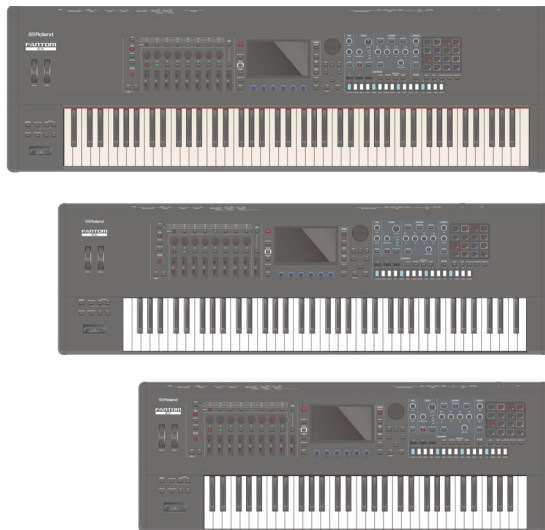


FANTOM 6 EX

FANTOM 7 EX

FANTOM 8 EX

FANTOM EX Ver.1.0



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Inhalt

SICHERHEITSHINWEISE	2
WICHTIGE HINWEISE	4
Die Bedienoberfläche und Anschlüsse	5
Die Bedienoberfläche	5
Die Rückseite (Anschlüsse für externes Equipment)	7
Einleitung	8
Einschalten	8
Ausschalten des Instruments	8
Die Automatische Abschaltfunktion (Auto Off)	8
Grundsätzliche Bedienung	9
Überblick über das Instrument	11
Die verschiedenen Soundbereiche	11
Spiele des Instruments	12
Auswahl eines Sounds (SCENE/TONE)	12
Spiele von verschiedenen Sounds übereinander (Layer)	12
Spiele von verschiedenen Sounds nebeneinander (Split)	12
Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)	12
Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave)	12
Spiele von Arpeggios	12
Spiele von Akkorden (Chord Memory)	13
Auswählen/Spielen von Rhythmus-Patterns	13
Verändern des Tempos	13
Verwendung der Fader und Kontrollregler	13
Anwendung des Analog Filter	13
Gleichzeitiges Verändern der Lautstärke mehrerer Zonen gleichzeitig (Motional Pad)	13
Editieren	14
Editieren einer Zone	14
Editieren eines Tone	14
Editieren der Effekte	14
Sichern von Scene- bzw. Tone-Einstellungen	15
Abrufen von Szenen in der Reihenfolge von Songs (Scene Chain) ..	15

Sampler	16
Abspielen eines Sample durch Drücken eines der Pads	16
Halten eine Samples (Hold)	16
Umschalten der Bänke	16
Verschieben bzw. Kopieren von Samples	16
Sampling	17
Sequencer	18
Der Aufbau des Sequencer	18
Spielen des Sequencer	18
Aufnahme eines Pattern	19
Erstellen einer Gruppe	21
Erstellen eines Song	21
Steuerung externer Instrumente	22
Spielen eines Plug-in Synthesizers	22
Anschließen an einen Rechner	22
USB-Treiber-Einstellungen	22
Steuern eines externen MIDI-Geräts (EXT MIDI OUT)	22
Die Verwendung von USB Audio	22
Einstellungen für die ZONE INT/EXT-Taster (Zone Int/Ext Control) ..	23
Steuern eines Analog-Synthesizers (CV/GATE OUT)	23
Einstellungen	24
Detaillierte Funktions-Einstellungen (Menu)	24
Erstellen und Zurückübertragen einer Backup-Datei (Backup/Restore)	24
Abrufen der Werksvoreinstellungen (FACTORY Reset)	24
Technische Daten	24



Bedienungsanleitung (dieses Dokument)

Diese Anleitung bitte zuerst lesen. In dieser Anleitung finden Sie die Beschreibungen zu den grundlegenden Bedienschritten des Instruments.



PDF-Dokument (Download via Internet)

- **Referenz-Anleitung (Englisch)**
Dieses Dokument beschreibt alle Funktionen des FANTOM.
- **Parameter Guide (Englisch)**
Dieses Dokument beschreibt alle Parameter des FANTOM.
- **MIDI-Implementation (Englisch)**
Dieses Dokument beinhaltet die Detail-Informationen der MIDI-Meldungen.



Download der PDF-Daten

1. Gehen Sie auf die Internetseite:
<http://www.roland.com/manuals/>
2. Wählen Sie „FANTOM-6EX“, „FANTOM-7EX“ oder „FANTOM-8EX“



Lesen Sie zuerst die Abschnitte „WICHTIGE SICHERHEITSINFORMATIONEN“ (Vorderseite innen), „SICHERHEITSHINWEISE“ (S. 2) und „WICHTIGE HINWEISE“ (S. 4). Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich mit allen Funktionen des Geräts vertraut zu machen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

ANWEISUNGEN ZUR VERMEIDUNG VON FEUER, ELEKTRISCHEM SCHLAG ODER PERSONENSCHÄDEN

Über die Hinweise  **WARNUNG** und  **ACHTUNG**

 WARNUNG	Wird für Anweisungen verwendet, die den Anwender vor Lebensgefahr oder der Möglichkeit schwerer Verletzungen bei falscher Anwendung des Geräts warnen sollen.
 ACHTUNG	Wird für Anweisungen verwendet, die den Anwender vor Verletzungsgefahr oder der Möglichkeit von Sachbeschädigung bei falscher Anwendung des Geräts warnen sollen. * Als Sachbeschädigung werden Schäden oder andere unerwünschte Auswirkungen bezeichnet, die sich auf Haus/Wohnung und die darin enthaltene Einrichtung sowie Nutz- oder Haustiere beziehen.

Über die Symbole

	Das Symbol  weist den Anwender auf wichtige Anweisungen oder Warnungen hin. Die genaue Bedeutung des Symbols ist an der Abbildung innerhalb des Dreiecks zu erkennen. Im Falle des links abgebildeten Symbols sind dies allgemeine Vorsichtsmaßnahmen, Warnungen oder Gefahrenhinweise.
	Das Symbol  weist den Anwender auf Vorgänge hin, die niemals ausgeführt werden dürfen (verboten sind). Welcher Vorgang genau nicht ausgeführt werden soll, ist an der Abbildung innerhalb des Kreises zu erkennen. Im Falle des links abgebildeten Symbols bedeutet es hier, dass das Gerät niemals auseinander genommen werden darf.
	Das Symbol  weist den Anwender auf Vorgänge hin, die ausgeführt werden müssen. Welcher Vorgang genau ausgeführt werden soll, ist an der Abbildung innerhalb des Kreises zu erkennen. Im Falle des links abgebildeten Symbols bedeutet es hier, dass das Netzkabel aus der Steckdose gezogen werden muss.

BEACHTEN SIE IMMER FOLGENDES

WARNUNG

Sicher stellen, dass das Netzkabel geerdet ist

Verbinden Sie das Netzkabel dieses Geräts nur mit einer geerdeten Steckdose.



Das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen

Auch wenn das Gerät ausgeschaltet ist, ist es damit noch nicht von der Stromversorgung getrennt. Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, müssen Sie den Netzstecker aus der Steckdose ziehen. Wählen Sie daher vorzugsweise eine Steckdose, die leicht zu erreichen ist.



Die Auto Off-Funktion

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Erzeugen von Sounds, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion). Wenn Sie nicht möchten, dass das Instrument automatisch ausgeschaltet wird, stellen Sie den Parameter „Auto Off“ auf „Off“ (S. 8).



Gerät nicht auseinander bauen bzw. modifizieren

Nehmen Sie keine Veränderungen am Gerät vor. Ausnahmen sind Situationen, in denen Sie in der Bedienungsanleitung ausdrücklich darauf hingewiesen werden. Andernfalls können Beschädigungen oder Fehlfunktionen auftreten.



Reparaturen und Teileaustausch nicht selbst ausführen

Kontaktieren Sie für Reparaturanfragen Ihren Roland-Vertragspartner oder ein Roland Service Center.

Eine Liste der Roland Service Center und Roland-Vertragspartner finden Sie auf der Roland-Internetseite.



WARNUNG

Vermeiden Sie Umgebungen mit:

- extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper)
- zu hoher Luftfeuchtigkeit (z.B. feuchte Räume, nasse Fußböden)
- Dampf oder Rauch
- Rauchentwicklung
- Regen
- starker Staubentwicklung
- starker Vibration und Instabilität
- schlechter Belüftung.



Vorsichtsmaßnahmen bei Benutzung von Ständern

Verwenden Sie nur die von Roland empfohlenen Keyboard-Ständer.



Instabile Oberflächen vermeiden

Stellen Sie sicher, dass der verwendete Ständer waagrecht und stabil aufgestellt wird. Wenn Sie keinen Ständer verwenden, sorgen Sie dafür, dass das Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage aufgestellt wird, auf der es nicht wackeln kann.



Hinweise zur Aufstellung des Geräts auf einem Ständer

Beachten Sie die Hinweise in der Bedienungsanleitung, wenn Sie das Gerät auf einem Ständer platzieren möchten (*2).

Wenn das Gerät nicht sicher und stabil aufgestellt wird, kann es passieren, dass der Ständer wackelt und/oder das Gerät vom Ständer fällt, dadurch beschädigt wird und zusätzlich Personen verletzt werden können.



Auf eine korrekte Stromversorgung

achten

Verwenden Sie nur eine Stromversorgung, die auf der Rückseite des Instruments angegeben ist.



WARNUNG

Nur das beigegefügte Netzkabel benutzen

Verwenden Sie nur das dem Gerät beigegefügte Netzkabel. Benutzen Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.



Netzkabel nicht belasten bzw. beschädigen

Andernfalls kann ein Stromschlag die Folge sein oder sogar Feuer entstehen.



Keine zu hohen Lautstärken

Die Verwendung des Geräts mit zu hohen Lautstärken kann Hörverluste zur Folge haben. Falls Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf.



Keine kleinen Gegenstände bzw. Flüssigkeiten in der Nähe des Geräts

Stellen Sie keine Gegenstände mit Flüssigkeit (z.B. Vasen, Gläser, Flaschen) auf das Gerät. Achten Sie darauf, dass keine Gegenstände bzw. Flüssigkeit in das Gehäuse gelangen. Andernfalls kann ein Kurzschluss auftreten oder Fehlfunktionen die Folge sein.



Ausschalten bei Fehlfunktionen

Schalten Sie das Gerät in den folgenden Situationen aus und benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner oder Ihr Roland Service Center.

- Das Netzkabel ist beschädigt.
- Aus dem Instrument tritt Rauch oder unangenehmer Geruch aus.
- Gegenstände oder Flüssigkeiten sind in das Instrument gelangt.
- Das Gerät war Regen ausgesetzt oder ist anderweitig nass geworden.
- Das Gerät funktioniert nicht normal oder die Wiedergabe hat sich deutlich verändert.

Eine Liste der Roland Service Center und Roland-Vertragspartner finden Sie auf der Roland-Internetseite.



! WARNUNG**Kinder vor Verletzungen schützen**

Wenn Kinder das Gerät bedienen, sollte immer eine erwachsene Aufsichtsperson anwesend sein.

**Gerät nicht fallen lassen oder zu starker Belastung aussetzen**

Andernfalls können Beschädigungen oder Fehlfunktionen auftreten.

**Nicht zu viele Geräte an einer Steckdose**

Andernfalls können eine Überhitzung oder sogar ein Feuer die Folge sein.

**Einsatz des Geräts im Ausland**

Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center zu Rate ziehen.

Eine Liste der Roland Service Center und Roland-Vertragspartner finden Sie auf der Roland-Internetseite.

**Keine brennenden Objekte auf das Gerät stellen**

Stellen Sie keine brennenden Gegenstände (z.B. Kerzen) auf das Gerät.

**Auf die Wetterbedingungen achten**

Betreiben Sie das Gerät nur bei moderatem Klima.

**! VORSICHT****Nur einen empfohlenen Ständer verwenden**

Dieses Gerät sollte nur auf einen von Roland empfohlenen Ständer (*1) aufgestellt werden. Bei Verwendung eines anderen Ständers bzw.

Ständers eines anderen Herstellers kann es passieren, dass der Ständer wackelt und/oder das Gerät vom Ständer fällt, dadurch beschädigt wird und zusätzlich Personen verletzt werden können.

**Sicherheitshinweise bei Verwendung von Ständern**

Auch bei Beachtung aller Sicherheitshinweise kann es je nach Lage vor Ort vorkommen, dass das Gerät vom Ständer fällt bzw. der Ständer wackelt oder/und umkippt. Überprüfen Sie daher immer, ob der Ständer und das Gerät sicher und stabil aufgestellt sind. Beachten Sie immer alle Sicherheitshinweise, bevor Sie das Gerät verwenden.

**Immer am Stecker ziehen, nicht am Kabel**

Ziehen Sie das Netzkabel immer an dessen Stecker und nie am Kabel selbst, ansonsten können die Leitungen im Kabel beschädigt werden.

**Staubpartikel regelmäßig entfernen**

Durch Staubpartikel zwischen Steckdose und Netzstecker kann ein Stromschlag oder sogar Feuer auftreten.

Sie sollten daher regelmäßig den Netzstecker abziehen und eventuell vorhandenen Staub mit einem trockenen, weichen Tuch abwischen.

**Netzkabel bei längerem Nicht-Gebrauch des Geräts aus der Steckdose ziehen**

Ansonsten kann bei einem Stromausfall ein Feuer entstehen.

**Kabel so verlegen, dass diese nicht durcheinander geraten**

Andernfalls können Personen, die über unsachgemäß verlegte Kabel stolpern, verletzt werden.

**Nicht auf das Gerät stellen oder schwere Gegenstände darauf abstellen**

Andernfalls können Verletzungen auftreten, wenn das Gerät umkippt oder herunterfällt.

**Das Netzkabel nicht mit nassen Händen anfassen**

Andernfalls kann ein Stromschlag die Folge sein.

**Vor Bewegen des Geräts alle Kabel abziehen**

Wenn Sie das Gerät bewegen möchten, ziehen Sie vorher alle Kabel ab und trennen Sie das Gerät von der Stromversorgung.

**! VORSICHT****Hinweis für den Transport**

Wenn Sie das Instrument bewegen bzw. transportieren möchten, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor. Das Instrument sollte mindestens von zwei Personen transportiert werden.

Achten Sie darauf, dass das Gerät vorsichtig und waagrecht transportiert wird. Achten Sie darauf, dass dabei keine Verletzungen auftreten bzw. das Instrument nicht beschädigt wird.

- Ziehen Sie vor dem Transport das Netzkabel ab.
- Ziehen Sie vor dem Transport alle zu externen Geräten führende Kabel ab.

**Vor Reinigen das Gerät von der Stromversorgung trennen**

Geschieht dieses nicht, kann ein Stromschlag die Folge sein.

**Bei Gewitter das Gerät vom Stromnetz trennen**

Geschieht dieses nicht, kann eine Fehlfunktion bzw. ein Stromschlag die Folge sein.

**Hinweis zur Phantomspeisung**

Wenn Sie ein Mikrofon verwenden, das keine Phantomspeisung benötigt, müssen Sie die Phantomspeisung ausschalten. Es kann zu Schäden kommen, wenn Sie versehentlich Phantomspeisung an dynamische Mikrofone, Audio-Wiedergabegeräte oder andere Geräte anlegen, die keine solche Speisung benötigen. Überprüfen Sie die Spezifikationen des Mikrofons, das Sie verwenden möchten. Lesen Sie dazu die Anleitung des entsprechenden Mikrofons.



(Die Phantomspeisung dieses Geräts beträgt: 48 V DC, 10 mA Max.)

*1 FANTOM-6EX, FANTOM-7EX: KS-10Z / KS-12, FANTOM-8EX: KS-10Z / KS-12 / KS-G8B

*2 Weitere Informationen zur Aufstellung des Instruments auf einen Ständer finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Stromversorgung

- Verwenden Sie keinen Stromkreis, an den auch Störgeräusche produzierende Geräte angeschlossen sind (z.B. Motoren, Kühlschränke, Waschmaschinen, Mikrowellengeräte, Klimaanlage oder Lichtsysteme). Es können ansonsten Nebengeräusche zu hören sein oder Fehlfunktionen auftreten. Verwenden Sie bei Bedarf ein Geräuschfilter-System.

Positionierung

- Die Positionierung in der Nähe von großen Verstärkern kann Brummgeräusche zur Folge haben. Vergrößern Sie in diesem Fall den Abstand zwischen Gerät und Verstärker.
- Stellen Sie dieses Gerät nicht in der direkten Nähe von Fernsehern oder Radiogeräten auf, da ansonsten deren Empfang beeinträchtigt werden kann.
- Schnurlose Telefone und Funktelefone können, sobald Sie in der Nähe des Instruments betrieben werden, Störgeräusche hervorrufen. Betreiben Sie daher Telefone nicht in der Nähe des Geräts oder schalten Sie diese aus.
- Wenn das Gerät Temperaturunterschieden ausgesetzt war (z.B. nach einem Transport), warten Sie, bis sich das Gerät der Raumtemperatur angepasst hat, bevor Sie es verwenden. Ansonsten können durch Kondensierungs-Flüssigkeit Schäden verursacht werden. Lassen Sie daher das Gerät einige Stunden stehen, bevor Sie es einschalten.
- Legen Sie keine Gegenstände auf der Tastatur ab. Dadurch können Fehlfunktionen auftreten wie z.B. das unerwartete Erzeugen von Sounds.
- Abhängig vom Material und der Oberflächentemperatur der Abstellfläche können die Gummifüße an der Unterseite des Geräts Abdrücke erzeugen, die eventuell nicht mehr zu beseitigen sind.
- Stellen Sie keine Gefäße mit Flüssigkeit auf das Gerät. Wischen Sie feuchte Stellen mit einem weichen, trockenen Tuch wieder trocken.

Reinigung

- Verwenden Sie keinesfalls Benzin, Verdünnung, Alkohol oder ähnliche Mittel, da die Geräteoberfläche verfärbt oder beschädigt werden kann.

Hinweise zur Pflege der Tastatur

nur FANTOM-8EX

- Schreiben Sie nichts auf die Oberfläche der Tasten und befestigen Sie keine Markierungen auf dem Instrument. Achten Sie darauf, dass keine Tinte auf die Tastatur gerät, da diese sich danach nicht mehr entfernen lässt.
- Befestigen Sie keine Aufkleber auf den Tasten. Die Rückstände der Aufkleber sind eventuell nicht entfernbar und es können Verfärbungen an den Klebestellen auftreten.
- Entfernen Sie hartnäckigen Schmutz mit einem milden Reinigungsmittel für Tastaturen. Drücken Sie das Tuch zunächst nur leicht. Lässt sich der Schmutz damit nicht entfernen, drücken Sie etwas fester, aber achten Sie darauf, die Tasten nicht zu zerkratzen.

Reparaturen und Datensicherung

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Geräts alle Anwender-Daten verloren gehen können. Erstellen Sie daher regelmäßig Sicherheitskopien Ihrer Daten. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit Anwender-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich. Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten.

Zusätzliche Hinweise

- Es ist möglich, dass durch eine Fehlfunktion, falsche Bedienung des Geräts usw. Daten verloren gehen. Sie sollten daher regelmäßig Sicherheitskopien Ihrer Daten anfertigen.
- Roland übernimmt keine Haftung für alle Arten von Datenverlusten.
- Behandeln Sie die Bedienelemente des Geräts mit der notwendigen Sorgfalt. Eine grobe Behandlung des Geräts kann Fehlfunktionen zur Folge haben.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel vom Gerät trennen, ziehen Sie immer am Stecker, nicht am Kabel selbst. Damit beugen Sie eventuellen Beschädigungen der Leitungen im Kabel vor.
- Während des Betriebs strahlt das Gerät Wärme ab. Dieses ist normal.
- Betreiben Sie das Gerät immer mit einer angemessenen Lautstärke.
- Beachten Sie, dass die vom Instrument ausgehenden Spielgeräusche (z.B. durch das Anschlagen der Tastatur entstehende Vibrationen) auch über Wände, Boden und Decke in benachbarte Räume übertragen werden können. Stellen Sie sicher, nicht Ihre Nachbarn zu stören.
- Entsorgen Sie das Verpackungsmaterial entsprechend der gesetzlichen gültigen Bestimmungen.
- Verwenden Sie keine Kabel mit eingebautem Widerstand.

Hinweise zu externen Speichermedien

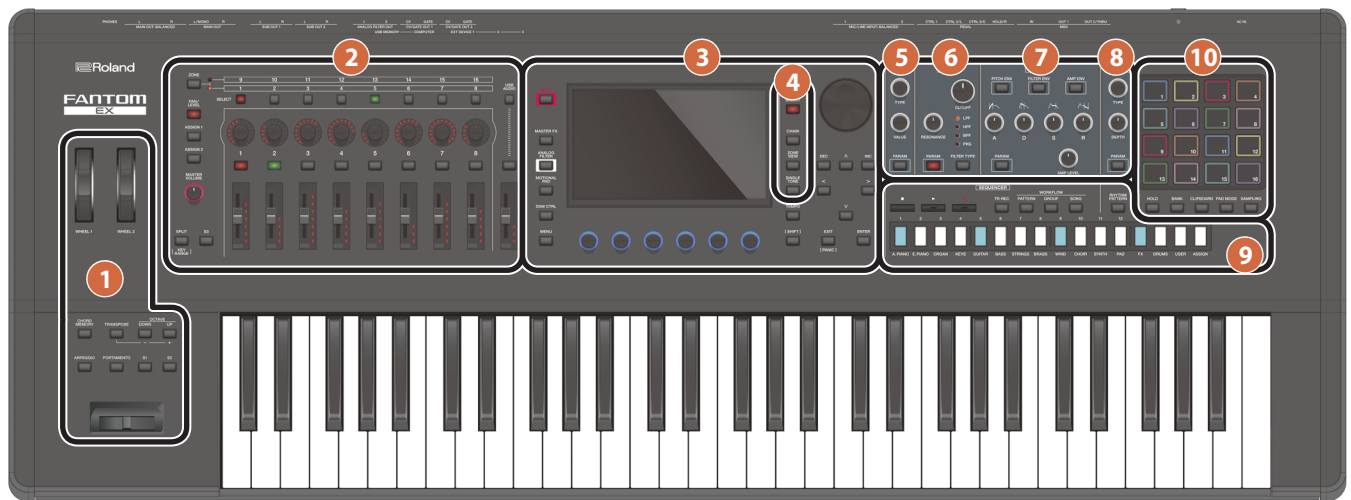
- Beachten Sie die folgenden Hinweise bzgl. eines externen Speichermediums. Lesen Sie zusätzlich die mit dem jeweiligen Speichermedium mitgelieferten Hinweise.
 - Ziehen Sie das externe Speichermedium nicht ab, solange von diesem noch Daten gelesen bzw. auf diesen Daten geschrieben werden.
 - Um einer Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstands, bevor Sie das externe Speichermedium berühren.

Hinweise zu Copyrights und Warenzeichen

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können.
- Das Copyright auf den Inhalt dieses Instruments (Sound-Wellenformen, Styledaten, Begleit-Patterns, Phrasen, Audio Loops, Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.
- Als Besitzer dieses Instruments sind Sie Lizenznehmer für die Nutzung der Inhalte dieses Instruments für Ihre eigene Arbeit (Ausnahme: Songdaten wie die Demo Songs); dazu gehören das Erstellen von Tracks, Aufführungen, Aufnahmen und das Veröffentlichen Ihrer Arbeiten.
- Es ist nicht gestattet, die o.g. Inhalte dieses Instruments in originaler oder veränderter Form kommerziell anzubieten (Beispiel: Veröffentlichen der Daten im Internet, Verbreiten über Datenträger wie DVDs).
- ASIO ist ein Warenzeichen und eine Software der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Dieses Gerät verwendet eine Open Source-Lizenz-Software (GPL/LGPL). Es ist gestattet, den Quellcode der Open Source-Lizenz-Software zu erwerben, zu verändern und zu veröffentlichen. Sie können den Quellcode der in diesem Gerät verwendeten Open Source-Lizenz-Software von der folgenden Internetseite herunterladen: <https://www.roland.com/support/>
- Dieses Produkt verwendet eine eParts-integrierte Software-Plattform der eSOL Co.,Ltd. eParts ist ein Warenzeichen der eSOL Co., Ltd. in Japan.
- Dieses Produkt verwendet den Quell-Code des µT-Kernel der T-License 2.0 mit Genehmigung des T-Engine-Forums (www.tron.org).
- Roland und SuperNATURAL sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Roland Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.
- Alle anderen Firmennamen und Produktbezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen des Inhabers der jeweiligen Namensrechte.
- Apple Logic Pro X, Garage Band und Mainstage sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Apple Inc.

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



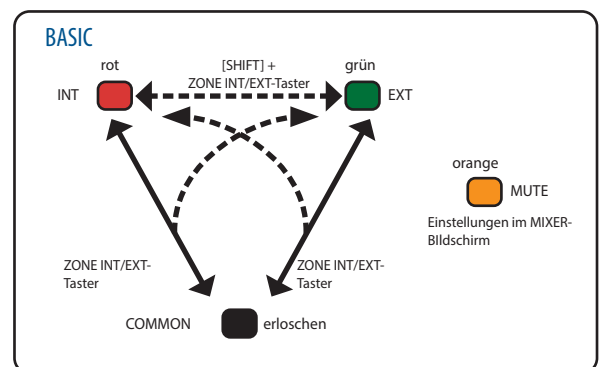
1 Controller-Sektion

Controller	Beschreibung
WHEEL1 WHEEL2	Diesen Rädern können verschiedene Funktionen zugeordnet werden. Sie können die zugewiesene Funktion ausführen, indem Sie ein Rad während des Spielens bewegen. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen der Controller bewegen bzw. betätigen, erscheint ein entsprechender Einstell-Bildschirm.
[CHORD MEMORY]-Taster	Dieser schaltet die Chord Memory-Funktion ein bzw. aus.
[TRANPOSE]-Taster	Halten Sie diesen Taster und drücken Sie einen der OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster, um die Tonhöhe in Halbtonschritten zu transponieren.
OCTAVE [DOWN] [UP]-Taster	Diese versetzen die Tonhöhe in Oktaven ab- bzw. aufwärts.
[ARPEGGIO]-Taster	Dieser schaltet den Arpeggiator ein bzw. aus.
[PORTAMENTO]-Taster	Dieser schaltet die Portamento-Funktion ein bzw. aus.
[S1] [S2]-Taster	Diesen Tastern können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie einen dieser Taster, um den entsprechenden Einstell-Bildschirm aufzurufen.
Pitch Bend/Modulationshebel	Dieser ermöglicht das Versetzen der Tonhöhe bzw. das Hinzufügen eines Vibrato-Effekts.

2 Zone-Sektion

Controller	Beschreibung
[ZONE 1-8/9-16]-Taster	Dieser schaltet auf die Zonen-Gruppe, innerhalb der Einstellungen für eine Zone verändert werden sollen.
[PAN/LEVEL]-Taster	Wenn Sie den Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet, werden mit den Kontrollreglern [1]–[8] das Panorama und mit den Schiebereglern [1]–[8] die Lautstärke der Zonen gesteuert.
[ASSIGN1]-Taster [ASSIGN2]-Taster	Sie können den Kontrollreglern [1]–[8] und Schiebereglern [1]–[8] auch andere Funktionen zuordnen. Über ASSIGN1 werden Parameter einer Scene und über ASSIGN2 System-Parameter zugeordnet. Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie einen dieser Taster, um den entsprechenden Einstell-Bildschirm aufzurufen.
[MASTER VOLUME]-Regler	Dieser regelt die Lautstärke des Signals, das über die MAIN OUT-Buchsen und die PHONES-Buchse ausgegeben wird.
[SPLIT/KEY RANGE]-Taster	Dieser schaltet die Split-Funktion ein bzw. aus. Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken dieses Tasters wird der Key Range-Bildschirm aufgerufen.
[S3]-Taster	Diesem Taster können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Halten Sie den [SHIFT]-Taster und drücken Sie diesen Taster, um den entsprechenden Einstell-Bildschirm aufzurufen.
ZONE SELECT-Taster [1]–[8]	Dieser wählen die gewünschte Zone aus, die eingestellt werden soll. Die ausgewählte Zone wird als „aktuelle“ (current) Zone bezeichnet.
CONTROL-Regler [1]–[8]	Diesen Reglern können verschiedene Funktionen zugeordnet werden. Die zu steuernden Parameter sind abhängig vom Status der Function Select-Taster auf der linken Seite.
ZONE INT/EXT-Taster [1]–[8]	Diese Taster bestimmen, ob eine Zone einen Sound erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen. In Verbindung mit der aktuell gewählten Zone bestimmt diese Einstellung, wie die interne bzw. eine externe Klangerzeugung einen Sound erzeugt.

Controller	Beschreibung	
Taster-Status	wenn die anwendbare Zone die „aktuelle“ (current) Zone ist	wenn die anwendbare Zone nicht die aktuelle Zone ist
erloschen (COMMON)	Die interne Klangerzeugung und das externe Soundmodul erzeugen beide einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Die interne Klangerzeugung und das externe Soundmodul erzeugen beide KEINEN Sound, wenn auf der Tastatur gespielt wird. Sie können über den internen Sequenzer oder ein externes MIDI-Instrument die interne Klangerzeugung ansteuern.
leuchtet rot (INT)	Die interne Klangerzeugung erzeugt einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Nur wenn die Anzeige eines ZONE INT/EXT-Tasters einer anderen aktuellen Zone leuchtet (rot oder grün), erzeugt die interne Klangerzeugung einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.
leuchtet grün (EXT)	Das externe Soundmodul erzeugt einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Nur wenn die Anzeige eines ZONE INT/EXT-Tasters einer anderen aktuellen Zone leuchtet (rot oder grün), erzeugt das externe Soundmodul einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.
leuchtet orange (MUTE)	Die interne Klangerzeugung ist stummgeschaltet und erzeugt keinen Sound.	



Wenn Sie die Zone Int/Ext Control-Einstellung im SYSTEM-Bildschirm auf „ADVANCED“ stellen, können die LED-Anzeigen auf gelbe Anzeige geschaltet werden (in diesem Fall werden sowohl die internen Klangerzeugung als auch das externe MIDI-Instrument gespielt).

Weitere Details finden Sie im Abschnitt „Einstellungen für die ZONE INT/EXT-Taster (Zone Int/Ext Control)“ (S. 23).

Fader [1]–[8]	Diesen Schieberegler können verschiedene Parameter bzw. Funktionen zugeordnet werden. Die zu steuernden Parameter sind abhängig vom Status der Function Select-Taster auf der linken Seite.
[USB AUDIO] SELECT-Taster	Der USB AUDIO SETUP-Bildschirm erscheint.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Controller	Beschreibung
[USB AUDIO] IN/OUT-Taster	Dieser schaltet zwischen USB AUDIO Input/Output um bzw. schaltet die USB AUDIO-Funktion aus. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [USB AUDIO] IN/OUT-Taster drücken, können Sie auf die rote bzw. grüne Anzeige umschalten. leuchtet rot USB Audio Output Level leuchtet grün USB Audio Input Level erloschen Drücken des Tasters schaltet die gewählte Funktion aus bzw. wieder ein.
[USB AUDIO]-Fader	Dieser bestimmt den Eingangs- bzw. Ausgangspegel des USB AUDIO-Signals.

3 Common-Sektion

Controller	Beschreibung
[WRITE]-Taster	Das WRITE-Display zum Sichern von Scene- bzw. Tone-Einstellungen erscheint.
[MASTER FX]-Taster	Der TFX ZOOM EDIT-Bildschirm erscheint. Durch Halten des [SHIFT]-Tasters und Drücken dieses Tasters wird der MASTER FX Routing-Bildschirm aufgerufen.
[ANALOG FILTER]-Taster	Dieser ruft den Analog Filter-Bildschirm auf.
[MOTIONAL PAD]-Taster	Dieser ruft den MOTIONAL PAD-Bildschirm auf.
[DAW CTRL]-Taster	Dieser ermöglicht den Einsatz des Instruments als DAW Controller.
[MENU]-Taster	Dieser ruft den MENU-Bildschirm auf.
Display	Dieses zeigt verschiedene Informationen an, abhängig vom ausgeführten Bedienvorgang.
FUNCTION-Regler [E1]–[E6]	Mit diesen Reglern werden die unten im Bildschirm angezeigten Parameterwerte verändert und Funktionen ausgeführt. Sie können diese Regler sowohl drehen als auch drücken.
[TEMPO]-Taster	Dieser ruft den TEMPO-Bildschirm auf. Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben.
[SHIFT]-Taster	Dieser ruft in Verbindung mit einem anderen Taster den entsprechenden Edit-Bildschirm auf.
[VALUE]-Regler	Dieser verändert den Wert des aktuell gewählten Parameters. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und den Regler drehen, wird der Wert in größeren Schritten verändert.
[DEC] [INC]-Taster	Diese verändern den Wert des aktuell gewählten Parameters. Wenn Sie einen dieser Taster gedrückt halten und dann den jeweils anderen Taster drücken, wird der Wert schneller verändert. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen dieser Taster drücken, wird der Wert in größeren Schritten verändert.
Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster	Diese bewegen den Cursor nach oben/unten/links/rechts. Über diese Taster werden auch die Bildschirm-Anzeigen umgeschaltet.
[EXIT]-Taster	Dieser wählt wieder die vorherige Bildschirm-Anzeige aus bzw. schließt das angezeigte Bildschirm-Fenster.
[ENTER]-Taster	Dieser bestätigt die Eingabe eines Wertes, führt einen Vorgang aus oder ruft eine Liste bzw. andere Parameter auf.

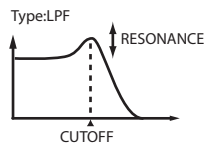
4 Scene-Sektion

Controller	Beschreibung
[SCENE SELECT]-Taster	Dieser ruft den SCENE SELECT-Bildschirm zur Auswahl der Szenen auf.
[SCENE CHAIN]-Taster	Dieser ruft den SCENE CHAIN-Bildschirm auf. Hier können Sie eine Scene-Reihenfolge eingeben und Szenen aufeinander folgend auswählen.
[ZONE VIEW]-Taster	Dieser ruft den ZONE VIEW-Bildschirm auf, Hier können Sie den Status der einzelnen Zonen überprüfen.
[SINGLE TONE]-Taster	Dieser ruft einen Piano-Sound für die Zone 1 auf. Alle Zonen außer der Zone 1 werden ausgeschaltet. WICHTIG Bei Drücken dieses Tasters werden bis dahin geänderte, aber noch nicht gesicherte Scene-Einstellungen gelöscht.

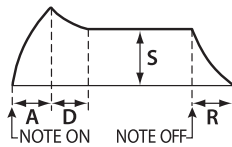
5 OSC (Oscillator)-Sektion

Controller	Beschreibung
[TYPE]-Regler	Dieser bestimmt den OSC-Typ.
[VALUE]-Regler	Dieser verändert die OSC-Einstellungen.
[PARAM]-Taster	Dieser ruft den OSC-Bereich des TONE EDIT ZOOM-Bildschirms auf.

6 FILTER-Sektion

Controller	Beschreibung
[CUTOFF]-Regler	Dieser bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters. 
[RESONANCE]-Regler	Dieser bestimmt die Resonanz des Filters.
[FILTER TYPE]-Taster	Dieser bestimmt den Typ des Filters.
[PARAM]-Taster	Dieser ruft den FILTER-Bereich des TONE EDIT ZOOM-Bildschirms auf.

7 ENV/AMP-Sektion

Controller	Beschreibung
[PITCH ENV]-Taster	Mit den [A] [D] [S] [R]-Reglern wird die zeitvariable Tonhöhen-Hüllkurve eingestellt.
[FILTER ENV]-Taster	Mit den [A] [D] [S] [R]-Reglern wird die zeitvariable Filter-Hüllkurve eingestellt.
[AMP ENV]-Taster	Mit den [A] [D] [S] [R]-Reglern wird die zeitvariable Lautstärke-Hüllkurve eingestellt.
[A]-Regler	Dieser bestimmt die Attack-Zeit der Hüllkurve.
[D]-Regler	Dieser bestimmt die Decay-Zeit der Hüllkurve.
[S]-Regler	Dieser bestimmt den Sustain-Pegel der Hüllkurve.
[R]-Regler	Dieser bestimmt die Release-Zeit der Hüllkurve.
[AMP LEVEL]-Regler	Dieser bestimmt die Lautstärke.
[PARAM]-Taster	Dieser ruft den TONE EDIT-Bildschirm auf (abhängig vom Auswahlstatus der [PITCH ENV]-, [FILTER ENV]- und [AMP ENV]-Taster). 

8 EFFECTS-Sektion

Controller	Beschreibung
[TYPE]-Regler	Dieser bestimmt den MFx TYPE der ausgewählten Zone.
[DEPTH]-Regler	Dieser bestimmt die MFx DEPTH der ausgewählten Zone.
[PARAM]-Taster	Dieser ruft den MFx-Bildschirm der EFFECTS EDIT-Sektion auf.

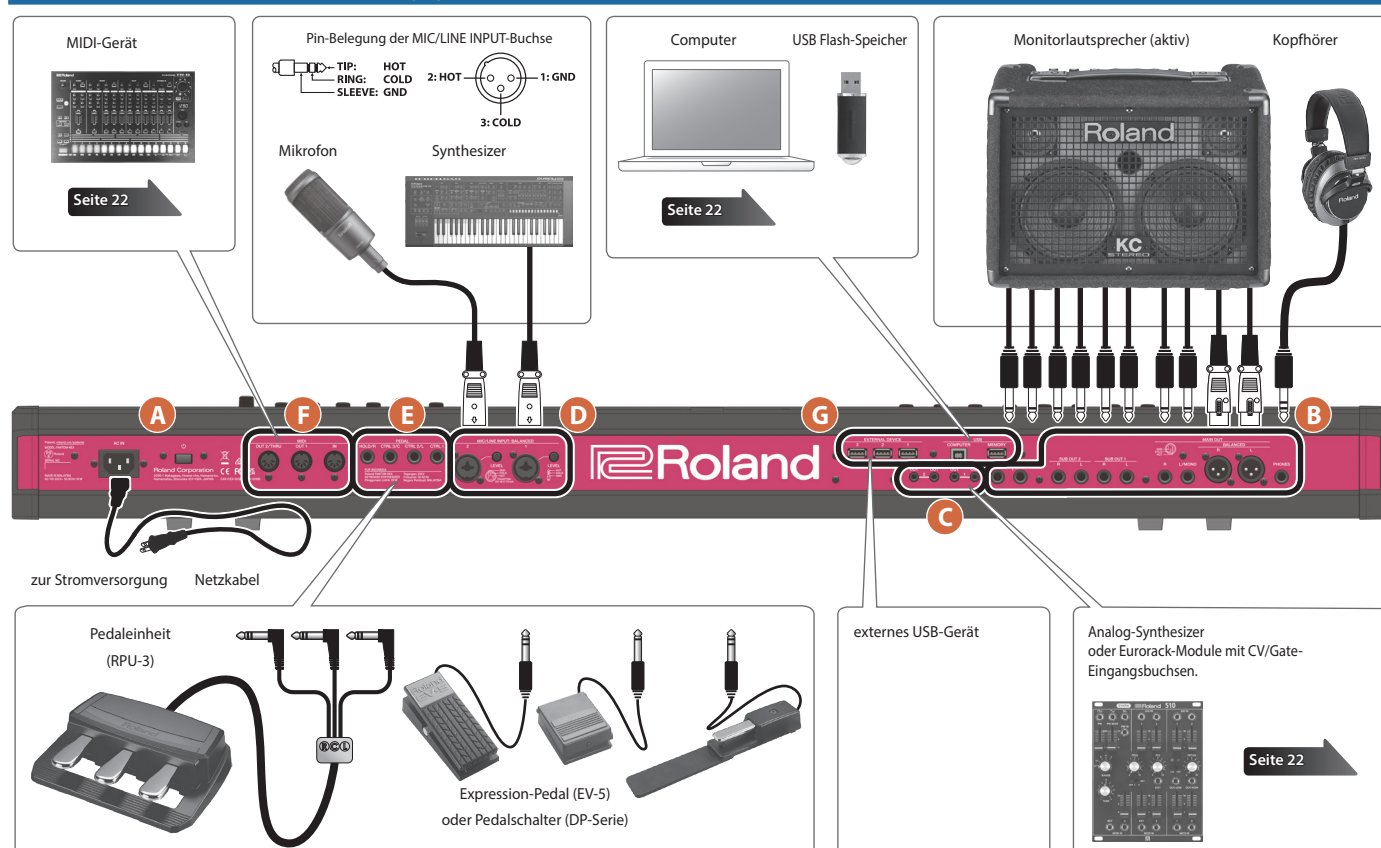
9 Sequencer-Sektion

Controller	Beschreibung
TONE CATEGORY-Taster [1]–[16]	Diese ermöglichen die Auswahl von Tones der einzelnen Kategorien. Abhängig von anderen Einstellungen werden diese Taster auch für andere Funktionen wie z.B. die TR-REC-Eingabe oder als Auswahl-taster für die SCENE CHAIN-Funktion verwendet.
[■STOP]-Taster	Dieser stoppt das Playback oder die Aufnahme bzw. stoppt das Playback der Group oder des Songs.
[▶PLAY]-Taster	Dieser startet das Playback des Pattern, der Group oder des Songs.
[●REC]-Taster	Dieser aktiviert die Aufnahmebereitschaft.
[TR-REC]-Taster	Dieser aktiviert den TR-REC-Modus. (S. 20)
[PATTERN]-Taster	Dieser ruft den PATTERN-Bildschirm auf.
[GROUP]-Taster	Dieser ruft den GROUP-Bildschirm auf.
[SONG]-Taster	Dieser ruft den SONG-Bildschirm auf.
[RHYTHM PATTERN]-Taster	Dieser ruft den RHYTHM PATTERN-Bildschirm auf.

10 Pad-Sektion

Controller	Beschreibung
[HOLD]-Taster	Dieser schaltet die Halte-Funktion ein bzw. aus (der Sound wird auch bei Loslassen eines Pads weiter gespielt).
[BANK]-Taster	Dieser schaltet die Pad Bank um.
[CLIP BOARD]-Taster	Dieser ermöglicht das Bewegen bzw. Kopieren eines Samples zwischen zwei Pads.
[PAD MODE]-Taster	Dieser ruft die Funktionen auf, die den Pads zugeordnet werden können. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und diesen Taster drücken, werden der Edit-Bildschirm des aktuell gewählten Pad sowie damit zusammen hängende Bildschirm-Anzeigen aufgerufen.
[SAMPLING]-Taster	Dieser ruft die Sampling-Funktion auf.
Pads [1]–[16]	Diese spielen die den Pads zugewiesenen Samples ab. Sie können den Pads auch andere Funktionen zuordnen.

Die Rückseite (Anschlüsse für externes Equipment)

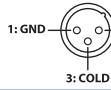


* Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.

A Stromversorgung

Controller	Beschreibung
[POWER]-Schalter	Dieser schaltet das Instrument ein bzw. aus. zum Anschluss des beigefügten Netzkabels.
AC IN-Buchse	Um Fehlfunktionen bzw. eventuellen Beschädigungen vorzubeugen, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle Geräte ausgeschaltet, wenn Sie Kabelverbindungen vornehmen.

B OUTPUT-Buchse

Controller	Beschreibung
PHONES-Buchse	zum Anschluss eines Stereokopfhörers. Auch nach Anschluss eines Kopfhörers wird das Audiosignal weiterhin über die OUTPUT-Buchsen und BALANCED OUT-Buchsen ausgegeben.
MAIN OUT-Buchse (L, R) (symmetrisch)	Dieses sind die symmetrischen Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals an ein Mischpult-System.  Pin-Belegung der MAIN OUT-Buchsen
MAIN OUT-Buchse (L/MONO, R)	Dieses sind die Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals. Verkabeln Sie für den Monobetrieb nur die L/ MONO-Buchse.
SUB OUT 1-Buchsen (L, R)	Dieses sind die Sub-Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals.
SUB OUT 2-Buchsen (L, R)	Dieses sind die Sub-Ausgangsbuchsen für die Ausgabe des Audiosignals.
ANALOG FILTER OUT-Buchse (1, 2)	Über diese Buchsen wird das Signal ausgegeben, das vorher durch die Analog Filter-Sektion geleitet wurde.

C CV/GATE-Buchsen

Controller	Beschreibung
GATE OUT-Buchsen (1, 2)	Über diese Buchsen werden Note On/Off-Befehle gesendet. Die Ausgangsspannung ist +5 V. Abhängig von den Einstellungen kann GATE OUT 2 auch als CV OUT verwendet werden.
CV OUT-Buchsen (1, 2)	Über diese Buchse werden Tonhöhen-Informationen gesendet. Wenn Sie die Transponierung bzw. Oktavierung verwenden, ändert sich entsprechend die übertragene Spannung. Diese Anschlüsse unterstützen das OCT/V-Format (Hz/V wird nicht unterstützt).

D INPUT-Buchse

Controller	Beschreibung
MIC/LINE INPUT-Buchsen (1, 2) (symmetrisch)	zum Anschluss eines Mikrofons, Audiogeräts, Synthesizers usw. Damit das Signal des an den MIC/LINE INPUT-Buchsen angeschlossenen Instruments/Geräts zu hören ist, müssen Sie den Parameter AUDIO IN auf „ON“ stellen (nach Einschalten des Instruments ist immer „OFF“ eingestellt). Wählen Sie [MENU] → <EFFECTS EDIT> → <AUDIO IN> und drücken Sie den [F1] (AUDIO IN)-Regler, um die Einstellung „ON“ zu wählen. Die MIC/LINE INPUT-Buchsen sind als Combo-Buchsen ausgeführt (XLR bzw. TRS-Klinke). Die XLR-Anschlüsse unterstützen eine 48 V-Phantomspannung für Kondensator-Mikrofone (DC 48 V, 10 mA Max). Die Eingabe eines Stereosignals mithilfe eines TRS-Steckers wird nicht unterstützt.
LEVEL-Regler (1, 2)	Dieser bestimmt die Lautstärke des an der MIC INPUT-Buchse anliegenden Signals. 

E FOOT PEDAL-Buchsen

Controller	Beschreibung
PEDAL-Buchse (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	Wenn Sie ein Haltepedal (DP-Serie; zusätzliches Zubehör) an die HOLD/R-Buchse anschließen, können Sie darüber den Sound halten. Sie können den an den CTRL 1-, CTRL 2/L- und CTRL 3/C-Buchsen angeschlossenen Pedalen verschiedene Funktionen zuordnen. Verwenden Sie nur das empfohlene Expression-Pedal. Die Benutzung von Expression-Pedalen anderer Hersteller kann zu Fehlfunktionen oder/und Beschädigungen des Geräts führen.

F MIDI-Buchsen

Controller	Beschreibung
MIDI-Anschlüsse (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	zum Anschluss an externe MIDI-Instrumente. Der OUT 2/THRU-Anschluss funktioniert entweder als MIDI THRU oder als MIDI OUT.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

G USB-Anschluss

Controller	Beschreibung
USB MEMORY-Anschluss	Verwenden Sie einen handelsüblichen USB Flash-Speicher. Es kann keine Garantie für die Funktionsfähigkeit des verwendeten handelsüblichen USB Flash-Speichers übernommen werden.
USB COMPUTER-Anschluss	zum Anschluss an einen Rechner zwecks Austausch von Spiel- und Kontrolldaten sowie Audiodaten. • Verwenden Sie kein USB-Kabel, das nur für Aufladezwecke gedacht ist. Aufladekabel können keine Daten übertragen.
EXT DEVICE-Buchse (1, 2, 3)	zum Anschluss externer USB MIDI-Geräte.

Einleitung

Einschalten

- * Stellen Sie sicher, dass Sie die Geräte korrekt verkabelt und die Reihenfolge beim Einschalten beachtet haben. Schalten Sie die Instrumente bzw. Geräte immer in der vorgeschriebenen Reihenfolge ein, um Fehlfunktionen vorzubeugen.

1. Regeln Sie die Lautstärke am Instrument auf Minimum.

Regeln Sie die Lautstärke an den angeschlossenen Geräten ebenfalls auf Minimum.

2. Drücken Sie den [ON]-Schalter.

Das Instrument wird eingeschaltet und die Bildschirm-Anzeige aktiviert.

3. Schalten Sie die externen Geräte ein.

4. Stellen Sie die Lautstärke der externen Geräte ein.

5. Stellen Sie die Lautstärke am Instrument ein.

Ausschalten

1. Regeln Sie die Lautstärke am Instrument auf Minimum.

Regeln Sie die Lautstärke an den angeschlossenen Geräten ebenfalls auf Minimum.

2. Schalten Sie die externen Geräte aus.

3. Drücken Sie den [ON]-Schalter.

Das Instrument wird ausgeschaltet.

- * Regeln Sie vor Ein- und Ausschalten immer die Lautstärke auf Minimum. Auch bei minimaler Lautstärke ist beim Ein- und Ausschalten eventuell ein leises Nebengeräusch hörbar. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.
- * Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, müssen Sie nach Ausschalten das Netzkabel aus der Steckdose ziehen. Siehe „Das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen“ (S. 2).

Die Automatische Abschaltfunktion (Auto Off)

Das Instrument wird nach einer voreingestellten Zeit von Inaktivität (Spielen von Klängen oder eines Song, Bewegen eines Reglers, Drücken eines Tasters) automatisch ausgeschaltet (Auto Off-Funktion).



Wenn Sie die automatische Abschaltung nicht wünschen, können Sie diese Funktion de-aktivieren.

WICHTIG

- Bei Ausschalten werden die bis dahin geänderten, aber noch nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Sichern Sie daher wichtige Daten regelmäßig.
- Wenn das Instrument automatisch ausgeschaltet wurde, müssen Sie dieses manuell wieder einschalten.

Verändern der Auto Off-Einstellung

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Der MENU-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie <SYSTEM>.

Der SYSTEM-Bildschirm erscheint.

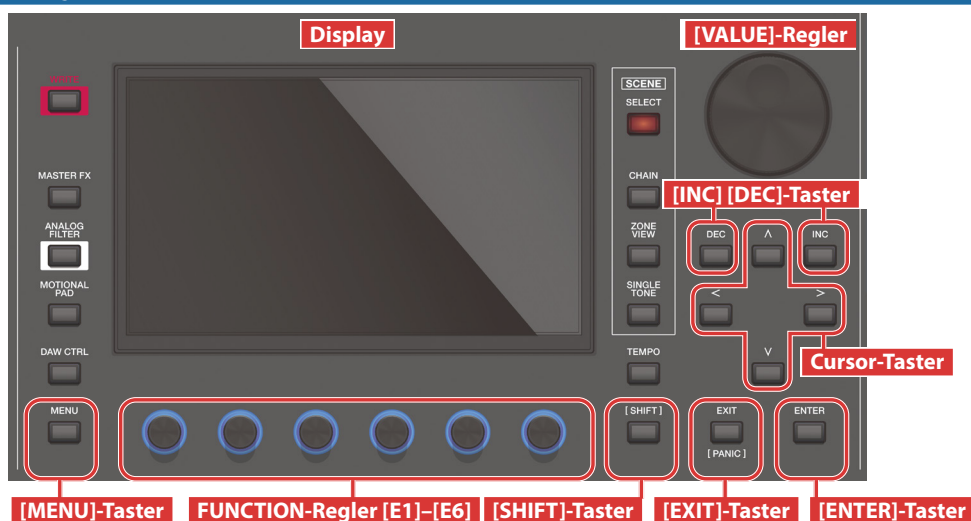
3. Berühren Sie <GENERAL>.

4. Wählen Sie „Auto Off“ und danach die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Auto Off	Off	Das Instrument wird nicht automatisch ausgeschaltet.
	30 min	Das Instrument wird nach 30 Minuten Inaktivität automatisch ausgeschaltet.
	240 min (Voreinstellung)	Das Instrument wird nach 240 Minuten Inaktivität automatisch ausgeschaltet.

5. Um die geänderte Einstellung zu sichern, drücken Sie bei angezeigtem System-Bildschirm den [WRITE]-Taster.

Grundsätzliche Bedienung



Editieren eines Wertes

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Wert zu verändern.

[INC] [DEC]-Taster

Drücken des [INC]-Tasters erhöht den Wert, Drücken des [DEC]-Tasters verringert den Wert.

Aktion	Bedienvorgang
Kontinuierliches Verändern eines Wertes	Halten Sie den [DEC]-Taster oder [INC]-Taster gedrückt.
Schnelles Verändern eines Wertes	Halten Sie den [INC]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DEC]-Taster bzw. halten Sie den [DEC]-Taster gedrückt und drücken Sie den [INC]-Taster.
Verändern eines Wertes in größeren Schritten	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [DEC]-Taster bzw. halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [INC]-Taster.

[VALUE]-Regler

Drehen des Rads im Uhrzeigersinn erhöht den Wert, Drehen des Rads entgegen des Uhrzeigersinns verringert den Wert.

Aktion	Bedienvorgang
Verändern eines Wertes in größeren Schritten	Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drehen Sie das [VALUE]-Rad.

Bildschirm (berührungsempfindlich)

Sie können mit dem Finger ein Symbol berühren, dessen Wert verändern bzw. die Positionen für Regler und Fader verschieben.

NUMERIC-Fenster

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [ENTER]-Taster drücken, erscheint ein Fenster mit Ziffern. Mithilfe dieses Fensters können Sie direkt Zahlenwerte eingeben.

WICHTIG

Für einige Parameter können keine Zahlenwerte eingegeben werden.

Bewegen des Cursor

In einem Bildschirm bzw. Fenster werden mehrere Parameter angezeigt. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert mit den [INC] / [DEC]-Tastern oder dem [VALUE]-Rad.

Bewegen Sie den Cursor mit den Cursor-Tastern an die gewünschte Position.

Cursor [▲] [▼] [◀] [▶]-Taster

Der Cursor wird in der Pfeilrichtung des gedrückten Cursor-Tasters bewegt.

Aktion	Bedienvorgang
Kontinuierliches Bewegen des Cursors	Halten Sie einen der Cursor-Taster gedrückt.
Schnelles Bewegen des Cursors	Halten Sie einen Cursor-Taster gedrückt und drücken Sie den jeweils gegenüberliegenden Cursor-Taster.

Bildschirm (berührungsempfindlich)

Wenn Sie im Bildschirm einen Parameterwert bzw. ein Symbol berühren, wird der Cursor auf die entsprechende Position bewegt.

WICHTIG

Bei Berühren einiger Symbole wird der Cursor nicht bewegt.

Bestätigen eines Wertes oder Abbrechen des Vorgangs

[ENTER]-Taster

Dieser bestätigt die Eingabe eines Wertes bzw. führt einen Vorgang aus. Wenn Sie den Cursor auf einen Tone oder Parameter bewegen und Sie dann den [ENTER]-Taster drücken, erscheint eine Liste, in der Sie die Einstellung verändern können.

[EXIT]-Taster

Dieser wählt wieder die vorherige Bildschirm-Anzeige aus bzw. schließt das angezeigte Bildschirm-Fenster.

Bildschirm (berührungsempfindlich)

Die im Bildschirm erscheinenden Bestätigungs-Symbole <OK> oder <SELECT> haben die gleiche Funktion wie der [ENTER]-Taster, das Symbol <EXIT> hat die gleiche Funktion wie der [EXIT]-Taster.

**[SHIFT]-Taster**

Dieser Taster ruft Zusatzfunktionen von Bedientastern auf.

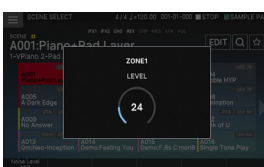
Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und zusätzlich einen anderen Taster drücken, wird ein Edit-Bildschirm des benutzten Tasters aufgerufen (Kurzbezahl).

FUNCTION-Regler [E1]–[E6]

Diese Regler führen die Funktion aus, die ihnen in jedem der Bildschirme zugewiesen ist, wie z.B. Editieren von Parametern oder Scrollen von Listen oder Reitern.

Durch Drücken eines Reglers können Sie einen Wert wie mit einem Taster verändern.

Regler- und Fader-Bewegungen



Wenn Sie mit einem Regler oder Fader eine Einstellung verändern, erscheinen die geänderten Parameter und deren Werte in einem zusätzlichen Bildschirm-Fenster. Das Bildschirm-Fenster wird nach kurzer Zeit wieder automatisch geschlossen.

Einige Parameter zeigen keine zusätzlichen Bildschirm-Fenster an.

[MENU]-Taster

Dieser ruft verschiedene Funktionen und die System-Einstellungen auf. Sie können den Menu-Bildschirm auch wie folgt erreichen: Berühren Sie das <≡>-Symbol oben links im SCENE SELECT-Bildschirm.

Die in dieser Anleitung beschriebenen Bedienvorgänge

Bedienvorgänge wie „Editieren eines Wertes“, „Bewegen des Cursor“, „Bestätigen einer Eingabe/Abbrechen eines Vorgangs“ oder „Navigation zu einer Bildschirm-Anzeige“ können, wie vorher beschrieben, auf mehrfache Arten erfolgen. (Beispiele: „Betätigen von Tastern“, „Berühren eines Symbols im Bildschirm“, „Bewegen des Reglers“ usw.)

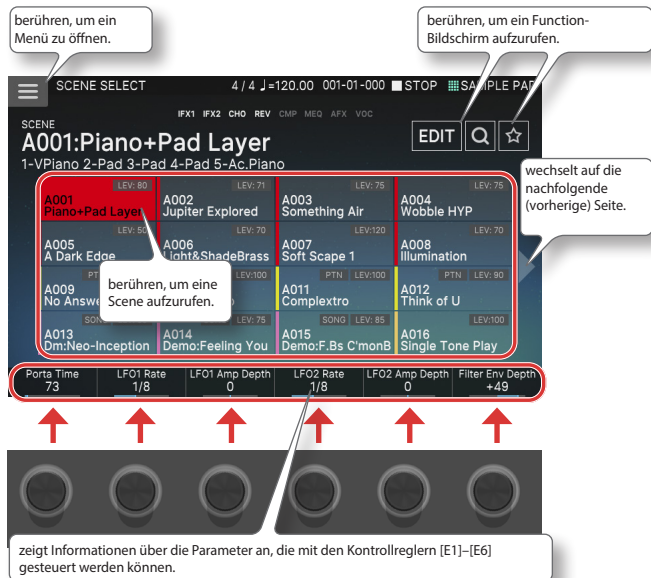
Um die Beschreibung nicht unnötig zu verkomplizieren, wird der Vorgang verkürzt beschrieben wie z.B., „Bewegen Sie den Cursor auf * und verändern Sie den Wert“. Sie können dann selber bestimmen, wie Sie den entsprechenden Bedienvorgang ausführen möchten.

Bedienung über den Bildschirm

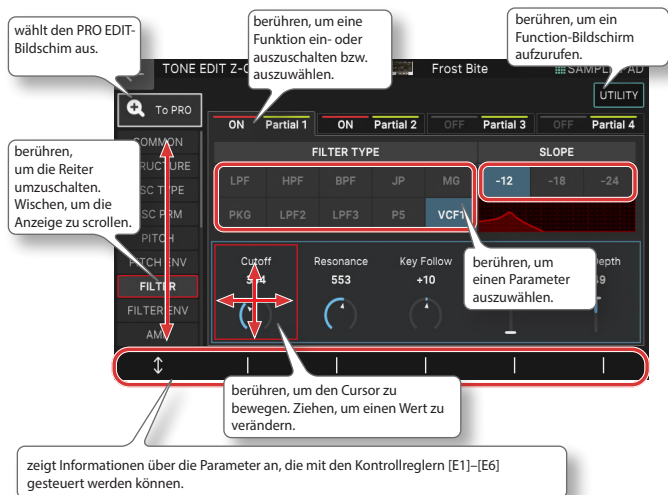
Dieses Instrument besitzt ein berührungsempfindlichen Bildschirm. Sie können darüber verschiedene Vorgänge durch Berühren eines der Symbole ausführen. Beachten Sie bei der Arbeit mit dem Touch Screen die folgenden Punkte.

- Drücken Sie mit dem Finger nur leicht auf den Bildschirm. Wenn Sie zu stark drücken oder einen Gegenstand verwenden (wie z.B. einen Stift), kann der Bildschirm beschädigt werden. Verwenden Sie für das Berühren ausschließlich Ihre Finger.
- Text in eckigen Klammern [] bezeichnen Taster auf der Bedienoberfläche. Text in Pfeilsymbolen < > bezeichnen Taster oder Regler im Bildschirm.

SCENE SELECT-Bildschirm



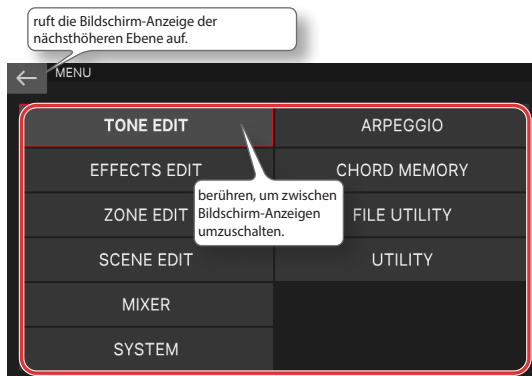
TONE EDIT-Bildschirm



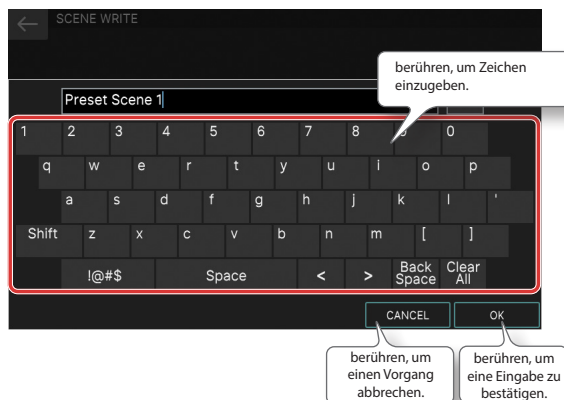
ZONE VIEW-Bildschirm



MENU-Bildschirm



RENAME-Bildschirm

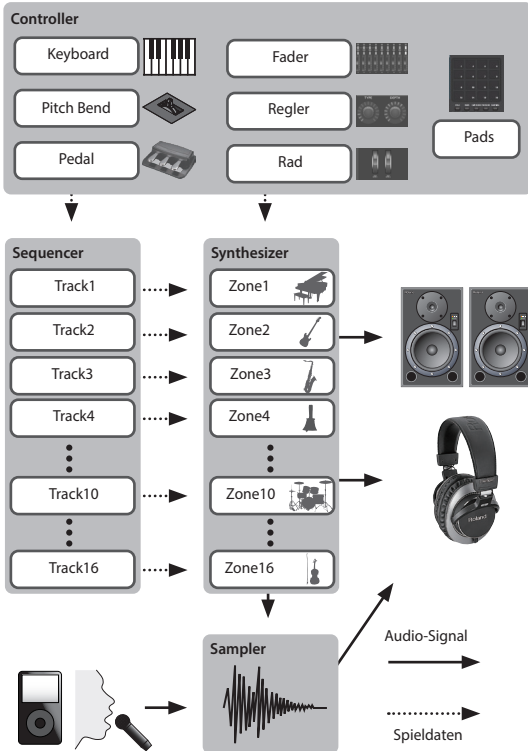
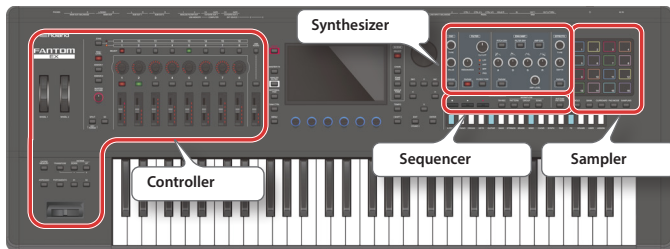


HINWEIS

Wenn Sie nicht mehr wissen, in welchem Menü Sie sich befinden, können Sie den SCENE SELECT-Bildschirm wieder erreichen, indem Sie mehrfach den [EXIT]-Taster drücken oder den [SCENE SELECT]-Taster drücken.

Überblick über das Instrument

Das Instrument besitzt vier Bereiche: Controller, Synthesizer, Sequencer und Sampler.



Controller

Zu diesem Bereich gehören die Tastatur, der Pitch Bend/Modulationshebel, die Räder, die Regler, die Fader und die an der Rückseite angeschlossenen Pedale. Wenn Sie eine Aktion ausführen (z.B. Drücken einer Taste oder Drücken eines Pedals), werden diese Informationen in MIDI-Steuerdaten umgewandelt und an die interne Klangerzeugung und an externe MIDI-Instrumente übertragen.

Synthesizer

In diesem Bereich werden die Klänge (Sounds) erzeugt. Der erzeugte Sound wird dann als Audiosignal über die OUTPUT-Buchsen und die PHONES-Buchse ausgegeben.

Sequencer

In diesem Bereich können Sie Patterns mithilfe des 16-Spur Sequencers aufnehmen. Spieldaten für die Sounds der 16 Zonen können direkt in den 16 Spuren aufgezeichnet werden. Sie haben drei Aufnahme-Methoden zur Verfügung: Realtime (Echtzeit), Step (Einzelschritt-Eingabe) und TR-REC. Sie können Patterns in Gruppen zusammen fassen und diese Gruppen in eine gewünschte Reihenfolge bringen, um ein Song zu erstellen.

Pattern

Ein Pattern beinhaltet Spiel- und Kontrolldaten für einen einzelnen Tone. Bis zu acht Patterns können innerhalb eines Tracks platziert werden. Ein Pattern kann aus bis zu 64 Takten bestehen.

Group

In einer Gruppe können Sie Patterns eines Tracks kombinieren. Ein Scene kann bis zu 16 Gruppen beinhalten.

Song

Durch Setzen von Gruppen in der gewünschten Reihenfolge können Sie einen Song erstellen. Für eine Scene kann ein Song erstellt werden.

Sampler

In der Sampler-Sektion können Sie Audiodaten (Samples) aufnehmen, entweder über die Tastatur gespielte Sound oder ein externes Audiosignal (Mikrofon, Audiogerät usw.). Das aufgenommene Sample kann durch Drücken eines Pad abgespielt werden.

Sample

Ein Sample ist eine aufgenommene Audiodatei. Sie können für jedes Sample eine Loop-Strecke definieren, weitere Einstellungen vornehmen und das Sample einem der Pads zuweisen.

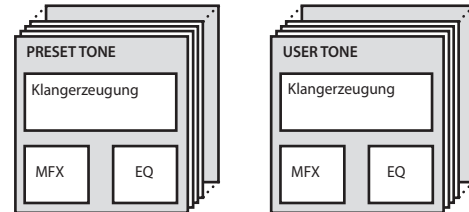
Die verschiedenen Soundbereiche

TONE

Ein „Tone“ ist die kleinste Einheit eines Sounds.

Er besteht aus einem Klang und Effekten (MFX+EQ).

Wählen Sie den gewünschten Tone über die Tone Category-Taster [1]–[16] aus.



Sie können einen Tone editieren und als „User Tone“ speichern.

Einige Tones sind „Drum Kits“. Diese wiederum bestehen aus einer Sammlung von Schlagzeug- und Percussion-Sounds.

Für jede Taste (Notennummer) wird ein unterschiedlicher Schlagzeug-/Percussion-Sound gespielt.

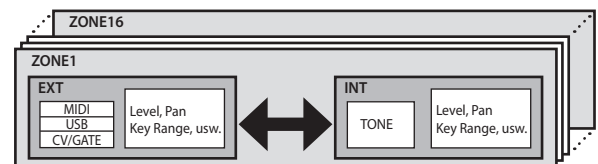
ZONE

Eine Zone entspricht einem „Container“, innerhalb dessen der Tone gespielt wird.

Um einen Tone spielen zu können, muss dieser eine Zone zugeordnet werden. Sie können für jede der Zonen bestimmen, ob diese mit der Tastatur verbunden ist und dafür Einstellungen vornehmen (Key Range, Volume, Pan und Controller-Empfangeinstellungen).

Sie können die 16 Zonen frei kombinieren, z.B. um Sound Stacks zu spielen (mehrere Zonen übereinander geschichtet), mehrere Sounds nebeneinander zu legen (Splits) oder auch Sounds zu programmieren, die für einen bestimmten Song verwendet werden sollen.

Sie können eine oder mehrere Zonen auch dazu verwenden, um externe Soundmodule oder Klangerzeuger wie Software-Synthesizer anzusteuern (EXT ZONE).



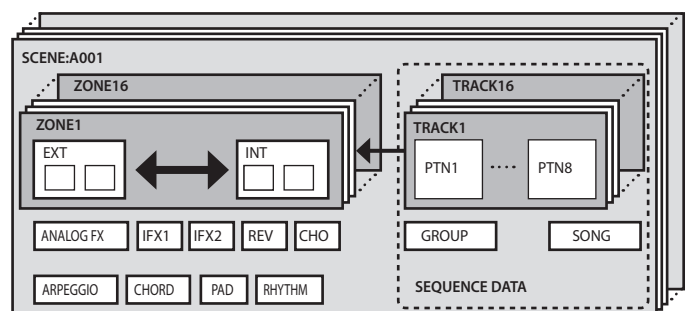
SCENE

In einer Scene sind alle Einstellungen festgehalten: Einstellungen für jede der Zonen (Tone, MFX, Volume, usw.), allgemeine Einstellungen für die Zonen (Reverb, Delay, IFX, Analog Filter usw.) und die Sequencer-Daten für jede der Zonen.

Sie können eine Song-Idee oder eine Phrase als Scene speichern und für jeden Song eine entsprechende Scene erzeugen.

Im SCENE SELECT-Bildschirm, der nach dem Einschalten erscheint, können Sie die gesicherten Scenes direkt aufrufen.

Mithilfe der SCENE CHAIN-Funktion können Sie Scenes in einer gewünschte Reihenfolge bringen (z.B. für eine bestimmte Song- oder/und Sound-Reihenfolge). (S. 15)



Spiele des Instruments

Auswahl eines Sounds (SCENE/TONE)

Auswahl einer Scene

1. Drücken Sie den [SCENE SELECT]-Taster.

Der SCENE SELECT-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie eines der Scene-Symbole auf dem Bildschirm, um die entsprechende Scene aufzurufen.

Das Symbol der gewählten Scene erscheint farbig.



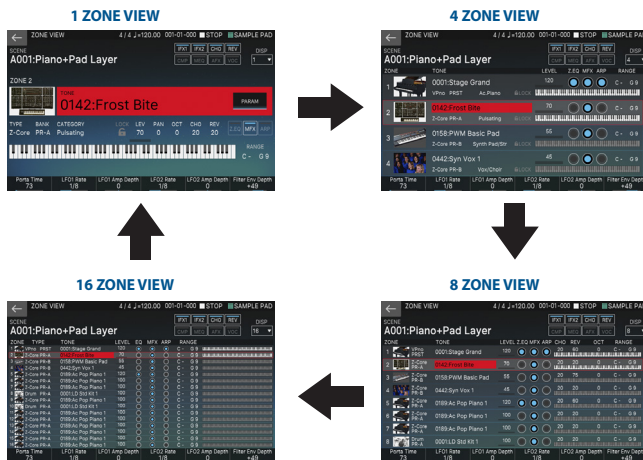
Es sind 16 Scene-Symbole in einem 4x4-Gitter angeordnet. Wenn Sie das ◀ (▶)-Symbol am linken oder rechten Rand des Bildschirms berühren, werden die vorherigen bzw. nachfolgenden 16 Scene-Symbole angezeigt.

Auswählen eines Töne

1. Drücken Sie den [ZONE VIEW]-Taster.

Der ZONE VIEW-Bildschirm erscheint.

Jedesmal, wenn Sie den [ZONE VIEW]-Taster drücken, wird die VIEW-Nummer (die Anzahl der Zonen, die gleichzeitig angezeigt werden), umgeschaltet.



2. Drücken Sie einer der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster, um die gewünschte Zone auszuwählen, die gesteuert werden soll.

Um eine der Zonen 9–16 auszuwählen, drücken Sie den [ZONE 1-8/9-16]-Taster und danach einen der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster.

3. Drücken Sie einen der Tone Category-Taster [1]–[16], um die gewünschte Soundgruppe auszuwählen.

4. Bewegen Sie den Cursor auf den Tone-Namen und wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [INC]/[DEC]-Tastern den gewünschten Tone aus.



- Wenn sich der Cursor auf dem Tone-Namen befindet, drücken Sie den [ENTER]-Taster, um eine „TONE LIST“ aufzurufen.

Spiele von verschiedenen Sounds übereinander (Layer)

1. Drücken Sie die ZONE INT/EXT-Taster der Zonen, die übereinander gelegt werden sollen, so oft, bis die Taster-Anzeigen rot leuchten.
2. Drücken Sie den ZONE SELECT-Taster der Zone, die als aktuelle Zone bestimmt werden soll.

Auf der Tastatur werden die Sounds übereinander gespielt, deren Zonen-Anzeige rot leuchtet.

WICHTIG

Zonen, deren ZONE INT/EXT-Taster grün leuchten, steuern externe MIDI-Instrumente an.

Um auf die interne Klangerzeugung umzuschalten, gehen Sie wie folgt vor: Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den grün leuchtenden ZONE [INT/EXT]-Taster. Die Farbe wechselt auf „rot“ (Steuerung der internen Klangerzeugung).

Spiele von verschiedenen Sounds nebeneinander (Split)

1. Drücken Sie den [SPLIT]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Im oberen Bereich wird der Tone der Zone 1 und im unteren Bereich der Tone der Zone 4 gespielt.

2. Um den Split-Modus wieder auszuschalten, drücken Sie den [SPLIT]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

Nach Ausschalten der Split-Funktion werden die oberen und unteren Notenbegrenzungen (KEY RANGE) aufgehoben und wieder der Layer-Status aktiviert.

Verschieben des Splitpunkts

1. Halten Sie den [SPLIT]-Taster gedrückt und spielen Sie die gewünschte Note auf der Tastatur.

Im Bildschirm wird die aktuelle Einstellung angezeigt. Wenn Sie den [SPLIT]-Taster wieder loslassen, erscheint wieder die vorherige Anzeige. Die Note des Splitpunktes gehört zur ZONE 1-Sektion.

HINWEIS

- Wenn Sie den Sound des oberen Bereichs wechseln möchten, drücken Sie den ZONE SELECT [1]-Taster. Wenn Sie den Sound des unteren Bereichs wechseln möchten, drücken Sie den ZONE SELECT [4]-Taster. Wählen Sie dann den gewünschten Klang aus.
- Mithilfe der KEY RANGE-Funktion können Sie für jede Zone einen eigenen Tastaturbereich einstellen.

Versetzen der Tonhöhe in Halbtonschritten (Transpose)

1. Halten Sie den [TRANPOSE]-Taster und drücken Sie den OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

- Sie können den Sound in einem Bereich von [-5]–[+6] Halbtönen transponieren.
- Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, halten Sie den [TRANPOSE]-Taster gedrückt und drücken Sie beide OCTAVE [DOWN]/[UP]-Taster gleichzeitig.

Versetzen der Tonhöhe in Oktavschritten (Octave)

1. Drücken Sie den OCTAVE [DOWN]- oder [UP]-Taster.

- Sie können den Sound in einem Bereich von ± 3 Oktaven verschieben.
- Um wieder die originale Tonhöhe zu erreichen, drücken Sie beide OCTAVE [DOWN]- und [UP]-Taster gleichzeitig.

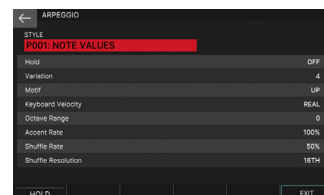
Spiele von Arpeggios

Mit der „Arpeggio“-Funktion werden die Noten eines Akkords aufgebrochen und nacheinander nach einem bestimmten Muster automatisch abgespielt.

1. Stellen Sie in der ZONE VIEW-Anzeige den Parameter ARP für die gewünschte Zone auf „ON“.



2. Drücken Sie den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



3. Spielen Sie einen Akkord auf der Tastatur.

Das Arpeggio wird für die Sounds der Zonen gespielt, die eingeschaltet sind.

4. Bewegen Sie den Cursor auf „STYLE“ und wählen Sie die gewünschte Stilrichtung aus.

Das Arpeggio wird entsprechend verändert gespielt.

5. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [ARPEGGIO]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

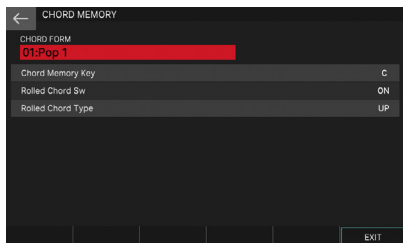
HINWEIS

In Verbindung mit der Chord Memory-Funktion können Sie Arpeggiomuster durch Spielen nur einer Note erzeugen.

Spielen von Akkorden (Chord Memory)

Mithilfe der Chord Memory-Funktion können Sie Akkorde durch Drücken nur einer Taste spielen.

1. Drücken Sie den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.



2. Spielen Sie auf der Tastatur.

Der Akkord wird auf Grundlage der aktuell gewählten Akkordform gespielt.

3. Bewegen Sie den Cursor auf „CHORD FORM“ und wählen Sie die gewünschte Akkordform aus.

Der Akkord wird entsprechend verändert gespielt.

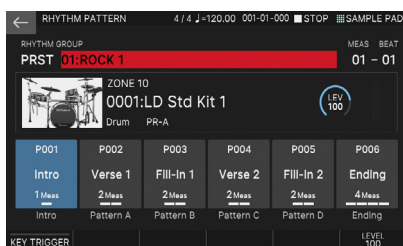
4. Um diese Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [CHORD MEMORY]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

Auswählen/Spielen von Rhythmus-Patterns

Sie können zu einem Rhythmus-Pattern spielen.

1. Drücken Sie den [RHYTHM PATTERN]-Taster.

Der RHYTHM PATTERN-Bildschirm erscheint.



2. Bewegen Sie den Cursor auf „RHYTHM GROUP“.
3. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad die Rhythmus-Gruppe aus.
4. Berühren Sie eines der Felder zwischen <Intro>–<Ending>, um das entsprechende Rhythmus-Pattern abzuspielen.

Das Rhythmus-Pattern wird gespielt.

HINWEIS

Um das Rhythmus-Pattern zu stoppen, berühren Sie das entsprechende Symbol.

Verändern des Tempos

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster, um den TEMPO-Bildschirm aufzurufen.
2. Passen Sie mit dem [VALUE]-Regler das Tempo an.

HINWEIS

Sie können das Tempo auch durch mehrfaches Drücken des [TEMPO]-Tasters eingeben (Tap Tempo-Funktion). Drücken Sie dafür den [TEMPO]-Taster mindestens 3x gleichmäßig im gewünschten Tempo.

Verwendung der Fader und Kontrollregler

1. Wählen Sie mit dem [ZONE 1-8/9-16]-Taster die gewünschte Zonen-Gruppe aus (ZONE1–ZONE8 / ZONE9–ZONE16).
2. Drücken Sie einer der Function Select-Taster, um den gewünschten Parameter auszuwählen, der gesteuert werden soll.

Taster	Beschreibung
[PAN/LEVEL]-Taster	Die Kontrollregler steuern das Panorama der Zonen, die Fader steuern die Lautstärke der Zonen.
[ASSIGN1]-Taster [ASSIGN2]-Taster	Sie können mit den Kontrollreglern und Fadern die Parameter steuern, die in der Voreinstellung einer Scene zugeordnet bzw. im System eingestellt sind. Über ASSIGN1 werden Parameter einer Scene gesteuert. Über ASSIGN2 werden System-Parameter gesteuert.

3. Bewegen Sie einen der Regler bzw. Fader auf der Bedienoberfläche.

Der Sound wird entsprechend verändert.

HINWEIS

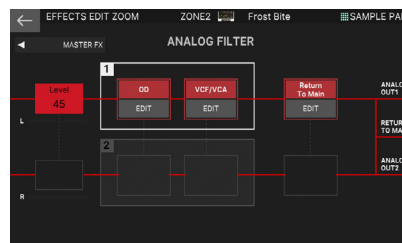
Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und eine der Taster [ASSIGN1] oder [ASSIGN2] drücken, wird der entsprechende Editier-Bildschirm aufgerufen, in dem Sie Parameter zuordnen können. Weitere Details finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Anwendung des Analog Filter

Das Instrument besitzt einen analogen Filter, der viel Spielraum für kreatives Sound Design bietet.

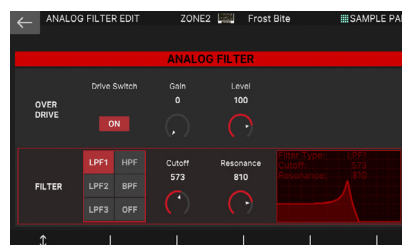
1. Drücken Sie den [ANALOG FILTER]-Taster.

Der Analog Filter-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie <EDIT>.

Der ANALOG FILTER Edit-Bildschirm erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Sektion	Beschreibung
OVERDRIVE	Dieser regelt die Stärke des Verzerrer-Effekts.
FILTER	Dieses ist ein analoges Filter mit fünf Typen.

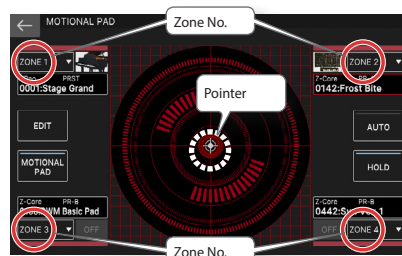
Gleichzeitiges Verändern der Lautstärke mehrerer Zonen gleichzeitig (Motional Pad)

Mithilfe der Motional Pad-Funktion können Sie im Touch Screen die Lautstärke von vier Zonen gleichzeitig steuern und darüber Klangänderungen erzeugen.

1. Drücken Sie den [MOTIONAL PAD]-Taster.

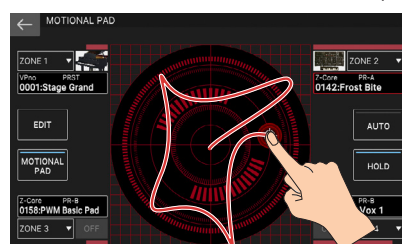
Der MOTIONAL PAD-Bildschirm erscheint.

Die Anzahl der Zonen, die mit der Motional Pad-Funktion verwendet werden können, erscheint im Zonennummern-Bereich in den vier Ecken des Bildschirms. Wenn eine Zone ausgeschaltet sein sollte, drücken Sie den entsprechenden ZONE INT/EXT-Taster [1]–[8], um sie einzuschalten.



2. Ziehen Sie den Kreis in der Mitte des Bildschirms an die gewünschte Position.

Die Lautstärke-Balance der vier Zonen wird entsprechend verändert.

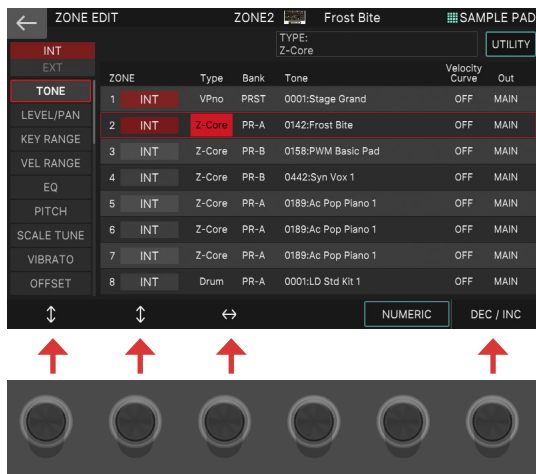


Editieren

Editieren einer Zone

Das Instrument besitzt 16 Zonen und Sie können Einstellungen für u.a. Lautstärke (Level), Equalizer (EQ) und Spielbereich (KBD) vornehmen.

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Der MENU-Bildschirm erscheint.
3. Berühren Sie <ZONE EDIT>.
Der ZONE EDIT-Bildschirm erscheint.
4. Drücken Sie einer der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster, um die gewünschte Zone auszuwählen, die gesteuert werden soll.
Um eine der Zonen 9–16 auszuwählen, drücken Sie den [ZONE 1-8/9-16]-Taster und danach einen der [1]–[8]-Taster.
5. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.



Sie können mit den [E1]–[E6]-Reglern die Reiter umschalten, den Cursor bewegen und Parameter direkt verändern.

WICHTIG

Die geänderten Zone-Parameter sind nur temporär im Arbeitsspeicher festgehalten. Die Einstellungen im Arbeitsspeicher werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder eine andere Zone auswählen.

Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang für eine Scene aus (S. 15).

HINWEIS

Details zu den Parametern finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Editieren eines Tone

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Wählen Sie den gewünschten Tone aus. Siehe „Auswahl eines Sounds (SCENE/TONE)“ (S. 12).
2. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Der MENU-Bildschirm erscheint.
3. Berühren Sie <TONE EDIT>.
Der TONE EDIT ZOOM-Bildschirm erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Sie können mit den [E1]–[E6]-Reglern die Reiter umschalten und Parameter direkt verändern.

HINWEIS

- Sie können die Reiter umschalten, um verschiedene Parameter zu editieren.
- Wenn Sie Tones im Detail editieren möchten, wählen Sie den TONE EDIT PRO-Bildschirm aus. Weitere Details finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).
- Details zu den Tone-Parametern finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).
- Zusätzlich zu den Editier-Optionen im TONE EDIT ZOOM-Bildschirm können Sie einen Tone auch direkt mit den Reglern und Tastern in den Sektionen OSC, FILTER und ENV/AMP auf der rechten Seite der Bedienoberfläche verändern (S. 5).

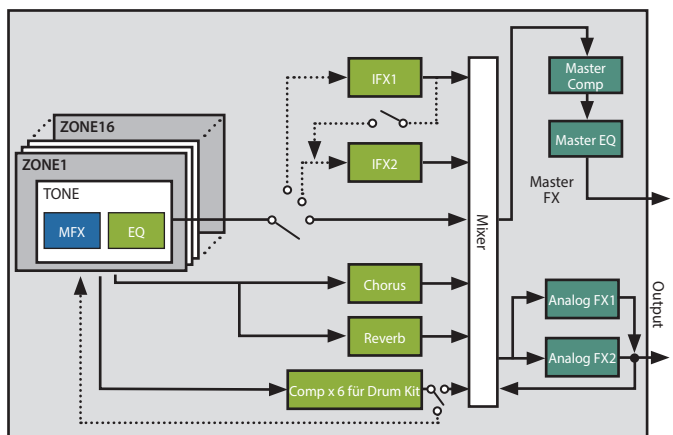


WICHTIG

Die geänderten Tone-Parameter sind nur temporär im Arbeitsspeicher festgehalten. Die Einstellungen im Arbeitsspeicher werden gelöscht, wenn Sie das Instrument ausschalten oder einen anderen Tone auswählen. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, führen Sie den Speichervorgang für einen Tone aus (S. 15).

Editieren der Effekte

Das Instrument besitzt eine Vielzahl von Effekten. Darin enthalten sind Effekte für jeden der Tones (MFX), Effekte für jede Scene (IFX1, IFX2, Chorus, Reverb) und System-Effekte (Master FX).



TONE-Parameter

SCENE-Parameter

SYSTEM-Parameter

Editieren der Tone-Effekte (MFX)

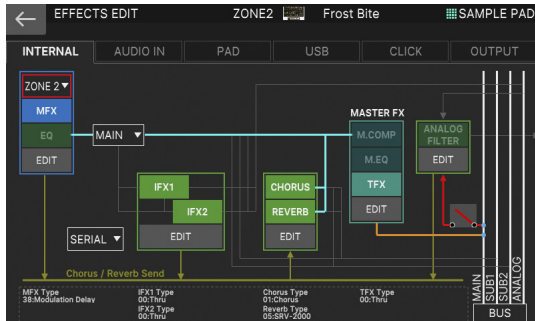
Gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

Der MENU-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie <EFFECTS EDIT>.

Der EFFECTS EDIT-Bildschirm erscheint.



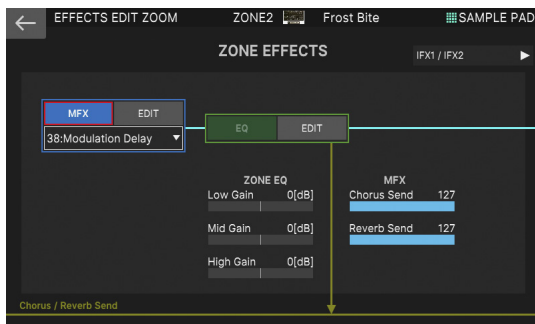
Ein- und Ausschalten des MFX

1. Berühren Sie <MFX>, um diesen auszuschalten.

Editieren der MFX-Parameter

1. Berühren Sie in der MFX-Sektion <EDIT>.

Der EFFECTS EDIT (ZOOM)-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie in der MFX-Sektion <EDIT>.

Der EFFECTS PRO EDIT-Bildschirm für den MFX erscheint.



3. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

Sie können mit den [E1]–[E6]-Reglern den Cursor bewegen und Parameter direkt verändern.

WICHTIG

Die geänderten Effekt-Parameter sind nur temporär im Arbeitsspeicher festgehalten. Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie die Änderungen behalten möchten, sichern Sie die Einstellungen (nach Bedarf Tone, Scene oder System-Einstellungen).

HINWEIS

- Sie können die Effekt-Einstellungen außer im Bildschirm auch mit den Reglern in der EFFECTS-Sektion auf der rechten Seite der Bedienoberfläche verändern (S. 5).
- Details zu den Parametern finden Sie im Dokument „Parameter Guide“ (PDF).

Sichern von Scene- bzw. Tone-Einstellungen

Die für eine Zone und einen Tone durchgeführten Änderungen sowie die aufgenommenen Daten befinden sich in einem Zwischenspeicher (Temporär-Bereich). Wenn Sie eine andere Scene bzw. einen anderen Tone auswählen oder das Instrument ausschalten, werden alle bis dahin nicht gesicherten Einstellungen gelöscht. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, sichern Sie diese wie nachfolgend beschrieben.

WICHTIG

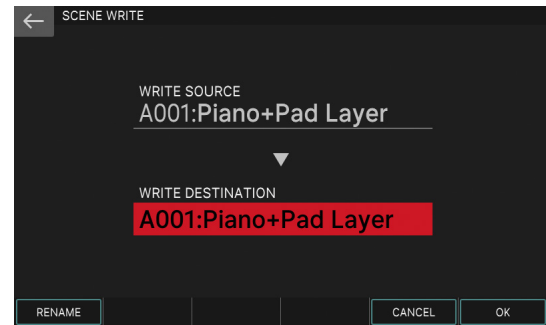
Dadurch werden die bisherigen Daten des gewählten Ziel-Speicherplatzes überschrieben.

1. Drücken Sie den [WRITE]-Taster.

Der WRITE MENU-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie das Element, das gesichert werden soll.

Beispiel: Wenn Sie <SCENE> berühren, erscheint der SCENE WRITE-Bildschirm.



3. Wenn Sie den Namen verändern möchten, berühren Sie <Rename> und verändern Sie die Zeichen.

Berühren Sie dann <OK>. Das Fenster wird wieder geschlossen.

4. Wählen Sie mit dem [VALUE]-Rad oder den [DEC][INC]-Tastern den gewünschten Ziel-Speicherplatz aus.

5. Berühren Sie <OK>.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

6. Berühren Sie <OK>.

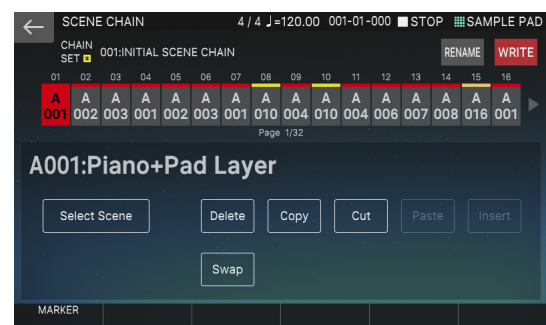
Die Daten werden gesichert.

Abrufen von Szenen in der Reihenfolge von Songs (Scene Chain)

Mithilfe der SCENE CHAIN-Funktion können Sie Szenen in der Reihenfolge der Songs aufrufen, die Sie nacheinander spielen möchten. Der Vorteil der SCENE CHAIN-Funktion ist, dass Sie eine Reihenfolge festlegen können, ohne dafür den originalen Speicherplatz einer Scene verändern zu müssen. Die Reihenfolge der Scenes kann als „Chain Set“ gesichert werden. Sie können mehrere solcher „Chain Sets“ erstellen.

1. Drücken Sie den [SCENE CHAIN]-Taster.

Der SCENE CHAIN-Bildschirm erscheint.



2. Berühren Sie den „CHAIN SET“-Namen und wählen Sie das gewünschte Chain Set aus.

Ein „Chain Set“ beinhaltet die Registrierungen mehrerer Scenes in einer selbst bestimmten Reihenfolge (z.B. sinnvoll für Live-Konzerte, bei denen Sounds in einer vorbestimmten Reihenfolge schnell ausgewählt werden sollen). Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie die Cursor [▲] [▼]-Taster, um die Chain Set-Einstellungen zu verändern.

3. Drücken Sie einen der Tone Category-Taster [1]–[16], um die gewünschte Scene auszuwählen.

Die 16 im Bildschirm horizontal angeordneten Scenes entsprechen den Tone Category-Tastern [1]–[16].

- Sie können eine Scene auch durch Berühren eines der Scene-Symbole im Bildschirm aufrufen.
- Wenn Sie das ◀ (▶)-Symbol am linken oder rechten Rand des Bildschirms berühren, werden die vorherigen bzw. nachfolgenden 16 Scene-Symbole angezeigt.

Sampler

In der Sampler-Sektion können Sie Audiodaten (Samples) aufnehmen, entweder über die Tastatur gespielte Sound oder ein externes Audiosignal (Mikrofon, Audiogerät usw.). Das aufgenommene Sample kann durch Drücken eines Pad abgespielt werden.

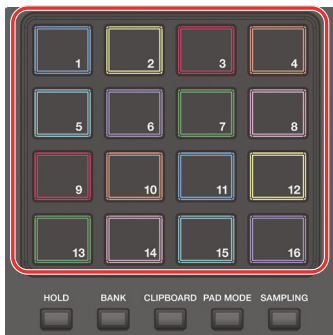
Abspielen eines Sample durch Drücken eines der Pads

Folgen Sie den nachfolgend beschriebenen Bedienschritten, um Samples über die Pads zu spielen. (Sample Pad-Funktion)

Wählen Sie vorab „SAMPLE PAD“ als Pad-Funktion.

Siehe „Zuordnen von Funktionen für die Pads (PAD MODE)“ (S. 16).

1. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16].



Das entsprechende Sample wird abgespielt.

Sie können mehrere Pads gleichzeitig drücken und damit mehrere Samples zur gleichen Zeit abspielen.

Halten eines Samples (Hold)

1. Drücken Sie eines der Pads und danach den [HOLD]-Taster.



Das Sample wird dann auch nach Loslassen des Pads weiter gespielt. Um das Playback des Sample zu stoppen, drücken Sie das entsprechende Pad erneut.

WICHTIG

Der [HOLD]-Taster wirkt nur auf Samples, deren GATE-Parameter auf „ON“ gestellt ist.

Umschalten der Bänke

Die Samples sind in vier Bänke à 16 Samples organisiert. Wenn Sie die Bank umschalten, wird damit die Belegung der Pads mit den Samples umgeschaltet.

1. Drücken Sie den [BANK]-Taster.



2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[4], um die gewünschte Bank auszuwählen.

Wenn gespielte Sounds hängen bleiben

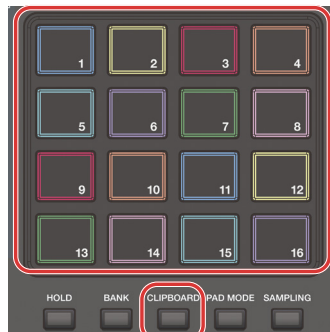
Drücken Sie den [HOLD]-Taster 4x schnell hintereinander. Damit wird das Playback aller Pads gestoppt.

Verschieben bzw. Kopieren von Samples

Sie können ein Sample auf ein anderes Pad verschieben oder kopieren.

Verschieben eines Sample

1. Halten Sie das gewünschte Sample-Pad gedrückt und drücken Sie den [CLIP BOARD]-Taster.



2. Halten Sie den [CLIP BOARD]-Taster gedrückt und drücken Sie das gewünschte Ziel-Pad.

Das Sample wird entsprechend verschoben.

- * Wenn das ausgewählte Ziel-Pad bereits ein Sample besitzt, erscheint die Meldung „Overwrite?“. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die vorherige Zuordnung zu überschreiben bzw. den [EXIT]-Taster, um den Vorgang abzuberechnen.

Kopieren eines Sample

1. Halten Sie das gewünschte Sample-Pad und den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [CLIP BOARD]-Taster.

2. Halten Sie den [CLIP BOARD]-Taster gedrückt und drücken Sie das gewünschte Ziel-Pad.

Das Sample wird kopiert.

- * Wenn das ausgewählte Ziel-Pad bereits ein Sample besitzt, erscheint die Meldung „Overwrite?“. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die vorherige Zuordnung zu überschreiben bzw. den [EXIT]-Taster, um den Vorgang abzuberechnen.

Zuordnen von Funktionen für die Pads (PAD MODE)

1. Drücken Sie den [PAD MODE]-Taster.

2. Drücken Sie eines der Pads [1]–[16], um die gewünschte Funktion auszuwählen.

Ein entsprechender Einstell-Bildschirm erscheint.

HINWEIS

Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Sampling

Sie können mit diesem Instrument die folgenden Sounds als „Sample“ aufnehmen.

- die über die Tastatur gespielten Sounds
- das über die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1, 2 eingehende Audiosignal (z.B. Audiogerät, Mikrofon).
- das über den USB COMPUTER-Anschluss eingehende Signals eines Rechners.

1. Schließen Sie bei Bedarf das gewünschte Gerät (Audiogerät oder Mikrofon) an die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 an.

HINWEIS

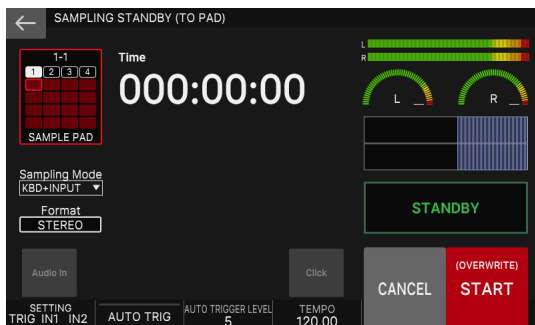
Wenn Sie ein Sample in stereo aufnehmen möchten, verbinden Sie den linken Kanal mit der MIC/LINE INPUT-Buchse 1 und den rechten Kanal mit der MIC/LINE INPUT-Buchse 2.

2. Drücken Sie den [SAMPLING]-Taster.

Der SAMPLING MENU-Bildschirm erscheint.

3. Berühren Sie den <To Pad>-Taster.

Der SAMPLING STANDBY (TO PAD)-Bildschirm erscheint.



4. Das <SAMPLE PAD>-Feld zeigt die Bank und die Nummer des Sample-Pad an, für das die Aufnahme erfolgen wird.

5. Wenn Sie die Bank bzw. Nummer wechseln möchten, berühren Sie das <SAMPLE PAD>-Feld.

Wählen Sie im SAMPLING DESTINATION (PAD)-Bildschirm die Sample-Bank und die Nummer aus.

HINWEIS

Wenn das ausgewählte Pad bereits ein Sample besitzt, erscheint die Meldung „Overwrite OK?“. Drücken Sie den [ENTER]-Taster, um die vorherige Zuordnung zu überschreiben bzw. den [EXIT]-Taster, um den Vorgang abzubrechen.

6. Berühren Sie <Sampling Mode>, um den Sampling-Modus auszuwählen.

Parameter	Beschreibung
KBD+INPUT	Der über die Tastatur gespielte Sound und die über die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 sowie den USB COMPUTER-Anschluss eingehenden Audiosignale werden aufgezeichnet.
KBD	Der über die Tastatur gespielte Sound wird aufgezeichnet.
INPUT	Die über die MIC/LINE INPUT-Buchsen 1/2 sowie den USB COMPUTER-Anschluss eingehenden Audiosignale werden aufgezeichnet.

7. Stellen Sie die Aufnahme-Lautstärke ein.

Stellen Sie die Lautstärke möglichst hoch ein, ohne dass das Level Meter vollständig ausschlägt.

Aufnahmequelle	Beschreibung
Audiogerät	Wählen Sie das gewünschte Audiogerät und stellen Sie den Eingangspegel mit den LEVEL 1/2-Reglern auf der Rückseite ein.
Mikrofon	Stellen Sie den Eingangspegel mit den LEVEL 1/2-Reglern auf der Rückseite ein.
USB COMPUTER	Stellen Sie den USB Audio-Eingangspegel ein (S. 22).



8. Nehmen Sie die Einstellungen für das Sampling vor.

Berühren Sie eines der Symbole im Bildschirm, um dieses ein- bzw. auszuschalten oder wählen Sie einen Parameter und verändern dessen Wert mit dem [VALUE]-Regler.

Parameter	Wert	Beschreibung
Format	MONO	zeichnet den Sound als einzelne Wellenform auf. Wählen Sie diese Option für die Aufnahme eines Monosignals (z.B. ein Mikrofonsignal). Wenn Sie beide Eingänge (L und R) verkabelt haben, werden deren Eingangssignale gemischt und zusammen aufgenommen.
	STEREO	zeichnet den Sound als zwei getrennte Wellenformen (L und R) auf. Wählen Sie diese Option für ein Stereosignal, z.B. ein Audiogerät.
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Bei „Auto Trig=ON“ wird das Sampling automatisch gestartet, wenn das Eingangssignal den hier eingestellten Pegel überschreitet.
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Bei „ON“ wird das Sampling automatisch gestartet, wenn der AUTO TRIGGER LEVEL überschritten wird. Bei „OFF“ wird das Sampling gestartet, wenn Sie <START> berühren.

9. Erzeugen Sie am Quellgerät den gewünschten Sound und berühren Sie <START> in dem Moment, an dem die Aufnahme gestartet werden soll.

Während der Aufnahme erscheint im Bildschirm „NOW SAMPLING“.

Wenn AUTO TRIGGER bei Schritt 7 auf „OFF“ gestellt ist

Das Sampling wird gestartet, wenn Sie <START> berühren.

Erzeugen Sie am Quellgerät den gewünschten Sound.

Wenn AUTO TRIGGER bei Schritt 7 auf „ON“ gestellt ist

Erzeugen Sie am Quellgerät den gewünschten Sound. Das Sampling wird automatisch gestartet, wenn das Eingangssignal den für AUTO TRIGGER LEVEL eingestellten Wert überschreitet.

10. Wenn Sie die Aufnahme stoppen möchten, berühren Sie <STOP>.

Die Aufnahme wird gestoppt und das Sample auf dem Ziel-Pad gesichert.

HINWEIS

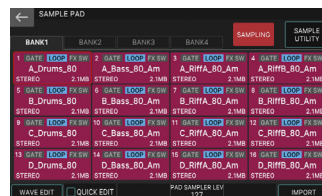
- Die Sample-Datei wird im Sample-Speicher des Instruments gespeichert.
- Sie können an einem Rechner erstellte Audiodaten als Samples in das Instrument laden. Weitere Details finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Löschen eines Sample (Delete)

Gehen Sie wie folgt vor.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den [PAD MODE]-Taster.

Der SAMPLE PAD-Bildschirm erscheint.



2. Drücken Sie das Pad des Sample, das gelöscht werden soll.

3. Berühren Sie <SAMPLE UTILITY>.

4. Berühren Sie <DELETE>.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

5. Berühren Sie <OK>.

Das ausgewählte Sample wird gelöscht.

Einstellen der Eingangs-Lautstärke (Input Setting)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Lautstärke des an den MIC/LINE INPUT 1/2-Buchsen angeschlossenen Geräts einzustellen.

1. Berühren Sie im SAMPLING STANDBY-Bildschirm (S. 17) das <INPUT SETTING>-Feld.

2. Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und verändern Sie den Wert.

HINWEIS

Weitere Informationen zum Einstellen der Eingangs Lautstärke für das am USB COMPUTER-Anschluss anliegende Signal finden Sie unter „Einstellen des USB Audio-Eingangspegels“ (S. 22).

Sequencer

Der Aufbau des Sequencer

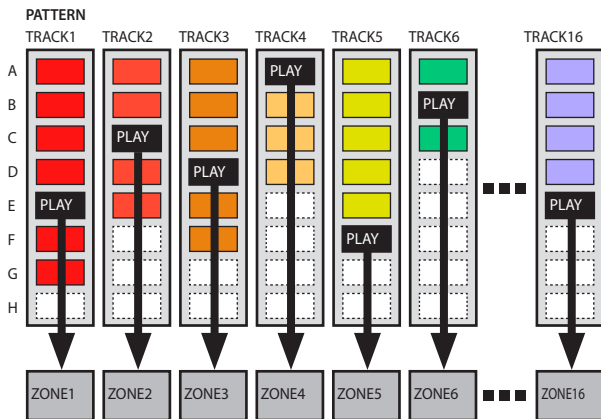
Pattern

Sie können Spiel- und Kontrolldaten auf bis zu 16 Spuren (Tracks) aufnehmen. Die 16 Spuren entsprechen den 16 Zonen.

Jeder Track kann bis zu 8 Pattern-Varianten enthalten.

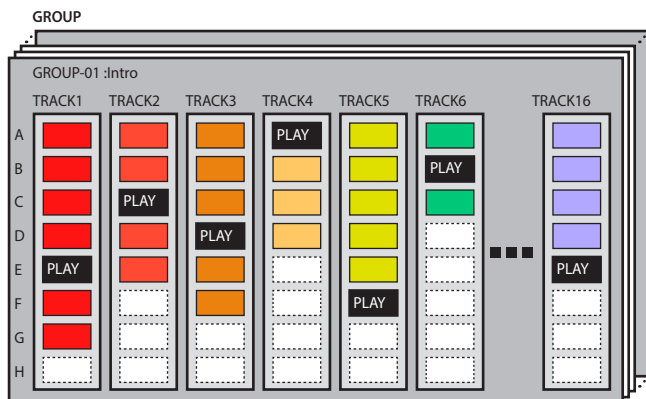
Die Variationen können während des laufenden Playback in Echtzeit umgeschaltet werden.

Jedes der Pattern kann bis zu 64 Takte lang sein und wird als Schleife (Loop) in einer Länge abgespielt, die eingestellt werden kann.



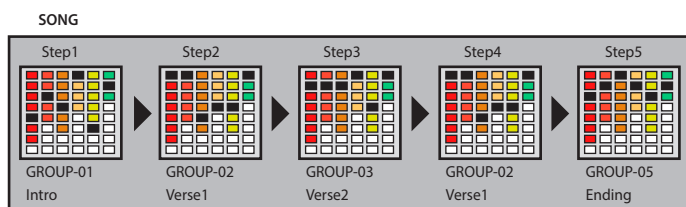
Group

Die Kombination von Patterns innerhalb eines Track wird als „Group“ bezeichnet. Diese Gruppen können als Song-Sektionen definiert werden („Intro“, „Vers“, „Fill“, „Refrain“ usw.).



Song

Die erstellten Gruppen können in einer Reihenfolge arrangiert werden. Diese wird als „Song“ bezeichnet. Sie können sowohl für einzelne Gruppen als auch den gesamten Song Loop-Einstellungen definieren.



HINWEIS

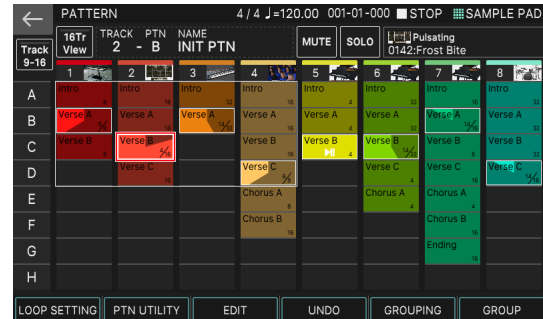
Patterns, Groups und Songs werden innerhalb einer Scene gesichert.

Spielen des Sequencer

Abspielen von Patterns

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Drücken Sie den [PATTERN]-Taster.

Der PATTERN-Bildschirm erscheint.



Eine Box, in der eine Phrase aufgenommen ist (Pattern Box) wird in Farbe angezeigt.

Wenn Sie eine Pattern Box mit Aufnahme länger berühren, wird diese hervorgehoben angezeigt. Diese Pattern Box ist dann spielbereit und wird nach Drücken des [PLAY]-Tasters abgespielt. Sie können für jeden der Tracks jeweils eine Pattern Box in Spielbereitschaft versetzen.



3. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.

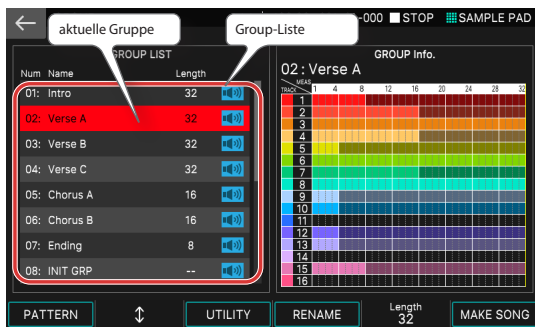
Die in Spielbereitschaft versetzten Pattern aller Tracks werden abgespielt.

- Wenn Sie eine Pattern Box berühren, die nicht abgespielt wird, wird diese ab diesem Zeitpunkt abgespielt.
 - Wenn Sie eine farbig dargestellte Pattern Box berühren, können Sie die Patterns der Tracks umschalten.
4. Wenn Sie den [■STOP]-Taster drücken, wird das Playback für alle Tracks gestoppt.
- Wenn Sie eine Pattern Box berühren, die abgespielt wird, wird nur das Pattern des berührten Symbols gestoppt.
 - Wenn Sie Patterns umschalten, stoppen oder starten, während ein anderes Pattern gespielt wird, erfolgt der Wechsel bzw. die Änderung am Ende des aktuell spielenden Pattern.

Abspielen einer Gruppe

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Drücken Sie den [GROUP]-Taster.

Der GROUP-Bildschirm erscheint.



- Die aktuell gewählte Gruppe ist mit dem Cursor markiert.
 - Auf der rechten Seite des Bildschirms wird die Patternlänge aller Tracks der aktuellen Gruppe angezeigt und Sie können mit dem [E5]-Regler die Anzahl der Takte für die Gruppe einstellen.
3. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.
Die aktuelle Gruppe wird abgespielt.
 4. Drücken Sie den [■STOP]-Taster, um das Playback zu stoppen.
 5. Um eine andere Gruppe auszuwählen, berühren Sie den Namen der gewünschten Gruppe.
Sie können dafür auch den [E2]-Regler verwenden.

Abspielen eines Song

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.
2. Drücken Sie den [SONG]-Taster.

Der SONG-Bildschirm erscheint.



Im Bildschirm wird eine Reihenfolge von Group-Boxen angezeigt, jede mit einer Nummer entsprechend der Abspiel-Reihenfolge.
Innerhalb jeder Group Box werden Informationen angezeigt wie Gruppen-Nummer, Gruppen-Name und Anzahl der Loop-Phasen. Für eine leere Group Box werden keine Informationen angezeigt.

3. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster.
Der Song wird gestartet und die Groups werden in der eingegebenen Reihenfolge abgespielt.
Die aktuell gespielte Gruppe wird durch eine grüne Group Box angezeigt.
4. Drücken Sie den [■STOP]-Taster, um das Playback zu stoppen.

Aufnahme eines Pattern

Es gibt drei Methoden, ein Pattern aufzuzeichnen.

Realtime (Echtzeit) (Realtime REC)	nimmt das Spielen der Noten auf der Tastatur sowie die durch die Bewegungen der Controller erzeugten Steuerdaten in Echtzeit auf.
Einzelschritt-eingabe (Step Recording) (Step Rec)	nimmt die eingegebenen Daten nacheinander auf.
TR-REC	nimmt die an den in der Kette gewählten Positionen eingegebenen Noten auf. Mit dieser Methode können Sie sehr effizient Drum-Patterns aufzeichnen.

Bevor Sie eine neue Aufnahme durchführen, löschen Sie die bisherigen Daten des gewählten Patterns.

1. Wählen Sie die gewünschte Scene aus.

WICHTIG

Wenn Sie ein Pattern erstellen und dann eine andere Scene auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher die Scene gesichert zu haben, werden die bis dahin nicht gesicherten Daten gelöscht.

2. Drücken Sie den [PATTERN]-Taster.

Der PATTERN-Bildschirm erscheint.

3. Berühren Sie <UTILITY>.

Der PATTERN UTILITY-Bildschirm erscheint.

4. Berühren Sie <DELETE>.

Der DELETE MENU-Bildschirm erscheint.

5. Berühren Sie <DELETE ALL>.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

6. Um den Vorgang durchzuführen, berühren Sie <OK>.

Alle Patterns werden gelöscht.

WICHTIG

Gelöschte Patterns können nicht wieder hergestellt werden.

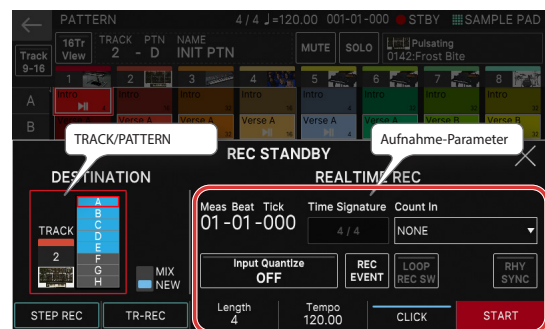
Echtzeit-Aufnahme (Realtime REC)

1. Drücken Sie den [●REC]-Taster.

Der REC STANDBY-Bildschirm erscheint.

2. Bereiten Sie die Aufnahme vor.

Berühren Sie den gewünschten Parameter im Bildschirm oder verändern Sie den Wert des gewählten Parameters mit dem [VALUE]-Regler.



Aufnahme-Parameter	Beschreibung
Count In	startet einen Vorzähler bei der Aufnahme. Stellen Sie diesen Parameter vor der Aufnahme (im Stop-Zustand) ein.
Time Signature	bestimmt die Taktart des Metronoms. Diese kann eingestellt werden, wenn alle Patterns leer sind.
Input Quantize	bestimmt die Auflösung der Noten bei der Aufnahme.
RHY SYNC	bestimmt, ob das aktuell gewählte Rhythmus-Pattern automatisch gestartet und aufgenommen wird, wenn Sie die Aufnahme starten (ON) oder nicht (OFF).
LOOP REC SW	ON: Die Aufnahme wird auch nach Erreichen des Endes der mit „Length“ bestimmten Strecke fortgesetzt. OFF: erzeugt einen nahtlosen Übergang von Aufnahme zu Playback nach Erreichen des Endes der mit „Length“ bestimmten Strecke.
REC EVENT	bestimmt die Datentypen, die während der Echtzeit-Aufnahme aufgezeichnet werden.
CLICK	schaltet das Metronom ein bzw. aus.
Tempo	bestimmt das Tempo.
Length	bestimmt die Länge des Pattern.
NEW/MIX	bestimmt, ob eine neue Aufnahme durchgeführt oder der existierenden Aufnahme eine weitere hinzugefügt wird.

Berühren Sie <TRACK/PATTERN>, um den PATTERN-Bildschirm aufzurufen. Wählen Sie dort den Track (1–16) und das Pattern (A–H) aus, das aufgenommen werden soll. Wenn Sie die Ziel-Aufnahmespur wechseln, wird auf die durch den Track gespielte Zone umgeschaltet.

(Beispiel) Track 2: Zone 2 (Bass) → Track 10: Zone 10 (Drum)

Drücken Sie nach Auswahl eines Track und Pattern im PATTERN-Bildschirm erneut den [REC]-Taster.

3. Drücken Sie den [▶PLAY]-Taster, um die Aufnahme zu starten.

Sie können die Aufnahme auch durch Berühren von <START> starten.

4. Spielen Sie auf der Tastatur.

Die durch die Bewegungen der Regler und Controller erzeugten Daten können ebenfalls aufgenommen werden.

5. Drücken Sie den [■STOP]-Taster, um das Playback zu stoppen.

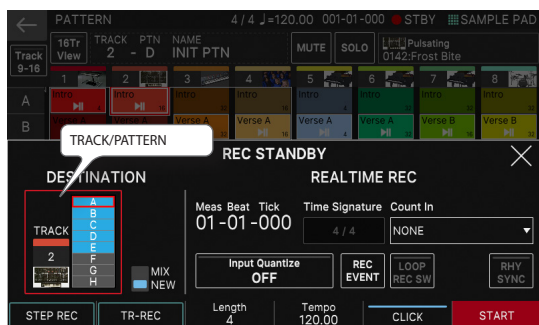
Wenn die Aufnahme beendet ist, können Sie die Schritte 1–5 nach Bedarf wiederholen, um Pattern-Variationen auf der gleichen Spur bzw auf einer anderen Spur aufzunehmen. Wenn Sie Gruppen oder einen Song erstellen (siehe nachfolgenden Abschnitt), ist es von Vorteil, wenn Sie die Aufnahmen auf unterschiedliche Tracks und Patterns verteilen, um diese flexibel kombinieren zu können.

Die Einzelschritteingabe (step REC)

1. Drücken Sie den [REC]-Taster.

Der REC STANDBY-Bildschirm erscheint.

2. Bei <TRACK/PATTERN> sehen Sie den Track, den Sie aktuell aufzeichnen.



Berühren Sie <TRACK/PATTERN>, um den PATTERN-Bildschirm aufzurufen. Wählen Sie dort den Track (1–16) und das Pattern (A–H) aus, das aufgenommen werden soll.

Wenn Sie die Ziel-Aufnahmespur wechseln, wird auf die durch den Track gespielte Zone umgeschaltet.

(Beispiel) Track 2: Zone 2 (Bass) → Track 10: Zone 10 (Drum)

Drücken Sie nach Auswahl eines Track und Pattern im PATTERN-Bildschirm erneut den [REC]-Taster.

3. Berühren Sie <STEP REC>.

Der STEP RECORDING-Bildschirm erscheint.

4. Stellen Sie die Parameter für die einzugebende Note ein.

Stellen Sie die im Bildschirm angezeigten Aufnahme-Parameter ein.



Aufnahme-Parameter	Beschreibung
Note Type	bestimmt die Notenlänge.
Gate Time	bestimmt die Gate-Zeit.
Velocity	bestimmt die Lautstärke.

5. Spielen Sie die gewünschte Note einmal.

Die gespielte Note wird für Schritt 1 eingegeben und danach der nachfolgenden Schritt entsprechend der eingestellten Auflösung angewählt.

Sie können auch mehrere Noten gleichzeitig spielen, um einen Akkord einzugeben.

6. Wiederholen Sie Schritt 4–5, um Daten für weitere Steps aufzuzeichnen.

7. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

HINWEIS

- Wenn Sie eine Pause einfügen möchten, berühren Sie <REST>.
- Um die Eingabe eines Step zu löschen, berühren Sie <STEP BACK>.
- Wenn Sie eine Bindebogen einfügen möchten, berühren Sie <TIE>.
- Wenn Sie den Bindebogen wieder entfernen möchten, berühren Sie <UNTIE>.
- Mit dem [E6]-Regler können Sie die Eingabe-Position verschieben.
- Mit dem Rollbalken auf der linken Seite des Bildschirms können Sie die Notenanzeige auf- bzw. abwärts verschieben.
- Mit dem Rollbalken auf der oberen Seite des Bildschirms können Sie die Taktanzeige nach links bzw. rechts verschieben.

TR-REC

Was ist TR-REC?

TR-REC ist eine Methode, bei der das Timing der Noten über die TONE CATEGORY-Taster [1]–[16] eingegeben wird.

Die TR-REC-Funktion ist im Stop-Zustand und während des laufenden Playback einer Phrase verfügbar. Sie können diese Methode verwenden, während ein Rhythmus abgespielt wird.

Beispiel: Wenn Sie das im Bild 1 gezeigte Drum-Pattern erstellen möchten, würden Sie die in Bild 2 gezeigten Einstellungen vornehmen.

FIGURE 1



FIGURE 2

Step-Nummer	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
Closed Hi-hat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Snare Drum	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
Bass Drum	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

■ Taster-Anzeige leuchtet □ Taster-Anzeige erloschen

Wenn Sie den Drum-Part auswählen und auf der Tastatur spielen, zeigen bei Spielen eines Sounds die Anzeigen der TONE CATEGORY-Taster [1]–[16] an, welcher Position der jeweilige Sound erklingt (Anzeige leuchtet) bzw. nicht (Anzeige erloschen).

Sie können dann den gewünschten TONE CATEGORY-Taster [1]–[16] drücken, um zu bestimmen, ob der Sound an der gewählten Position erklingen soll (Anzeige leuchtet) oder nicht (Anzeige erloschen).

1. Drücken Sie den [REC]-Taster.

Der REC STANDBY-Bildschirm erscheint.

2. Bei <TRACK/PATTERN> sehen Sie den Track, den Sie aktuell aufzeichnen.



Berühren Sie <TRACK/PATTERN>, um den PATTERN-Bildschirm aufzurufen. Wählen Sie dort den Track (1–16) und das Pattern (A–H) aus, das aufgenommen werden soll.

Drücken Sie nach Auswahl eines Track und Pattern im PATTERN-Bildschirm erneut den [REC]-Taster.

3. Berühren Sie <TR-REC>.

Der TR-REC-Bildschirm erscheint. Die Anzeige des [TR-REC]-Tasters leuchtet und die Tone Category-Taster [1]–[16] können nun für die Eingabe der TR-REC-Einzelschritte verwendet werden.

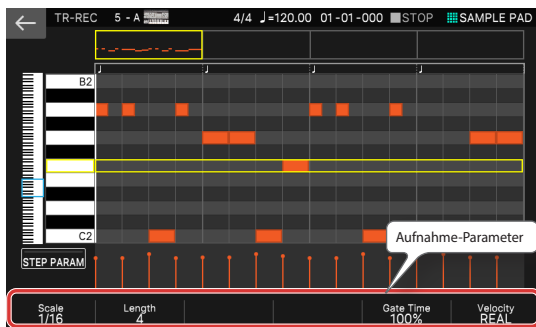
HINWEIS

Sie können die TR-REC-Funktion auch durch Drücken des [TR-REC]-Tasters anstelle des [REC]-Tasters aktivieren.

4. Nehmen Sie die TR-REC-Einstellungen vor.

Stellen Sie die im Bildschirm angezeigten Aufnahme-Parameter ein.

Tone



Drum Kit

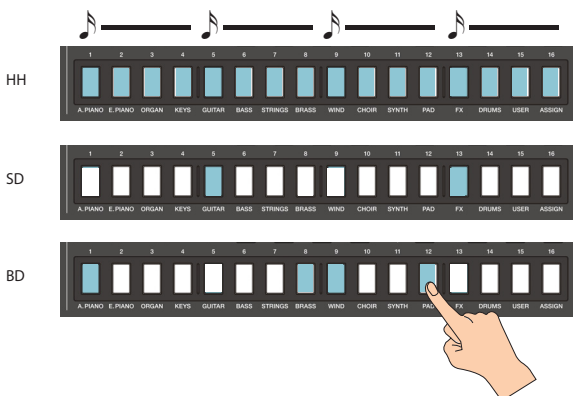


Aufnahme-Parameter	Beschreibung
Scale	bestimmt die Notenlänge (Scale) eines Step.
Gate	bestimmt die Gate-Zeit.
Velocity	bestimmt die Lautstärke.

5. Spielen Sie auf der Tastatur das Instrument, das aufgenommen werden soll (nur für ein Drum-Kit).

Wenn Sie eine andere Note spielen, wird das Instrument entsprechend gewechselt. Bei Instrumental-Tones wird bei Spielen auf der Tastatur die Tonhöhe bestimmt, die eingegeben wird.

6. Bestimmen Sie über die Tone Category-Taster [1]–[16] die Positionen, an denen Noten gespielt werden sollen (an den leuchtenden Positionen werden Noten gespielt).



Um eine Note zu löschen, drücken Sie einen leuchtenden Tone Category-Taster [1]–[16], so dass die Taster-Anzeige erlischt. Sie können auch den [▶PLAY]–Taster drücken und Noten während des laufenden Playback eingeben.

7. Drücken Sie den leuchtenden [TR-REC]–Taster, um die Aufnahme zu stoppen.

HINWEIS

- Die TR-REC-Funktion kann nicht während der Echtzeit-Aufnahme bzw. der Einzelschritteingabe ausgewählt werden.
- Wenn Sie den [SHIFT]–Taster gedrückt halten und einen der Tone Category-Taster [1]–[4] drücken, wird die Takt- bzw. die Taktschlag-Position verschoben. (Abhängig von der Scale-Einstellung verwenden Sie den [SHIFT]–Taster + Tone Category-Taster [1]–[8]).
- Mit dem Rollbalken auf der linken Seite des Bildschirms können Sie die Anzeige nach oben bzw. unten verschieben.
- Mit dem Rollbalken auf der oberen Seite des Bildschirms können Sie die Taktanzeige nach links bzw. rechts verschieben.

Erstellen einer Gruppe

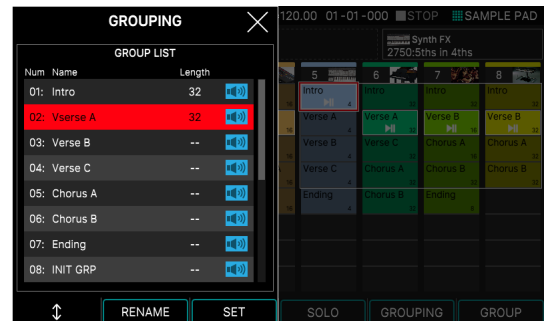
1. Drücken Sie den [PATTERN]–Taster.

Der PATTERN-Bildschirm erscheint.

2. Gehen Sie wie folgt vor, um für einen Track eine Kombination von Patterns zu erstellen.

3. Berühren Sie <GROUPING>.

Die GROUP LIST erscheint.



4. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Nummer.

5. Berühren Sie <SET>.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

Um den Vorgang abzubrechen, berühren Sie <CANCEL>.

6. Um den Vorgang durchzuführen, berühren Sie <OK>.

Die aktuelle Kombination von Patterns für jeden Track wird als „Group“ registriert.

7. Wiederholen Sie bei Bedarf die Schritte 2–6, um weitere Gruppen zu erstellen.

Sie können <RENAME> berühren und für die Gruppe einen Namen eingeben.

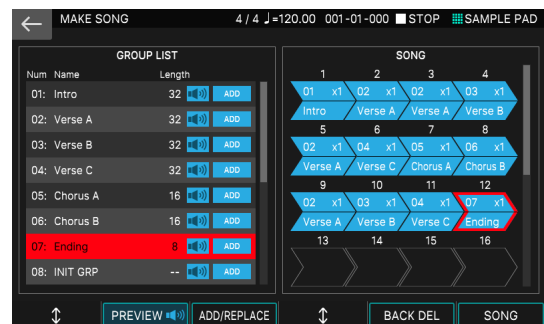
Erstellen eines Song

1. Drücken Sie den [GROUP]–Taster.

Der GROUP-Bildschirm erscheint.

2. Berühren Sie <MAKE SONG>.

Der MAKE SONG-Bildschirm erscheint.



3. Berühren Sie in der GROUP LIST auf der linken Seite <ADD> für die Gruppe, die zuerst abgespielt werden soll.

Die hinzugefügte Gruppe wird rechts im SONG-Feld hinzugefügt und die Eingabe-Position nach hinten verschoben.

HINWEIS

- Wenn Sie <ADD/REPLACE> berühren und die Gruppe mit REPLACE eingeben, wird die bisher an der Eingabe-Position platzierte Gruppe ersetzt.
- Sie können bis zu 32 Gruppen in die Liste eingeben.
- Wenn Sie <BACK DEL> berühren, wird die an der Eingabe-Position befindliche Gruppe entfernt und die Eingabe-Position nach vorne verschoben.

4. Wiederholen Sie Schritt 3 nach Bedarf, um den Song zu erstellen.

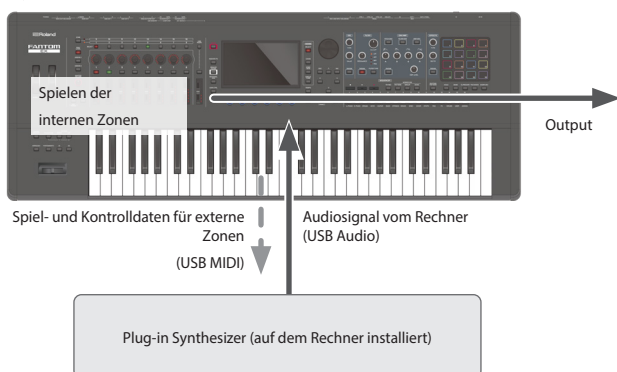
WICHTIG

Wenn Sie eine Gruppe bzw. einen Song erstellen und dann eine andere Scene auswählen oder das Instrument ausschalten, ohne vorher die Scene gesichert zu haben, werden die bis dahin nicht gesicherten Daten gelöscht.

Steuerung externer Instrumente

Spielen eines Plug-in Synthesizers

Sie können mit dem FANTOM einen auf einem Rechner installierten Plug-in Synthesizer ansteuern und in Ihr Spiel integrieren.



Anschließen an einen Rechner

Der USB-Treiber ist eine Software, die den Datentransfer zwischen dem Instrument und Rechner organisiert. Sie müssen auf dem verwendeten Rechner den USB-Treiber installieren, bevor Sie das Instrument an den Rechner anschließen.

HINWEIS

Weitere Informationen zum Download und zur Installation des USB-Treibers finden Sie auf der Roland-Internetseite:

<http://www.roland.com/support/>

USB-Treiber-Einstellungen

Gehen Sie wie folgt vor, um den USB-Treiber für die USB-Verbindung „FANTOM <-> Rechner“ auszuwählen.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
2. Berühren Sie <SYSTEM>.
3. Berühren Sie <GENERAL>.
4. Stellen Sie den „USB Driver“-Parameter auf „VENDOR“.

Parameter	Wert	Beschreibung
USB-Treiber	VENDOR	Der spezielle Roland-Treiber wird verwendet.
	GENERIC	Der vom Betriebssystem des Rechners zur Verfügung gestellte USB-Treiber wird verwendet. • Es können nur MIDI-Daten ausgetauscht werden.

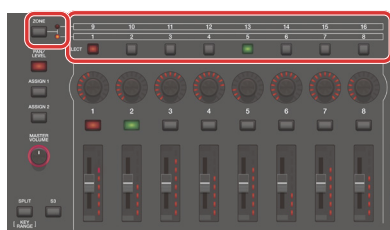
5. Drücken Sie den [WRITE]-Taster, um die geänderte SYSTEM-Einstellung zu sichern.
6. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein.

Steuern eines externen MIDI-Geräts (EXT MIDI OUT)

Die über die Regler und die Tastatur des erzeugten Kontroll- und Spieldaten werden als MIDI-Meldungen über die MIDI OUT- und USB MIDI OUT-Anschlüsse des ausgegeben. Die über die Tastatur erzeugten Spieldaten können als CV/GATE-Signale über die CV/GATE OUT-Buchsen ausgegeben werden. Wenn Sie eine Zone auf „EXT“ stellen, werden die Daten der entsprechenden Zone an externe MIDI-Instrumente/ Geräte übertragen.

1. Drücken Sie den ZONE SELECT-Taster der Zone, deren Kontroll- und Spieldaten über MIDI gesendet werden sollen.

Um eine der Zonen 9–16 auszuwählen, drücken Sie den [ZONE 1-8/9-16]-Taster und danach einen der ZONE SELECT [1]–[8]-Taster.



2. Halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt und drücken Sie den rot leuchtenden ZONE INT/EXT-Taster, so dass die Farbe auf „grün“ wechselt (= Steuerung externer MIDI-Instrumente/Geräte).

Wenn die ZONE INT/EXT-Taster mehrerer Zonen leuchten, bestimmt die durch den ZONE SELECT-Taster ausgewählte aktuelle Zone, ob MIDI-Informationen an ein externes Soundmodul übertragen wird (S. 12).

Taster-Status	wenn die anwendbare Zone die „aktuelle“ (current) Zone ist	wenn die anwendbare Zone nicht die aktuelle Zone ist
erloschen (COMMON)	Die interne Klangerzeugung und das externe Soundmodul erzeugen beide einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Die interne Klangerzeugung und das externe Soundmodul erzeugen beide KEINEN Sound, wenn auf der Tastatur gespielt wird. Sie können über den internen Sequenzer oder ein externes MIDI-Instrument die interne Klangerzeugung ansteuern.
leuchtet rot (INT)	Die interne Klangerzeugung erzeugt einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Nur wenn wenn die Anzeige eines ZONE INT/EXT-Tasters einer anderen aktuellen Zone leuchtet (rot oder grün), erzeugt die interne Klangerzeugung einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.
leuchtet grün (EXT)	Das externe Soundmodul erzeugt einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.	Nur wenn wenn die Anzeige eines ZONE INT/EXT-Tasters einer anderen aktuellen Zone leuchtet (rot oder grün), erzeugt das externe Soundmodul einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.
leuchtet orange (MUTE)	Die interne Klangerzeugung ist stummgeschaltet. Die interne Klangerzeugung erzeugt keinen Sound, Wenn der vorherige Status „grün leuchtend“ war, erzeugt das externe Soundmodul einen Sound.	

3. Drücken Sie nach Bedarf einen der Taster [PAN/LEVEL], [ASSIGN 1] oder [ASSIGN 2].
4. Wenn Sie die Kontrollregler [1]–[8] bzw. Fader [1]–[8] bewegen, werden MIDI-Meldungen entsprechend der bei Schritt 3 gedrückten Taster ausgegeben.

HINWEIS

- Sie können Detail-Einstellungen im ZONE EDIT-Bereich vornehmen (S. 14).
- Die geänderten Einstellungen können als „Scene“ gespeichert werden. Siehe „Sichern einer Scene“ (S. 15)

Die Verwendung von USB Audio

Einstellen des USB Audio-Eingangspegels

Sie können Einstellungen für das von einem Rechner übertragene USB-Audiosignal vornehmen.

1. Drücken Sie den [USB AUDIO SELECT]-Taster.
Der USB AUDIO-Bildschirm erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „USB Audio Input Switch“ und wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die Einstellung „ON“.
Das Audiosignal des externen Geräts wird eingeschaltet.
3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern „USB Audio Input Volume“ aus und verändern Sie den Wert mit dem [VALUE]-Regler.

HINWEIS

Wenn „USB Audio In/Out Select“ auf IN gestellt ist, können Sie die Lautstärke auch mit dem [USB AUDIO]-Schieberegler einstellen.

Einstellen des USB Audio-Ausgangspegels

Sie können das vom FANTOM erzeugte Audiosignal über USB an einen Rechner leiten.

1. Drücken Sie den [USB AUDIO SELECT]-Taster.
Der USB AUDIO-Bildschirm erscheint.
2. Bewegen Sie den Cursor auf „USB Audio Output Switch“ und wählen Sie mit dem [VALUE]-Regler die Einstellung „ON“.
Das Audiosignal des Instruments wird an den Rechner übertragen.
3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern „USB Audio Output Volume“ aus und verändern Sie den Wert mit dem [VALUE]-Regler.

HINWEIS

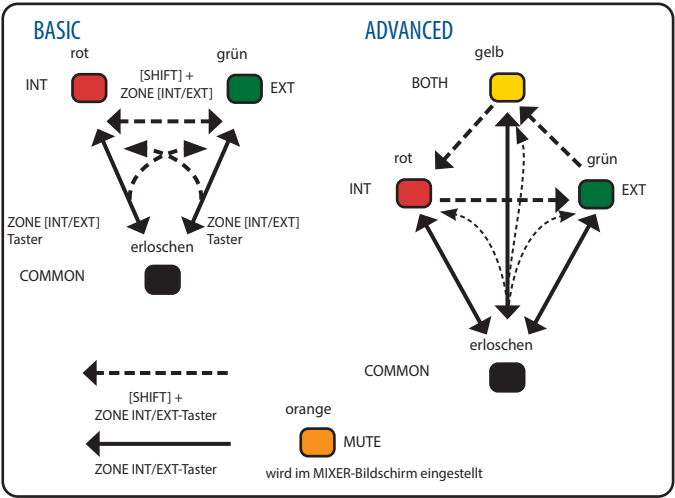
Wenn „USB Audio In/Out Select“ auf OUT gestellt ist, können Sie die Lautstärke auch mit dem [USB AUDIO]-Schieberegler einstellen.

Einstellungen für die ZONE INT/EXT-Taster (Zone Int/Ext Control)

Die ZONE INT/EXT-Taster arbeiten wie nachfolgend beschrieben.

- 1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
- 2. Berühren Sie <SYSTEM>.
- 3. Wählen Sie die Zone Int/Ext Control-Parameter und verändern Sie die Einstellungen.

Parameter	Wert	Beschreibung
Zone Int/Ext Control	BASIC	Jeder der ZONE INT/EXT-Taster erhält wieder seine vorherige Funktionalität.
	ADVANCED	Für jeden der ZONE INT/EXT-Taster kann der Status nach Drücken des jeweiligen Tasters wie folgt umgeschaltet werden: erloschen, rot (INT), grün (EXT), orange (MUTE) und gelb (BOTH). Beim Status gelb (BOTH) werden sowohl die interne Klangerzeugung als auch die über MIDI angeschlossenen Soundmodule gespielt.



Anwendungsbeispiele für BASIC und ADVANCED

HINWEIS

Der ZONE [SELECT]-Taster leuchtet rot bei BASIC und grün bei ADVANCED.

	BASIC	ADVANCED
Der Unterschied zwischen BASIC und ADVANCED	Bei BASIC wird der Sound der aktuell gewählten Zone gespielt.	Bei ADVANCED wird der Sound einer Zone gespielt, wenn diese auf ON gestellt ist (unabhängig davon, ob eine Zone als aktuelle Zone ausgewählt ist). Wenn alle Zonen auf OFF gestellt sind, wird der Sound der aktuell gewählten Zone gespielt.
■ □ □ ZONE SELECT □ □ □ ZONE SW	Der interne Sound der Zone 1 und das externe MIDI-Instrument werden gespielt.	Der interne Sound der Zone 1 und das externe MIDI-Instrument werden gespielt.
■ □ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Durch Umschalten mit den ZONE SELECT-Tastern können Tones gewechselt werden.	Die internen Sounds der Zonen 2 und 3 werden übereinander gelegt gespielt.
□ ■ ■ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Die internen Sounds der Zonen 2 und 3 werden übereinander gelegt gespielt.	Die Sounds der externen MIDI-Instrumente der Zonen 2 und 3 werden übereinander gelegt gespielt.
■ □ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Der interne Sound der Zone 1 und das externe MIDI-Instrument werden gespielt.	Die Sounds der externen MIDI-Instrumente der Zonen 2 und 3 werden übereinander gelegt gespielt.
□ ■ ■ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Die Sounds der externen MIDI-Instrumente der Zonen 2 und 3 werden übereinander gelegt gespielt.	Die Sounds der externen MIDI-Instrumente der Zonen 2 und 3 werden übereinander gelegt gespielt.
■ □ □ ZONE SW	– (Die LED-Anzeigen leuchten bei der Einstellung BASIC nicht gelb).	Die interne Klangerzeugung und das externe Soundmodul erzeugen beide einen Sound, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

Steuern eines Analog-Synthesizers (CV/GATE OUT)

Sie können einen analogen Synthesizer, der CV/GATE-Eingänge besitzt, anschließen und dessen Note On/Off-Befehle und die Tonhöhe steuern.

Buchse	Beschreibung
GATE OUT 1-Buchse	Über diese Buchse werden Note On/Off-Befehle gesendet.
GATE OUT 2-Buchse	Die Ausgabespannung ist +5 V.
CV OUT 1-Buchse	Über diese Buchse werden Tonhöhen-Informationen gesendet. Wenn Sie die Transponierung bzw. Oktavierung verwenden, ändert sich entsprechend die übertragene Spannung.
CV OUT 2-Buchse	Diese Buchsen unterstützen das Format OCT/V (das Hz/V-Format wird nicht unterstützt).

HINWEIS

GATE OUT2 kann auf CV OUT umgeschaltet werden. Weitere Details finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Einstellungen

Detaillierte Funktions-Einstellungen (Menu)

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Der MENU-Bildschirm erscheint.
2. Berühren Sie das gewünschte Symbol im Bildschirm.
3. Verändern Sie die Einstellungen des gewählten Parameters.

HINWEIS

Eine detaillierte Beschreibung der verschiedenen Menu-Parameter finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).

Menu	Beschreibung
tone EDIT	Editieren eines Tones (S. 14).
EFFECTS EDIT	Editieren der Effekte (S. 14).
ZONE EDIT	Editieren einer Zone (S. 14).
SCENE EDIT	Einstellungen für eine Scene (S. 12).
MIXER	Einstellungen für Panorama und Lautstärke-Balance.
SYSTEM	Einstellungen, die das gesamte Instrument betreffen.
UTILITY	Erstellen von Backup-Daten oder Initialisieren von Einstellungen (S. 24).

Erstellen und Zurückübertragen einer Backup-Datei (Backup/Restore)

Sie können alle im internen Speicher gesicherten Einstellungen auf einen USB Flash-Speicher sichern (Backup) und diese Daten wieder in das Instrument zurück übertragen (Restore).

Sichern der Daten auf einem USB Flash-Speicher (BACKUP)

WICHTIG

Wenn sich auf dem USB Flash-Speicher eine bereits gleichnamige Datei befindet, wird die vorherige Datei überschrieben. Verwenden Sie bei der Benennung der Backup-Datei vorzugsweise eine Bezeichnung, die noch nicht vergeben ist.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Der MENU-Bildschirm erscheint.
2. Berühren Sie <UTILITY>.
Das UTILITY-Display erscheint.
3. Berühren Sie <BACKUP>.
4. Wenn Sie den Namen der Backup-Datei verändern möchten, berühren Sie <RENAME> und verändern Sie die Zeichen (S. 10).
Berühren Sie dann <OK>. Das Fenster wird wieder geschlossen.
5. Berühren Sie <OK>.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Um den Vorgang abubrechen, berühren Sie <CANCEL>.
6. Um den Vorgang durchzuführen, berühren Sie <OK>.

WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „working..“ erscheint.

Zurückübertragen der Daten vom USB Flash-Speicher in das Instrument (RESTORE)

WICHTIG

Durch den Restore-Vorgang werden alle Einstellungen im internen Speicher des Instruments überschrieben. Stellen Sie sicher, dass Sie die im internen Speicher befindlichen Daten (sofern Sie diese erhalten möchten) vorher als Backup-Datei gesichert haben.

1. Berühren Sie im UTILITY-Bildschirm <RESTORE>.
2. Wählen Sie die gewünschte Backup-Datei aus und berühren Sie <RESTORE>.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Um den Vorgang abubrechen, berühren Sie <CANCEL>.
3. Um den Vorgang durchzuführen, berühren Sie <OK>.

WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus und ziehen Sie den USB Flash-Speicher nicht ab, solange im Display noch „working..“ erscheint.

4. Schalten Sie das Instrument aus und nach kurzer Zeit wieder ein (S. 8).

Abrufen der Werkvoreinstellungen (FACTORY Reset)

Gehen Sie wie folgt vor, um alle Einstellungen des Instruments auf deren Werkvoreinstellungen zurück zu setzen.

WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden alle Anwender (User)-Einstellungen gelöscht. Wenn Sie wichtige Daten behalten möchten, sichern Sie diese vorher auf einem USB Flash-Speicher.

1. Berühren Sie im MENU-Bildschirm <UTILITY>.
2. Berühren Sie <FACTORY RESET>.
Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.
Um den Vorgang abubrechen, berühren Sie <CANCEL>.
3. Um den Vorgang durchzuführen, berühren Sie <OK>.

WICHTIG

Schalten Sie das Instrument nicht aus, solange der Factory Reset-Vorgang nicht vollständig abgeschlossen ist.

Technische Daten

	FANTOM-6EX	FANTOM-7EX	FANTOM-8EX
Keyboard	61 leicht gewichtete Tasten mit Channel Aftertouch	76 leicht gewichtete Tasten mit Channel Aftertouch	88 gewichtete Tasten mit Channel Aftertouch (PHA-50 Tastatur mit einer Holz/Plastik-Hybridkonstruktion)
Stromversorgung	AC 117-240 V		
Stromverbrauch	50 W		
Abmessungen	1.084 (W) x 403 (D) x 106 (H) mm	1.296 (W) x 403 (D) x 106 (H) mm	1.432 (W) x 439 (D) x 153 (H) mm
Gewicht	15,3 kg	17,7 kg	27,7 kg
Beigefügtes Zubehör	Bedienungsanleitung Netz kabel		
Zusätzliches Zubehör	Keyboard-Ständer: KS-10Z, KS-12	Keyboard-Ständer: KS-10Z, KS-12	Keyboard-Ständer: KS-G8B, KS-10Z, KS-12
	Pedalschalter: DP-Serie, RPU-3 Expression Pedal: EV-5 USB Flash-Speicher (*1) *1 Verwenden Sie einen handelsüblichen USB Flash-Speicher. Es kann keine Garantie für die Funktionsfähigkeit des verwendeten handelsüblichen USB Flash-Speichers übernommen werden.		

- * Dieses Dokument beschreibt die technischen Daten des Produkts bei Veröffentlichung dieses Dokuments. Ggf. aktualisierte Informationen zu diesem Produkt finden Sie auf der Roland-Internetseite.
- * Es ist möglich, dass die Roland Cloud-Plattform in einigen Ländern bzw. Regionen aktuell nicht verfügbar ist.

HINWEIS

Weitere Informationen zur Aufstellung des Instruments auf einen Ständer finden Sie im „Reference Manual“ (PDF).