plus Deebach Expansion Soundlist**

# Style List

## Pop & Rock

0 8 15 Beat
Australian Rock
Eric's Night
Eric's World
Free Rock
Harrison Beat
British Pop 1
British Pop 2
British Rock
Guilty Pop
I Just Called
Jude Rock
Nikita's Beat
Police Rock
Old Rock
Silence Beat
PartyPop 1
Pop Rock 1
Pop Rock 2
Pop Rock 3
Pop Rock 4
Rhythm & 8Beat 1
Rhythm & 8Beat 2
Rock Shuffle
Rosanna Rock
Soft Rock
Standard Rock
Smooth 8Beat
Soul Pop
Bellpad Pop
BoyBand 1
BoyBand 2
Lemon Beat
8Beat Oriental
Stand by
Soft Pop Beat
Soft Synth Pop
Ska
Miami Pop
Haven't Found
Rainbow Pop
BoyBand 3

## Rock'n Roll & Boogie

Rock&Roll 1
Rock&Roll 2
Rock&Roll 3
Rock&Roll 4
Twist Rock
Twist 1
Bunny Jive

## Disco & Dance

70's Disco Fever
70's Disco Modern
70's Disco
70's Love Air
70's Sexy Dance
70's Euro Dance
Italo Disco 1
Disco House 1
Dua Dance
Lady House
Tarzan's Boy
IO Beat
Sunshine Beat
Soul Dance
70's Slow Disco
90's Eurodance 1
Philly Disco 1

## Ballad

Richard's Ballad
8Beat slow 2
Carless Beat
Cars Ballad
Dreamin 8Beat
Fly Ballad
Great Lovesongs
Guitar Ballad 1
If Tomorrw Ballad
Josie Ballad
Lounge Ballad
Love Ballad 1
Love Songs
Nothing's Change
Ventura Pop 1
Ventura Pop 2
Want Me Ballad
Slow Ballad
Soft Ballad
Sweet Ballad
Piano Ballad 1
Piano Ballad 2
Intimate Ballad
8Beat slow 1
8Beat slow 2

**Schlager**

80's Kaiser
80's Mod Fox
80's Schlager 1
Aloha Rock
Dance Schlager 1
SchlagerHouse 1
DJ Fox 1
New DiscoFox
Groove Tanz
Volks Schlager 1
80's Austria Pop
Flipper Shuffle
Viking Shuffle
Schlager Fox 1
Gute Nacht
Mitzekatze
Stefan's Kornfeld
Capri Mandolins
Kaiser Shuffle
Stern Fox
Maria Dance
Helene Dance
Berg Fox
80's Schlager 2

**Folk & World**

Dixieland 1
Dixieland 2
Polka
Tango 1
Tango 2
Tango 3
Sirtaki
Scottish
Party Polka
Mikey's March
Tarantella
Mazurka 1
Mazurka 2
Mexican Folk
Mexican Waltz
Hawaiian

**Soul, Funk & Gospel**

84's R&B Soul
Morning Radio
R&B Ballade
R&B Groove
R&B Shuffle
Pop R&B
Shuffle Soul 1
Shuffle Soul 2
Smooth Soul
Two Of Us
Soul Beat
New Soul Band
Modern R&B 1
Gospel
Classic Funk
Slow R&B
Brass Funk

**Waltz & 12/8**

6-8 Cherie Mercie
6-8 Flipper
6-8 March
6-8 US Ballad
Slow Rock
English Waltz
French Musette
Musette Waltz
Laendler
Cmb Schunkel Walzer
Slow Waltz 1
Slow Waltz 2
Slow Waltz 3
Slow Waltz 4
Swing Walz 1
Swing Walz 2
Smal Orch.Waltz
Vienna Waltz
Old Waltz

**Swing & Jazz**

BB Slowfox
BigBand live
Leroy Shuffle
Swing Fox
Bar Swing
Guitar Swing
Hawaiian Fox
Kuhn Fox
SlowFox 1
Wonderful Fox
Big Band 1
Piano Jazz
Forest Swing
5'4 Jazz

**Oldie & Country**

Cheerpy Cheap
2-4 Country
60's Pretty Beat
Sax Evergreens
70's Country Rock
Modern Country 1
Modern Country 2
Achy's Heart
Country Fox 1
Country Fox 2
Country Fox 3
Country Pop 1
Country Pop 2
Country Pop 3
Country Hits 1
Country Roads
Nashville Swing
Oldie Shuffle
Sledge Beat
Campfire
Bluegrass
Ragtime
Country Rock 1
Most Beautiful Girl
Country Shuffle
Southern Country
Diana Pop
Country Twist a
Country Twist b
70's Guitar Rock

# Style List

---

## Combo & Organ

Cmb 8Beat
Cmb ChaCha
Cmb Partyfox 1
Cmb Partyfox 2
Cmb Partyfox 80's
Cmb Partyfox MOD
Cmb Samba
Cmb Polka
Cmb Live Disco
Cmb Tango
Organ Beguine 1
Organ Beguine 2
MX BigBand 1
MX Slow Country
Cmb Oberkrain Polka
Cmb Foxtrott 1
Cmb Foxtrott 2
HappyBeat74

## Piano

P Pianist 1
P Pianist 2
P Pianist 3
P Jazz 1
P Jazz 2
P Jazz Pub
P Piano Rock
P Pop Bossa
P March 1
P March 2
P Piano Beat
P Piano Bar
P Blues
P Pop Waltz
P Piano Waltz
P Ballad 1
P Ballad 2
P 6-8 Ballad
P Pop 1
P Pop 2

# Song List

No.	Full Name	Short Name
<b>Jazz &amp; Fusion</b>		
1	The Hip Hop's Night	HipHop's Night
2	Cobweb	Cobweb
3	Jazz Old Man	Jazz Old Man

# Phrase Pad Liste

No.	Full Name	Short Name
<b>Keyboard Patterns</b>		
1	Piano Beat	Piano Beat
2	Piano Arpeggio	Piano Arpeggio
3	Piano Glissando	Piano Glissando
4	Latin Beat	Latin Beat
5	Rock Piano	Rock Piano
6	Blues Organ	Blues Organ
7	Heaven Pad	Heaven Pad
8	Echo Drops	Echo Drops
<b>Guitar Patterns</b>		
9	Electric Guitar 16Beat 1	E.Gt 16Beat 1
10	Electric Guitar 16Beat 2	E.Gt 16Beat 2
11	Electric Guitar 16Beat 3	E.Gt 16Beat 3
12	Funk Guitar 1	Funk Guitar 1
13	Funk Guitar 2	Funk Guitar 2
14	Funk Guitar 3	Funk Guitar 3
15	Dance Guitar	Dance Guitar
16	Electric Guitar Shuffle 1	E.Gt Shuffle 1
17	Electric Guitar Shuffle 2	E.Gt Shuffle 2
18	Pick Electric Guitar	Pick E.Guitar
19	Electric Guitar Shuffle 3	E.Gt Shuffle 3
20	6-8 Electric Guitar	6-8 E.Guitar
21	Rhythm Electric Guitar 1	Rhythm E.Gt 1
22	Rhythm Electric Guitar 2	Rhythm E.Gt 2
23	Rock Guitar 1	Rock Guitar 1
24	Rock Guitar 2	Rock Guitar 2
25	Rhythm Steel Guitar 1	Rhythm StGt 1
26	Rhythm Steel Guitar 2	Rhythm StGt 2
27	Steel Guitar Chord 1	SteelGt Chord 1
28	Steel Guitar Chord 2	SteelGt Chord 2
29	Steel Triplet 1	Steel Triplet 1
30	Steel Triplet 2	Steel Triplet 2
31	6-8 Steel Guitar	6-8 Steel Guitar
32	Pick Steel Guitar 1	Pick SteelGt 1
33	Pick Steel Guitar 2	Pick SteelGt 2
34	Pick Steel Guitar 3	Pick SteelGt 3
35	Pick Steel Guitar 4	Pick SteelGt 4
36	Nylon Guitar 1	Nylon Guitar 1
37	Nylon Guitar 2	Nylon Guitar 2
38	Bossa Nova Guitar 1	Bossa Nova Gt 1
39	Bossa Nova Guitar 2	Bossa Nova Gt 2
40	Flamenco Guitar	Flamenco Gt
41	Nylon Guitar Chord	Nylon Gt Chord
42	Jazz Guitar	Jazz Guitar
<b>Strings Patterns</b>		
43	Brilliant Strings	Brilliant Strings
44	Lyric Strings	Lyric Strings
45	Strings Accomp	Strings Accomp
46	Classical String	Classical Strings
47	Marching Strings	Marching Strings
48	Classic Strings	Classic Strings

49	Orchestra Hit	Orchestra Hit
50	Harp Arpeggio	Harp Arpeggio
51	Harp Glissando	Harp Glissando
<b>Brass Patterns</b>		
52	Big Band 1	Big Band 1
53	Big Band 2	Big Band 2
54	Big Band 3	Big Band 3
55	Brass Swing	Brass Swing
56	Trumpet Swing	Trumpet Swing
57	Brass Beat	Brass Beat
58	Brass Chord 1	Brass Chord 1
59	Brass Chord 2	Brass Chord 2
60	Brass Chord 3	Brass Chord 3
61	Brass SFX	Brass SFX
62	Synth Brass SFX	Synth Brass SFX
63	Marching Brass	Marching Brass
64	Victory Brass	Victory Brass
<b>Electric Patterns</b>		
65	Trance 1	Trance 1
66	Trance 2	Trance 2
67	Techno 1	Techno 1
68	Techno 2	Techno 2
69	Techno 3	Techno 3
70	Garage	Garage
71	Euro Dance	Euro Dance
72	Synth Dance	Synth Dance
<b>Rhythm Patterns</b>		
73	Latin 1	Latin 1
74	Latin 2	Latin 2
75	Latin 3	Latin 3
76	Latin 4	Latin 4
77	Latin 5	Latin 5
78	Conga & Bongo	Conga & Bongo
79	Carnival Percussion	Carnival Perc
80	Latin Pop	Latin Pop
81	Rumba	Rumba
82	Samba	Samba
83	Brush 1	Brush 1
84	Brush 2	Brush 2
85	Maracas & Tambourine	Maracas & Tamb
86	Africa 1	Africa 1
87	Africa 2	Africa 2
88	Pop Percussion 1	Pop Percussion 1
89	Pop Percussion 2	Pop Percussion 2
90	Pop Percussion 3	Pop Percussion 3
91	Bossa Nova 1	Bossa Nova 1
92	Bossa Nova 2	Bossa Nova 2
93	Bossa Nova 3	Bossa Nova 3
94	Salsa 1	Salsa 1
95	Salsa 2	Salsa 2
96	Reggae 1	Reggae 1
97	Reggae 2	Reggae 2

Percussion		
98	Cymbals	Cymbals
99	Bells	Bells
100	Magic Bells	Magic Bells
101	Arabic 1	Arabic 1
102	Arabic 2	Arabic 2
103	Latin Kit 1	Latin Kit 1
104	Latin Kit 2	Latin Kit 2
105	Latin Kit 3	Latin Kit 3
106	Latin Kit 4	Latin Kit 4
107	Oriental Kit	Oriental Kit
Dance Patterns		
108	House 1	House 1
109	House 2	House 2
110	House 3	House 3
111	Electro	Electro
112	Big House	Big House
113	Tribal	Tribal
114	Break Beat	Break Beat
115	Hip Hop 1	Hip Hop 1
116	Hip Hop 2	Hip Hop 2
117	Shuffle	Shuffle
118	R&B	R&B
119	Snare 1	Snare 1
120	Snare 2	Snare 2
Drums		
121	Acoustic Tom	Acoustic Tom
122	Acoustic Snare	Acoustic Snare
123	Crash Cymbals	Crash Cymbals
124	Standard Kit 1	Standard Kit 1
125	Standard Kit 2	Standard Kit 2
126	Drum Solo	Drum Solo
127	Dance Kit	Dance Kit
128	Electric Kit 1	Electric Kit 1
129	Electric Kit 2	Electric Kit 2
130	MIX	MIX
Club DJ Patterns		
131	Club DJ 1	Club DJ 1
132	Club DJ 2	Club DJ 2
133	Club DJ 3	Club DJ 3
134	Club DJ 4	Club DJ 4
135	House DJ 1	House DJ 1
136	House DJ 2	House DJ 2
137	House DJ 3	House DJ 3
138	House DJ 4	House DJ 4
139	Electric House 1	Electric House 1
140	Electric House 2	Electric House 2
141	Electric House 3	Electric House 3
142	Electric House 4	Electric House 4
143	Hip Hop DJ 1	Hip Hop DJ 1
144	Hip Hop DJ 2	Hip Hop DJ 2
145	Hip Hop DJ 3	Hip Hop DJ 3

146	Hip Hop DJ 4	Hip Hop DJ 4
147	Electric DJ 1	Electric DJ 1
148	Electric DJ 2	Electric DJ 2
149	Electric DJ 3	Electric DJ 3
150	Electric DJ 4	Electric DJ 4
151	House Pad 1	House Pad 1
152	House Pad 2	House Pad 2
153	House Pad 3	House Pad 3
154	House Pad 4	House Pad 4
155	Electro Step 1	Electro Step 1
156	Electro Step 2	Electro Step 2
157	Electro Step 3	Electro Step 3
158	Electro Step 4	Electro Step 4
159	MIX DJ 1	MIX DJ 1
160	MIX DJ 2	MIX DJ 2
161	MIX DJ 3	MIX DJ 3
162	MIX DJ 4	MIX DJ 4
163	Progressive House 1	Pro House 1
164	Progressive House 2	Pro House 2
165	Progressive House 3	Pro House 3
166	Progressive House 4	Pro House 4
167	Club House 1	Club House 1
168	Club House 2	Club House 2
169	Club House 3	Club House 3
170	Club House 4	Club House 4
SFX		
171	Sound Effects	Sound Effects
172	Car SFX	Car SFX
173	Natural SFX 1	Natural SFX 1
174	Natural SFX 2	Natural SFX 2
Other Patterns		
175	Electric Mix 1	Electric Mix 1
176	Electric Mix 2	Electric Mix 2
177	Dance Mix 1	Dance Mix 1
178	Dance Mix 2	Dance Mix 2
179	Reggae Beat	Reggae Beat
180	Xmas Loops	Xmas Loops

# Part Effect Liste

Part Effect Category	Name
Arpeggio - Basic	Up
	Down
	Alt 1
	Alt 2
	As Played
	Random
Arpeggio - Keyboard	Piano 1
	Piano 2
	Piano 3
	Piano 4
	Piano 5
	Piano 6
	Piano 7
	Piano 8
	Piano 9
	Piano 10
	Piano 11
	Piano 12
	Piano 13
	Clavi 1
	Clavi 2
	Organ 1
	Organ 2
	Organ 3
E.Piano 1	
E.Piano 2	
Arpeggio - Guitar	FunkGuitar
	BluesGuitar
	RockGuitar
	JazzGuitar
	FolkGuitar
	PopGuitar
Arpeggio - Orchestra	Strings 1
	Strings 2
	Strings 3
	Strings 4
	Strings 5
	Brass 1
	Brass 2
	Brass 3
	Brass 4
	Brass 5
Arpeggio - Melody	SoloViolin
	SoloTrumpet
	SoloFlute
	SoloPizzViolin
	SoloSax
	SoloHarp

Arpeggio - Chord	Chord 1	
	Chord 2	
	Chord 3	
	Chord 4	
	Chord 5	
	Chord 6	
	Chord 7	
	SynChord 1	
	SynChord 2	
	SynChord 3	
	SynChord 4	
	SynChord 5	
	Arpeggio - Electro	House 1
		House 2
		House 3
		House 4
		House 5
Disco 1		
Disco 2		
Disco 3		
Disco 4		
Disco 5		
Dance 1		
Dance 2		
Dance 3		
Dance 4		
Dance 5		
Trance 1		
Trance 2		
Trance 3		
Trance 4		
Trance 5		
Arpeggio - Synth	Lead 1	
	Lead 2	
	Lead 3	
	Lead 4	
	Lead 5	
	Lead 6	
	Lead 7	
	Lead 8	
	Lead 9	
	Lead 10	
	Pad 1	
	Pad 2	
	Pad 3	
	Pad 4	
	Pad 5	
	Bass 1	
	Bass 2	
Bass 3		
Bass 4		
Bass 5		

Arpeggio - Drums	LatinSet
	R&BSet
	FunkSet
	JazzSet
	8BeatSet
SwingSet	
Harmony	Duet
	Country Duet
	Rock Duet
	Trio
	Country Trio
	Full Chord
	Block
	4 Close 1
	4 Close 2
	4 Open
	Octave
	1 + 5
Strum	
Echo	Echo 4
	Echo 6
	Echo 8
	Echo 12
Tremolo	Tremolo 8
	Tremolo 12
	Tremolo 16
	Tremolo 32
Trill	Trill 12
	Trill 16
	Trill 24
	Trill 32
Slicer - Filter	Filter&Volume 1
	Filter&Volume 2
	Filter&Volume 3
	Filter&Volume 4
	Filter&Volume 5
	Filter&Volume 6
	Filter&Volume 7
	Filter&Volume 8
	Filter&Volume 9
Filter 1	
Filter 2	
Filter 3	
Slicer - Volume	Volume 1
	Volume 2
	Volume 3

# Global Effect List

Module		Type	Full Name	Short Name
Reverb	1	Room	Real Room	Real Room
	2		Room 1	Room 1
	3		Room 2	Room 2
	4		Modern Room 1	M Room 1
	5		Modern Room 2	M Room 2
	6		Modern Room 3	M Room 3
	7	Hall	Real Hall	Real Hall
	8		Basic Hall	Basic Hall
	9		Ballad Hall	Ballad Hall
	10		Light Hall	Light Hall
	11		Piano Hall	Piano Hall
	12		Hall 1	Hall 1
	13		Hall 2	Hall 2
	14		Hall 3	Hall 3
	15		Hall 4	Hall 4
	16		Modern Hall 1	M Hall 1
	17		Modern Hall 2	M Hall 2
	18		Modern Hall 3	M Hall 3
	19		Modern Basic Hall	M Bsic Hall
	20		Modern Ballad Hall	M Bald Hall
	21	Other	Stage 1	Stage 1
	22		Stage 2	Stage 2
	23		Plate 1	Plate 1
	24		Plate 2	Plate 2
	25		Tunnel	Tunnel
	26		Drum Theater	D Theater
	27		Drum Studio	Drum Studio
	28		Drum Garage	Drum Garage
	29		Modern Stage	M Stage
	30		Opera House	Opera House
	31		Church	Church
	32		Cave	Cave
	33		Garage	Garage
	34		Real Church	Real Church
	35	Classic	Standard	Standard
	36		Classic Room 1	Clas Room 1
	37		Classic Room 2	Clas Room 2
	38		Classic Room 3	Clas Room 3
	39		Classic Hall 1	Clas Hall 1
	40		Classic Hall 2	Clas Hall 2
	41		Classic Hall 3	Clas Hall 3
	42		Classic Hall 4	Clas Hall 4
	43		Classic Piano	Clas Piano
	44		Classic Church	Clas Church
	45		Classic Garage	Clas Garage

## Global Effect Liste

Chorus	1	Reverb	Room 1	Room 1
	2		Room 2	Room 2
	3		Room 3	Room 3
	4		Modern Room 1	M Room 1
	5		Modern Room 2	M Room 2
	6		Modern Room 3	M Room 3
	7		Real Piano	Real Piano
	8		Basic Hall	Basic Hall
	9		Ballad Hall	Ballad Hall
	10		Hall 1	Hall 1
	11		Hall 2	Hall 2
	12		Hall 3	Hall 3
	13		Hall 4	Hall 4
	14		Hall 5	Hall 5
	15		Modern Hall 1	M Hall 1
	16		Modern Hall 2	M Hall 2
	17		Modern Hall 3	M Hall 3
	18		Stage 1	Stage 1
	19		Stage 2	Stage 2
	20		Opera House	Opera House
	21		Church	Church
	22		Cave	Cave
	23		Garage	Garage
	24	Tempo Delay	Tempo Delay	Tempo Delay
	25		Tempo Echo	Tempo Echo
	26	Pan Delay	Cross Delay	Cross Delay
	27	Tempo Pan Delay	Tempo Cross	Tempo Cross
	28	LCR Delay	LCR Delay 1	LCR Delay 1
	29		LCR Delay 2	LCR Delay 2
	30	LR Delay	LR Delay	LR Delay
	31	Stereo Echo	Echo	Echo
	32	Chorus	Chorus 1	Chorus 1
	33		Chorus 2	Chorus 2
	34		Chorus 3	Chorus 3
	35		Chorus 4	Chorus 4
	36		Chorus 5	Chorus 5
	37		Chorus 6	Chorus 6
	38		GM Chorus 1	GM Chorus 1
	39		GM Chorus 2	GM Chorus 2
	40		Real Chorus	Real Chorus
	41		Celeste 1	Celeste 1
	42		Celeste 2	Celeste 2
	43		Symphonic 1	Symphonic 1
	44		Symphonic 2	Symphonic 2
	45		Flanger 1	Flanger 1
	46		Flanger 2	Flanger 2

47		Flanger 3	Flanger 3
48		Flanger 4	Flanger 4
49		Flanger 5	Flanger 5
50		GM Flanger	GM Flanger
51		Classic Flanger	Cls Flanger
52		GM Rotary 1	GM Rotary 1
53		GM Rotary 2	GM Rotary 2
54	Rotary	Dual Rotary 1	D Rotary 1
55		Dual Rotary 2	D Rotary 2
56		Dual Rotary 3	D Rotary 3
57		Dual Rotary 4	D Rotary 4
58		Dual Rotary 5	D Rotary 5
59	Phaser	Phaser 1	Phaser 1
60		Phaser 2	Phaser 2
61		Phaser 3	Phaser 3
62		EP Phaser 1	EP Phaser 1
63		EP Phaser 2	EP Phaser 2
64		EP Phaser 3	EP Phaser 3
65	Tempo Phaser	Tempo Phaser 1	Tp Phaser 1
66		Tempo Phaser 2	Tp Phaser 2
67	Tremolo/Pan	Tremolo 1	Tremolo 1
68		Tremolo 2	Tremolo 2
69		Vibrator 1	Vibrator 1
70		Vibrator 2	Vibrator 2
71		Auto Pan 1	Auto Pan 1
72		Auto Pan 2	Auto Pan 2
73		Classic Tremolo	Cls Tremolo
74	Auto Wah	Auto Wah 1	Auto Wah 1
75		Auto Wah 2	Auto Wah 2
76	Tempo Wah	Tempo Auto Wah	Tp Auto Wah

# Insert Effect Liste

	Type	Full Name	Short Name
1	Reverb	Hall 1	Hall 1
2		Hall 2	Hall 2
3		Hall 3	Hall 3
4		Room 1	Room 1
5		Room 2	Room 2
6		Stage	Stage
7		Modern Church	M Church
8		Real Piano	Real Piano
9	Tempo Delay	Tempo Delay	Tempo Delay
10		Tempo Echo	Tempo Echo
11	Pan Delay	Cross Delay	Cross Delay
12	Chorus	Chorus 1	Chorus 1
13		Celeste	Celeste
14		Symphonic	Symphonic
15		GM Rotary 1	GM Rotary 1
16		GM Rotary 2	GM Rotary 2
17		Real Chorus	Real Chorus
18		Classic Flanger	Cls Flanger
19	Rotary	Dual Rotary 1	D Rotary 1
20		Dual Rotary 2	D Rotary 2
21	Phaser	Phaser 2	Phaser 2
22	Tempo Phaser	Tempo Phaser	Tp Phaser
23	Overdrive	Overdrive	Overdrive
24		Classic Overdrive	Classic OD
25	AMP	Solid	Solid
26		Classic AMP 1	Clas AMP 1
27		Classic AMP 2	Clas AMP 2
28	Distortion	Hard Distortion	Hard Dist
29		Metal Distortion	Metal Dist
30	Hard Rock	Classic Metal Distortion	Clas Metal
31		Classic Hard Distortion	Clas Hard
32	EQ	Flat	Flat
33		Low	Low
34		Home	Home
35		Concert	Concert
36		Profession Audio	PA
37		Hi-Fi	Hi-Fi
38		Rock	Rock
39	Compressor	Bypass	Bypass
40		Standard	Standard
41		Limiter	Limiter
42		Attack	Attack
43		MIC Compressor	MIC Comp
44	Tremolo/Pan	Vibrator	Vibrator
45		Auto Pan	Auto Pan
46		Classic Tremolo	Cls Tremolo
47	Auto Wah	Auto Wah	Auto Wah
48	Tempo Wah	Tempo Auto Wah	Tp Auto Wah

# Akkord Liste

Chord Name	Abbreviation	Normal Voicing	Display for root "C"
Major	M	1+3+5	C
Sixth	6	1+(3)+5+6	C6
Major seventh	M7	1+3+(5)+7	CM7
Major seventh add sharp eleventh	M7(#11)	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
Add ninth	(9)	1+2+3+5	C(9)
Major seventh ninth	M7(9)	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sixth ninth	6(9)	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Augmented	aug	1+3+#5	Caug
Minor	m	1+b3+5	Cm
Minor sixth	m6	1+b3+5+6	Cm6
Minor seventh	m7	1+b3+(5)+b7	Cm7
Minor seventh flatted fifth	m7b5	1+b3+b5+b7	Cm7b5
Minor add ninth	m(9)	1+2+b3+5	Cm(9)
Minor seventh ninth	m7(9)	1+2+b3+(5)+b7	Cm7(9)
Minor seventh eleventh	m7(11)	1+(2)+b3+4+5+(b7)	Cm7(11)
Minor major seventh	mM7	1+b3+(5)+7	CmM7
Minor major seventh ninth	mM7(9)	1+2+b3+(5)+7	CmM7(9)
Diminished	dim	1+b3+b5	Cdim
Diminished seventh	dim7	1+b3+b5+6	Cdim7
Seventh	7	1+3+(5)+b7	C7
Seventh suspended fourth	7sus4	1+4+5+b7	C7sus4
Seventh flatted fifth	7b5	1+3+b5+b7	C7b5
Seventh ninth	7(9)	1+2+3+(5)+b7	C7(9)
Seventh add sharp eleventh	7(#11)	1+(2)+3+#4+5+b7	C7(#11)
Seventh add thirteenth	7(13)	1+3+(5)+6+b7	C7(13)
Seventh flatted ninth	7(b9)	1+b2+3+(5)+b7	C7(b9)
Seventh add flatted thirteenth	7(b13)	1+3+5+b6+b7	C7(b13)
Seventh sharp ninth	7(#9)	1+#2+3+(5)+b7	C7(#9)
Major seventh augmented	M7aug	1+(3)+#5+7	CM7aug
Seventh augmented	7aug	1+3+#5+b7	C7aug
Suspended fourth	sus4	1+4+5	Csus4
One plus two plus five	sus2	1+2+5	C/Csus2
Flatted Fifth	b5	1+3+b5	Cb5
Major seventh flatted fifth	M7(b5)	1+3+b5+7	CM7b5
Minor major seventh flatted fifth	mM7(b5)	1+b3+b5+7	CmM7(b5)
1+8	1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	1+5	C1+5
Cancel	/	1+b2+2	Cancel
Cancel2	/	1+b2+2+b3	Cancel/C

# Controller Funktionsliste

Modul	Funktionen	Funktionsbeschreibung
<b>Knopf</b>		
Sound	Cutoff	Nach rechts drehen, um den Sound heller klingen zu lassen.
	Resonance	Nach links drehen, um den Sound reicher zu machen.
	Filter	Verändert den Charakter des Sounds.
	Attack	Nach rechts drehen, um die Dauer des Attacks des Sounds zu erhöhen.
	Decay	Nach rechts drehen, um die Dauer des Decays des Sounds zu erhöhen.
	Release	Nach rechts drehen, um die Dauer des Release des Sounds zu erhöhen.
	Envelope	Nach rechts drehen, um die Dauer des Envelopes des Sounds zu erhöhen.
Style	Retrigger Switch	Nach links drehen, um Style Retrigger auszuschalten. Nach rechts drehen, um Style Retrigger einzuschalten
	Retrigger Gate	Nach rechts drehen, um die Stylerepetition kürzer zu machen.
	Retrigger	Nach ganz links drehen, um Retrigger auszuschalten. Nach rechts drehen macht die Stylerepetition kürzer.
	Channel Mute 1	Nach ganz links drehen, um nur die Drum-Spur abzuspielen. Nach rechts drehen um Per_x0002_cussion, Bass, Chord1, Chord2, Chord3, Phrase1, Phrase2 in dieser Reihenfolge einzuschalten.
	Channel Mute 2	Nach ganz links drehen, um nur Chord1 abzuspielen. Nach rechts drehen, um Chord2, Chord3, Bass, Phrase1, Phrase2, Drum, Percussion in dieser Reihenfolge einzuschalten.
Master	Volume	Nach rechts drehen, um den Lautstärkepegel zu erhöhen.
	Tempo	Nach rechts drehen, um das Systemtempo zu erhöhen.
	Pan	Nach rechts drehen, um das Panning nach rechts zu verlagern.
	Reverb	Nach rechts drehen, um die Reverb-Lautstärke zu erhöhen.
	Chorus	Nach rechts drehen, um die Chorus-Lautstärke zu erhöhen.
Arp	Arp Velocity	Nach rechts drehen, um die Velocity jeder Stufe in der Arp-Sequenz zu erhöhen.
	Arp Gate	Nach rechts drehen, um die Notendauer in der Arp-Sequenz zu erhöhen.
	Arp Rate	Nach rechts drehen, um die Notenwiedergabe in der Arp-Sequenz zu verschnellern.
	Arp Swing	Nach rechts drehen, um die Note in der Arp-Sequenz deutlichen schwingen zu lassen.
Microphone	Mic Volume	Nach rechts drehen, um die Lautstärke des Mikrofons zu erhöhen.
<b>Pedal</b>		
Keyboard	Sustain	Pedal drücken, um die gespielten Noten zu verlängern.
	Sostenuto	Pedal drücken, nachdem eine Note gespielt wurde und der Notenklang wird weiterklingen bis das Pedal losgelassen wird. Die anderen Noten, die gespielt werden, nachdem das Pedal gedrückt wurde, werden nicht gehalten.
	Soft	Pedal drücken, um die Noten abzuschwächen und ggf. den Klang zu verändern.
	Portamento	Pedal drücken, um den Noten einen Portamento-Effekt zu verleihen. Pedal loslassen, um den Effekt aufzuheben.
	Mono Legato	Pedal drücken und der aktuelle Voice Spielmodus wird zu Mono Legato. Pedal loslassen, um zum normalen Spielmodus zurückzukehren.
	Modulation	Pedal drücken, um die Modulation auf die spielenden Noten anzuwenden, wie z.B. Vibrato. Pedal loslassen, um den Effekt aufzuheben.
	Keyboard Latch	Pedal drücken und der Notenklang wird fortgeführt, nachdem die Taste losgelassen wurde, bis die nächste Note gespielt wird. Pedal loslassen, um zum normalen Spiel zurückzukehren.
Part Effect	Part Effect Switch	Pedal drücken, um den Effekt ein- oder auszuschalten.
	Arp Latch	Wenn der aktuelle Part-Effekt auf Arpeggio eingestellt ist, drücken Sie das Pedal und spielen Sie. Wenn die Taste losgelassen wird, spielt das Arpeggio weiter.
	Slicer Switch	Pedal drücken wendet den Slicer-Effekt auf die spielenden Noten an. Pedal loslassen, um den Effekt aufzuheben.
	Slicer Speed	Pedal drücken während Sie den Echtzeit-Slicer verwenden und das Slicer-Tempo wird erhöht.

## Controller Funktionsliste

Sound	Cutoff	Pedal drücken, um die Cutoff-Frequenz des Filters anzupassen, was die Helligkeit des Sounds verändert.
	Resonance	Pedal drücken, um die Resonanz des Filters anzupassen, wodurch der Sound flacher oder reicher klingt.
	Filter	Pedal drücken, um den Filter anzupassen und die Charakteristika des Sounds zu verändern.
	Acoustic Expression	Pedal drücken, um Spezialeffekte oder Spieltechniken des Sounds auszulösen.
Style	Start/Stop	Pedal drücken, um den Style zu starten/stoppen.
	Sync Start	Pedal drücken, um Sync Start ein-/auszuschalten.
	Sync Stop	Pedal drücken, um Sync Start ein-/auszuschalten.
	Fade In/Out	Pedal drücken, um Fade In/Out ein-/auszuschalten.
	Sync Style	Während der Stylewiedergabe können Sie die Sync Style Funktion verwenden. Durch drücken des Pedals wird der aktuelle Takt sofort erneut gespielt.
	Half Bar Fill In	Während der Stylewiedergabe löst drücken des Pedals das "Half Bar Fill In" aus. Es wird nur der halbe Takt der Fill In-Sektion gespielt.
Microphone	Talking Mode Switch	Pedal drücken, um das Mikrophon zwischen Talk-Modus und Vocal-Modus zu wechseln.
	Vocal Effect Switch	Pedal drücken, um den Mikrophon-Effekt ein-/auszuschalten.
Master	Volume	Pedal drücken, um die Lautstärke der einzelnen Parts anzupassen.
	Tap Tempo	Das Systemtempo kann festgelegt werden, indem das Pedal wiederholt in einer bestimmten Frequenz gedrückt wird.
	Next Q.S.	Pedal drücken, um zum nächsten Q.S. zu wechseln.
	Last Q.S.	Pedal drücken, um zum letzten Q.S. zu wechseln.
	Next Memory	Pedal drücken, um zum nächsten Speicherplatz wechseln.
	Last Memory	Pedal drücken, um zum letzten Speicherplatz wechseln.
<b>Schalter</b>		
Joystick	Modulation Lock	Wenn der Joystick auf Modulation eingestellt ist, schalten Sie den Schalter ein, um den Modulationseffekt festzustellen.
	Sound Control	Schalter aktivieren, um die Funktion des Joysticks auf Sound Control einzustellen. Sie können dann mit dem Joystick den Soundeffekt wechseln.
Keyboard	Portamento	Schalter aktivieren, um den Portamento-Effekt auf die gespielten Noten anzuwenden.
	Mono Legato	Schalter aktivieren, um den Legato-Effekt auf die gespielten Noten anzuwenden.
	Modulation	Schalter aktivieren, um den Modulation-Effekt auf die gespielten Noten anzuwenden.
	Arp Latch	Wenn Arp als Part-Effekt eingestellt ist, aktivieren Sie den Schalter, um Arp weiterhin abzuspielen, nachdem die Tasten losgelassen wurden.
	Keyboard Latch	Schalter aktivieren und der Notenklang wird fortgeführt, nachdem die Taste losgelassen wurde, bis die nächste Note gespielt wird. Schalter deaktivieren, um zum normalen Spiel zurückzukehren.
	Slicer Switch	Schalter aktivieren, um den Slicer-Effekt auf die gespielte Note anzuwenden. Schalter deaktivieren, um den Effekt aufzuheben.
	Acoustic Expression	Switch drücken, um spezielle Effekte oder Spieltechniken auszulösen.
	Touch Response Switch	Schalter deaktivieren, um Touch Response der Tastatur auszuschalten.
Sound	Pitch Bend Range Lock	Schalter aktivieren, um die Bend-Range als Einstellung im "Controllers"-Menü festzustellen. Die Range wird sich nicht verändern, wenn der Sound sich ändert, wenn der Riegel eingeschaltet ist.
Style	Sync Style	Schalter während der Stylewiedergabe drücken, um den aktuellen Takt erneut zu spielen.
	Scale Response	Schalter aktivieren und die Stylewiedergabe reagiert auf die Skalenstimmung.

## Controller Funktionsliste

---

Joystick		
Modulation	Modulation	Joystick verwenden, um den Sound in Echtzeit zu modulieren.
Pitch Bend	Pitch Bend Up	Joystick verwenden, um den Pitch in Echtzeit nach oben zu schieben.
	Pitch bend Down	Joystick verwenden, um den Pitch in Echtzeit nach unten zu schieben.
Sound	Volume	Joystick verwenden, um die Lautstärke in Echtzeit anzupassen.
	Filter	Joystick verwenden, um den Filter in Echtzeit anzupassen.
	Envelope	Joystick verwenden, um den Envelope des Sounds in Echtzeit anzupassen.
	Sound Control	Joystick verwenden, um den Soundeffekt in Echtzeit zu steuern.

# Short Cut+ Tabelle

[SHORTCUT+]	Display Called Up			
	Function	Interface	Popup	Focus
[EXIT]	-	Main	-	-
[PART ON/OFF - L]	Mixer	Master	-	Volume - L
[PART ON/OFF - R1]	Mixer	Master	-	Volume - R1
[PART ON/OFF - R2]	Mixer	Master	-	Volume - R2
[PART ON/OFF - R3]	Mixer	Master	-	Volume - R3
[TRANSCOPE </>]	Style & Song	-	-	-
[OCTAVE </>]	Keyboard	Master	-	Part Octave
[VOCAL EFFECT]	Mic Settings	-	-	-
[PART EFFECT]	Part Effect	Arp/Harmony	-	-
[INSERT EFFECT]	DSP Effect	Insert Effect	-	IFX1 Level
[CHORD ON/OFF]	Keyboard	Chord	-	-
[AUTO FILL IN]	Keyboard	Chord	-	-
[FADE IN/OUT]	Utility	Config 1	-	Fade In Time
[INTRO 1/2/3]	Style & Song	-	-	-
[MAIN A/B/C/D]	Style & Song	-	-	-
[BREAK]	Style & Song	-	-	-
[ENDING 1/2/3]	Style & Song	-	-	-
[SYNC START]	Keyboard	Master	-	Split Chord
[SYNC STOP]	Keyboard	Master	-	Split Chord
[START/STOP]	Style & Song	-	-	-
[STYLE SELECT]	Mixer	Master	-	Volume - Style
[SONG SELECT]	Mixer	Master	-	Volume - Song
[GLOBAL SETTINGS]	MIDI I/O	MIDI IN	-	-
[TAP]	Utility	Config 1	-	Tap Tempo Sound
[TEMPO </>]	Style & Song	-	-	-
[METRO.]	Utility	Config 1	-	Metro Volume
[SONG RECORD]	Song	User Tab	-	-
[AUDIO RECORD]	USB Device	-	-	-
[BANK]	Memory	-	Information	-
[LOCK]	Memory	-	Lock Setting	-
[STORE]	Memory	-	Information	-
PERFORMANCE MEMORY [1]~[8]	Memory	-	Information	-
PHRASE PAD [1]~[4]	Phrase Pad	-	-	-
KNOB 1/2/3	Controller	Knob	-	Knob 1/2/3
PEDAL 1/2	Controller	Pedal	-	Pedal 1/2
SWITCH 1/2/3	Controller	Switch	-	Switch 1/2/3
JOYSTICK ↑/↓/←/→	Controller	Joystick	-	Joystick ↑/↓/←/→

# MIDI-Implementierungsliste

	Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1ch	ALL	
	Changed	1-16ch	1-16ch	
Mode	Default	x	Mode 3	
	Messages	x	Mono, Poly	
	Altered	*****	x	
Note Number		0 - 127	0 - 127	
	True sound	*****	0 - 127	
Velocity	Note on	o 9nH,V=1-127	o	
	Note off	o 9nH,V=0	o	
After Touch	Key's	x	x	
	Channel	x	x	
Pitch Bend		o	o	
Control Change	0	o	o	Bank Select
	1	o	o	Modulation
	5	o	o	Portamento Time
	6	o	o	Data Entry
	7	o	o	Volume
	10	o	o	Pan
	11	x	o	Expression
	32	o	o	Bank Select
	64	o	o	Sustain Pedal
	65	o	o	Portamento On/Off
	66	o	o	Sostenuto Pedal
	67	o	o	Soft Pedal
	80	x	x	Reverb Program
	81	x	x	Chorus Program
	91	o	o	Reverb Level
	93	o	o	Chorus Level
	120	x	o	All Sound Off
121	x	o	Reset All Controllers	
123	o	o	All Notes Off	
Program Change		o	o	
	True Number	*****	0-127	
System Exclusive		x	o	
System Common	Song Position	x	x	
	Song Select	x	x	
	Tune Request	x	x	
System Real Time	Clock	o	x	
	Commands	x	x	
Aux Messages	Local ON/OFF	x	x	
	All Notes Off	o	o	
	Active Sensing	o	o	
	System Reset	x	o	
Notes				

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O : YES  
X : NO