

**STAGE PIANO**
**CP4**  
**STAGE**
**CP40**  
**STAGE**
**Referenzhandbuch**
**Inhaltsverzeichnis**

<b>So arbeiten Sie mit den Handbüchern</b>	<b>2</b>
<hr/>	
<b>Aufbau des CP4 STAGE und des CP40 STAGE</b>	<b>4</b>
<hr/>	
<b>Aufbau</b> .....	<b>4</b>
<b>Controller</b> .....	<b>4</b>
Tastatur .....	4
Pitch-Bend-Rad.....	4
Modulationsrad .....	4
Schieberegler.....	5
Pedale .....	6
<b>Klangerzeuger</b> .....	<b>7</b>
Voice .....	7
Performances .....	8
<b>Effekteinheit</b> .....	<b>10</b>
Aufbau von Effekten .....	10
<b>Arbeitsspeicher</b> .....	<b>12</b>
Interner Speicher.....	12
<b>Referenz</b>	<b>13</b>
<hr/>	
<b>Performances</b> .....	<b>13</b>
Bearbeiten von Performances.....	13
Common-Edit-Bereich .....	13
Part-Edit-Bereich .....	16
Master-Keyboard-Bereich .....	23
Job-Bereich .....	26
Store-Performance-Funktion .....	29
Compare-Performance-Funktion.....	30
<b>File-Bereich</b> .....	<b>31</b>
<b>Utility-Bereich</b> .....	<b>39</b>
Utility-Job-Bereich.....	48
<b>Anhang</b>	<b>50</b>
<hr/>	
<b>MIDI</b> .....	<b>50</b>

Dieses Handbuch kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Die neueste Version kann von der folgenden Website heruntergeladen werden.

<http://download.yamaha.com/>

# So arbeiten Sie mit den Handbüchern

Für Ihr CP4 STAGE bzw. CP40 STAGE wurden vier verschiedene Handbücher erstellt – die *Bedienungsanleitung*, dieses *Referenzhandbuch*, das *Synthesizerparameter-Handbuch* und die *Data List*. Eine gedruckte Version der Bedienungsanleitung ist dem Instrument beigelegt, und die drei anderen Handbücher stehen als PDF-Dateien auf der Webseite Yamaha Downloads zur Verfügung.



## Bedienungsanleitung (gedruckte Broschüre)

Die *Bedienungsanleitung* beschreibt die Einrichtung des CP4 STAGE bzw. CP40 STAGE sowie die grundlegende Bedienung des Instruments. Im Einzelnen behandelt sie Folgendes:

- Spielvorbereitungen
- Grundlagen der Bedienung und Inhalt des Displays
- Performances
- Spielen von Voices
- Übereinanderlegen (Layering) von Voices
- Unterteilen der Tastatur in Bereiche für linke und rechte Hand
- Üben mit dem Metronom
- Ändern des Klangs mit Hilfe von Controllern
- Erhöhen oder Senken der Tonhöhe der Tastaturnoten
- Speichern von Einstellungen
- Auswählen einer Performance
- Erstellen von eigenen Performances
- Aufzeichnen des eigenen Spiels als Audiodaten
- Wiedergeben von Audiodateien
- Dateivorgänge mit einem USB-Flash-Speichergerät
- Konfigurieren der Utility-Einstellungen für das gesamte System
- Verwenden des Instruments mit einem Computer
- Verwenden des Instruments mit einem tragbaren Musikplayer
- Verwenden des Instruments mit anderen MIDI-Geräten
- SHIFT-Funktionen
- Display-Meldungen
- Problembehandlung
- Technische Daten
- Index
- Vorstellung der Yamaha-Dienste



## Referenzhandbuch (dieses PDF-Dokument)

Dieses *Referenzhandbuch* beschreibt den Aufbau des CP4 STAGE und des CP40 STAGE sowie sämtliche einstellbaren Parameter.



## Synthesizerparameter-Handbuch (PDF-Dokument)

Das *Synthesizerparameter-Handbuch* beschreibt Voice-Parameter, Effektypen, Effektparameter und MIDI-Meldungen, die elektronische Instrumente von Yamaha häufig verwenden. Wir empfehlen Ihnen, sich zunächst die *Bedienungsanleitung* und dieses *Referenzhandbuch* durchzulesen und dann im *Synthesizerparameter-Handbuch* nachzuschlagen, wenn Sie mehr über einen bestimmten Voice-Parameter, Effekt oder dergleichen erfahren möchten.



## Data List (PDF-Dokument)

Die *Data List* (Datenliste) enthält Tabellen der im CP4 STAGE und CP40 STAGE enthaltenen Voices, Performances und Effekte sowie MIDI-bezogene Inhalte.

## So arbeiten Sie mit diesem Referenzhandbuch

---

- Im Abschnitt *Referenz* dieses Handbuchs ist am rechten Rand jeder Seite eine hierarchische Liste der Funktionen dargestellt. Um zur Beschreibung einer Funktion zu springen, klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Liste. Die auf der aktuellen Seite beschriebenen Funktionen sind zusätzlich durch rote Punkte (●) vor den entsprechenden Einträgen in der Liste gekennzeichnet.
- Indem Sie auf eine Seitennummer im *Inhaltsverzeichnis* oder auf innerhalb von Beschreibungen enthaltene Links klicken, können Sie zu der entsprechenden Seite springen.
- Sie können auch direkt zu einzelnen Seiten springen, indem Sie auf die Lesezeichen links in Ihrem PDF-Anzeigeprogramm klicken. (Falls keine Lesezeichen angezeigt werden, klicken Sie auf die Registerkarte *Lesezeichen* am linken Rand.)
- Wenn Sie im *Bearbeiten*-Menü von Adobe® Reader® auf *Suchen* klicken, können Sie ein Suchwort eingeben und das gesamte Dokument danach durchsuchen.

**HINWEIS** Die aktuelle Version von Adobe® Reader® kann von der folgenden Internetseite heruntergeladen werden:  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

**HINWEIS** Die Menübezeichnungen und Anzeigenpositionen können sich je nach Version von Adobe® Reader® unterscheiden.

## Hinweis zu Schaubildern

- Die Abbildungen und Darstellungen der Bildschirmanzeigen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem jeweiligen Instrument abweichen.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation in den USA und anderen Ländern.
- Apple, Mac, Macintosh, iPad, iPhone und iPad touch sind in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Andere Firmen- und Produktnamen, die in diesem Handbuch verwendet werden, sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Unternehmen.

## Begriffe

### ■ Bildschirmnamen

- Der Performance-Bildschirm ist der Bildschirm, der unmittelbar nach dem Einschalten des Instruments angezeigt wird.
- Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.
- Das Store-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [STORE]-Taste aufgerufen wird.
- Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [FILE]-Taste aufgerufen wird.
- Das Utility-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [UTILITY]-Taste aufgerufen wird.

### ■ Eingblendete Bestätigungsabfrage

Vor der Ausführung verschiedener Funktionen blendet das Instrument die unten dargestellte Bestätigungsabfrage ein, um sicherzustellen, dass Sie den Vorgang fortsetzen möchten („Are you sure?“). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

Eingblendete Bestätigungsabfrage

```
[                Are you sure?                ]
[                [NO]/[YES]                    ]
```

### Verlassen des aktuellen Bildschirms

Sie können die [EXIT]-Taste drücken, um sich in der Menüstruktur des Instruments einen Schritt zurück zu bewegen. Durch mehrmaliges Drücken der [EXIT]-Taste oder durch Drücken der [EXIT]-Taste bei gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste kehren Sie zum Performance-Bildschirm zurück.

# Aufbau des CP4 STAGE und des CP40 STAGE

## Aufbau

Der Bereich der Klangerzeugung ist beim CP4 STAGE und CP40 STAGE in drei Blöcke gegliedert – die Controller, den Klangerzeuger und die Effekteinheit –



## Controller

Um es spielen zu können, ist das Instrument mit einer Reihe von Controllern wie der Tastatur, dem Pitch-Bend-Rad, dem Modulationsrad und Schieberegler ausgestattet. Spieldaten, die die Tonhöhe jeder einzelnen gespielten Note und die Velocity (Anschlagstärke) widerspiegeln, mit der sie gespielt wurde, werden in Form von MIDI-Meldungen an den Klangerzeuger gesendet. Durch Betätigung der Räder, Schieberegler, Pedale und dergleichen erzeugte Daten werden auf die gleiche Weise gesendet.

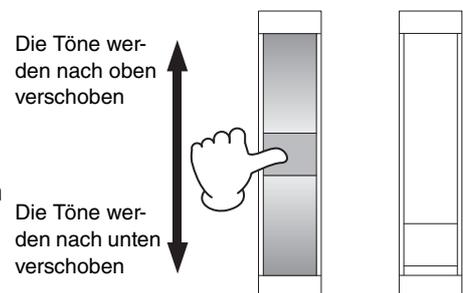
## Tastatur

Die Tastatur ist der wichtigste Controller, der zum Senden von Spielinformationen an den Klangerzeuger verwendet wird. Mit den TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] können Sie die Tonhöhen der Tasten in Halbtonschritten ändern.

## Pitch-Bend-Rad

Das Pitch-Bend-Rad kann verwendet werden, um die Tonhöhe gespielter Noten stufenlos variierbar zu steuern. Die Tonhöhe wird nach oben verschoben, wenn Sie das Pitch-Bend-Rad von sich weg drehen, und umgekehrt. Wenn Sie dieses Rad loslassen, springt die Fingervertiefung in der Mitte automatisch an ihre ursprüngliche Position zurück, und die Tonhöhe kehrt in den Normalzustand zurück. Der Pitch-Bend-Bereich – das heißt, der Bereich, in dem die Tonhöhen mit Hilfe dieses Rades geändert werden können –, kann im Play Mode-Bildschirm (Seite 17) des Performance-Part-Edit-Bereichs (Bereich zur Bearbeitung einzelner Performance-Parts) eingestellt werden.

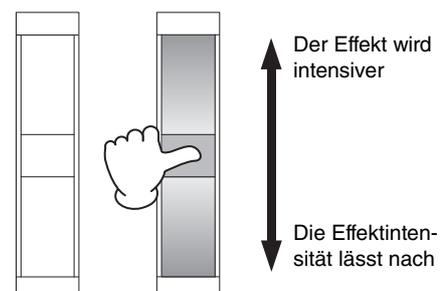
Zusätzlich zur Tonhöhenverschiebung können Sie dem Pitch-Bend-Rad auch die Steuerung eines Parameters eines Insert-Effekts (Seite 11) zuweisen. Verwenden Sie hierzu den Controller-Bildschirm (Seite 21) des Performance-Part-Edit-Bereichs.



## Modulationsrad

Das Modulationsrad wird normalerweise verwendet, um ein Vibrato oder andere geeignete Effekte auf die gespielten Noten anzuwenden. Je weiter Sie die Fingervertiefung von sich weg schieben, desto größer ist die Intensität des Effekts, und umgekehrt. Der Effekt ist deshalb minimal, wenn sich die Vertiefung der Vorderseite des Instruments am nächsten befindet. Wenn Sie den Effekt des Modulationsrades nicht anwenden möchten, sollte es auf diese Position zurückgestellt werden.

Zusätzlich zur Anwendung eines Modulationseffekts können Sie dem Modulationsrad auch die Steuerung eines Parameters eines Insert-Effekts (Seite 11) zuweisen. Verwenden Sie hierzu den Controller-Bildschirm (Seite 21) des Performance-Part-Edit-Bereichs.



## Schieberegler

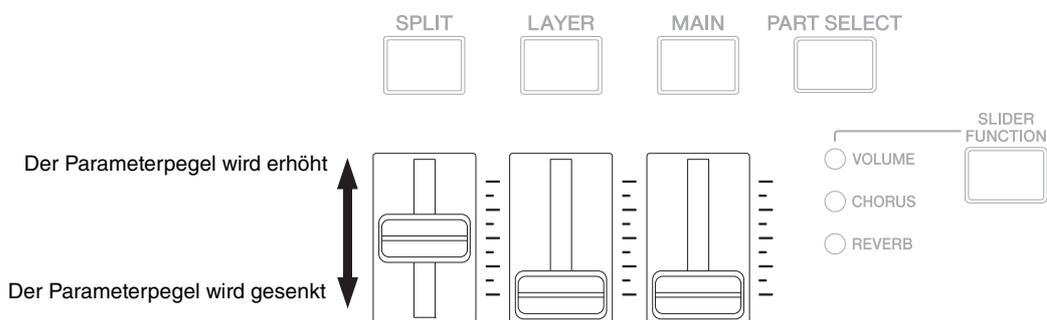
Das CP4 STAGE und das CP40 STAGE sind jeweils mit zwei Gruppen von Schieberegler ausgestattet – den Schieberegler für die Parts und den Schieberegler für den MASTER-EQUALIZER (EQ).

### Part-Schieberegler

Die Part-Schieberegler befinden sich auf der linken Seite des Bedienfelds und werden verwendet, um die Parameterpegel einzelner Parts einzustellen. Für jeden der Parts des Instruments gibt es einen Schieberegler, und sie können verwendet werden, um drei Parameter einzustellen – Lautstärke, Chor-Anteil und Hall-Anteil. Um den Parameter umzuschalten, der momentan eingestellt wird, drücken Sie die [SLIDER FUNCTION]-Taste rechts neben den Schieberegler, ggf. mehrmals. Wenn Sie die Schieberegler von sich weg schieben, wird der Pegel des aktuellen Parameters erhöht, und umgekehrt.

**HINWEIS** Weitere Einzelheiten zur Verwendung der Part-Schieberegler finden Sie im Abschnitt *Quick Start Guide* der Bedienungsanleitung.

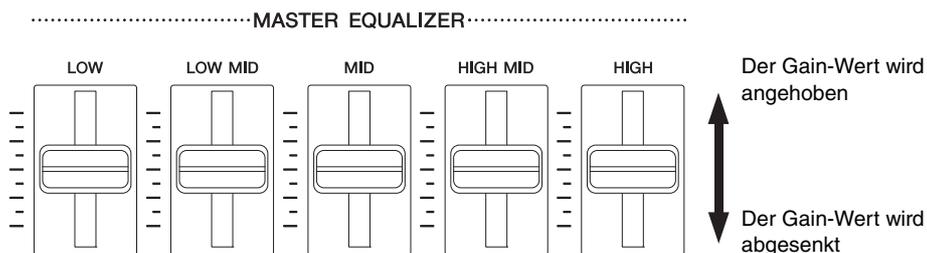
**HINWEIS** Durch die Betätigung der Part-Schieberegler ändern sich auch die Einstellungen der *Volume*, *ChoSend*- und *RevSend*-Parameter des Play Mode-Bildschirms des Performance-Part-Edit-Bereichs (Seite 17).



(Die Abbildung zeigt das CP4 STAGE.)

### MASTER-EQUALIZER-Schieberegler

Der Master-Equalizer (EQ) wird verwendet, um den Gesamtklang des Instruments einzustellen, und die MASTER-EQUALIZER-Schieberegler steuern die Anhebung/Absenkung (englisch: Gain) in einzelnen Frequenzbändern. Jeder dieser Schieberegler, die sich auf der rechten Seite des Bedienfelds befinden, ist einem anderen Frequenzband zugewiesen. Wenn Sie einen Schieberegler von sich weg schieben, wird der Gain-Wert des entsprechenden Frequenzbandes angehoben, und umgekehrt.



(Die Abbildung zeigt das CP4 STAGE.)

## Pedale

Mit dem CP4 STAGE und dem CP40 STAGE können zwei verschiedene Arten von Pedalen verwendet werden – Fußschalter wie der mitgelieferte FC3A und die als Zubehör erhältlichen FC4A und FC5 sowie ein Fußregler wie der als Zubehör erhältliche FC7.

### Fußschalter

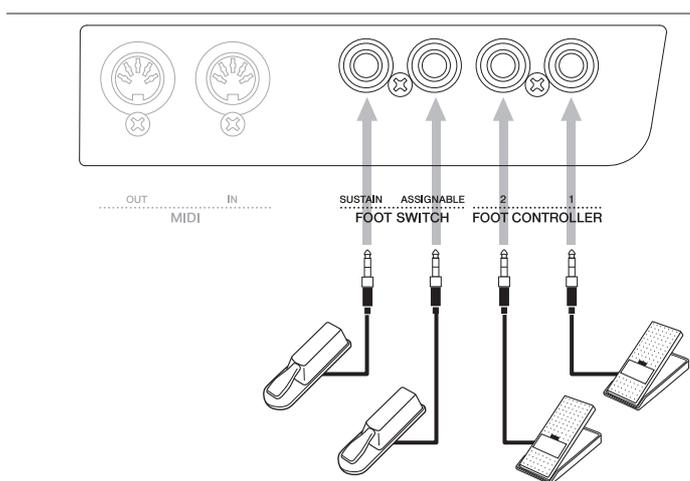
Der FC3A im Lieferumfang Ihres CP4 STAGE oder CP40 STAGE enthaltene FC3A sollte über die FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen werden. So kann er auf die gleiche Weise wie das Halte- bzw. Dämpferpedal eines akustischen Klaviers eingesetzt werden, so dass die auf der Tastatur gespielten Noten länger ausgehalten werden. Anstatt mit dem Fußschalter lediglich die Dämpfung ein- und auszuschalten, können Sie auch die Stärke der Haltewirkung steuern lassen, je nachdem, wie stark das Pedal betätigt wird. Diese Einstellung wird im Controller-Bildschirm (Seite 43) des Utility-Bereichs vorgenommen. Wenn es auf diese Weise konfiguriert ist, erzeugt das Piano längere Noten, wenn der Fußschalter stärker betätigt wird, und umgekehrt.

**HINWEIS** Standardmäßig ist der *Sustain*-Parameter im Controller-Bildschirm des Utility-Bereichs auf „FC3 Half On“ eingestellt.

Die Fußschalter FC4A und FC5 (separat erhältlich) können über die FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossen werden, um ihnen verschiedene Funktionen zuzuweisen. Sie können beispielsweise im Controller-Bildschirm (Seite 21) des Performance-Part-Edit-Bereichs einem dieser Fußschalter das Ein- und Ausschalten eines Insert-Effekts (Seite 11) zuweisen. Alternativ können Sie einem FC4A oder FC5 im Controller-Bildschirm (Seite 43) des Utility-Bereichs eine MIDI-Controller-Nummer zuweisen. Der Fußschalter steuert dann bei Betätigung den entsprechenden Parameter. Es sollte beachtet werden, dass der FC4A oder FC5 auch über die FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen werden kann.

### Fußregler

Der Fußregler FC7 (separat erhältlich) kann verwendet werden, um einen zugewiesenen Parameter zu steuern: Am CP4 STAGE kann der FC7 über die FOOT-CONTROLLER-Buchsen [1] und [2] angeschlossen werden, am CP40 STAGE über die [FOOT CONTROLLER]-Buchse. Sie könnten ihm zum Beispiel im Controller-Bildschirm (Seite 21) des Performance-Part-Edit-Bereichs die Steuerung der Lautstärke eines Parts oder die Steuerung eines Parameters eines der Insert-Effekte (Seite 11) zuweisen. Alternativ könnten Sie einem FC7 im Controller-Bildschirm (Seite 43) des Utility-Bereichs eine MIDI-Controller-Nummer zuweisen. Der entsprechende Parameter lässt sich dann durch Betätigen des Fußreglers steuern.



(Die Abbildung zeigt das CP4 STAGE.)

# Klangerzeuger

Der Klangerzeuger produziert anhand der von Controllern wie der Tastatur und den Schiebereglern empfangenen Daten den Klang. Das Grundelement des Klangs des CP4 STAGE und des CP40 STAGE wird als Voice („Stimme“) bezeichnet, und eine Performance besteht aus mehreren Voices. Voice und Performance werden weiter unten beschrieben.

## Voice

Jede Voice stellt einen anderen Instrumentenklang dar, den das CP4 STAGE bzw. das CP40 STAGE produzieren kann. Allgemein ausgedrückt kann Ihr Stage Piano zwei verschiedene Arten von Voices produzieren: Normal Voices und Drum Voices.

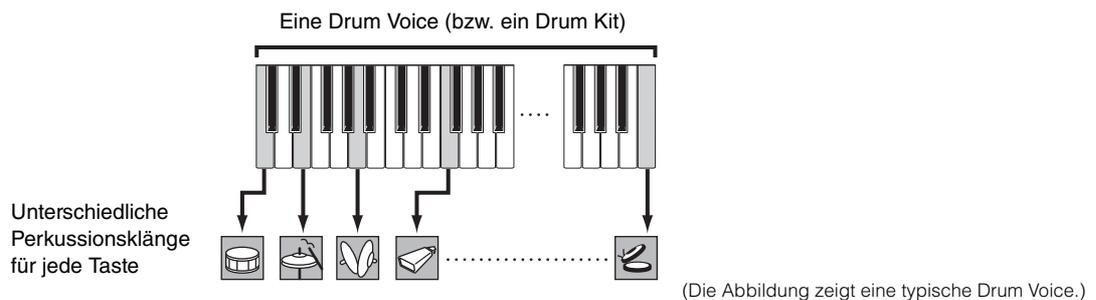
**HINWEIS** Eine vollständige Liste der Voices Ihres Instruments finden Sie in der *Data List* (PDF).

### Normal Voices

Normal Voices werden in erster Linie verwendet, um den innerhalb einer bestimmten Tonkala gespielten Instrumentenklang zu reproduzieren. Das heißt, die Tonhöhe dieser Voices ändert sich je nach der angeschlagenen Taste.

### Drum Voices

Drum Voices (Schlagzeug-Voices) werden im Allgemeinen verwendet, um den Klang von Perkussionsinstrumenten zu produzieren. Bei diesen Voices ist den verschiedenen Tastaturtasten jeweils ein anderes Schlag- oder Perkussionsinstrument zugewiesen. Aus diesem Grund werden Drum Voices auch als Drum Kits (Schlagzeug-Sets) bezeichnet.



### Voice-Kategorien

Die verschiedenen Voices Ihres CP4 STAGE bzw. CP40 STAGE sind in einer Reihe von Kategorien angeordnet. Jede Kategorie stellt entweder einen anderen Instrumententyp wie Klavier oder Orgel dar oder ein Klanggenre. Die folgende Tabelle zeigt diese Kategorien, von denen jede eine Anzahl verschiedener Voices enthält.

Kategorie	Abkürzung im Display	Abkürzung auf der Taste	Voice-Typ(en)
Acoustic Piano 1 (akustisches Klavier)	AP1 (CP4 STAGE)/ AP (CP40 STAGE)	A.PIANO1 (CP4 STAGE)/ A.PIANO (CP40 STAGE)	Normal
Acoustic Piano 2 (nur CP4 STAGE)	AP2 (nur CP4 STAGE)	A.PIANO2 (nur CP4 STAGE)	Normal
Acoustic Piano 3 (nur CP4 STAGE)	AP3 (nur CP4 STAGE)	A.PIANO3 (nur CP4 STAGE)	Normal
Electric Piano 1 (E-Piano)	EP1 (CP4 STAGE)/ EP (CP40 STAGE)	E.PIANO1 (CP4 STAGE)/ E.PIANO (CP40 STAGE)	Normal
Electric Piano 2 (nur CP4 STAGE)	EP2 (nur CP4 STAGE)	E.PIANO2 (nur CP4 STAGE)	Normal
Electric Piano 3 (nur CP4 STAGE)	EP3 (nur CP4 STAGE)	E.PIANO3 (nur CP4 STAGE)	Normal
Clav (Clavinova)	CLV	CLAV	Normal
Organ (Orgel)	ORG	ORGAN	Normal
Chromatic Percussion (chromatische Schlaginstrumente)	CP	CH.PERC	Normal
Strings (Streicher)	STR	STRINGS	Normal
Choir (Chor)	CHO	CHOIR	Normal
Pad	PAD	PAD	Normal
Synthesizer	SYN	SYNTH	Normal
Brass (Blechbläser)	BRS	BRASS	Normal
Guitar/Bass (Gitarre/Bassgitarre)	G/B	GUITAR/BASS	Normal
Others (sonstige)	OTH	OTHERS	Normal und Drum

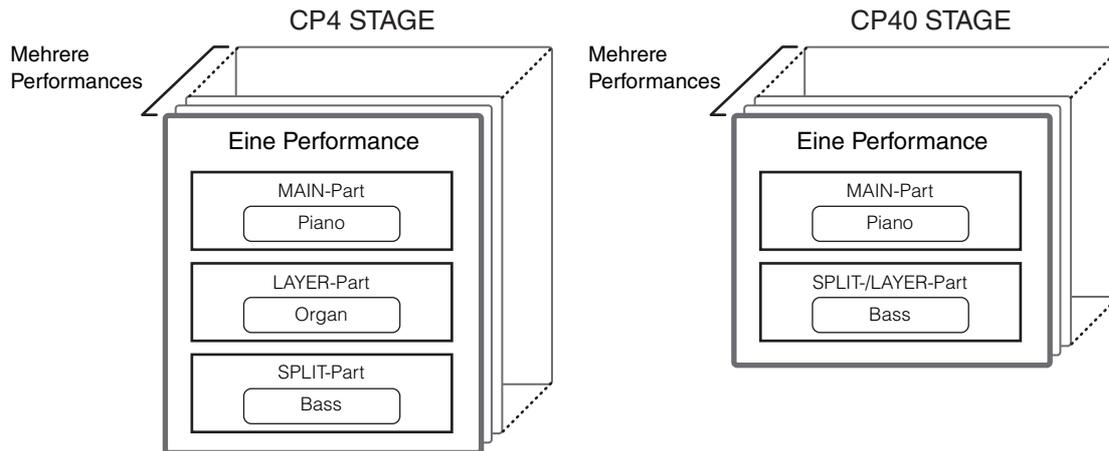
## Performances

Eine Gruppe von Voices wird als Performance bezeichnet, und sowohl das CP4 STAGE als auch das CP40 STAGE sind mit einer breiten Palette gebrauchsfertiger Performances ausgestattet.

**HINWEIS** Eine vollständige Liste der Performances Ihres Instruments finden Sie in der *Data List* (PDF).

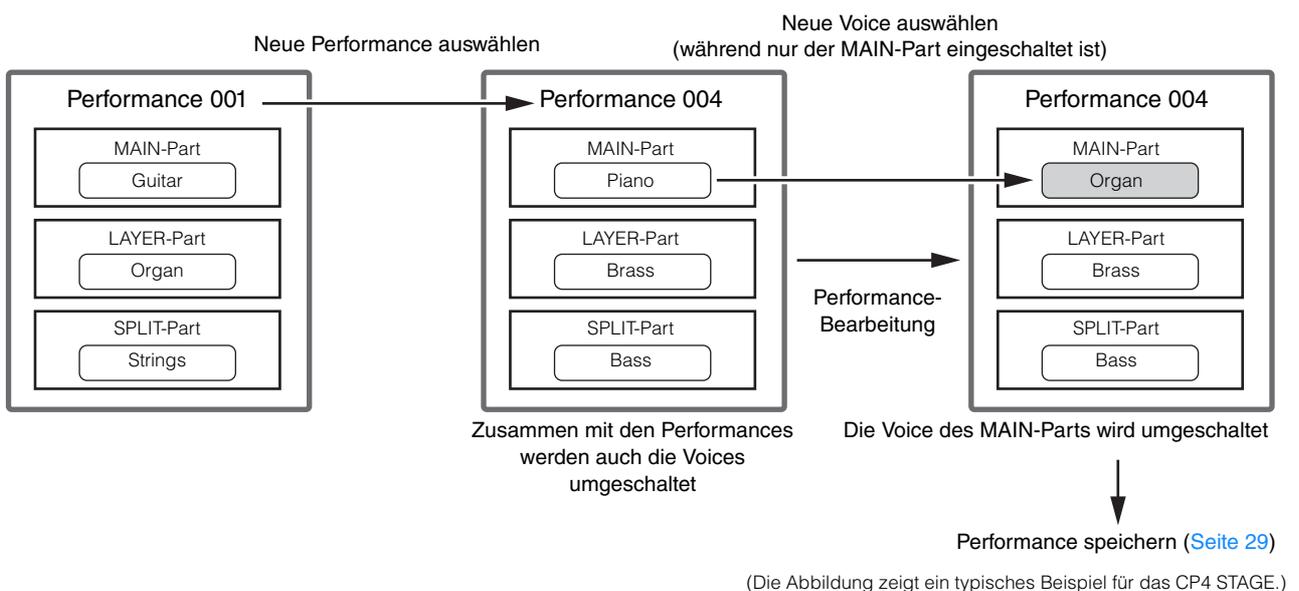
### Parts innerhalb einer Performance

Wie in der Abbildung unten zu sehen besteht jede Performance des CP4 STAGE aus drei Parts und jede Performance des CP40 STAGE aus zwei Parts. Jedem dieser Parts wird eine Voice zugewiesen, um die Performance zu konfigurieren. Zusätzlich können die Parts, aus denen eine Performance besteht, übereinandergelegt (Layering) oder in separate Tastaturbereiche unterteilt (Split) werden.



### Performances und Voices

Voices sind mit Performances verknüpft – das heißt, wenn Sie eine neue Performance auswählen, ändern sich die Voices aller Parts. Zusätzlich spiegelt sich, wenn Sie einen Part auswählen und seine Voice umschalten, diese Änderung in der aktuellen Performance wider (Näheres siehe Abbildung unten). Diese Art des Umschaltens von Voices wird als Performance-Bearbeitung bezeichnet und auf der folgenden Seite ausführlicher beschrieben. Es ist wichtig, zu berücksichtigen, dass der Performance-Bearbeitungsmodus aktiviert wird, sobald eine der Part-Voices umgeschaltet wird. Zusätzlich wird, wenn Sie zu diesem Zeitpunkt eine andere Performance auswählen, der Bearbeitungsmodus für die vorherige Performance abgebrochen, und Sie können die neu ausgewählte bearbeiten.



## Bearbeiten von Performances

Das CP4 STAGE und das CP40 STAGE sind zwar bereits mit einer großen Vielfalt von Performances ausgestattet, aber Sie können auch eigene erstellen. Zur Bearbeitung einer Performance gehört das Ändern der Voice-Zuordnungen ihrer Parts und diverser weiterer Parameter. Parameter, die einen bestimmten Part beeinflussen, werden als Part-Parameter bezeichnet, während diejenigen, die alle Parts beeinflussen, Common-Parameter (gemeinsame Parameter) genannt werden.

**HINWEIS** Näheres zu den Parametern, die sich bearbeiten lassen, um Performances zu erstellen, finden Sie unter *Performance-Bearbeitung* ([Seite 13](#)).

## Speichern von Performances im internen Speicher

Wenn Sie mit der von Ihnen bearbeiteten Performance zufrieden sind, muss sie im Instrument gespeichert werden, wenn Sie beabsichtigen, sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut zu verwenden. An diesem Punkt können Sie eine Performance im User-Speicher (Anwender-Speicher; [Seite 12](#)) des Stage Pianos auswählen, um sie mit Ihrer bearbeiteten Performance zu überschreiben. Alternativ können Sie den Speichervorgang ausführen, ohne eine andere Performance anzugeben, und dies führt dazu, dass die aktuelle Performance überschrieben wird.

**HINWEIS** Näheres zur Vorgehensweise zum Speichern von Performances finden Sie in der Beschreibung der Store- Performance-Funktion ([Seite 29](#)). Näheres zur Vorgehensweise zum Umbenennen einer Performance finden Sie in der Beschreibung des Name-Bildschirms ([Seite 15](#)) des Performance-Common-Edit-Bereichs.

## Sichern von Performances auf externen Medien

Im Stage Piano gespeicherte Performances lassen sich auch auf einem USB-Flash-Speichergerät sichern. Diese Vorgehensweise müssen Sie ausführen, wenn Sie mehr eigene Performances erstellen, als sich im internen Speicher speichern lassen, oder wenn Sie eine Sicherungskopie (Backup) Ihrer Performances anlegen möchten. Im internen Speicher lassen sich Performances einzeln speichern, auf einem USB-Flash-Speichergerät werden jedoch alle im User-Speicher befindlichen Performances als eine einzige Datei des Typs *All* gesichert. Für Performances des CP4 STAGE wird die Dateierweiterung *.C7A* verwendet, für Performances des CP40 STAGE die Erweiterung *.C8A*. Darüber hinaus können Performances, die als Datei des Typs *All* auf einem USB-Flash-Speichergerät gesichert wurden, wieder zusammen in das Stage Piano geladen werden. Alternativ kann jede in der gesicherten Datei enthaltene Performance ausgewählt und einzeln geladen werden.

**HINWEIS** Näheres zur Vorgehensweise zum Sichern von Performances finden Sie in der Beschreibung des Save-Bildschirms ([Seite 32](#)) des File-Bereichs.

**HINWEIS** Näheres zur Vorgehensweise zum erneuten Laden von Performances in das Stage Piano finden Sie in der Beschreibung des Load-Bildschirms ([Seite 33](#)) des File-Bereichs.

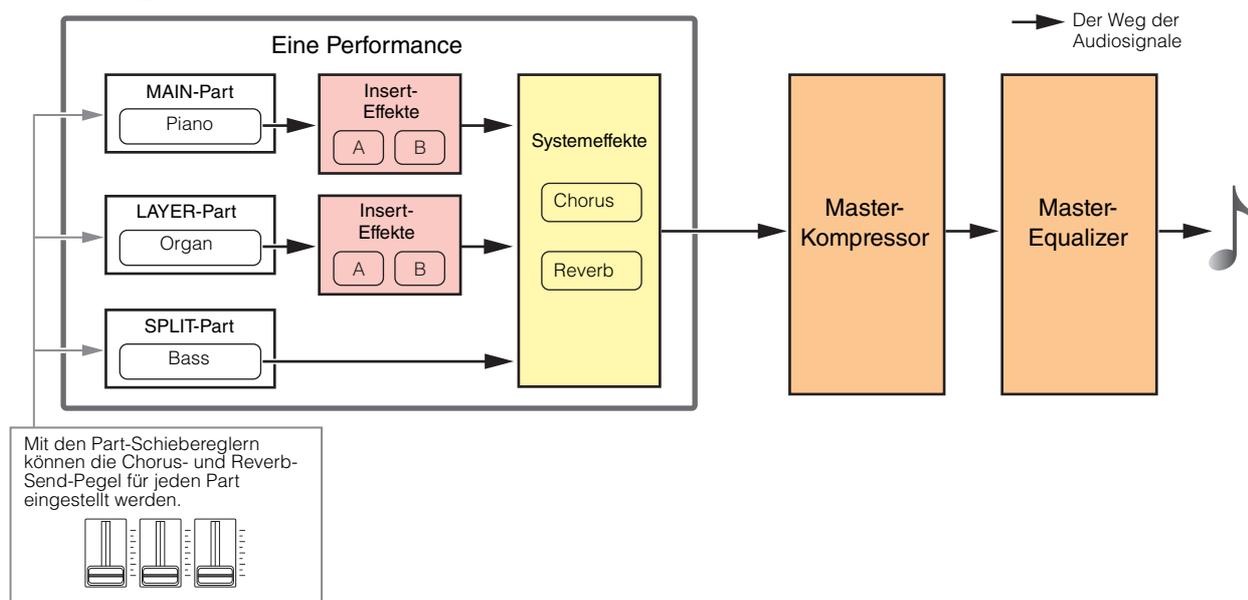
# Effekteinheit

Die Effekteinheit wird verwendet, um eine Reihe unterschiedlicher Effekte auf die vom Klangerzeuger produzierten Klänge anzuwenden, um ihnen zum Beispiel Dichte, Hall oder einen räumlichen Eindruck hinzuzufügen. Auf diese Weise kann die Effekteinheit den Klang Ihres Stage Pianos viel ausdrucksvoller wirken lassen.

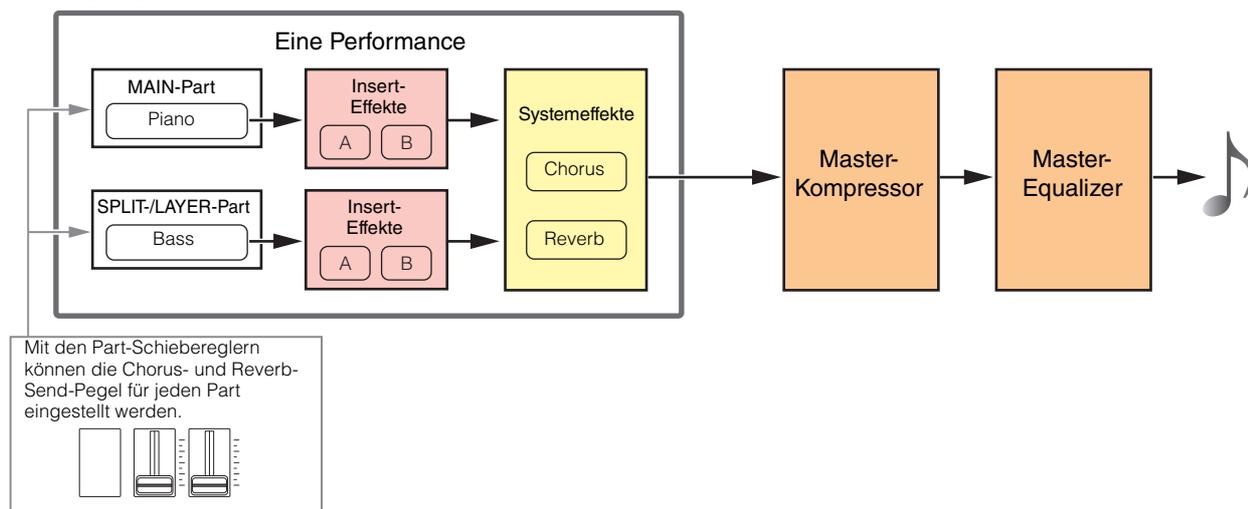
## Aufbau von Effekten

Das CP4 STAGE und das CP40 STAGE sind mit Insert-Effekten (Einfüge-Effekten), die zur Verwendung mit einzelnen Parts vorgesehen sind, mit Systemeffekten, die sich für jede Performance konfigurieren lassen, und mit einem Master-Kompressor und einem Master-Equalizer (EQ) ausgestattet, die alle Performances in der gleichen Weise beeinflussen. Vom Klangerzeuger produzierte Voices werden von den Insert-Effekten, den Systemeffekten, Master-Kompressor und Master-EQ in dieser Reihenfolge verarbeitet, bevor sie über Ihren Verstärker und Ihre Lautsprecher ausgegeben werden.

### CP4 STAGE



### CP40 STAGE



#### Insert-Effekte

- Werden auf bis zu zwei Einzel-Parts in jeder Performance angewendet.
- Jeder enthält zwei unabhängige Effekte, A und B.
- Sie werden in den Bildschirmen Effect-A und Effect-B (Seite 21) des Performance-Part-Edit-Bereichs konfiguriert.

#### Systemeffekte

- Werden auf einzelne Performances angewendet.
- Sie werden in den Bildschirmen Chorus Effect und Reverb Effect (Seite 14) des Performance-Common-Edit-Bereichs konfiguriert.

#### Master-Kompressor und -EQ

- Werden auf alle Performances angewendet.
- Der Master-Kompressor wird im MasterComp-Bildschirm (Seite 44) des Utility-Bereichs konfiguriert.
- Der Master-Equalizer wird im Master EQ-Bildschirm (Seite 46) des Utility-Bereichs konfiguriert.

## Insert-Effekte

Die Insert-Effekte werden einzelnen Parts zugewiesen und verarbeiten den Klang der entsprechenden Voice. In einer Performance stehen zwei Insert-Effekte zur Nutzung zur Verfügung, von denen jeder zwei unabhängige Effekte enthält, A und B. Parameter für diese Effekte können in den Bildschirmen Effect-A und Effect-B (Seite 21) des Performance-Part-Edit-Bereichs eingestellt werden. Zusätzlich lassen sich die Insert-Effekte bequem mit den PART-EFFECT-Tasten [A] und [B] auf dem Bedienfeld ein- und ausschalten.

## Systemeffekte

Das CP4 STAGE und das CP40 STAGE sind mit Chorus (Chor) und Reverb (Hall) als Systemeffekten ausgestattet. Da diese als Send-Effekte arbeiten, werden Audiosignale, die den für jeden Part eingestellten Send-Pegeln entsprechen, gemeinsam an die Chorus- und an die Reverb-Einheit gesendet, die dann jeweils ein einzelnes verarbeitetes Audiosignal ausgeben. Parameter für Chorus und Reverb können in den Bildschirmen Chorus Effect und Reverb Effect (Seite 14) des Performance-Common-Edit-Bereichs eingestellt werden. Zusätzlich lassen sich die Systemeffekte bequem mit den SYSTEM-EFFECT-Tasten [CHORUS] und [REVERB] auf dem Bedienfeld ein- und ausschalten.

**HINWEIS** Die Send-Pegel für die einzelnen Parts können mit den Part-Schiebereglern (Seite 5) eingestellt werden.

## Master-Kompressor

Der Master-Kompressor modifiziert den Gesamtklang des Stage Pianos. Deshalb gelten für alle Performances dieselben Parameter. Diese Parameter können im MasterComp-Bildschirm (Seite 44) des Utility-Bereichs eingestellt werden. Darüber hinaus lässt sich der Master-Kompressor bequem mit der [MASTER COMP]-Taste auf dem Bedienfeld ein- und ausschalten.

## Master-Equalizer

Der Master-Equalizer (EQ) stellt den Gesamtklang des Stage Pianos ein, direkt bevor er ausgegeben wird. Beim CP4 STAGE besitzt der Master-EQ fünf Frequenzbänder, beim CP40 STAGE drei. Die MASTER-EQ-Schieberegler rechts auf dem Bedienfeld können zur Einstellung des Gain-Werts für jedes Band verwendet werden. Wenn Sie einen Schieberegler von sich weg schieben, wird der Gain-Wert des entsprechenden Frequenzbandes angehoben, und umgekehrt. Beim CP4 STAGE wie auch beim CP40 STAGE lassen sich die Bänder Low (Bässe) und High (Höhen) zwischen Glockenfilter und Niveauregler umschalten. Die Master-EQ-Parameter werden im Master-EQ-Bildschirm (Seite 46) des Utility-Bereichs eingestellt.

### Effektkategorien, -typen und -parameter

Näheres zu den auf dem CP4 STAGE und dem CP40 STAGE verfügbaren Effektkategorien sowie den Effektypen und -parametern finden Sie in den Abschnitten *Effect Type List* (Liste der Effektypen) und *Effect Parameter List* (Liste der Effektparameter) der *Data List* (PDF). Zusätzlich sind diese Effektkategorien, -typen und -parameter ausführlich im *Synthesizerparameter-Handbuch* (PDF) beschrieben.

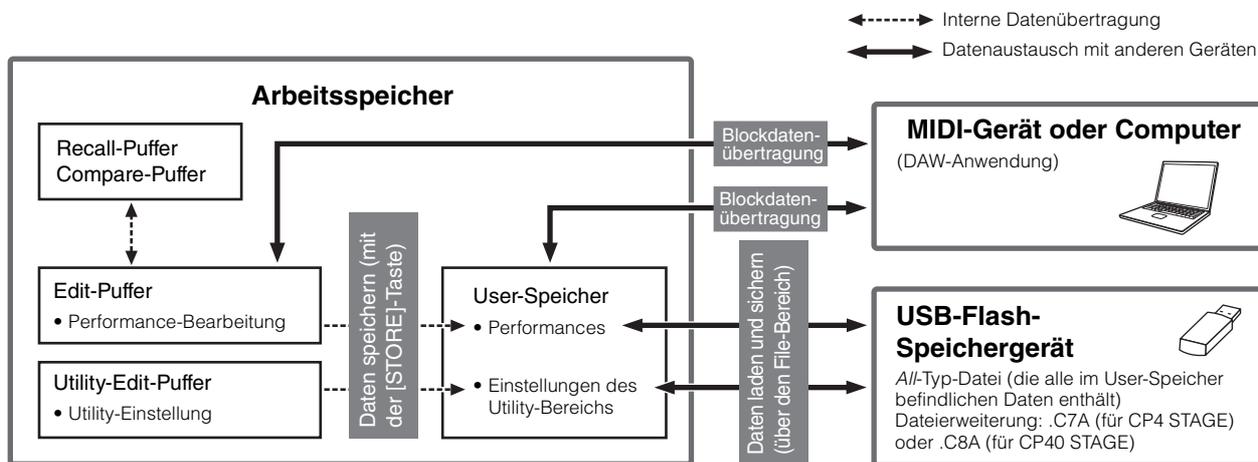
### Preset-Programme

Für jeden Effektyp gibt es zur Nutzung vorbereitete Parametereinstellungen, die sich für unterschiedliche Modi eignen und als Preset-Programme (voreingestellte Programme) bezeichnet werden. Anstatt Effekte von Grund auf neu zu konfigurieren, können Sie viel Zeit sparen, indem Sie dasjenige Preset-Programm auswählen, das am besten den aktuellen Voices oder dem Musikstil entspricht, und es dann an Ihren spezifischen Bedarf anpassen. Preset-Programme können unter *Preset* in den Bearbeitungsbildschirmen für Effektparameter ausgewählt werden. Eine vollständige Liste der Presets für jeden Effektyp finden Sie in der *Data List* (PDF).

# Arbeitsspeicher

Zusätzlich zu eigenen Performances können Sie an Ihrem Stage Piano eine breite Palette weiterer Parameter konfigurieren. Die verwendeten Methoden zum Organisieren dieser wichtigen Daten und der Speicherbereiche, in denen sie gespeichert werden, sind nachstehend beschrieben.

## Interner Speicher



## User-Speicher

Der User- oder Anwenderspeicher wird verwendet, um die Performances, mit denen Ihr Stage Piano als Presets (Voreinstellungen) ausgestattet ist, sowie die Utility-Einstellungen zu speichern, die das Instrument als Ganzes beeinflussen. Dieser Speicherbereich unterstützt sowohl das Schreiben als auch das Löschen von Daten, und sein Inhalt bleibt beim Ausschalten des Instruments erhalten.

## Edit-Puffer

Der Edit- oder Bearbeitungspuffer ist ein Arbeitsbereich, der zum Speichern der momentan in Bearbeitung befindlichen Performance verwendet wird. Wenn das Instrument ausgeschaltet wird, geht der Inhalt dieses temporären Puffers verloren. Damit an einer Performance vorgenommene Bearbeitungen erhalten bleiben, muss diese deshalb im User-Speicher gespeichert werden, bevor eine andere Performance ausgewählt oder das Stage Piano ausgeschaltet wird.

## Recall- und Compare-Puffer

Der Recall-Puffer dient als Sicherungsspeicher für den Edit-Puffer. An einer Performance vorgenommene Bearbeitungen gehen normalerweise verloren, wenn sie nicht vor dem Auswählen einer anderen Performance gespeichert werden. Die Recall-Funktion kann jedoch verwendet werden, um die bearbeitete Performance wieder in den Edit-Puffer zu holen. Der Compare-Puffer wird unterdessen verwendet, um den Zustand der Einstellungen einer Performance zu speichern, bevor diese bearbeitet wurden. Sie können dann die Compare-Performance-Funktion verwenden, um zwischen der bearbeiteten und der unbearbeiteten Version der Performance hin- und herzuschalten, um zu ermitteln, welche besser klingt. Beim Ausschalten des Instruments geht der Inhalt des Recall- und auch des Compare-Puffers verloren.

**HINWEIS** Weitere Einzelheiten zur Recall-Funktion finden Sie in der Beschreibung des Recall-Bildschirms ([Seite 26](#)) des Performance-Job-Bereichs.

**HINWEIS** Weitere Einzelheiten zum Vergleichen von Performances finden Sie in der Beschreibung der Compare-Performance-Funktion ([Seite 30](#)).

## Performances

Eine Performance setzt sich aus einer Anzahl von Voices zusammen – bis zu drei beim CP4 STAGE und zwei beim CP40 STAGE. Dadurch kann jede von ihnen satte, dichte Klänge erzeugen. Wenn Sie einen Computer oder ein anderes MIDI-Instrument an Ihr Stage Piano anschließen, können Sie seine Performances verwenden, um empfangene MIDI-Daten wiederzugeben. Außerdem können Sie Performance-Parameter bearbeiten und so auf der Grundlage der im Stage Piano enthaltenen Presets (Voreinstellungen) eigene Performances erstellen. Der folgende Abschnitt beschreibt die verschiedenen Parameter, die bei der Performance-Bearbeitung verwendet werden können, sowie die Funktionen „Store Performance“ und „Compare Performance“.

## Bearbeiten von Performances

Die Performance-Bearbeitung geschieht in zwei Bereichen: Der Common-Edit-Bereich wird verwendet, um Parameter zu bearbeiten, die alle Parts beeinflussen, und der Part-Edit-Bereich wird verwendet, um Parameter für einzelne Parts zu bearbeiten.

## Common-Edit-Bereich

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.</li><li>2. Wählen Sie im Edit-Menü mit der [^]-Taste den Eintrag <i>01: Common</i> aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>3. Wählen Sie mit den Tasten [V] und [^] den zu bearbeitenden Parametertyp aus (<i>01</i> bis <i>04</i>), und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>4. Nehmen Sie in dem entsprechenden Bildschirm die erforderlichen Änderungen an den Parametereinstellungen vor.</li></ol>
-----------------------	--

**HINWEIS** Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.

Die folgenden Bildschirmdarstellungen veranschaulichen, wie beispielsweise die Parameter des Chorus-Effekts bearbeitet werden.

*01: Common* wird in Schritt 2 ausgewählt:



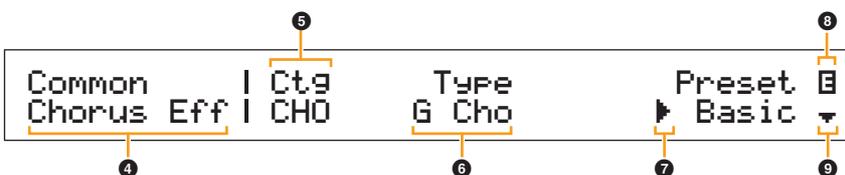
↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Parametertyp wird in Schritt 3 ausgewählt:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Parameter-Einstellungsbildschirm für Schritt 4:



Referenz
Performances
● <b>Bearbeiten von Performances</b>
● <b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A 04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
File-Bereich
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Utility-Bereich
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
01: Factory Set
02: Version

### 1 EDIT Common

Dies zeigt, dass Sie sich im Common-Edit-Menü befinden.

### 2 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass noch weitere Menüeinträge zur Auswahl verfügbar sind. In diesem Fall kann durch Drücken der [V]-Taste der nächste angezeigt werden.

### 3 Menüeintrag

Die zur Auswahl verfügbaren Einträge des Common-Edit-Menüs werden hier gezeigt. Wählen Sie den erforderlichen Eintrag (01 bis 04) mit den Tasten [V] und [^] aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Bearbeitungsbildschirm für die entsprechenden Parameter anzuzeigen.

### 4 Ausgewählter Bildschirm

Der Name des aktuellen Bildschirms ist hier zu sehen.

### 5 Parameter

Die zur Bearbeitung verfügbaren Parameter werden in der oberen Textzeile gezeigt. Die aktuelle Einstellung (6) für jeden wird darunter angezeigt. Außerdem wird der momentan in Bearbeitung befindliche Parameter durch den Cursor (➡) links daneben (7) angezeigt. Verwenden Sie, wenn nötig, die Tasten [<] und [>], um den Cursor zu verschieben und einen anderen Parameter zur Bearbeitung auszuwählen.

### 6 Einstellung

Parametereinstellungen werden in der unteren Textzeile gezeigt. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um eine Einstellung zu ändern. Beachten Sie, dass vorher der Cursor (7) zu dem zu bearbeitenden Parameter verschoben werden muss.

### 7 Cursor (➡)

Der blinkende Cursor zeigt den momentan zur Bearbeitung ausgewählten Parameter an.

### 8 Edit-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die aktuelle Performance bearbeitet, aber noch nicht gespeichert wurde. Alle an der Performance vorgenommenen Änderungen können mit Hilfe der Store-Performance-Funktion (Seite 29) gespeichert werden.

### 9 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass der aktuelle Bearbeitungsbildschirm auf mehrere Seiten aufgeteilt ist, von denen eine momentan angezeigt wird. In diesem Fall können Sie durch Drücken der [V]-Taste zur nächsten Seite gehen.

## Bildschirme und Parameter des Common-Edit-Bereichs

### 01: Chorus Effect (Choreffekt)

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Category</b> (Kategorie des Choreffekts) <b>Type</b> (Typ des Choreffekts)	Diese Parameter können verwendet werden, um eine Kategorie und einen Typ für den Choreffekt auszuwählen. <b>Einstellungen:</b> Eine vollständige Liste der auswählbaren Kategorien und Typen finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF). <b>HINWEIS</b> Jeder Effektyp ist ausführlich im <i>Synthesizerparameter-Handbuch</i> (PDF) beschrieben.
<b>Preset</b> (Effekt-Voreinstellung)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um eine der Voreinstellungen des aktuellen Effektyps auszuwählen, die alle Parameter für einen bestimmten Bedarf konfigurieren. Eine vollständige Liste der Presets für jeden Effektyp finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF).
Effektparameter	Welche Parameter zur Bearbeitung verfügbar sind, hängt vom momentan ausgewählten Effektyp ab. Eine vollständige Liste der Parameter für jeden Effektyp finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF). <b>HINWEIS</b> Jeder Effektparameter ist ausführlich im <i>Synthesizerparameter-Handbuch</i> (PDF) beschrieben.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

#### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

#### Master-Keyboard-Bereich

#### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

#### Store-Performance-Funktion

#### Compare-Performance-Funktion

### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

#### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 02: Reverb Effect (Halleffekt)

Parameterbezeichnung	Beschreibung
Type (Typ des Halleffekts)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des zu verwendenden Halleffekt-Typs verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> Eine vollständige Liste der auswählbaren Effekttypen finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF). <b>HINWEIS</b> Jeder Effekttyp ist ausführlich im <i>Synthesizerparameter-Handbuch</i> (PDF) beschrieben.
Effektparameter	Welche Parameter zur Bearbeitung verfügbar sind, hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Eine vollständige Liste der Parameter für jeden Effekttyp finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF). <b>HINWEIS</b> Jeder Effektparameter ist ausführlich im <i>Synthesizerparameter-Handbuch</i> (PDF) beschrieben.

## 03: General (Allgemeine Einstellungen)

Der General-Bildschirm wird zur Bearbeitung von Parametern verwendet, die sämtliche Parts einer Performance beeinflussen.

Parameterbezeichnung	Beschreibung
SplitPnt (Split-Punkt)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Taste anzugeben, an der die Tastatur in Bereiche für die Parts der Performance unterteilt wird. <b>Einstellungen:</b> C#-2 bis G8 <b>HINWEIS</b> SplitPnt-Einstellungen können auch geändert werden, indem Sie bei gedrückter [SPLIT]-Taste die Tastaturtaste anschlagen, an der Sie die Tastatur unterteilen möchten.
FS Mode (Fußschalter-Modus)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um einzustellen, wie der Fußschalter die ihm zugewiesene Funktion ein- und ausschaltet. <b>Einstellungen:</b> momentary und latch <b>momentary:</b> Die Funktion ist eingeschaltet, solange der Fußschalter betätigt wird, und ansonsten ausgeschaltet. <b>latch:</b> Bei jeder Betätigung des Fußschalters wird die Funktion ein- bzw. ausgeschaltet.
Metronome Tempo (Metronomtempo)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um das Wiedergabetempo für das Metronom auszuwählen. <b>Einstellungen:</b> 5 bis 300 <b>HINWEIS</b> Wenn Sie das Tempo des Stage Pianos mit dem anderer MIDI-Geräte oder einer DAW-Anwendung synchronisieren möchten, stellen Sie <i>Sync</i> im MIDI-Bildschirm des Utility-Bereichs auf „ext“ oder „auto“. Das Tempo wird als „EXT“ angezeigt, wenn entweder „ext“ ausgewählt ist oder „auto“ ausgewählt ist und MIDI-Clock-Meldungen von einer externen Quelle empfangen werden. In einem solchen Fall können Sie das Tempo nicht ändern.
Beat (Taktart des Metronoms)	Dieser Parameter kann zum Einstellen einer Taktart für das Metronom verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> 1/4 bis 16/4, 1/8 bis 16/8 und 1/16 bis 16/16
ClickVol (Lautstärke der Metronom-Klicks)	Dieser Parameter kann zum Einstellen der Lautstärke der Metronom-Klicks verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127

## 04: Name (Performance-Name)

Der Name-Bildschirm kann verwendet werden, um einen Namen für die aktuelle Performance einzustellen. Bewegen Sie hierzu mit den Tasten [**<**] und [**>**] den blinkenden Cursor innerhalb des aktuellen Namens und ändern Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [**-1/NO**] und [**+1/YES**] das Zeichen an der jeweiligen Position. Performance-Namen können aus bis zu 10 alphanumerischen Zeichen bestehen.

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
● 02: Reverb Effect
● 03: General
● 04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A 04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
<b>Utility-Bereich</b>
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
01: Factory Set
02: Version

# Part-Edit-Bereich

**Vorgehensweise**

1. Schalten Sie mit der entsprechenden Taste den zu bearbeitenden Part ein.
2. Halten Sie die [PART SELECT]-Taste gedrückt und drücken Sie noch einmal die Part-Taste aus Schritt 1, um den Part zur Bearbeitung auszuwählen.
3. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.
4. Wählen Sie im Edit-Menü mit den Tasten [V] und [^] den Eintrag 02: Part aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
5. Wählen Sie mit den Tasten [V] und [^] den zu bearbeitenden Parametertyp aus (01 bis 06), und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
6. Nehmen Sie in dem entsprechenden Bildschirm die erforderlichen Änderungen an den Parametereinstellungen vor.

**HINWEIS** Beim CP40 STAGE wird derselbe Part ausgewählt, indem Sie bei gedrückt gehaltener [PART SELECT]-Taste entweder die [LAYER]- oder die [SPLIT]-Taste drücken.

**HINWEIS** Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.

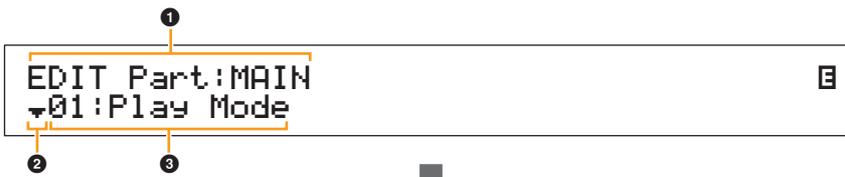
Die folgenden Bildschirmdarstellungen veranschaulichen, wie beispielsweise die Parameter des Play-Mode-Bildschirms bearbeitet werden.

02: Part wird in Schritt 4 ausgewählt:



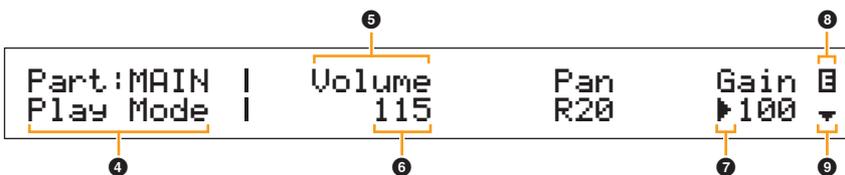
↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Parametertyp wird in Schritt 5 ausgewählt:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Parameter-Einstellungsbildschirm für Schritt 6:



## 1 EDIT Part: (Aktueller Part)

Dies zeigt, dass Sie sich im Part-Edit-Menü befinden. Der Name des zur Bearbeitung ausgewählten Parts wird nach dem Doppelpunkt (:) angezeigt.

**CP4 STAGE:** MAIN, LAYER oder SPLIT

**CP40 STAGE:** MAIN oder SP/LA

## 2 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass noch weitere Menüeinträge zur Auswahl verfügbar sind. In diesem Fall kann durch Drücken der [V]-Taste der nächste angezeigt werden.

## 3 Menüeintrag

Die zur Auswahl verfügbaren Einträge des Part-Edit-Menüs werden hier gezeigt. Wählen Sie den erforderlichen Eintrag (01 bis 06) mit den Tasten [V] und [^] aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Bearbeitungsbildschirm für die entsprechenden Parameter anzuzeigen.

## 4 Ausgewählter Bildschirm

Der Name des aktuellen Bildschirms ist hier zu sehen.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### ● Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 5 Parameter

Die zur Bearbeitung verfügbaren Parameter werden in der oberen Textzeile gezeigt. Die aktuelle Einstellung (6) für jeden wird darunter angezeigt. Außerdem wird der momentan in Bearbeitung befindliche Parameter durch den Cursor (➤) links daneben (7) angezeigt. Verwenden Sie, wenn nötig, die Tasten [ $<$ ] und [ $>$ ], um den Cursor zu verschieben und einen anderen Parameter zur Bearbeitung auszuwählen.

## 6 Einstellung

Parametereinstellungen werden in der unteren Textzeile gezeigt. Verwenden Sie die Tasten [ $-1/NO$ ] und [ $+1/YES$ ] oder das Datenrad, um eine Einstellung zu ändern. Beachten Sie, dass vorher der Cursor (7) zu dem zu bearbeitenden Parameter verschoben werden muss.

## 7 Cursor (➤)

Der blinkende Cursor zeigt den momentan zur Bearbeitung ausgewählten Parameter an.

## 8 Edit-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die aktuelle Performance bearbeitet, aber noch nicht gespeichert wurde. Alle an der Performance vorgenommenen Änderungen können mit Hilfe der Store-Performance-Funktion (Seite 29) gespeichert werden.

## 9 Weitere-Symbol

Diese Symbol zeigt an, dass der aktuelle Bearbeitungsbildschirm auf mehrere Seiten aufgeteilt ist, von denen eine momentan angezeigt wird. In diesem Fall können Sie durch Drücken der [ $V$ ]-Taste zur nächsten Seite gehen.

## Bildschirme und Parameter des Part-Edit-Bereichs

### 01: Play Mode (Wiedergabemodus)

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Volume</b> (Lautstärke)	Dieser Parameter kann zum Einstellen der Lautstärke des aktuellen Parts verwendet werden. Dies ermöglicht Ihnen, die Lautstärken der Parts einer Performance aufeinander abzustimmen. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127 <b>HINWEIS</b> <i>Volume</i> -Einstellungen können auch mit dem entsprechenden Part-Schieberegler eingestellt werden, wenn die Volume-Funktion aktiviert ist.
<b>Pan</b> (Panorama)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Position des aktuellen Parts im Stereopanorama einzustellen. <b>Einstellungen:</b> L63 (ganz links) über C (Mitte) bis R63 (ganz rechts)
<b>Gain</b> (Verstärkung)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Lautstärke der dem aktuellen Part zugewiesenen Voice einzustellen. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127
<b>ChoSend</b> (Chorus-Send-Pegel)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um den Anteil des Ausgangssignals des aktuellen Parts einzustellen, der an den Chorus-Effekt gesendet wird. Höhere Werte erzeugen einen intensiveren Chorklang. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127 <b>HINWEIS</b> <i>ChoSend</i> -Einstellungen können auch mit dem entsprechenden Part-Schieberegler eingestellt werden, wenn die Chorus-Funktion aktiviert ist.
<b>RevSend</b> (Reverb-Send-Pege)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um den Anteil des Ausgangssignals des aktuellen Parts einzustellen, der an den Reverb-Effekt gesendet wird. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Hallklang. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127 <b>HINWEIS</b> <i>RevSend</i> -Einstellungen können auch mit dem entsprechenden Part-Schieberegler eingestellt werden, wenn die Reverb-Funktion aktiviert ist.
<b>EffA/BSw</b> (Part-Schalter für Effekt A/B)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um einzustellen, ob auf den aktuellen Part Insert-Effekte angewendet werden sollen. <b>Einstellungen:</b> off und on <b>HINWEIS</b> Beim CP4 STAGE kann dieser Parameter für bis zu zwei Parts auf „on“ gestellt werden.
<b>Part.Mode</b> (Part-Modus)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um einen Wiedergabemodus für den aktuellen Part einzustellen. Monophone (mono) Parts können nur jeweils eine Note gleichzeitig spielen, polyphone (poly) Parts können mehrere Noten gleichzeitig spielen. <b>Einstellungen:</b> mono und poly <b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „--“ angezeigt.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

##### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

##### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>VelDepth</b> (Intensität der Anschlagempfindlichkeit)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um für den aktuellen Part auszuwählen, wie die jeweilige Stärke des Tastenanschlages die an den Klangerzeuger gesendeten Velocity-Werte beeinflusst. Wie das nachstehende Diagramm zeigt, reagieren die Anschlagwerte desto stärker auf Abweichungen der Anschlagstärke beim tatsächlichen Spielen (d. h. die Flanke der Kurve wird umso steiler), je höher dieser Wert eingestellt ist. Wird ein Wert von „0“ eingestellt, bleiben die ausgegebenen Velocity-Werte von den verschiedenen Spiel-Anschlagstärken völlig unbeeinflusst, ähnlich wie bei einer Orgel, bei der die Spielanschlagstärke praktisch keine Auswirkung auf den erzeugten Klang hat.</p> <p><b>Einstellungen:</b> 0 bis 127</p> <p>Wenn <i>VelOfst</i> (unten) auf 64 eingestellt ist:</p>
<b>VelOfst</b> (Offset-Wert der Anschlagempfindlichkeit)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um für den aktuellen Part alle an den Klangerzeuger ausgegebenen Velocity-Werte zu erhöhen oder zu verringern. Wie in den Diagrammen dargestellt, wird „64“ von dem hier eingestellten Wert subtrahiert und das Ergebnis verdoppelt, um den tatsächlichen Wert zu ermitteln, um den die ausgegebenen Velocity-Werte angepasst werden. Wenn jedoch der sich daraus ergebende auszugebende Velocity-Wert jedoch kleiner als „0“ ist, wird trotzdem ein Wert von „0“ verwendet; wenn der sich daraus ergebende auszugebende Velocity-Wert größer als „127“ ist, wird analog ein Wert von „127“ verwendet.</p> <p><b>Einstellungen:</b> 0 bis 127</p>
<b>NoteShft</b> (Tonhöhenverschiebung der Noten)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Tonhöhe des aktuellen Parts in Halbtonschritten einzustellen.</p> <p><b>Einstellungen:</b> -24 über +0 bis +24</p>
<b>Detune</b> (Verstimmung)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Tonhöhe des aktuellen Parts in Schritten von 0,1 Hz einzustellen.</p> <p><b>Einstellungen:</b> -12,8 Hz über +0,0 Hz bis +12,7 Hz</p>
<b>PBRanGe</b> (Pitch-Bend-Bereich)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um in Halbtonschritten einzustellen, wie stark das Pitch-Bend-Rad die Tonhöhe des aktuellen Parts verändert. Wenn beispielsweise ein Wert von „12“ eingestellt ist, können die Noten um jeweils bis zu zwölf Halbtöne (eine Oktave) nach oben oder unten gebeugt werden.</p> <p><b>Einstellungen:</b> 0 bis 12</p>

Referenz

Performances

Bearbeiten von Performances

Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Master-Keyboard-Bereich

Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Store-Performance-Funktion

Compare-Performance-Funktion

File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>MicroTune</b> (Microtuning)	<p>Dieser Parameter kann zum Auswählen eines Musik-Stimmsystems verwendet werden. Insgesamt kann Ihr Stage Piano sieben verschiedene Systeme nachbilden. Zwar ist das Stimmsystem „Equal Temperament“ (Gleichschwebende Temperierung) für Tasteninstrumente mittlerweile zum Standard geworden, doch wurde im Lauf der Jahre bis zu seiner Übernahme eine große Zahl anderer Systeme entwickelt, und diese Systeme waren immer auch Wegbereiter für die Entstehung neuer musikalischer Stilrichtungen. Durch Auswählen anderer Stimmsysteme können Sie die einzigartigen Oberschwingungen der entsprechenden historischen Zeiten genießen.</p> <p><b>Einstellungen:</b> Equal, PureMajor, PureMinor, Pythagorean, Meantone, Werckmeister, und Kirnberger</p> <p><b>Equal (Gleichschwebende Temperierung)</b> Der Frequenzbereich der Grundtöne jeder einzelnen Oktave wird in zwölf gleiche Teile geteilt, wobei der Tonhöhenabstand zwischen den Halbtonschritten jeweils genau gleich ist. Dies ist das heute bei weitem beliebteste Stimmsystem für Tasteninstrumente.</p> <p><b>Pure Major und Pure Minor</b> Diese zwei Stimmsysteme erhalten die reinen, physikalischen Intervalle jeder Tonleiter, insbesondere die Dreiklang-Intervalle (bestehend aus Grundton, Terz und Quinte). Diese Merkmale sind auch heute noch in Gesangsharmonien zu hören – wie beispielsweise bei Chören und A-Cappella-Gesang.</p> <p><b>Pythagorean</b> Diese Temperierung wurde von dem großen griechischen Philosophen Pythagoras erarbeitet und wird aus Serien perfekter Quinten erstellt, die sodann zu einer einzigen Oktave zusammengeschoben werden. Die Terzen in dieser Stimmung klingen etwas unsauber, die Quartan und Quinten hingegen sind sehr schön und für einige Hauptmelodien geeignet.</p> <p><b>Meantone</b> Diese Temperierung wurde als Verbesserung der pythagoreischen Tonskala erstellt, da sie die Durterz weicher machte. Besonders beliebt war sie ab dem Ende des 16. Jahrhunderts bis Ende des 18. Jahrhunderts; Händel war einer ihrer bekanntesten Benutzer.</p> <p><b>Werckmeister und Kirnberger</b> Die Temperierungen von Werckmeister und Kirnberger verbessern die mitteltönige und die pythagoreische Tonskala, indem sie sie auf verschiedene Art kombinieren. Beide sind durch die Art, in der eine Modulation die Nuancen von Musikkompositionen verändern kann, eindeutig charakterisiert. Sie wurden oft zu Zeiten von Bach und Beethoven verwendet und werden auch heute noch eingesetzt, um die Musik jener Epochen auf dem Cembalo wiederzugeben.</p> <p><b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.</p>
<b>Root</b> (Grundton des Microtunings)	<p>Einige Stimmsysteme erfordern die Einstellung eines Grundtons, und dieser Parameter kann verwendet werden, um dies für den aktuellen Part zu tun.</p> <p><b>Einstellungen:</b> C bis B (B ist die englische Bezeichnung für das deutsche H)</p> <p><b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.</p>
<b>Porta Sw</b> (Portamento-Schalter)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um einzustellen, ob auf den aktuellen Part ein Portamento angewendet wird.</p> <p><b>Einstellungen:</b> off und on</p> <p><b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.</p>
<b>Time</b> (Portamento-Zeit)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Dauer von Portamento-Tonhöhenänderungen für den aktuellen Part einzustellen. Je größer die Einstellung, desto länger dauert es, bis sich die Tonhöhe ändert.</p> <p><b>Einstellungen:</b> 0 bis 127</p> <p><b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.</p>
<b>Mode</b> (Portamento-Modus)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um einzustellen, auf welche Notenart für den aktuellen Part ein Portamento angewendet wird.</p> <p><b>Einstellungen:</b> finger und full</p> <p><b>finger:</b> Portamento wird nur auf legato gespielte Noten angewendet – das heißt, wenn die erste Taste erst nach dem Anschlagen der zweiten losgelassen wird.</p> <p><b>full:</b> Portamento wird auf alle Noten angewendet.</p> <p><b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.</p>
<b>LFOSpeed</b> (LFO-Geschwindigkeit)	<p>Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Geschwindigkeit zu ändern, mit der sich das LFO-Signal ändert. Je größer die Einstellung, desto schneller die Änderungen.</p> <p><b>Einstellungen:</b> –64 bis +63</p>

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
<b>01: Chorus Effect</b>
<b>02: Reverb Effect</b>
<b>03: General</b>
<b>04: Name</b>
<b>Part-Edit-Bereich</b>
<b>01: Play Mode</b>
<b>02: Filter/EG</b>
<b>03: Effect-A</b>
<b>04: Effect-B</b>
<b>05: Controller</b>
<b>06: Receive Switch</b>
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
<b>01: Recall</b>
<b>02: Copy</b>
<b>03: Bulk</b>
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
<b>01: Save</b>
<b>02: Load</b>
<b>03: Rename</b>
<b>04: Delete</b>
<b>05: Format</b>
<b>06: Memory Info</b>
<b>Utility-Bereich</b>
<b>01: General</b>
<b>02: MIDI</b>
<b>03: Controller</b>
<b>04: MasterComp</b>
<b>05: Master EQ</b>
<b>06: Panel Lock</b>
<b>Utility-Job-Bereich</b>
<b>01: Factory Set</b>
<b>02: Version</b>

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>LFOFMod</b> (Intensität der LFO-Tonhöhenmodulation)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um für den aktuellen Part die Stärke der periodischen Tonhöhenänderungen einzustellen, die das LFO-Signal erzeugt. Je größer die Einstellung, desto größer der Bereich der Tonhöhenänderungen. <b>Einstellungen:</b> -64 bis +63
<b>LFODelay</b> (LFO-Verzögerung)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um einzustellen, wie lange es nach dem Anschlagen einer Taste dauert, bis der LFO des aktuellen Parts beginnt, ein Signal zu erzeugen. Je größer die Einstellung, desto länger dauert es, bis der LFO Wirkung zeigt. <b>Einstellungen:</b> -64 bis +63
<b>MWFMod</b> (Intensität der Tonhöhenmodulation des Modulationsrades)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um für den aktuellen Part die Stärke der periodischen Tonhöhenänderungen einzustellen, die das Modulationsrad erzeugt. Je größer die Einstellung, desto größer der Bereich der Tonhöhenänderungen. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127
<b>MWFMod</b> (Intensität der Filtermodulation des Modulationsrades)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um für den aktuellen Part die Stärke der periodischen Änderungen der Filter-Grenzfrequenz einzustellen, die das Modulationsrad erzeugt. Je größer die Einstellung, desto größer der Bereich der Grenzfrequenzänderungen. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127
<b>MWAMod</b> (Intensität der Amplitudenmodulation des Modulationsrades)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um für den aktuellen Part die Stärke der periodischen Lautstärkenänderungen einzustellen, die das Modulationsrad erzeugt. Je größer die Einstellung, desto größer der Bereich der Lautstärkenänderungen. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127
<b>KeyOffVol</b> (Lautstärke des Loslass-Geräuschs)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um den Klang von Dämpfern nachzubilden, die gegen die Saiten drücken, wenn Sie die Finger von der Tastatur nehmen. Mit anderen Worten stellt der Parameter die Lautstärke dieses Geräuschs einer losgelassenen Taste ein. <b>Einstellungen:</b> -16 bis +16 <b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann für einige Voices nicht eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.
<b>StrikPos</b> (Anschlagposition)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um den Effekt des Wechsels der Position nachzubilden, an der die Hämmer auf die Resonanzkörper treffen. <b>Einstellungen:</b> top3, top2, top1, default, rear1, rear2 und rear3 <b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann für einige Voices nicht eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.

## 02: Filter/EG (Filter und Hüllkurvengenerator)

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Cutoff</b> (Grenzfrequenz)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Grenzfrequenz des mit der Voice des aktuellen Parts verwendeten Filters einzustellen. <b>Einstellungen:</b> -64 über +0 bis +63
<b>Reso</b> (Resonanz)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Resonanz des mit der Voice des aktuellen Parts verwendeten Filters einzustellen. <b>Einstellungen:</b> -64 über +0 bis +63
<b>Attack</b> (Anstiegszeit) <b>Decay</b> (Abklingzeit) <b>Release</b> (Ausklangzeit)	Diese Parameter können verwendet werden, um zu definieren, wie sich der Klang des aktuellen Parts zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem vollständigen Verklingen ändert. <b>Einstellungen:</b> -16 über +0 bis +16 <b>HINWEIS</b> Der <i>Release</i> -Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

● 01: Play Mode

● 02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

##### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

##### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

### 03: Effect-A (Insert-Effekt A)

### 04: Effect-B (Insert-Effekt B)

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Clg</b> (Effektkategorie) <b>Type</b> (Effekttyp)	Diese Parameter können verwendet werden, um eine Kategorie und einen Typ für die Insert-Effekte A und B auszuwählen. <b>Einstellungen:</b> Eine vollständige Liste der auswählbaren Kategorien und Typen finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF). <b>HINWEIS</b> Jeder Effekttyp ist ausführlich im <i>Synthesizerparameter-Handbuch</i> (PDF) beschrieben.
<b>Preset</b> (Effekt-Voreinstellung)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um eine der Voreinstellungen des aktuellen Effekttyps auszuwählen, die alle Parameter für einen bestimmten Bedarf konfigurieren. Eine vollständige Liste der Presets für jeden Effekttyp finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF).
Effektparameter	Welche Parameter zur Bearbeitung verfügbar sind, hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Eine vollständige Liste der Parameter für jeden Effekttyp finden Sie in der <i>Data List</i> (PDF). <b>HINWEIS</b> Jeder Effektparameter ist ausführlich im <i>Synthesizerparameter-Handbuch</i> (PDF) beschrieben.

### 05: Controller

Im Controller-Bildschirm können Sie jedem Controller eine Funktion für den aktuellen Part zuweisen. Bei Einstellung „off“ arbeitet der Controller nur mit seiner Standardfunktion.

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>PB</b> (Ziel des Controllers: Pitch-Bend-Rad)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Steuerung eines Parameters von Insert-Effekt A oder B dem Pitch-Bend-Rad zuzuweisen. <b>Einstellungen:</b> off, EffA(+), EffA(-), EffB(+) und EffB(-) <b>off:</b> Keine der Funktionen oben ist zugewiesen. <b>EffA(+)</b> oder <b>EffB(+):</b> Je weiter die Fingervertiefung in der Mitte des Rades von Ihnen weg geschoben ist, desto größer die Wirkung auf den zugewiesenen Parameter, und umgekehrt. <b>EffA(-)</b> oder <b>EffB(-):</b> Je weiter die Fingervertiefung in der Mitte des Rades zu Ihnen hin gezogen ist, desto größer die Wirkung auf den zugewiesenen Parameter, und umgekehrt.
<b>MW</b> (Ziel des Controllers: Modulationsrad)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Steuerung eines Parameters von Insert-Effekt A oder B dem Modulationsrad zuzuweisen. <b>Einstellungen:</b> off, EffA(+), EffA(-), EffB(+) und EffB(-) <b>off:</b> Keine der Funktionen oben ist zugewiesen. <b>EffA(+)</b> oder <b>EffB(+):</b> Je weiter die Fingervertiefung vorne im Rad von Ihnen weg geschoben ist, desto größer die Wirkung auf den zugewiesenen Parameter, und umgekehrt. <b>EffA(-)</b> oder <b>EffB(-):</b> Je weiter die Fingervertiefung vorne im Rad zu Ihnen hin gezogen ist, desto größer die Wirkung auf den zugewiesenen Parameter, und umgekehrt.
<b>FS</b> (Ziel des Controllers: Fußschalter)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Ein-/Aus-Steuerung von Insert-Effekt A oder B einem (separat erhältlichen) Fußschalter FC4A oder FC5 zuzuweisen. <b>Einstellungen:</b> off, EffA und EffB <b>off:</b> Keine der Funktionen oben ist zugewiesen. <b>EffA:</b> Der Fußschalter schaltet Insert-Effekt A ein und aus. <b>EffB:</b> Der Fußschalter schaltet Insert-Effekt B ein und aus.
CP4 STAGE: <b>FC1</b> (Ziel des Controllers: Fußregler 1) <b>FC2</b> (Ziel des Controllers: Fußregler 2) CP40 STAGE: <b>FC</b> (Ziel des Controllers: Fußregler)	Diese Parameter können verwendet werden, um die Steuerung eines Parameters von Insert-Effekt A oder B oder die Steuerung der Lautstärke der aktuellen Voice einem Fußregler FC7 (separat erhältlich) zuzuweisen. <b>Einstellungen:</b> off, EffA(+), EffA(-), EffB(+), EffB(-) und volume <b>off:</b> Keine der Funktionen oben ist zugewiesen. <b>EffA(+)</b> oder <b>EffB(+):</b> Je stärker der Controller betätigt wird, desto größer die Wirkung auf den zugewiesenen Parameter. <b>EffA(-)</b> oder <b>EffB(-):</b> Je schwächer der Controller betätigt wird, desto geringer die Wirkung auf den zugewiesenen Parameter. <b>volume:</b> Der Fußregler kann verwendet werden, um die Lautstärke der aktuellen Voice einzustellen.

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
<b>01: Chorus Effect</b>
<b>02: Reverb Effect</b>
<b>03: General</b>
<b>04: Name</b>
<b>Part-Edit-Bereich</b>
<b>01: Play Mode</b>
<b>02: Filter/EG</b>
<b>03: Effect-A</b>
<b>04: Effect-B</b>
<b>05: Controller</b>
<b>06: Receive Switch</b>
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
<b>01: Recall</b>
<b>02: Copy</b>
<b>03: Bulk</b>
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
<b>01: Save</b>
<b>02: Load</b>
<b>03: Rename</b>
<b>04: Delete</b>
<b>05: Format</b>
<b>06: Memory Info</b>
<b>Utility-Bereich</b>
<b>01: General</b>
<b>02: MIDI</b>
<b>03: Controller</b>
<b>04: MasterComp</b>
<b>05: Master EQ</b>
<b>06: Panel Lock</b>
<b>Utility-Job-Bereich</b>
<b>01: Factory Set</b>
<b>02: Version</b>

## 06: Receive Switch (MIDI-Empfangsschalter)

Im Receive-Switch-Bildschirm können Sie den Empfang von Controller- und weiteren MIDI-Meldungen für den aktuellen Part aktivieren („on“) oder deaktivieren („off“).

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Bank</b> (Bankauswahl)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob die Voice-Zuordnung des aktuellen Parts durch „MIDI Bank Select“-Meldungen beeinflusst werden soll.
<b>Prog</b> (Programmwechsel)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob die Voice-Zuordnung des aktuellen Parts durch „MIDI Program Change“-Meldungen beeinflusst werden soll.
<b>Vol</b> (Lautstärke)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf „MIDI Volume“-Meldungen (Controller-Nr. 7) reagieren soll.
<b>Pan</b>	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf „MIDI Pan“-Meldungen (Controller-Nr. 10) reagieren soll.
<b>CC</b> (Controller-Meldungen)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf „MIDI Control Change“-Meldungen (Controller-Nr. 10) reagieren soll. <b>HINWEIS</b> Wenn dieser Parameter auf „off“ eingestellt ist, können an Parametern, die durch „MIDI Control Change“-Meldungen gesteuert werden, keine Änderungen vorgenommen werden.
<b>PB</b> (Pitch-Bend-Rad)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf MIDI-Meldungen von einem Pitch-Bend-Rad reagieren soll.
<b>MW</b> (Modulationsrad)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf MIDI-Meldungen von einem Modulationsrad reagieren soll.
<b>Sus</b> (Sustain)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf „MIDI Sustain“-Meldungen (Controller-Nr. 64) reagieren soll. <b>HINWEIS</b> Dieser Parameter kann nicht für Parts mit einer Drum Voice eingestellt werden. Seine Einstellung wird in einem solchen Fall als „---“ angezeigt.
<b>FS</b> (Fußschalter)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf MIDI-Meldungen reagieren soll, die durch Betätigen des über die FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossenen mitgelieferten Fußschalters erzeugt werden.
CP4 STAGE: <b>FC1</b> (Fußregler 1)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf MIDI-Meldungen reagieren soll, die durch Betätigen eines über die FOOT-CONTROLLER-Buchse [1] angeschlossenen (separat erhältlichen) Fußreglers erzeugt werden.
CP4 STAGE: <b>FC2</b> (Fußregler 2)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf MIDI-Meldungen reagieren soll, die durch Betätigen eines über die FOOT-CONTROLLER-Buchse [2] angeschlossenen (separat erhältlichen) Fußreglers erzeugt werden.
CP40 STAGE: <b>FC</b> (Fußregler)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um festzulegen, ob der aktuelle Part auf MIDI-Meldungen reagieren soll, die durch Betätigen eines über die [FOOT CONTROLLER]-Buchse angeschlossenen (separat erhältlichen) Fußreglers erzeugt werden.

**HINWEIS** Die durch Betätigen eines Fußschalters oder -reglers erzeugten MIDI-Meldungen können im Controller-Bildschirm (Seite 43) des Utility-Bereichs eingestellt werden.

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
<b>01: Chorus Effect</b>
<b>02: Reverb Effect</b>
<b>03: General</b>
<b>04: Name</b>
<b>Part-Edit-Bereich</b>
<b>01: Play Mode</b>
<b>02: Filter/EG</b>
<b>03: Effect-A</b>
<b>04: Effect-B</b>
<b>05: Controller</b>
<b>06: Receive Switch</b>
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
<b>01: Recall</b>
<b>02: Copy</b>
<b>03: Bulk</b>
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
<b>01: Save</b>
<b>02: Load</b>
<b>03: Rename</b>
<b>04: Delete</b>
<b>05: Format</b>
<b>06: Memory Info</b>
<b>Utility-Bereich</b>
<b>01: General</b>
<b>02: MIDI</b>
<b>03: Controller</b>
<b>04: MasterComp</b>
<b>05: Master EQ</b>
<b>06: Panel Lock</b>
<b>Utility-Job-Bereich</b>
<b>01: Factory Set</b>
<b>02: Version</b>

# Master-Keyboard-Bereich

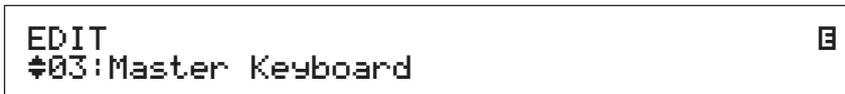
Im Performance-Master-Keyboard-Bildschirm können Sie Ihr CP4 STAGE oder CP40 STAGE zur Verwendung als Masterkeyboard konfigurieren. Dadurch kann die Tastatur in vier verschiedene Zonen unterteilt werden, die jeweils ein anderes Instrument ansteuern.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.</li> <li>2. Wählen Sie im Edit-Menü mit den Tasten [V] und [^] den Eintrag 03: Master Keyboard aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>3. Drücken Sie auf der Seite „Common“ im Master-Keyboard-Bildschirm auf die [+1/YES]-Taste, um MasterKbdSw auf „on“ einzustellen, und drücken Sie dann die Taste [V].</li> <li>4. Nehmen Sie auf den entsprechenden Seiten die erforderlichen Änderungen an den Zoneneinstellungen vor.</li> </ol>
-----------------------	---

**HINWEIS** Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.

Die folgenden Bildschirmdarstellungen veranschaulichen, wie beispielsweise die Parameter für Zone 1 bearbeitet werden.

03: Master Keyboard ausgewählt in Schritt 2:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

MasterKbdSw auf „on“ gestellt in Schritt 3:



↓ Drücken Sie die [V]-Taste.

Der Parameter-Einstellungsbildschirm für Schritt 4:



## 1 MasterKbd Common

Dies zeigt, dass Sie im Master-Keyboard-Bildschirm sind, und dass der angezeigte Parameter für alle vier Zonen gemeinsam gilt.

## 2 MasterKbd Zone#

Dies zeigt, dass Sie im Master-Keyboard-Bildschirm sind, und dass die angezeigten Parameter nur für die angezeigte Zone gilt. Um zur entsprechenden Seite für die anderen Zonen zu springen, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie eine der Tasten [V] und [^].

## 3 Parameter

Die zur Bearbeitung verfügbaren Parameter werden in der oberen Textreihe gezeigt. Die aktuelle Einstellung (4) für jeden wird darunter angezeigt. Außerdem wird der momentan in Bearbeitung befindliche Parameter durch den Cursor (5) links daneben (5) angezeigt. Verwenden Sie, wenn nötig, die Tasten [<] und [>], um den Cursor zu verschieben und einen anderen Parameter zur Bearbeitung auszuwählen.

## 4 Einstellung

Parametereinstellungen werden in der unteren Textreihe gezeigt. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um eine Einstellung zu ändern. Beachten Sie, dass vorher der Cursor (5) zu dem zu bearbeitenden Parameter verschoben werden muss.

## 5 Cursor (5)

Der blinkende Cursor zeigt den momentan zur Bearbeitung ausgewählten Parameter an.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 6 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass der aktuelle Bearbeitungsbildschirm auf mehrere Seiten aufgeteilt ist, von denen eine momentan angezeigt wird. In diesem Fall können Sie durch Drücken der Tasten [V] oder [Λ] zur vorherigen oder nächsten Seite gehen.

## 7 Edit-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die aktuelle Performance bearbeitet, aber noch nicht gespeichert wurde. Alle an der Performance vorgenommenen Änderungen können mit Hilfe der Store-Performance-Funktion (Seite 29) gespeichert werden.

## Zonen-Parameter

**HINWEIS** Mit Ausnahme von *MasterKbdSw* kann jeder der Parameter der folgenden Tabelle auf der entsprechenden Seite unabhängig für die Zonen 1 bis 4 eingestellt werden.

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>MasterKbdSw</b> (Masterkeyboard-Schalter)	Dieser Parameter lässt sich verwenden, um die Masterkeyboard-Funktionalität für Ihr CP4 STAGE oder CP40 STAGE zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“). Wie angezeigt durch <i>Common</i> links im Bildschirm gilt die <i>MasterKbdSw</i> -Einstellung für alle vier Zonen. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>ZoneSw</b> (Zonen-Schalter)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die aktuell gewählte Zone zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“). <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>Channel</b> (Kanal)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um einen MIDI-Sendekanal für die aktuell gewählte Zone einzustellen. <b>Einstellungen:</b> 1 bis 16
<b>Octave</b> (Oktavtransponierung)	Mit diesem Parameter kann die Tonhöhe der aktuell gewählten Zone um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten verschoben werden. <b>Einstellungen:</b> -3 über +0 bis +3
<b>Trnsps</b> (Halbtontransponierung)	Mit diesem Parameter kann die Tonhöhe der aktuell gewählten Zone um jeweils einen Halbton nach oben oder nach unten verschoben werden. <b>Einstellungen:</b> -11 über +0 bis +11
<b>NoteLimit</b> <b>Low</b> (Untere Notengrenze) <b>High</b> (Obere Notengrenze)	Mit diesen Parametern werden die Tastaturabschnitte für die verschiedenen Zonen festgelegt. <i>Low Note Limit</i> legt die niedrigste Taste für die aktuell gewählte Zone fest; <i>High Note Limit</i> die höchste Taste. Alle Tasten in diesem Bereich spielen eine Note mit dem Klang der aktuell gewählten Zone. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um die Einstellungen dieser Parameter zu ändern. Sie können auch bei gehaltener [SHIFT]-Taste eine Klaviertaste drücken, um diese direkt einzugeben. <b>Einstellungen:</b> C-2 bis G8
<b>BankMSB</b> (MIDI-Bank-MSB)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, dass das Bank Select MSB als MIDI-Meldung von der aktuell gewählten Zone an das entsprechende externe Instrument gesendet wird, wenn die Performance gewählt wird. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um die Einstellung zu ändern. <b>Einstellungen:</b> 000 bis 127
<b>BankLSB</b> (MIDI-Bank-LSB)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, dass das Bank Select LSB als MIDI-Meldung von der aktuell gewählten Zone an das entsprechende externe Instrument gesendet wird, wenn die Performance gewählt wird. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um eine Einstellung zu ändern. <b>Einstellungen:</b> 000 bis 127
<b>PgmNo</b> (MIDI-Programm-wechselnummer)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, dass die Programmwechselnummer als MIDI-Meldung von der aktuell gewählten Zone an das entsprechende externe Instrument gesendet wird, wenn die Performance gewählt wird. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um die Einstellung zu ändern. <b>Einstellungen:</b> 1 bis 128
<b>Volume</b> (MIDI-Lautstärke)	Mit diesem Parameter kann die Lautstärke des der aktuell gewählten Zone entsprechenden, externen Instruments eingestellt werden, wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Pan</b> (MIDI-Panorama)	Mit diesem Parameter kann das Stereopanorama des der aktuell gewählten Zone entsprechenden, externen Instruments eingestellt werden, wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> L64 über C bis R63
<b>TxSw</b> <b>Bank</b> (Bankauswahl senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Bank-Select-Meldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>Pgm</b> (Programmwechsel senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Programmwechselfeldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>Vol</b> (Lautstärke senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Volume-Meldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>Pan</b> (Panorama senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Panorama-Meldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>PB</b> (Pitch-Bend-Rad senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Pitch-Bend-Meldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>MW</b> (Modulationsrad senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Modulation-Meldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>SLIDER</b> (Schieberegler senden)	Mit diesem Parameter kann der Part-Slider eingestellt werden, von dem aus MIDI-Meldungen an das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument gesendet werden. In der Einstellung „off“ werden keine MIDI-Meldungen von den Part-Schieberegler gesendet. <b>Einstellungen:</b> <b>CP4 STAGE:</b> off, MAIN, LAYER und SPLIT <b>CP40 STAGE:</b> off, MAIN und SP/LA
<b>Sus</b> (Sustain senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Sustain-Meldungen für das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“), wenn die Performance gewählt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>FS</b> (Fußschalter senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Meldungen vom Fußschalter an das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“). <b>Einstellungen:</b> off und on
CP4 STAGE: <b>FC1</b> (Fußregler 1 senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Meldungen vom Fußregler 1 an das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“). <b>Einstellungen:</b> off und on
CP4 STAGE: <b>FC2</b> (Fußregler 2 senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Meldungen vom Fußregler 2 an das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“). <b>Einstellungen:</b> off und on
CP40 STAGE: <b>FC</b> (Fußregler senden)	Mit diesem Parameter kann eingestellt werden, ob das Senden von MIDI-Meldungen vom Fußregler an das der aktuell gewählten Zone entsprechende, externe Instrument aktiviert ist („on“) oder nicht („off“). <b>Einstellungen:</b> off und on

## Aufbau des CP4 STAGE und des CP40 STAGE

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### ● Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## Anhang

# Job-Bereich

Wie im Folgenden beschrieben bietet das Performance-Job-Menü Zugriff auf eine Reihe von Funktionen, die sich bei der Erstellung eigener Performances als sehr nützlich erweisen können.

## Performance-Job-Funktionen

In diesem Menü wählen Sie die Funktionen Recall (Abruf), Copy (Kopieren) und Bulk Dump (Blockdatenfunktionen) aus.

### 01: Recall

Wenn Sie während der Bearbeitung einer noch nicht gespeicherten Performance eine andere auswählen und danach zu der aktuellen Performance zurückkehren, wird die zuletzt gespeicherte Version aufgerufen. Mit der Recall-Funktion können Sie die zuletzt veränderten Einstellungen abrufen.

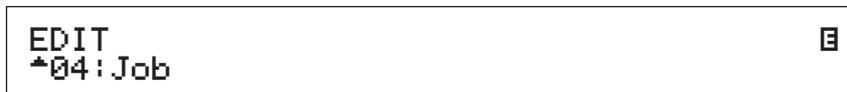
**HINWEIS** Der Recall-Pufferspeicher (Seite 12) dient zum Speichern des aktuellen Zustands der in Bearbeitung befindlichen Performance. Der Inhalt dieses temporären Pufferspeichers geht verloren, wenn das Stage Piano ausgeschaltet wird. Sie können daher mit dieser Funktion keine Einstellungen wiederherstellen, nachdem Sie das Instrument aus- und wieder eingeschaltet haben.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.</li><li>2. Wählen Sie im Edit-Menü mit der [V]-Taste den Eintrag <i>04: Job</i> aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>3. Verwenden Sie die Taste [^] zur Auswahl von <i>01: Recall</i>, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>4. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um Ihre Bearbeitungen abzurufen.</li></ol>
-----------------------	---

**HINWEIS** Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der Performance-Job-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

04: Job, ausgewählt in Schritt 2:



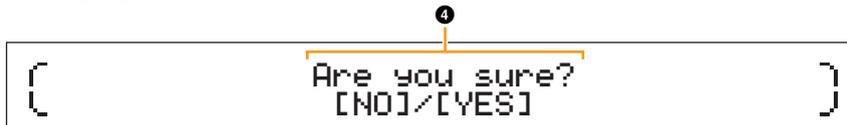
↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

01: Recall, ausgewählt in Schritt 3:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Bestätigungsfenster aus Schritt 4:



#### 1 EDIT Job

Dies zeigt, dass Sie sich im Performance-Job-Menü befinden.

#### 2 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass noch weitere Menüeinträge zur Auswahl verfügbar sind. In diesem Fall kann durch Drücken der [V]-Taste der nächste angezeigt werden.

#### 3 Menüeintrag

Die zur Auswahl verfügbaren Einträge des Performance-Job-Menüs werden hier gezeigt. Verwenden Sie in diesem Fall die Taste [^] zur Auswahl von *01: Recall*, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

###### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

###### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

###### Master-Keyboard-Bereich

##### ● Job-Bereich

● 01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

#### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

#### 4 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Performance-Job-Funktionen angezeigt. Drücken Sie die Taste [+1/YES], um Ihre Bearbeitungen abzurufen. Alternativ können Sie durch Drücken der [-1/NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

### 02: Copy

Mit der Copy-Funktion können Sie Common- und Part-Parametereinstellungen von einer anderen Performance in die gerade bearbeitete kopieren. Die Weiterverwendung von anderen Performances auf diese Weise kann sehr praktisch sein bei der Erstellung eigener Performances.

Vorgehensweise	Schritte
	1. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.
	2. Wählen Sie im Edit-Menü mit der [V]-Taste den Eintrag 04: Job aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
	3. Verwenden Sie die Tasten [V] und [^] zur Auswahl von 02: Copy, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
	4. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad die Performance aus, deren Einstellungen kopiert werden sollen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
	5. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad die zu kopierenden Einstellungen aus, und wohin sie kopiert werden sollen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
	6. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Einstellungen zu kopieren.

**HINWEIS** Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der Performance-Job-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

Die folgenden Bildschirmabbildungen stellen dar, wie Sie z. B. alle Einstellungen des Split-Parts von Performance 001 auf den Layer-Part der aktuell bearbeiteten Performance kopieren können.

04: Job, ausgewählt in Schritt 2:



Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

02: Copy, ausgewählt in Schritt 3:



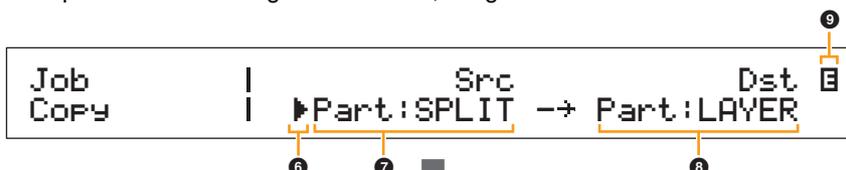
Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Performance, von der kopiert werden soll, ausgewählt in Schritt 4:



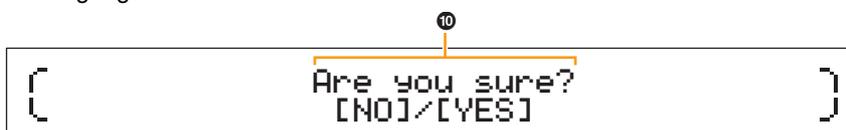
Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Zu kopierende Einstellungen und ihr Ziel, ausgewählt in Schritt 5:



Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Bestätigungsfenster aus Schritt 6:



#### Referenz

##### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

● 02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

##### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

##### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 1 EDIT Job

Dies zeigt, dass Sie sich im Performance-Job-Menü befinden.

## 2 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass noch weitere Menüeinträge zur Auswahl verfügbar sind. In diesem Fall können sie mithilfe der Tasten [V] und [Λ] angezeigt werden.

## 3 Menüeintrag

Die zur Auswahl verfügbaren Einträge des Performance-Job-Menüs werden hier gezeigt. Verwenden Sie in diesem Fall die Taste [V] oder [Λ] zur Auswahl von 02: *Copy*, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Copy-Bildschirm zu erreichen.

## 4 Ausgewählter Bildschirm

Der Name des aktuellen Bildschirms ist hier zu sehen.

## 5 Copy from

Dies zeigt die Performance an, deren Einstellungen kopiert werden sollen. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad eine Performance aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

## 6 Cursor (⬅)

Der blinkende Cursor zeigt den momentan zur Bearbeitung ausgewählten Parameter an.

## 7 Src (Source-Einstellungen)

Dies zeigt die zu kopierenden Einstellungen an. Falls erforderlich bewegen Sie den blinkenden Cursor mit der Taste [<] (⬅) auf die Einstellung unterhalb von *Src*. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um die zu kopierenden Einstellungen aus den folgenden auszuwählen.

**CP4 STAGE:** Common, Part:MAIN, Part:LAYER, Part:SPLIT und MasterKbd

**CP40 STAGE:** Common, Part:MAIN, Part:SP/LA und MasterKbd

**HINWEIS** Wenn *Src* auf „MasterKbd“ eingestellt ist, werden die Zoneneinstellungen kopiert.

## 8 Dst (Destination)

Dies zeigt die Einstellungen der aktuellen Performance, die überschrieben werden. Bewegen Sie den blinkenden Cursor (⬅) mit der Taste [>] (➡) auf die Einstellung unterhalb von *Dst*, und verwenden Sie dann die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um die zu überschreibenden Einstellungen aus den folgenden auszuwählen.

**CP4 STAGE:** Common, Part:MAIN, Part:LAYER, Part:SPLIT, und MasterKbd

**CP40 STAGE:** Common, Part:MAIN, Part:SP/LA, und MasterKbd

**HINWEIS** Wenn *Src* (Source; Quelle) auf „Common“ oder „MasterKbd“ eingestellt ist, wird *Dst* (Destination; Ziel) jeweils auf „Common“ oder „MasterKbd“ fixiert. Wenn *Src* (Source) auf einen Part eingestellt ist, kann *Dst* (Destination) nicht auf „Common“ oder „MasterKbd“ eingestellt werden.

## 9 Edit-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die aktuelle Performance bearbeitet, aber noch nicht gespeichert wurde.

## 10 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Performance-Job-Funktionen angezeigt. Drücken Sie dann die Taste [+1/YES], um die ausgewählten Einstellungen zu kopieren. Alternativ können Sie durch Drücken der [-1/NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

## 03: Bulk

Mit der Bulk-Dump-Funktion können Sie alle Daten von der aktuell ausgewählten Performance an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Instrument übertragen.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Drücken Sie die [EDIT]-Taste.</li><li>2. Wählen Sie im Edit-Menü mit der [V]-Taste den Eintrag 04: <i>Job</i> aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>3. Verwenden Sie die [V]-Taste zur Auswahl von 03: <i>Bulk</i>, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>4. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Daten zu senden.</li></ol>
-----------------------	--

**HINWEIS** Das Edit-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [EDIT]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der Performance-Job-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

**HINWEIS** Es ist nicht möglich, mit der Bulk-Dump-Funktion Daten zu senden, wenn der Parameter *DevNo* (Device Number) auf „off“ gestellt ist. Dieser Parameter kann im MIDI-Bildschirm (Seite 42) des Utility-Bereichs eingestellt werden.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

###### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

###### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A  
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

###### Master-Keyboard-Bereich

###### Job-Bereich

01: Recall

● 02: Copy

● 03: Bulk

###### Store-Performance-Funktion

###### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

###### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

# Store-Performance-Funktion

Mit der Store-Performance-Funktion können Sie die aktuell bearbeitete Performance im User Memory (Anwenderspeicher) Ihres Stage Piano sichern (Seite 12). Die aktuell gewählte Performance wird durch die veränderten Einstellungen der Performance im Bearbeitungsspeicher überschrieben.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die Taste [STORE], während Sie eine Performance bearbeiten.</li> <li>2. Wählen Sie auf dem Store-Bildschirm mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad das Speicherziel für die aktuelle Performance aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>3. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Performance zu speichern.</li> </ol>
-----------------------	--

**HINWEIS** Performances lassen sich nicht speichern, während Audiodaten wiedergegeben werden.

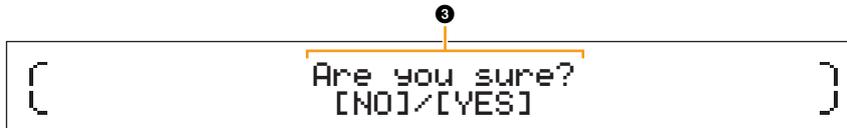
**HINWEIS** Das Store-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [STORE]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor Ausführung der Store-Performance-Funktion zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die Performance zu speichern, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

Ziel der Speicherung wie ausgewählt in Schritt 2:



Bestätigungsfenster aus Schritt 3:



## 1 STORE

Dies zeigt, dass Sie sich im Store-Bildschirm befinden.

## 2 Destination Performance

Dieser Eintrag zeigt das Speicherziel für die aktuell bearbeitete Performance an. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad eine Performance aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

## 3 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Store-Funktion angezeigt. Drücken Sie die Taste [+1/YES], um alle Einstellungen der aktuell bearbeiteten Performance zu speichern. Sobald die Daten gespeichert wurden, wird die Ziel-Performance ausgewählt und angezeigt. Drücken Sie die Taste [-1/NO], um die Ausführung der Store-Performance-Funktion abzubrechen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Referenz	
Performances	
Bearbeiten von Performances	
Common-Edit-Bereich	
01:	Chorus Effect
02:	Reverb Effect
03:	General
04:	Name
Part-Edit-Bereich	
01:	Play Mode
02:	Filter/EG
03:	Effect-A
04:	Effect-B
05:	Controller
06:	Receive Switch
Master-Keyboard-Bereich	
Job-Bereich	
01:	Recall
02:	Copy
03:	Bulk
●	Store-Performance-Funktion
Compare-Performance-Funktion	
File-Bereich	
01:	Save
02:	Load
03:	Rename
04:	Delete
05:	Format
06:	Memory Info
Utility-Bereich	
01:	General
02:	MIDI
03:	Controller
04:	MasterComp
05:	Master EQ
06:	Panel Lock
Utility-Job-Bereich	
01:	Factory Set
02:	Version

# Compare-Performance-Funktion

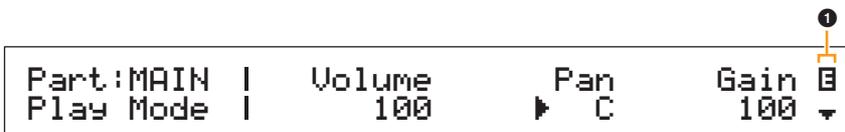
Mit der Compare-Performance-Funktion können Sie die aktuell bearbeitete Performance mit deren unveränderter Version vergleichen. Ein Speicherbereich, der als Compare-Pufferspeicher bezeichnet wird, (Seite 12) speichert eine Kopie der unbearbeiteten Version der aktuellen Performance. Wie folgend beschrieben können Sie dann mit der Compare-Performance-Funktion zwischen der bearbeiteten und der unbearbeiteten Version der Performance hin- und herschalten, um zu ermitteln, welche besser klingt.

**HINWEIS** Der Inhalt dieses temporären Pufferspeichers geht verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

**Vorgehensweise** Drücken Sie die Taste [EDIT], während Sie eine Performance bearbeiten.

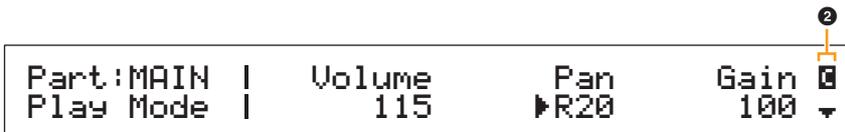
Die folgenden Bildschirmdarstellungen zeigen, wie die Compare-Performance-Funktion verwendet werden kann, wenn Sie Part-Parameter im Play-Mode-Bildschirm des Performance-Part-Edit-Bereichs bearbeiten.

Bearbeiten von Parametern:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Unbearbeitete Version der Performance im Compare-Modus:



## 1 Edit-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die aktuelle Performance bearbeitet, aber noch nicht gespeichert wurde.

## 2 Compare-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der Compare-Modus aktiv ist. Zu diesem Zeitpunkt zeigen die Parameter ihre unbearbeiteten Einstellungen. Zusätzlich blinkt die [EDIT]-Taste im Compare-Modus; diese kann erneut gedrückt werden, um diesen Modus zu beenden und zur bearbeiteten Version der Performance zurückzuschalten.

**HINWEIS** Im Compare-Modus ist es nicht möglich, eine andere Performance zu wählen oder Performance-Parameter zu ändern (d. h. während das Compare-Symbol oben rechts im Bildschirm angezeigt wird).

Referenz	
Performances	
Bearbeiten von Performances	
Common-Edit-Bereich	
01:	Chorus Effect
02:	Reverb Effect
03:	General
04:	Name
Part-Edit-Bereich	
01:	Play Mode
02:	Filter/EG
03:	Effect-A
04:	Effect-B
05:	Controller
06:	Receive Switch
Master-Keyboard-Bereich	
Job-Bereich	
01:	Recall
02:	Copy
03:	Bulk
Store-Performance-Funktion	
● Compare-Performance-Funktion	
File-Bereich	
01:	Save
02:	Load
03:	Rename
04:	Delete
05:	Format
06:	Memory Info
Utility-Bereich	
01:	General
02:	MIDI
03:	Controller
04:	MasterComp
05:	Master EQ
06:	Panel Lock
Utility-Job-Bereich	
01:	Factory Set
02:	Version

# File-Bereich

Im File-Bereich (Datei) können Sie Performances, die Sie auf Ihrem Stage Piano erstellt haben, auf einem USB-Flash-Speichergerät sichern, und Sie können Daten dieses Gerätetyps laden. Um vom File-Bereich zum Performance-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie die Taste [EXIT].

## Dateibezogene Terminologie

In den folgenden Beschreibungen der Funktionen und Bedienvorgänge im File-Bereich wird eine Reihe von Begriffen verwendet. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, um sich mit den Bedeutungen dieser Begriffe vertraut zu machen, damit Sie diese Funktionen und Vorgänge besser verstehen.

### File

Der Begriff „Datei“ bezeichnet eine Zusammenstellung von Daten, die auf einem Speichermedium abgelegt ist. Daten, die von Ihrem Stage Piano oder einem Computer auf einem USB-Flash-Speichergerät gesichert wurden. Dieses Format wird auch verwendet, wenn Sie Daten von einem USB-Flash-Speichergerät lesen. Eine Datei ist am Dateinamen und einer Erweiterung zu erkennen, wie unten beschrieben.

### Dateiname

Beim CP4 STAGE und CP40 STAGE können Dateien einen Namen mit bis zu acht alphanumerischen Zeichen und Symbolen erhalten. Diese Namen dienen der Unterscheidung von Dateien, weswegen in einem bestimmten Verzeichnis keine zwei Dateien den gleichen Namen tragen dürfen. Computer können sehr lange Dateinamen verwalten, die auch Zeichen fremdsprachlicher Codierungen enthalten können; auf Ihrem CP4 STAGE oder CP40 STAGE werden jedoch nicht-westeuropäische Zeichen durch Symbole ersetzt, und lange Namen werden auf sieben oder gar sechs Zeichen gekürzt.

### Extension (Dateinamenerweiterung)

Die drei Buchstaben am Ende des Dateinamens (hinter dem Punkt) – wie „.mid“ oder „.wav“ – werden als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die Art der in einer Datei enthaltenen Daten ist an dieser Erweiterung zu erkennen. Es ist nicht möglich, eine Dateinamenerweiterung auf einem CP4 STAGE oder CP40 STAGE zu ändern.

### Dateigröße

Die Menge an Speicherplatz, die benötigt wird, um eine Datei zu speichern, wird durch die Dateigröße angegeben. Diese Größen sowie die Kapazität von Speichergeräten werden im Standardcomputerformat mit B (Byte), KB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) angegeben. (1 KB entspricht 1.024 Byte; 1 MB ist gleich 1.024 KB; und 1 GB entspricht 1.024 MB.)

### Verzeichnis

Auf USB-Flash-Speichergeräten wird ein hierarchisches Verzeichnissystem verwendet, um Dateien entsprechend ihrem Dateityp oder der zugehörigen Anwendung zu gruppieren. Insofern entsprechen „Verzeichnisse“ den Ordnern auf einem Computer. Wie bei Dateien können Sie einzelnen Verzeichnissen Namen geben, diese Namen besitzen jedoch keine Erweiterung.

### Stammverzeichnis

Das Verzeichnis, das als erstes angezeigt wird, wenn Sie ein USB-Flash-Speichergerät auf einem Computer o. Ä. öffnen, wird als Stammverzeichnis bezeichnet.

### Gemountet

Ein USB-Flash-Speichergerät bezeichnet man als „gemountet“, wenn es am Instrument angeschlossen ist, von diesem erkannt wurde und es gebrauchsfertig ist. Ihr CP4 STAGE oder CP40 STAGE mountet ein USB-Flash-Speichergerät automatisch, sobald es am USB-Anschluss [TO DEVICE] angeschlossen wird. Ein Gerät, das nicht mehr länger gemountet ist, nennt man „unmounted“.

### Formatieren

Der Vorgang, bei dem ein USB-Flash-Speichergerät initialisiert wird, wird als „Formatierung“ bezeichnet. Immer dann, wenn Sie ein solches Gerät formatieren, werden alle Dateien und Verzeichnisse (oder Ordner) darauf gelöscht.

### Sichern und Laden

Der Begriff „Sichern“ (häufig synonym mit „Speichern“) beschreibt das Schreiben von Daten auf ein USB-Flash-Speichergerät. „Laden“ hingegen beschreibt das Lesen von Dateien dieses Typs in den internen Speicher des Instruments. Im Gegensatz dazu beschreibt der Begriff „Speichern“ das Schreiben von Daten in den internen Speicher.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## Dateifunktionen

Insgesamt sechs verschiedene Funktionen lassen sich vom File-Bereich aus ausführen – Save, Load, Rename, Delete, Format und Memory Info.

**HINWEIS** Die Funktionen des File-Bereichs können nur für Dateien des Typs *All* verwendet werden, welche die Dateinamenerweiterung *.C7A* (CP4 STAGE) bzw. *.C8A* (CP40 STAGE) haben. Sie können nicht verwendet werden, um Audiodateien zu verwalten, welche die Erweiterung *.wav* tragen.

### 01: Save

Mit der Save-Funktion werden alle Daten aus dem Anwenderspeicher des Instruments als Datei des Typs *All* gesichert. Diese Datei muss im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts gesichert werden, und sie erhält die Erweiterung *.C7A* (CP4 STAGE) oder *.C8A* (CP40 STAGE).

**HINWEIS** Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen stellen Sie sicher, dass das USB-Flash-Speichergerät am USB-Anschluss [TO DEVICE] des Instruments angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, zeigt das Instrument die Meldung „USB device not ready“ (USB-Gerät nicht bereit) anstatt des Save-Bildschirms.

Vorgehensweise
1. Drücken Sie die [FILE]-Taste.
2. Verwenden Sie im File-Menü die Taste [^] zur Auswahl von 01: Save, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
3. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um einen Dateinamen einzugeben, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
4. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Daten zu sichern.

**HINWEIS** Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [FILE]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der File-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die File-Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

01: Save, ausgewählt in Schritt 2:



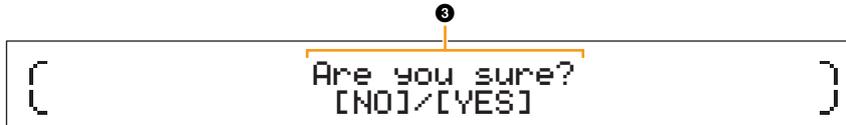
↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Dateiname, eingegeben in Schritt 3:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Bestätigungsfenster aus Schritt 4:



#### 1 FILE Save

Dies zeigt, dass Sie sich im Save-Bildschirm des File-Bereichs befinden.

#### 2 Name

Dieser Parameter wird verwendet, um einen Namen (zwischen den rechteckigen Klammern) für die Datei einzugeben, die auf dem USB-Flash-Speichergerät gesichert werden soll. Bewegen Sie den blinkenden Cursor mit den Tasten [ < ] und [ > ] innerhalb des aktuellen Namensfeldes und ändern Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] das Zeichen an der jeweiligen Position. Dateien können mit alphanumerischen Zeichen und Symbolen benannt werden, und sie können bis zu acht Zeichen lang sein.

#### 3 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Save-Funktion angezeigt. Drücken Sie die Taste [+1/YES], um Ihre Daten zu sichern. Alternativ können Sie durch Drücken der [-1/NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. Um die Sicherung abzubrechen, drücken Sie, während die Meldung „Now saving...“ angezeigt wird, die [EXIT]-Taste.

**HINWEIS** Wenn auf dem USB-Flash-Speichergerät eine Datei des gleichen Namens besteht, den Sie im Save-Bildschirm eingegeben haben, zeigt das Instrument die Meldung „Overwrite?“ (Überschreiben?) an, um nachzufragen, ob diese Datei wirklich überschrieben werden soll.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

### File-Bereich

● 01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 02: Load

Mit der Load-Funktion wird eine Datei aus dem USB-Flash-Speichergerät gelesen und in das Instrument geladen.

**HINWEIS** Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen stellen Sie sicher, dass das USB-Flash-Speichergerät am USB-Anschluss [TO DEVICE] des Instruments angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, zeigt das Instrument die Meldung „USB device not ready“ (USB-Gerät nicht bereit) anstatt des Load-Bildschirms.

**HINWEIS** Mit der Load-Funktion können nur Dateien des Typs *All* im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts gelesen werden. Wenn sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts keine solche Datei befindet, zeigt das Instrument anstelle des Load-Bildschirms die Meldung „File not found“ (Datei nicht gefunden) an.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [FILE]-Taste.</li> <li>2. Verwenden Sie im File-Menü die Tasten [V] und [^] zur Auswahl von <i>02: Load</i>, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>3. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad eine Datei und die Ladeart aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>4. Führen Sie die Schritte für die gewählte Ladeart aus, wie unten beschrieben.</li> </ol>
-----------------------	---

**HINWEIS** Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [FILE]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Wie in folgender Tabelle gezeigt, zeigt die Ladeart an, welche Daten der gewählten Datei im Instrument eingelesen werden sollen.

### Ladearten

Format	Beschreibung
All (Alle)	Alle Daten werden aus der gewählten <i>All</i> -Datei geladen (Erweiterung .C7A (CP4 STAGE) oder .C8A (CP40 STAGE)).
All without Sys (Alle ohne System)	Alle Daten mit Ausnahme von Utility-Einstellungen werden aus der gewählten <i>All</i> -Datei geladen (Erweiterung .C7A (CP4 STAGE) oder .C8A (CP40 STAGE)).
Performance	Eine bestimmte Performance wird aus der gewählten <i>All</i> -Datei geladen (Erweiterung .C7A (CP4 STAGE) oder .C8A (CP40 STAGE)).

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
01: Save
● 02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
<b>Utility-Bereich</b>
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
01: Factory Set
02: Version

## „All“ oder „All without Sys“ als Ladeart gewählt:

Die folgenden Bildschirmabbildungen zeigen, wie z. B. Daten des Typs „All“ geladen werden.

02: Load, ausgewählt in Schritt 2:

```
FILE
#02:Load
```



Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Datei und Ladeart, ausgewählt in Schritt 3:

```
FILE      |      Type      File
Load      |      All      STAGE_01
```

1                      2                      4                      3



Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Einblendfenster zur Bestätigung

```
( Are you sure?
  [NO]/[YES] )
```

5

### 1 Load

Dies zeigt, dass Sie sich im Load-Bildschirm befinden.

### 2 Cursor (|)

Der blinkende Cursor zeigt den momentan zur Bearbeitung ausgewählten Parameter an.

### 3 File

Dieser Parameter wird zum Auswählen der zu ladenden Datei verwendet. Hier können nur Dateien des Typs *All* im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts ausgewählt werden. Falls erforderlich bewegen Sie den blinkenden Cursor (2) mit der Taste [ $>$ ] auf die Einstellung unterhalb von *File*. Verwenden Sie die Tasten [ $-1$ /NO] und [ $+1$ /YES] oder das Datenrad, um die gewünschte Datei auszuwählen.

### 4 Type

Mit diesem Parameter wird die Ladeart angegeben – welche Daten aus der gewählten Datei (3) in das Instrument geladen werden. Bewegen Sie den blinkenden Cursor (2) mit der Taste [ $<$ ] auf die Einstellung unterhalb von *Type*, und verwenden Sie dann die Tasten [ $-1$ /NO] und [ $+1$ /YES] oder das Datenrad, um die Ladeart auszuwählen.

### 5 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Load-Funktion angezeigt. Drücken Sie die [ $+1$ /YES]-Taste, um die ausgewählten Daten zu laden. Alternativ können Sie durch Drücken der [ $-1$ /NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. Um den Ladevorgang abzubrechen, drücken Sie, während die Meldung „Now loading...“ angezeigt wird, die [EXIT]-Taste.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

### File-Bereich

01: Save

● 02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## „Performance“ wurde als Ladeart ausgewählt:

Die folgenden Bildschirmabbildungen zeigen ein typisches Beispiel des Ladens einer Performance.

02: Load, ausgewählt in Schritt 2:

```
FILE
#02:Load
```

↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Datei und Ladeart, ausgewählt in Schritt 3:

```
FILE |                               Type      File
Load |                               Performance  STAGE_01
  ① |                               ④          ③
```

↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auswahl der zu ladenden Performance:

```
FILE |                               Src Performance
Load |                               ▶001(A01):CFX Grand
  ① |                               ⑤
```

↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Auswählen eines Ziels für die zu ladende Performance:

```
FILE |                               Dst Performance
Load |                               ▶050(A03):71Rd
  ① |                               ⑥
```

↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Einblendfenster zur Bestätigung

```
(                               ⑦
  Are you sure?
  [NO]/[YES]                               )
```

### ① bis ④

Siehe obige Beschreibungen mit als Ladeart ausgewählten Einträgen „All“ oder „All without Sys“.

### ⑤ Src Performance (Source Performance)

Dieser Parameter wird zum Einstellen der zu ladenden Performance verwendet. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad eine Performance aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

### ⑥ Dst Performance (Destination Performance)

Dieser Parameter wird zum Einstellen des Ladeziels für die Performance verwendet. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad eine Performance aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

### ⑦ Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Load-Funktion angezeigt. Drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die ausgewählte Performance zu laden. Alternativ können Sie durch Drücken der [-1/NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren. Um den Ladevorgang abzubrechen, drücken Sie, während die Meldung „Now loading...“ angezeigt wird, die [EXIT]-Taste.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

### File-Bereich

01: Save

● 02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

### 03: Rename

Mit der Rename-Funktion können Sie auf einem USB-Speichergerät gesicherte Dateien umbenennen. Dateinamen mit nicht-westeuropäischen Zeichen werden vom Stage Piano evtl. nicht korrekt dargestellt. In solch einem Fall bietet sich diese Funktion an, um den Dateinamen zu ändern.

**HINWEIS** Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen stellen Sie sicher, dass das USB-Flash-Speichergerät am USB-Anschluss [TO DEVICE] des Instruments angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, zeigt das Instrument die Meldung „USB device not ready“ (USB-Gerät nicht bereit) anstatt des Rename-Bildschirms.

**HINWEIS** Mit der Rename-Funktion können nur Dateien des Typs *All* im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts umbenannt werden. Wenn sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts keine solche Datei befindet, zeigt das Instrument anstelle des Rename-Bildschirms die Meldung „File not found“ (Datei nicht gefunden) an.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [FILE]-Taste.</li> <li>2. Verwenden Sie im File-Menü die Tasten [V] und [^] zur Auswahl von <i>03: Rename</i>, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>3. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad die umzubennende Datei aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>4. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um einen neuen Dateinamen einzugeben, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>5. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Datei umbenennen.</li> </ol>
-----------------------	--

**HINWEIS** Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [FILE]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der File-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die File-Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

Die folgenden Bildschirmabbildungen zeigen ein typisches Beispiel für eine Umbenennung.

*03: Rename*, ausgewählt in Schritt 2:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Umbubenennende Datei, ausgewählt in Schritt 3:



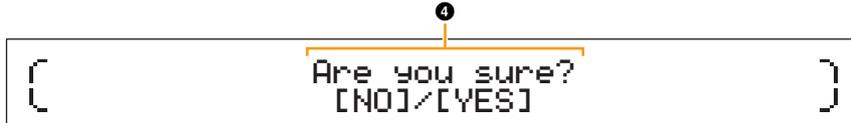
↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Dateiname, eingegeben in Schritt 4:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Bestätigungsfenster aus Schritt 5:



#### 1 Rename

Dies zeigt, dass Sie sich im Rename-Bildschirm befinden.

#### 2 File

Mit diesem Parameter wird die Datei ausgewählt, die umbenannt werden soll. Hier können nur Dateien des Typs *All* im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts ausgewählt werden. Wählen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad die umzubennende Datei aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

● 03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

### 3 Name

Mit diesem Parameter wird ein neuer Dateiname (in den eckigen Klammern) für die Datei festgelegt. Bewegen Sie den blinkenden Cursor mit den Tasten [**<**] und [**>**] innerhalb des aktuellen Namensfeldes und ändern Sie mit dem Datenrad oder den Tasten [**-1/NO**] und [**+1/YES**] das Zeichen an der jeweiligen Position. Dateien können mit alphanumerischen Zeichen und Symbolen benannt werden, und sie können bis zu acht Zeichen lang sein. Wenn Sie die Namenseingabe abgeschlossen haben, drücken Sie die [**ENTER**]-Taste, um fortzufahren.

### 4 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Rename-Funktion angezeigt. Drücken Sie die [**+1/YES**]-Taste, um die Datei umzubenennen. Alternativ können Sie durch Drücken der [**-1/NO**]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

## 04: Delete

Mit der Delete-Funktion können Sie Dateien aus dem Stammverzeichnis eines USB-Flash-Speichergeräts entfernen.

**HINWEIS** Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen stellen Sie sicher, dass das USB-Flash-Speichergerät am USB-Anschluss [TO DEVICE] des Instruments angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, zeigt das Instrument die Meldung „USB device not ready“ (USB-Gerät nicht bereit) anstatt des Delete-Bildschirms.

**HINWEIS** Mit der Delete-Funktion können nur Dateien des Typs *All* im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts umbenannt werden. Wenn sich im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts keine solche Datei befindet, zeigt das Instrument anstelle des Delete-Bildschirms die Meldung „File not found“ (Datei nicht gefunden) an.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [<b>FILE</b>]-Taste.</li> <li>2. Verwenden Sie im File-Menü die Tasten [<b>V</b>] und [<b>^</b>] zur Auswahl von <i>04: Delete</i>, und drücken Sie dann die [<b>ENTER</b>]-Taste.</li> <li>3. Wählen Sie mit den Tasten [<b>-1/NO</b>] und [<b>+1/YES</b>] oder dem Datenrad die zu löschende Datei aus, und drücken Sie dann die [<b>ENTER</b>]-Taste.</li> <li>4. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [<b>+1/YES</b>]-Taste, um die Datei zu löschen.</li> </ol>
-----------------------	---

**HINWEIS** Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [**FILE**]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der File-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [**+1/YES**]-Taste drücken, um die File-Funktion auszuführen, oder die [**-1/NO**]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

Die folgenden Bildschirmabbildungen zeigen ein typisches Beispiel für die Löschung einer Datei.

*04: Delete*, ausgewählt in Schritt 2:



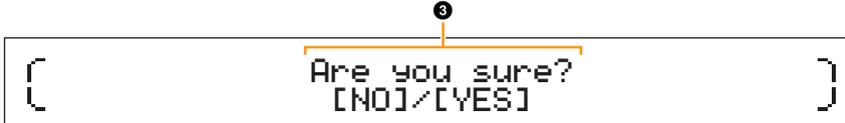
↓ Drücken Sie die [**ENTER**]-Taste.

Zu löschende Datei, ausgewählt in Schritt 3:



↓ Drücken Sie die [**ENTER**]-Taste.

Bestätigungsfenster aus Schritt 4:



### 1 Delete

Dies zeigt, dass Sie sich im Delete-Bildschirm befinden.

### 2 File

Dieser Parameter wird zum Auswählen der zu löschenden Datei verwendet. Hier können nur Dateien des Typs *All* im Stammverzeichnis des USB-Flash-Speichergeräts ausgewählt werden. Wählen Sie mit den Tasten [**-1/NO**] und [**+1/YES**] oder dem Datenrad die zu löschende Datei aus, und drücken Sie dann die [**ENTER**]-Taste.

## Referenz

### Performances

#### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

##### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

##### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

### 3 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Delete-Funktion angezeigt. Drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Datei zu löschen. Alternativ können Sie durch Drücken der [-1/NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

## 05: Format

Mit der Format-Funktion können Sie ein USB-Flash-Speichergerät initialisieren. Um ein neues USB-Flash-Speichergerät mit den weiteren Funktionen des Stage Pianos im File-Bereich nutzen zu können, muss es zuerst formatiert werden.

### ACHTUNG

Mit dem Formatieren eines USB-Flash-Speichergeräts wird sein gesamter Inhalt gelöscht. Vor dem Ausführen dieser Funktion sollten Sie sich daher vergewissern, dass das USB-Flash-Speichergerät keine unersetzlichen Daten enthält.

**HINWEIS** Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen stellen Sie sicher, dass das USB-Flash-Speichergerät am USB-Anschluss [TO DEVICE] des Instruments angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, zeigt das Instrument die Meldung „USB device not ready“ (USB-Gerät nicht bereit) anstatt des Format-Bildschirms.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [FILE]-Taste.</li> <li>2. Wählen Sie im File-Menü mit den Tasten [V] und [^] den Eintrag <i>05: Format</i> aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>3. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um das USB-Flash-Speichergerät zu formatieren.</li> </ol>
-----------------------	---

**HINWEIS** Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [FILE]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung der File-Funktionen zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die File-Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

## 06: Memory Info

Die Memory-Info-Funktion dient dem Anzeigen des freien Speicherplatzes auf dem angeschlossenen USB-Flash-Speichergerät.

**HINWEIS** Bevor Sie die folgenden Schritte ausführen stellen Sie sicher, dass das USB-Flash-Speichergerät am USB-Anschluss [TO DEVICE] des Instruments angeschlossen ist. Ist dies nicht der Fall, zeigt das Instrument die Meldung „USB device not ready“ (USB-Gerät nicht bereit) anstatt des Memory-Info-Bildschirms.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [FILE]-Taste.</li> <li>2. Wählen Sie im File-Menü mit der Taste [V] den Eintrag <i>06: Memory Info</i> aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> </ol>
-----------------------	--

**HINWEIS** Das File-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [FILE]-Taste aufgerufen wird.

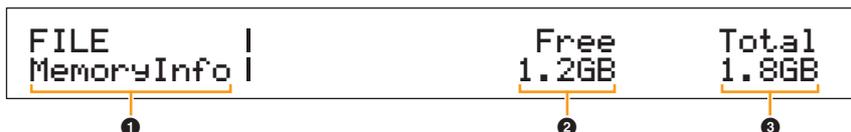
Die folgenden Bildschirmabbildungen zeigen ein typisches Beispiel der Anwendung der Memory-Info-Funktion.

06: Memory Info, ausgewählt in Schritt 2:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Angezeigte Informationen über den Speicher:



### 1 MemoryInfo

Dies zeigt, dass Sie sich im Memory-Info-Bildschirm befinden.

### 2 Free

Dies zeigt, wieviel freier Speicherplatz auf dem aktuell gemounteten USB-Flash-Speichergerät vorhanden ist.

### 3 Total

Dies zeigt die Gesamtspeicherkapazität des momentan gemounteten USB-Flash-Speichergeräts an.

Referenz
Performances
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A 04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
File-Bereich
01: Save
02: Load
03: Rename
● 04: Delete
● 05: Format
● 06: Memory Info
Utility-Bereich
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
01: Factory Set
02: Version

# Utility-Bereich

Im Utility-Bereich werden Einstellungen vorgenommen, die das gesamte Instrument betreffen.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.</li> <li>2. Wählen Sie im Utility-Menü mit den Tasten [V] und [^] den einzustellenden Parametertyp aus (01 bis 06), und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li> <li>3. Nehmen Sie in dem entsprechenden Bildschirm die erforderlichen Änderungen an den Parametereinstellungen vor.</li> </ol>
-----------------------	--

**HINWEIS** Das Utility-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [UTILITY]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Näheres zu 07: Job erfahren Sie in der Beschreibung des Utility-Job-Bereichs (Seite 48).

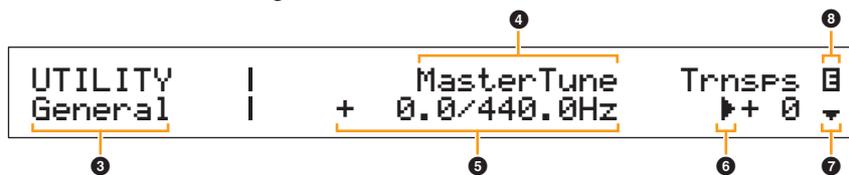
Die folgenden Bildschirmdarstellungen veranschaulichen, wie beispielsweise die Parameter des General-Bildschirms eingestellt werden.

Der Parametertyp wird in Schritt 2 ausgewählt:



Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der Parameter-Einstellungsbildschirm für Schritt 3:



## 1 UTILITY

Dies zeigt, dass Sie sich im Utility-Menü befinden.

## 2 Menüeintrag

Die zur Auswahl verfügbaren Einträge des Utility-Menüs werden hier gezeigt. Wählen Sie den erforderlichen Eintrag (01 bis 06) mit den Tasten [V] und [^] aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste, um den Bildschirm mit den Einstellungen der entsprechenden Parameter anzuzeigen.

## 3 Ausgewählter Bildschirm

Der Name des aktuellen Bildschirms ist hier zu sehen.

## 4 Parameter

Die einstellbaren Parameter werden in der oberen Textzeile gezeigt. Die aktuelle Einstellung (5) für jeden wird darunter angezeigt. Außerdem wird der momentan eingestellte Parameter durch den Cursor (6) links daneben (6) angezeigt. Verwenden Sie, wenn nötig, die Tasten [<] und [>], um den Cursor zu verschieben und einen anderen Parameter zum Einstellen auszuwählen.

## 5 Einstellung

Parametereinstellungen werden in der unteren Textzeile gezeigt. Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um eine Einstellung zu ändern. Beachten Sie, dass vorher der Cursor (6) zu dem einzustellenden Parameter verschoben werden muss.

## 6 Cursor (␣)

Der blinkende Cursor zeigt den momentan zur Bearbeitung ausgewählten Parameter an.

## 7 Weitere-Symbol

Dieses Symbol zeigt an, dass der aktuelle Bildschirm des Utility-Bereichs auf mehrere Seiten aufgeteilt ist, von denen eine momentan angezeigt wird. In diesem Fall können Sie durch Drücken der [V]-Taste zur nächsten Seite gehen.

## 8 Edit-Symbol (E)

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die Einstellungen des Instruments verändert, aber noch nicht gespeichert wurden. Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die veränderten Einstellungen zu speichern.

Referenz
Performances
Bearbeiten von Performances
Common-Edit-Bereich
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
Part-Edit-Bereich
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
Master-Keyboard-Bereich
Job-Bereich
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
Store-Performance-Funktion
Compare-Performance-Funktion
File-Bereich
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
Utility-Bereich
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
Utility-Job-Bereich
01: Factory Set
02: Version

## 01: General (Allgemeine Einstellungen)

Der General-Bildschirm wird hauptsächlich verwendet, um den Klangerzeuger des Instruments zu konfigurieren.

Parameterbezeichnung	Beschreibung
<b>MasterTune</b> (Gesamtstimmung)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Stimmung aller Klänge, die vom internen Klangerzeuger erzeugt werden, in Cents (1/100 Halbton) einzustellen. <b>Einstellungen:</b> -102.4 (414,7 Hz) über +0.0 (440,0 Hz) bis +102.3 (466,8 Hz) <b>HINWEIS</b> Das Stage Piano ist für A3 standardmäßig auf 440 Hz gestimmt, und 3 bis 4 Cents (Hundertstelschritte) entsprechen grob 1 Hz.
<b>Trnsps</b> (Gesamttransponierung)	Dieser Parameter kann zum Einstellen der Tonhöhe der Tastatur in Halbtonschritten verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> -12 über +0 bis +12 <b>HINWEIS</b> Wenn die aktuellen Einstellungen es erfordern, dass das Instrument eine Note außerhalb des reproduzierbaren Frequenzbereichs erzeugen müsste, wird stattdessen eine um eine Oktave höhere oder tiefere Note erzeugt. <b>HINWEIS</b> Die <i>Trnsps</i> -Einstellung kann auch mit den TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] am Bedienfeld eingestellt werden.
<b>VelCurve</b> (Velocity-Kurve)	Dieser Parameter kann zum Auswählen einer Kurve verwendet werden, um zu ermitteln, wie die tatsächlichen Anschlagwerte erzeugt und entsprechend der Stärke übertragen werden, mit der Sie Noten auf der Tastatur spielen. <b>Einstellungen:</b> normal, narrow, wide1, wide2 und fixed <b>normal:</b> Die „Normal“-Kurve erzeugt Anschlagwerte, die direkt proportional zur Stärke Ihres Spiels auf der Tastatur sind. <b>narrow:</b> Die „Soft“-Kurve erleichtert es, hohe Anschlagwerte über die gesamte Tastatur zu erzeugen. <b>wide1:</b> Die „Hard“-Kurve erschwert es, hohe Anschlagwerte über die gesamte Tastatur zu erzeugen. <b>wide2:</b> Die „Wide“-Kurve betont Ihre Spielstärke, indem in Reaktion auf ein weicheres Spiel niedrigere Anschlagwerte und lautere Anschlagwerte in Reaktion auf ein härteres Spiel erzeugt werden. Diese Einstellung können Sie somit zur Erweiterung des Dynamikbereichs Ihrer Performances nutzen. <b>fixed:</b> Die Fixed-Kurve lässt sich verwenden, um einen festen Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, egal wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen. Die tatsächlich zu sendende Velocity kann mit dem folgenden Parameter <i>FixedVel</i> eingestellt werden.
<b>FixedVel</b> (Feste Velocity)	Die Fixed-Kurve lässt sich verwenden, um den festgelegten Velocity-Wert an den Klangerzeuger zu senden, egal wie hart oder weich Sie die Tasten anschlagen. (Dieser Parameter kann nur dann eingestellt werden, wenn der Parameter <i>VelCurve</i> auf „fixed“ gesetzt wurde.) <b>Einstellungen:</b> 1 bis 127 <b>HINWEIS</b> Wenn <i>VelCurve</i> nicht auf „fixed“ eingestellt ist, wird die Einstellung dieses Parameters angezeigt als „--“.
<b>AudioPlay Volume</b> (Audio-Wiedergabelautstärke)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Lautstärke einzustellen, mit der das Instrument Audiodateien von einem USB-Flash-Speichergerät wiedergibt. <b>Einstellungen:</b> 0 bis 127 <b>HINWEIS</b> Wenn dieser Parameter für Audiodateien, die auf dem Stage Piano aufgenommen wurden, auf „127“ eingestellt wird, werden diese normalerweise mit der tatsächlichen Lautstärke bei der Aufnahme abgespielt. Dies gilt jedoch nicht für Audiodateien, die normalisiert oder auf ähnliche Weise dynamisch bearbeitet wurden.
<b>AudioRec PreCount</b> (Vorzähler bei Audioaufnahme)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Anzahl der Schläge des Vorzählers einzustellen, die erklingen sollen, bevor die Aufnahme beginnt. <b>Einstellungen:</b> off und 1meas bis 8meas
<b>AutoClk</b> (Auto-Klick bei Audioaufnahme)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um anzugeben, ob das Metronom automatisch am Beginn der Aufnahme starten soll oder nicht. <b>Einstellungen:</b> off und on

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
<b>Utility-Bereich</b>
● 01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
01: Factory Set
02: Version

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>Display</b> (Darstellungsparameter)  <b>SliderFnc</b> (Schalter für Anzeige der Schiebereglerfunktion)	Mit diesem Parameter lässt sich angeben, ob die Slider-Funktion-Bildschirme, welche die den Part-Schieberegler zugewiesenen Parameter (oder Funktionen) sowie deren aktuelle Werte anzeigen, automatisch angezeigt werden sollen, wenn die Taste [SLIDER FUNCTION] auf dem Bedienfeld gedrückt wird. <b>Einstellungen:</b> off und on Ein Slider-Funktion-Bildschirm:  <p style="text-align: center;">Zugeordneter Parameter      Aktueller Wert</p> (Die Abbildung zeigt einen Bildschirm des CP4 STAGE.)
<b>Time</b> (Schieberegler-Anzeigedauer)	Mit diesem Parameter kann angegeben werden, wie die entsprechenden Einblendfenster angezeigt werden, wenn die Part-Schieberegler und MASTER-EQ-Schieberegler betätigt werden. <b>Part-Schieberegler:</b> Der <i>Time</i> -Parameter gibt an, ob ein Einblendfenster (siehe unten) angezeigt wird mit dem aktuellen Wert des Parameters, der dem betreffenden Schieberegler zugewiesen ist, und wie lange das Instrument in diesem Fall warten soll, bis es wieder den vorherigen Bildschirm anzeigt. <b>MASTER-EQ-Schieberegler:</b> Der <i>Time</i> -Parameter gibt an, ob ein Einblendfenster (siehe unten) angezeigt wird mit der aktuellen Gain-Einstellung des Bandes, das dem betreffenden Schieberegler zugewiesen ist, und wie lange das Instrument in diesem Fall warten soll, bis es wieder den vorherigen Bildschirm anzeigt. <b>Einstellungen:</b> off, 1sec, 1.5sec, 2sec, 3sec, 4sec, 5sec und keep <b>off:</b> Es erscheinen keine Einblendfenster. <b>1sec bis 5sec:</b> Es erscheint ein Einblendbildschirm, sobald ein Schieberegler bedient wird, und er verschwindet automatisch nach 1 bis 5 Sekunden. <b>keep:</b> Es erscheint ein Einblendbildschirm, sobald ein Schieberegler bedient wird, und wird so lange angezeigt, bis eine andere Taste gedrückt wird. Angezeigter Bildschirm, wenn ein Part-Schieberegler betätigt wird:  <p style="text-align: center;">(Die Abbildung zeigt den Zustand, während die <i>ChoSend</i>-Einstellungen für den Main-Part eingestellt werden.)</p> Angezeigter Bildschirm, wenn ein MASTER-EQ-Schieberegler betätigt wird:  <p style="text-align: center;">(Die Abbildung zeigt einen Bildschirm des CP4 STAGE.)</p>
<b>AutoOff</b> (Zeit bis zum automatischen Abschalten)	Die Auto-Power-Off-Funktion schaltet das Instrument nach einer gewissen Zeit der Inaktivität aus; dieser Parameter lässt sich verwenden, um die Dauer dieses Zeitraums einzustellen. Standardmäßig ist dieser Parameter auf „30min“ voreingestellt. <b>Einstellungen:</b> off (d. h. das Instrument wird nicht automatisch ausgeschaltet), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min und 120min (Minuten) <b>HINWEIS</b> Sie können den <i>AutoOff</i> -Parameter auf „off“ schalten, indem Sie das Instrument einschalten, während Sie die Klaviertaste ganz links gedrückt halten. Zusätzlich wird dabei die Einstellung „off“ automatisch gespeichert.
<b>StartUp</b> (Startbildschirm)	Dieser Parameter kann zum Auswählen derjenigen Performance verwendet werden, die auf dem Performance-Bildschirm angezeigt werden soll, sobald das Instrument eingeschaltet wird. <b>Einstellungen:</b> 001 bis 128
<b>Kontrast</b> (Kontrast des LC-Displays)	Mit diesem Parameter kann der Kontrast des LC-Displays des Instruments eingestellt werden. <b>Einstellungen:</b> 1 bis 8 <b>HINWEIS</b> Sie können den Kontrast auch mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] einstellen, während Sie die [UTILITY]-Taste gedrückt halten.

**Referenz**

**Performances**

**Bearbeiten von Performances**

**Common-Edit-Bereich**

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

**Part-Edit-Bereich**

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

**Master-Keyboard-Bereich**

**Job-Bereich**

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

**Store-Performance-Funktion**

**Compare-Performance-Funktion**

**File-Bereich**

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

**Utility-Bereich**

● 01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

**Utility-Job-Bereich**

01: Factory Set

02: Version

## 02: MIDI

Auf dem MIDI-Bildschirm können Sie die MIDI-Parameter des Instruments einstellen.

**HINWEIS** Näheres über MIDI finden Sie im Kapitel *Anhang* (Seite 50).

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>IN/OUT</b> (MIDI IN/OUT)	Mit diesem Parameter lässt sich die Schnittstelle angeben, die für den Austausch von MIDI-Nachrichten verwendet werden soll. <b>Einstellungen:</b> MIDI und USB <b>MIDI:</b> MIDI-Meldungen werden über die MIDI-Anschlüsse [IN] und [OUT] kommuniziert. <b>USB:</b> MIDI-Meldungen werden über den USB-Anschluss [TO HOST] kommuniziert. <b>HINWEIS</b> MIDI-Events können nicht gleichzeitig über die MIDI- und die USB-Schnittstellen mit einem anderen Instrument ausgetauscht werden. Stellen Sie daher sicher, dass dieser Parameter für Ihre Geräte richtig eingestellt ist.
<b>LocalSw</b> (Local-Schalter)	Mit diesem Parameter kann die Lokalsteuerung ein- und ausgeschaltet werden. Wenn „off“ gewählt ist, wird der Klangerzeuger des Stage Pianos von der Tastatur und den anderen Spielsteuerungen getrennt, infolgedessen wird beim Spiel auf der Tastatur kein Klang erzeugt. Das Stage Piano überträgt jedoch weiterhin MIDI-Nachrichten, wenn <i>LocalSw</i> auf „off“ gesetzt worden ist, und der Klangerzeuger erzeugt weiterhin Klang, wenn er von externen Geräten MIDI-Meldungen empfängt. <b>Einstellungen:</b> off (getrennt) und on (verbunden)
<b>TxRxSw</b> (Sende-/Empfangs-Schalter)	Dieser Parameter legt fest, ob die MIDI-Nachrichten „Bank Select“ (Bank Auswahl) und „Program Change“ (Programmwechsel) zwischen dem Stage Piano und anderen MIDI-Geräten ausgetauscht werden sollen. <b>Einstellungen:</b> off, pgm und bank&pgm <b>off:</b> Weder Bank Select- noch Program Change-MIDI-Nachrichten werden gesendet oder empfangen. <b>pgm (Program Change):</b> Program Change-MIDI-Nachrichten werden gesendet und empfangen, nicht aber Bank Select-MIDI-Nachrichten. <b>bank&amp;pgm (Bank Select &amp; Program Change):</b> Sowohl Bank Select- als auch MIDI-Programmwechselfeldungen werden gesendet und empfangen.
<b>Sync</b> (MIDI-Synchronisation)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um anzugeben, ob die Metronomwiedergabe und/oder tempo-abhängige Effektparameter durch die interne Clock des Stage Pianos oder durch externe Clock-Meldungen von einer DAW-Anwendung auf einem angeschlossenen Computer oder einem angeschlossenen MIDI-Gerät gesteuert werden sollen. <b>Einstellungen:</b> int, ext und auto <b>int (internal):</b> Die Synchronisation basiert auf der internen Clock. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Ihr Stage Piano eigenständig oder als Master-Clock-Quelle für weitere Geräte verwendet wird. <b>ext (external):</b> Die Synchronisation basiert auf Clock-Meldungen, die über MIDI empfangen werden. Benutzen Sie diese Einstellung, wenn ein externes Gerät als Master benutzt werden soll. <b>auto:</b> Über MIDI empfangene MIDI-Clock-Meldungen haben Vorrang gegenüber dem aktuell eingestellten Tempo des Stage Pianos. Wenn keine entsprechenden Meldungen empfangen werden, basiert die Synchronisation auf der Tempo-Einstellung der internen Clock, wie sie zuletzt über MIDI empfangen wurde. <b>HINWEIS</b> Wenn dieser Parameter auf „ext“ eingestellt ist, müssen Sie Ihre DAW-Anwendung oder Ihr externes MIDI-Gerät so konfigurieren, dass es MIDI-Clock-Meldungen an das CP4 STAGE oder CP40 STAGE sendet.
<b>ClockOut</b> (MIDI-Clock-Ausgabe)	Mit diesem Parameter kann das Senden von MIDI-Clock-Meldungen (d. h. F8 Timing Clock) über den MIDI-Anschluss [OUT] aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) werden. <b>Einstellungen:</b> on und off
<b>BasicCh</b> (Basiskanal)	Mit diesem Parameter können Sie den MIDI-Kanal für Übertragung und Empfang von Änderungen der Performance einstellen. <b>Einstellungen:</b> 1 bis 16 und off <b>HINWEIS</b> Unabhängig von der Einstellung dieses Parameters sind die Kanäle für Übertragung und Empfang von Part-Änderungen beim CP4 STAGE dauerhaft auf die Kanäle 1 bis 3 bzw. beim CP40 STAGE auf die Kanäle 1 und 2 eingestellt.

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
<b>01: Chorus Effect</b>
<b>02: Reverb Effect</b>
<b>03: General</b>
<b>04: Name</b>
<b>Part-Edit-Bereich</b>
<b>01: Play Mode</b>
<b>02: Filter/EG</b>
<b>03: Effect-A</b>
<b>04: Effect-B</b>
<b>05: Controller</b>
<b>06: Receive Switch</b>
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
<b>01: Recall</b>
<b>02: Copy</b>
<b>03: Bulk</b>
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
<b>01: Save</b>
<b>02: Load</b>
<b>03: Rename</b>
<b>04: Delete</b>
<b>05: Format</b>
<b>06: Memory Info</b>
<b>Utility-Bereich</b>
<b>01: General</b>
<b>02: MIDI</b>
<b>03: Controller</b>
<b>04: MasterComp</b>
<b>05: Master EQ</b>
<b>06: Panel Lock</b>
<b>Utility-Job-Bereich</b>
<b>01: Factory Set</b>
<b>02: Version</b>

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
DevNo (Gerätenummer)	Dieser Parameter kann zum Einstellen einer MIDI-Gerätenummer für das Stage Piano verwendet werden. Um Bulk-Daten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen erfolgreich mit einem anderen MIDI-Gerät austauschen zu können, muss diese Nummer mit der Gerätenummer des externen Geräts übereinstimmen. <b>Einstellungen:</b> 1 bis 16, all und off <b>HINWEIS</b> Wenn dieser Parameter auf „all“ eingestellt ist, wird „Device Number“ 1 für vom Stage Piano gesendete Bulk-Daten verwendet.

### 03: Controller

Auf dem Controller-Bildschirm erfolgen die Controller-Zuweisungen, die das gesamte Spiel auf dem Instrument beeinflussen. „Controller“ (d. h. Tastatur, Spielhilfen u. a. Bedienelemente), die am Stage Piano angeschlossen sind, können MIDI-Controller-Nummern zugewiesen werden. Dadurch können Sie z. B. die Intensität eines Effekts ändern oder über einen Fußregler Modulation auf den Klang anwenden.

**HINWEIS** Ein externer Sequenzer oder MIDI-Controller (Bedienoberfläche) kann verwendet werden, um Parameter zu steuern, für die das Stage Piano keine eigenen integrierten oder externen Spielhilfen besitzt.

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
Sustain (Fußschalterauswahl)	Mit diesem Parameter kann die Art des Fußschalters angegeben werden, der an der rückseitigen FOOT-SWITCH-Buchse [SUSTAIN] angeschlossen wurde. Bei Verwendung des FC3A (mitgeliefert): Wählen Sie „FC3 Half On“, wenn Sie die Halbdämpfer-Spieltechnik anwenden möchten, und „FC3 HalfOff“, wenn nicht. Bei Verwendung eines FC4A oder FC5 (optional): Wählen Sie „FC4/5“. (Das Spiel mit Halbdämpfereffekt ist mit diesen Fußschaltern nicht möglich.) <b>Einstellungen:</b> FC3 (Half On), FC3 (HalfOff) und FC4/5 <b>HINWEIS</b> Das Spiel mit Halbdämpfereffekt ist ebenfalls möglich über Controller-Meldungen (Control Change) von einem anderen MIDI-Gerät. In diesem Fall muss der Sustain-Parameter nicht eingestellt werden.
FS (Controller-Nummer des Fußschalters)	Mit diesem Parameter kann eine Controller-Nummer für MIDI-Meldungen eingestellt werden, die bei Betätigung des an der FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossenen Fußschalters gesendet wird. Wenn MIDI-Meldungen mit dieser Controller-Nummer von einem anderen MIDI-Gerät empfangen werden, behandelt das Stage Piano diese so, als wären sie vom Fußschalter erzeugt worden. <b>Einstellungen:</b> off, 01 bis 95, 98 (Play/Stop), 99 (PC Inc) und 100 (PC Dec) <b>HINWEIS</b> Wenn Sie FS auf „98 (Play/Stop)“ einstellen und einen Fußschalter FC4A oder FC5 an der FOOT-SWITCH-Buchse [ASSIGNABLE] angeschlossen haben, können Sie die Wiedergabe von Audiodateien von einem USB-Flash-Speichergerät mittels Fußschalter starten und stoppen. Alternativ können Sie FS auf „99 (PC Inc)“ oder „100 (PC Dec)“ einstellen, um mit dem Fußschalter Performance-Nummern umzuschalten.  Die nachfolgende Bildschirmabbildung stellt eine typische Einstellung dar.  Controller-Bildschirm:  <b>Controller-Nummer [Controller-Name]</b> Diese Einstellung zeigt die ausgewählte Controller-Nummer zusammen mit dem ausgewählten Controller-Namen in eckigen Klammern an.
CP4 STAGE: FC1 (Controller-Nummer des Fußreglers 1)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Controller-Nummer von MIDI-Meldungen einzustellen, die durch Betätigen eines an der FOOT-CONTROLLER-Buchse [1] angeschlossenen Fußreglers erzeugt werden. Jegliche MIDI-Meldungen, die von einer externen Quelle empfangen werden und diese Controller-Nummer tragen, werden so behandelt, als wären sie von Fußregler 1 erzeugt worden. <b>Einstellungen:</b> off und 00 bis 95 <b>HINWEIS</b> Die Einstellungen „00“ und „32“ haben keine Auswirkungen auf das Instrument und erzeugen keine MIDI-Daten.

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A
04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
<b>Utility-Bereich</b>
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
01: Factory Set
02: Version

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
CP4 STAGE: FC2 (Controller-Nummer des Fußreglers 2)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Controller-Nummer von MIDI-Meldungen einzustellen, die durch Betätigen eines an der FOOT-CONTROLLER-Buchse [2] angeschlossenen Fußreglers erzeugt werden. Jegliche MIDI-Meldungen, die von einer externen Quelle empfangen werden und diese Controller-Nummer tragen, werden so behandelt, als wären sie von Fußregler 2 erzeugt worden. <b>Einstellungen:</b> off und 00 bis 95 <b>HINWEIS</b> Die Einstellungen „00“ und „32“ haben keine Auswirkungen auf das Instrument und erzeugen keine MIDI-Daten.
CP40 STAGE: FC (Controller-Nummer des Fußreglers)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Controller-Nummer von MIDI-Meldungen einzustellen, die durch Betätigen eines an der Buchse [FOOT CONTROLLER] angeschlossenen Fußreglers erzeugt werden. Jegliche MIDI-Meldungen, die von einer externen Quelle empfangen werden und diese Controller-Nummer tragen, werden so behandelt, als wären sie vom Fußregler erzeugt worden. <b>Einstellungen:</b> off und 00 bis 95 <b>HINWEIS</b> Die Einstellungen „00“ und „32“ haben keine Auswirkungen auf das Instrument und erzeugen keine MIDI-Daten.

#### 04: MasterComp (Master Compressor)

Der Master-Compressor-Bildschirm wird verwendet, um die folgenden Kompressorparameter einzustellen, die alle Performances betreffen.

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
Preset (Voreinstellung)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um eines der Master-Compressor-Presets (Voreinstellungen) auszuwählen, die alle Parameter für einen bestimmten Bedarf konfigurieren. <b>Einstellungen:</b> Basic, Maximizer, Wild, Attacky, Hard, Hip Club und Slap Bass(ch)
LowTh (Schwellenwert des Tiefenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Eingangssignalpegels verwendet werden, bei dem die Signalbearbeitung durch den Compressor im unteren Frequenzband beginnt. <b>Einstellungen:</b> -54 dB bis -6 dB
LowAtk (Anstiegszeit für das Tiefenband)	Dieser Parameter kann zum Einstellen der Zeit verwendet werden, die zwischen dem Empfang eines Eingangssignals und der Aktivierung der Klangkompression im unteren Frequenzband verstreichen soll. <b>Einstellungen:</b> 1 ms bis 200 ms
LowRat (Kompressionsverh. d. Tiefenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Kompressionsverhältnisses für das untere Frequenzband verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> 1,0 bis 20,0
LowGain (Verstärkung des Tiefenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Ausgangspegels des unteren Frequenzbands verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> -∞ bis +18 dB
MidTh (Schwellenwert des Mittenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Eingangssignalpegels verwendet werden, bei dem die Signalbearbeitung durch den Compressor im mittleren Frequenzband beginnt. <b>Einstellungen:</b> -54 dB bis -6 dB
MidAtk (Anstiegszeit für das Mittenband)	Dieser Parameter kann zum Einstellen der Zeit verwendet werden, die zwischen dem Empfang eines Eingangssignals und der Aktivierung der Klangkompression im mittleren Frequenzband verstreichen soll. <b>Einstellungen:</b> 1 ms bis 200 ms
MidRat (Kompressionsverh. d. Mittenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Kompressionsverhältnisses für das mittlere Frequenzband verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> 1,0 bis 20,0
MidGain (Verstärkung des Mittenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Ausgangspegels des mittleren Frequenzbands verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> -∞ bis +18 dB

#### Referenz

##### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboards-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

##### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

##### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

● 03: Controller

● 04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

Parameter-bezeichnung	Beschreibung
<b>HighTh</b> (Schwellenwert des Höhenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Eingangssignalpegels verwendet werden, bei dem die Signalbearbeitung durch den Compressor im oberen Frequenzband beginnt. <b>Einstellungen:</b> -54 dB bis -6 dB
<b>HighAttk</b> (Anstiegszeit für das Höhenband)	Dieser Parameter kann zum Einstellen der Zeit verwendet werden, die zwischen dem Empfang eines Eingangssignals und der Aktivierung der Klangkompression im oberen Frequenzband verstreichen soll. <b>Einstellungen:</b> 1 ms bis 200 ms
<b>HighRat</b> (Kompressionsverh. d. Höhenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Kompressionsverhältnisses für das obere Frequenzband verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> 1,0 bis 20,0
<b>HighGain</b> (Verstärkung des Höhenbandes)	Dieser Parameter kann zum Einstellen des Ausgangspegels des oberen Frequenzbands verwendet werden. <b>Einstellungen:</b> -∞ bis +18 dB
<b>DivFreatL</b> (Trennfrequenz Tiefen-Mitten)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Frequenz einzustellen, die das untere vom mittleren Frequenzband teilt. <b>Einstellungen:</b> 16 Hz bis 20 kHz
<b>DivFreatH</b> (Trennfrequenz Mitten-Höhen)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Frequenz einzustellen, die das mittlere vom oberen Frequenzband teilt. <b>Einstellungen:</b> 16 Hz bis 20 kHz
<b>CmnRel</b> (Gemeinsamer Release-Wert)	Dieser Parameter betrifft alle drei Kompressionsbänder und kann zum Einstellen der Zeit verwendet werden, die vergeht, bis der Klang nicht mehr komprimiert wird. <b>Einstellungen:</b> 10 ms bis 3.000 ms

Referenz

Performances

Bearbeiten von Performances

Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

Master-Keyboard-Bereich

Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

Store-Performance-Funktion

Compare-Performance-Funktion

File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

● 04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

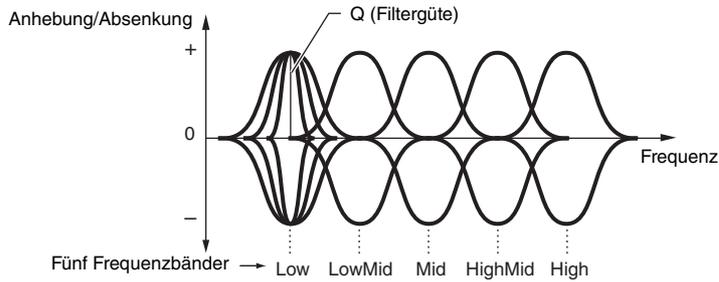
Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 05: Master EQ

Im Master-EQ-Bildschirm kann der Klang aller Performances eingestellt werden. Der Master Equalizer des CP4 STAGE hat fünf Frequenzbänder (Low, LowMid, Mid, HighMid und High), der des CP40 STAGE besitzt drei (Low, Mid und High). Mit den Parametern auf diesem Bildschirm können Sie den Signalpegel in jedem dieser Bänder anheben oder absenken.



Parameterbezeichnung	Beschreibung
<b>Shape</b> (Form)	<p>Diese Parameter lassen sich verwenden, um für die Bänder Low und High eine Niveau- oder Glockencharakteristik zu wählen. In der Einstellung „shelv“ werden Signale mit Frequenzen entweder über (High-Band) oder unter (Low-Band) der angegebenen Frequenz gleichermaßen angehoben oder abgesenkt. In der Einstellung „peak“ werden Signale im Bereich der Arbeitsfrequenz jedes Bandes stärker angehoben oder abgesenkt.</p> <p><b>Einstellungen:</b> shelv (Niveau) oder peak (Glocke)</p> <p>Shelv</p> <p>Peak</p>
<b>Freq</b> (Frequenz)	<p>Diese Parameter können verwendet werden, um die Arbeitsfrequenz jedes Bandes einzustellen – d. h. die Frequenz, bei der das Signal angehoben oder abgesenkt wird.</p> <p><b>Einstellungen:</b></p> <p><b>Low-Band:</b> 32Hz bis 2.0kHz bei shelving; 63Hz bis 2.0kHz bei peaking</p> <p><b>LowMid-, Mid- und HighMid-Bänder:</b> 100 Hz bis 10 kHz</p> <p><b>High-Band:</b> 500Hz bis 16kHz</p> <p><b>HINWEIS</b> Die Einstellungen für LowMid und HighMid gelten nur für das CP4 STAGE.</p>
<b>Q</b> (Resonanz)	<p>Mit diesem Parameter kann die Bandbreite der Anhebung oder Absenkung im Bereich der bei <i>Freq</i> eingestellten Arbeitsfrequenz eingestellt werden. Auf diese Weise kann eine Reihe verschiedener Frequenzverläufe eingestellt werden. Wenn Sie einen hohen Wert einstellen, wird ein engeres Frequenzband angehoben oder gesenkt, und der Ton ändert sich deutlich um die Mittenfrequenz. Wenn Sie einen kleineren Wert einstellen, wird ein breiteres Frequenzband angehoben oder gesenkt, und der Ton ändert sich allmählich um die Mittenfrequenz.</p> <p><b>Einstellungen:</b> 0.1 bis 12.0</p> <p><b>HINWEIS</b> Der Q-Parameter kann für Low- und High-Band nicht eingestellt werden, wenn ihre jeweiligen <i>Shape</i>-Parameter auf „shelv“ gesetzt worden sind. In diesem Fall wird die Einstellung als „---“ angezeigt.</p>

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

##### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

##### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

● 05: Master EQ

06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

## 06: Panel Lock

Mit der [PANEL LOCK]-Taste können Sie die Tasten, Part-Schiebereglern und anderen Bedienelemente Ihres Stage Pianos sperren, um sie nicht versehentlich während Ihres Spiels zu betätigen. Auf dem Panel-Lock-Bildschirm können Sie jeden der folgenden Parameter auf „off“ einstellen, um zu verhindern, dass die [PANEL LOCK]-Taste die Bedienung der entsprechenden Bedienelemente sperrt.

**HINWEIS** Standardmäßig können alle Bedienelemente mit Ausnahme der folgenden gesperrt werden: [PANEL LOCK]-Taste, [SHIFT]-Taste, [EXIT]-Taste, MASTER-EQ-Schiebereglern, [MASTER VOLUME]-Regler, Tastatur, Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Fußschalter sowie Fußregler 1 und 2 (CP4 STAGE) bzw. Fußregler (CP40 STAGE).

Parameterbezeichnung	Beschreibung
<b>Part</b> (Bediensperre: Parts)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Sperre der Bedienelemente des Parts zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“), wie unten gezeigt. <b>Einstellungen:</b> off und on <b>HINWEIS</b> Diese Einstellung gilt für alle folgenden Bedienelemente; einzelne Einstellungen werden nicht unterstützt. <b>Betroffene Bedienelemente:</b> Tasten [MAIN], [LAYER] und [SPLIT]; [PART SELECT]-Taste; [SLIDER FUNCTION]-Taste und die Part-Schiebereglern
<b>Audio</b> (Bediensperre: Audio)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Sperre der Bedienelemente für die Audioaufnahme und -wiedergabe zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“), wie unten gezeigt. <b>Einstellungen:</b> off und on <b>HINWEIS</b> Diese Einstellung gilt für alle folgenden Bedienelemente; einzelne Einstellungen werden nicht unterstützt. <b>Betroffene Bedienelemente:</b> Tasten [■] (Stopp), [▶] (Wiedergabe) und [●] (Aufnahme)
<b>Effekte</b> (Bediensperre: Effekte)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Sperre der effektbezogenen Bedienelemente zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“), wie unten gezeigt. <b>Einstellungen:</b> off und on <b>HINWEIS</b> Diese Einstellung gilt für alle folgenden Bedienelemente; einzelne Einstellungen werden nicht unterstützt. <b>Betroffene Bedienelemente:</b> SYSTEM-EFFECT-Tasten [CHORUS] und [REVERB]; [MASTER COMP]-Taste und PART-EFFECT-Tasten [A] und [B]
<b>TRANSPOSE</b> (Bediensperre: Transposition)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Sperre der TRANSPOSE-Tasten [-] und [+] zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“). <b>Einstellungen:</b> off und on
<b>VoiceSel</b> (Bediensperre: Voice-Auswahl)	Dieser Parameter kann verwendet werden, um die Sperre der Bedienelemente für die Voice-Auswahl zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“), wie unten gezeigt. <b>Einstellungen:</b> off und on <b>HINWEIS</b> Diese Einstellung gilt für alle folgenden Bedienelemente; einzelne Einstellungen werden nicht unterstützt. <b>Betroffene Bedienelemente:</b> Tasten [-1/NO] und [+1/YES]; [^]/[V]/[<]/[>] (Cursor); Voice-Category-Tasten und Datenrad <b>HINWEIS</b> Wenn dieser Parameter ausgeschaltet ist („off“), können Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES], die Tasten [^]/[V]/[<]/[>] (Cursor) und das Datenrad nur auf dem Performance-Bildschirm verwenden.

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

##### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

##### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A

04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

##### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

● 06: Panel Lock

##### Utility-Job-Bereich

01: Factory Set

02: Version

# Utility-Job-Bereich

## Utility-Job-Funktionen

Zwei Funktionen lassen sich im Utility-Job-Bereich ausführen – Factory Set und Version.

### 01: Factory Set

Die Factory-Set-Funktion kann dazu verwendet werden, die ursprünglichen Einstellungen des User-Speichers des Stage Pianos wiederherzustellen.

<b>Vorgehensweise</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.</li><li>2. Wählen Sie im Utility-Menü mit der Taste [V] den Eintrag 07: Job aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>3. Wählen Sie im Utility-Menü mit der [^]-Taste den Eintrag 01: FactorySet aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>4. Stellen Sie mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder dem Datenrad die Einstellung PowerOn Auto auf „off“; und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.</li><li>5. Wenn das Einblendfenster zur Bestätigung erscheint, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Factory-Set-Funktion auszuführen.</li></ol>
-----------------------	---

**HINWEIS** Das Utility-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [UTILITY]-Taste aufgerufen wird.

**HINWEIS** Vor der Ausführung dieser Funktion zeigt das Instrument ein Einblendfenster zur Bestätigung an, um abzufragen, ob Sie fortfahren möchten („Are you sure?“; Sind Sie sicher?). Sie können die [+1/YES]-Taste drücken, um die Funktion auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren, ohne die Funktion auszuführen.

### ACHTUNG

Wenn die Grundeinstellungen mit der „Factory Set“-Funktion wiederhergestellt werden, werden alle Performance-Daten und Utility-Einstellungen im User-Speicher des Stage Pianos durch die Werkseinstellungen überschrieben. Achten Sie daher darauf, vorher alle wichtigen Daten und Einstellungen auf einem USB-Flash-Speichergerät zu sichern.

07: Job, ausgewählt in Schritt 2:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

01: FactorySet, ausgewählt in Schritt 3:



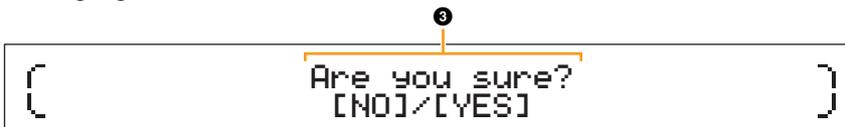
↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

PowerOn Auto, eingestellt auf „off“ in Schritt 4:



↓ Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Bestätigungsfenster aus Schritt 5:



#### 1 Job FactorySet

Dies zeigt, dass Sie sich im Factory-Set-Bildschirm des Utility-Bereichs befinden.

#### 2 PowerOn Auto

Mit diesem Parameter wird die automatische Wiederherstellung des User-Speichers in dessen Grundzustand (bei jedem Einschalten des Stage Pianos) aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“). Verwenden Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder das Datenrad, um je nach Wunsch „on“ oder „off“ auszuwählen. Normalerweise sollte PowerOn Auto ausgeschaltet sein („off“). Die Einstellung

### Referenz

#### Performances

##### Bearbeiten von Performances

###### Common-Edit-Bereich

01: Chorus Effect

02: Reverb Effect

03: General

04: Name

###### Part-Edit-Bereich

01: Play Mode

02: Filter/EG

03: Effect-A  
04: Effect-B

05: Controller

06: Receive Switch

###### Master-Keyboard-Bereich

##### Job-Bereich

01: Recall

02: Copy

03: Bulk

##### Store-Performance-Funktion

##### Compare-Performance-Funktion

#### File-Bereich

01: Save

02: Load

03: Rename

04: Delete

05: Format

06: Memory Info

#### Utility-Bereich

01: General

02: MIDI

03: Controller

04: MasterComp

05: Master EQ

06: Panel Lock

#### ● Utility-Job-Bereich

● 01: Factory Set

02: Version

dieses Parameters wird außerdem automatisch gespeichert, wenn die Factory-Set-Funktion ausgeführt wird.

### 3 Are you sure?

Diese Meldung wird vor Ausführung der Factory-Set-Funktion angezeigt. Drücken Sie zum Fortfahren die Taste [+1/YES]. Alternativ können Sie durch Drücken der [-1/NO]-Taste wieder zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

### ACHTUNG

Wenn Sie **PowerOn Auto** auf „on“ stellen, bevor Sie die **Factory-Set-Funktion** ausführen, wird die Funktion von da an bei jedem nachfolgenden Einschalten Ihres Stage Pianos automatisch ausgeführt. Da dies zum Verlust wichtiger Einstellungen und Daten führen kann, empfehlen wir Ihnen, diesen Parameter im Normalfall auf „off“ zu stellen. Wenn Sie die Einstellung **PowerOn Auto** wieder von „on“ auf „off“ umschalten, müssen Sie in diesem Zustand die **Factory-Set-Funktion** ausführen, damit die neue Einstellung gespeichert wird.

## 02: Version

Der Versionsbildschirm lässt sich verwenden, um die aktuellen Versionen des Boot Loaders und der Firmware des Stage Pianos sowie die Informationen zum Urheberrecht anzuzeigen.

<b>Vorgehensweise</b>	1. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste.
	2. Wählen Sie im Utility-Menü mit der Taste [V] den Eintrag 07: Job aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.
	3. Wählen Sie im Utility-Menü mit der [V]-Taste den Eintrag 02: Version aus, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

**HINWEIS** Das Utility-Menü ist der erste Bildschirm, der beim Drücken der [UTILITY]-Taste aufgerufen wird.

02: Version, ausgewählt in Schritt 3:



### 1 Job Version

Dies zeigt, dass Sie sich im Version-Bildschirm des Utility-Bereichs befinden.

### 2 Boot: (Versionsnummer) Firm: (Versionsnummer)

Dies zeigt die aktuellen Versionen des Boot Loaders und der Firmware des Stage Pianos an.

### 3 (C)2013 Yamaha Corp.

Dies zeigt den Inhaber des Urheberrechts für den Boot Loader und die Firmware des Stage Piano an.

Referenz
<b>Performances</b>
<b>Bearbeiten von Performances</b>
<b>Common-Edit-Bereich</b>
01: Chorus Effect
02: Reverb Effect
03: General
04: Name
<b>Part-Edit-Bereich</b>
01: Play Mode
02: Filter/EG
03: Effect-A 04: Effect-B
05: Controller
06: Receive Switch
<b>Master-Keyboard-Bereich</b>
<b>Job-Bereich</b>
01: Recall
02: Copy
03: Bulk
<b>Store-Performance-Funktion</b>
<b>Compare-Performance-Funktion</b>
<b>File-Bereich</b>
01: Save
02: Load
03: Rename
04: Delete
05: Format
06: Memory Info
<b>Utility-Bereich</b>
01: General
02: MIDI
03: Controller
04: MasterComp
05: Master EQ
06: Panel Lock
<b>Utility-Job-Bereich</b>
● 01: Factory Set
● 02: Version

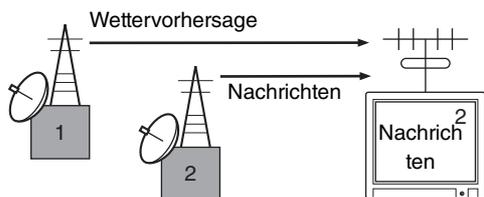
# Anhang

## MIDI

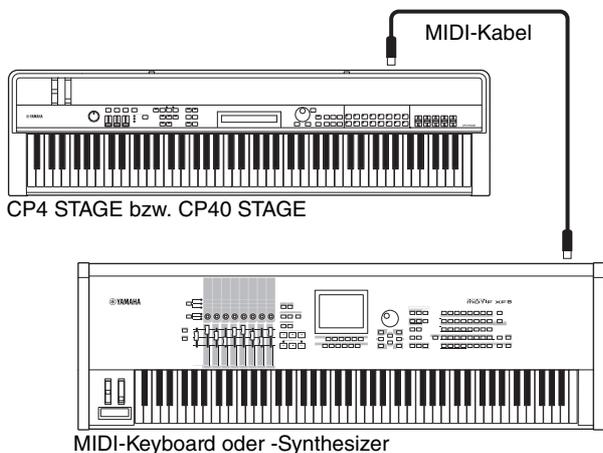
„Musical Instrument Digital Interface“ (MIDI) ist ein weltweit gültiger Standard zum Austausch von Performance-Daten, Voice-Daten und weiteren Datentypen zwischen Musikinstrumenten. Dadurch wird eine zuverlässige Datenübertragung auch zwischen Musikinstrumenten und Geräten unterschiedlicher Hersteller sichergestellt. Abgesehen von den Daten, die durch Bespielen der Tastatur oder durch Auswählen einer Performance erzeugt werden, kann eine große Bandbreite anderer Datentypen – wie beispielsweise Tempo- und Instrumenten-Steuerbefehle – ebenfalls mittels MIDI ausgetauscht werden. Dank der leistungsstarken Funktionalität dieser Technologie können Sie mit der Tastatur und den anderen Controllern Ihres Stage Pianos nicht nur andere Instrumente spielen, sondern auch die Einstellungen für Stereoposition und Halleffekte für jeden Part ändern und die Einstellungen für Audioeffekte anpassen. Praktisch alle Parameter, die Sie über das Bedienfeld des Instruments einstellen können, lassen sich auch über ein anderes MIDI-Gerät fernsteuern. In diesem Abschnitt werden Daten und Werte in binären, dezimalen und hexadezimalen Formaten angezeigt. Hexadezimale Werte werden mit einem vor oder nach den Zahlenwerten angegebenen „H“ angezeigt. Des Weiteren wird „n“ für die Darstellung einer beliebigen ganzen Zahl verwendet.

### MIDI-Kanäle

MIDI-Daten können auf einem von sechzehn MIDI-Kanälen gesendet und empfangen werden. Daher können Performance-Daten von bis zu sechzehn verschiedenen Instrumenten-Parts gleichzeitig über ein einziges MIDI-Kabel ausgetauscht werden. MIDI-Kanäle sind Fernsehkanälen ihrer Art nach insofern sehr ähnlich, als jeder Fernsehsender ihre Sendungen über einen speziellen Kanal überträgt. Ihr Fernsehgerät empfängt beispielsweise gleichzeitig viele verschiedene Programme verschiedener Sender, und Sie wählen über den entsprechenden Kanal aus, welches Programm Sie sehen möchten.



Auf ähnliche Weise können viele Sendegeräte in einem MIDI-System, die mit den Empfangsgeräten des Systems über MIDI-Kabel verbunden sind, jeweils so eingestellt werden, dass sie Daten auf einem separaten Kanal senden, d. h. einem MIDI-Sendekanal. Wenn der MIDI-Kanal eines Empfangsgeräts, d. h. ein MIDI-Empfangskanal, einem MIDI-Sendekanal entspricht, erzeugt das Empfangsgerät anhand der Daten, die vom jeweiligen Sendegerät gesendet wurden, einen Klang.



**HINWEIS** Die MIDI-Sende- und -Empfangskanäle des CP4 STAGE und des CP40 STAGE für die einzelnen Parts sind folgendermaßen eingestellt.

CP4 STAGE:

MAIN-Part: Kanal 1 wird sowohl für die Übertragung als auch den Empfang verwendet.

LAYER-Part: Kanal 2 wird sowohl für die Übertragung als auch den Empfang verwendet.

SPLIT-Part: Kanal 3 wird sowohl für die Übertragung als auch den Empfang verwendet.

CP40 STAGE:

MAIN-Part: Kanal 1 wird sowohl für die Übertragung als auch den Empfang verwendet.

SPLIT/LAYER-Part: Kanal 2 wird sowohl für die Übertragung als auch den Empfang verwendet.

### Unterstützte Arten von MIDI-Meldungen

Ganz allgemein können MIDI-Nachrichten in zwei Gruppen unterteilt werden – Kanalmeldungen und Systemmeldungen. Im Folgenden finden Sie eine Beschreibung der verschiedenen Arten von Kanal- und Systemmeldungen, die vom CP4 STAGE und vom CP40 STAGE unterstützt werden. Weitere Details finden Sie im Abschnitt zum *MIDI-Datenformat* und der *MIDI-Implementationstabelle* in der PDF-Datei *Data List* (Datenliste).

#### Kanalmeldungen

MIDI-Kanalmeldungen enthalten Performance-bezogene Informationen und werden jeweils auf einem speziellen MIDI-Kanal gesendet.

##### ■ Note On/Note Off

Meldungen des Typs „Note On“ und „Note Off“ werden erzeugt, wenn auf einer Tastatur gespielt wird. Eine „Note On“-Meldung wird speziell dann erzeugt, wenn eine Taste gedrückt wird, eine „Note Off“-Meldung dann, wenn die Taste wieder losgelassen wird. Jede dieser Meldungen enthält einen spezifischen Notenwert, welcher der gedrückten Taste entspricht, sowie einen Anschlagwert, der die Härte des Tastenanschlags angibt. Empfangbare MIDI-Notenwerte liegen im Bereich von 0 (C-2) bis 127 (G8), wobei das eingestrichene C (C3) durch den Wert 60 dargestellt wird. Die empfangbaren Anschlagwerte, die nur in den „Note On“-Meldungen enthalten sind, liegen im Bereich von 1 bis 127.

## ■ Controller-Meldungen

MIDI-Controller-Meldungen werden zum Steuern von Lautstärke, Stereoposition und vielen anderen Parametern verwendet. Wie nachstehend gezeigt, besitzt jede Nachrichtenart ihre eigene Controller-Nummer.

### **Bank Select MSB (Bankauswahl MSB; Controller-Nr. 0)**

### **Bank Select LSB (Bankauswahl LSB; Controller-Nr. 32)**

„Bank Select MSB“- und „Bank Select LSB“-Meldungen werden für die Fernauswahl von Performances und Part-Voices eines anderen MIDI-Geräts verwendet. Die Auswahl wird jedoch erst wirksam, nachdem eine „Program Change“-Meldung (Programmwechsel) empfangen wurde.

### **Data Entry MSB (Dateneingabe MSB; Controller-Nr. 6)**

### **Data Entry LSB (Dateneingabe LSB; Controller-Nr. 38)**

„Data Entry MSB“- und „Data Entry LSB“-Meldungen werden verwendet, um für den gewählten Parameter mit den „RPN MSB“- und „RPN LSB“-Meldungen einen Wert einzustellen (siehe unten). Der tatsächliche einzustellende Wert wird durch eine Kombination der MSB- und LSB-Werte ermittelt.

### **Main Volume (Gesamtlautstärke; Controller-Nr. 7)**

„Main Volume“-Meldungen können zum Einstellen der Lautstärke jedes Parts verwendet werden. Wird der Wert auf „127“ eingestellt, wird die maximale Lautstärke erzeugt, „0“ schaltet den betreffenden Part stumm. Diese Meldungen können nützlich sein, wenn die relativen Lautstärken jedes Parts eingestellt werden.

### **Pan (Controller-Nr. 10)**

„Pan“-Meldungen können zum Einstellen der Position jedes Parts im Stereopanorama verwendet werden. Wird der Wert auf „127“ eingestellt, wird der Klang damit ganz nach rechts verschoben, mit „0“ wird er nach ganz links und mit „64“ in die Mitte des Stereofelds verschoben.

### **Expression (Controller-Nr. 11)**

„Expression“-Meldungen können zum Ändern des Ausdrucks- oder Intonationspegels jedes Parts verwendet werden. Wird der Wert auf „127“ eingestellt, wird die maximale Lautstärke erzeugt, „0“ schaltet den betreffenden Part stumm. Diese Meldungen können nützlich sein, wenn Sie bei Live-Auftritten für mehr Ausdrucksstärke die Lautstärke beeinflussen möchten.

### **Hold 1 (Halten 1; Controller-Nr. 64)**

„Hold 1“-Meldungen können genau wie das Haltepedal (Dämpferpedal) eines Klaviers zum Modifizieren des Notenklangs verwendet werden. Bei Werten zwischen 64 und 127 ist der Halteeffekt eingeschaltet (betätigtes Pedal), bei Werten zwischen 0 und 63 ist er ausgeschaltet (losgelassenes Pedal). Ist der Effekt eingeschaltet, werden die Noten länger als normal gehalten, nachdem die entsprechende „Note Off“-Meldung empfangen wurde. Am CP4 STAGE und CP40 STAGE ist der Halteeffekt nur bei einem Hold-1-Wert von 0 ganz ausgeschaltet; Werte von 1 bis 127 erzeugen zunehmend längere Haltezeiten.

### **Sostenuto (Controller-Nr. 66)**

„Sostenuto“-Meldungen können genau wie das Sostenuto-Pedal eines Klaviers zum Modifizieren des Notenklangs verwendet werden. Ein zwischen „64“ und „127“ eingestellter Wert schaltet den Sostenuto-Effekt ein, Werte zwischen „0“ und „63“ schalten ihn ab. Wenn der Sostenuto-Effekt eingeschaltet wird, während die von einer bestimmten „Note On“-Meldung erzeugte Note gespielt wird, wird sie länger gehalten, bis die entsprechende „Note Off“-Meldung empfangen wird.

### **Soft Pedal (Leisepedal; Controller-Nr. 67)**

„Soft Pedal“-Meldungen können genau wie das Leisepedal eines Klaviers zum Modifizieren des Notenklangs verwendet werden. Ein zwischen „64“ und „127“ eingestellter Wert schaltet den Soft-Effekt ein, wodurch die Lautstärke reduziert und ein eher weiches Timbre erzeugt wird; Werte zwischen „0“ und „63“ dagegen schalten ihn ab.

### **Release Time (Ausklingzeit; Controller-Nr. 72)**

„Release Time“-Meldungen können zum Einstellen der AEG-Ausklingzeit für jeden Part verwendet werden. Die Werte „0“ bis „127“ entsprechen den Versatzwerten „-64“ bis „+63“, die zum entsprechenden Reduzieren bzw. Verlängern der Ausklingzeit verwendet werden.

### **Decay Time (Abklingzeit; Controller-Nr. 75)**

„Decay Time“-Meldungen können zum Einstellen der AEG-Abklingzeit für jeden Part verwendet werden. Die Werte „0“ bis „127“ entsprechen den Versatzwerten „-64“ bis „+63“, die zum entsprechenden Reduzieren bzw. Verlängern der Abklingzeit verwendet werden. Je höher der Wert ist, um so länger dauert es, bis der Klang nach dem anfänglichen Anstieg abklingt.

### **Vibrato Rate (Vibrato-Geschwindigkeit; Controller-Nr. 76)**

„Vibrato Rate“-Meldungen können verwendet werden, um die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts für jeden Part einzustellen. Beim Wert 64 bleibt die Geschwindigkeitseinstellung des Parts unverändert, während Werte oberhalb von 64 höhere Vibrato-Geschwindigkeiten erzeugen und umgekehrt.

### **Vibrato Depth (Vibrato-Stärke; Controller-Nr. 77)**

„Vibrato Depth“-Meldungen können verwendet werden, um die Intensität des Vibrato-Effekts für jeden Part einzustellen. Beim Wert 64 bleibt die Intensitätseinstellung des Parts unverändert, während Werte oberhalb von 64 stärkere Vibrato-Effekte erzeugen und umgekehrt.

### **Vibrato Delay (Vibrato-Verzögerung; Controller-Nr. 78)**

„Vibrato Delay“-Meldungen können verwendet werden, um einzustellen, wie lange nach dem Anschlagen einer Taste das Einsetzen des Vibratos für jeden Part verzögert wird. Beim Wert 64 bleibt die Verzögerungseinstellung des Parts unverändert, während Werte oberhalb von 64 längere Verzögerungszeiten erzeugen und umgekehrt.

### **Effect1 Depth (Reverb-Send-Pegel) (Controller-Nr. 91)**

„Effect 1 Depth“-Meldungen können zum Einstellen des Send-Pegels des Reverb-Effekts verwendet werden.

### **Data Increment (Datenwert erhöhen; Controller-Nr. 96)**

### **Data Decrement (Datenwert verringern; Controller-Nr. 97)**

Die „Data Increment“- und „Data Decrement“-Meldungen können zum Erhöhen und Verringern der Pitch-Bend-Empfindlichkeit in Schritten von 1 verwendet werden. Voraussetzung ist, dass der Parameter vorher unter Verwendung der „RPN“-Meldungen (siehe unten) eingestellt wurde.

### **RPN LSB (registrierte Parameternummer LSB; Controller-Nr. 100)**

### **RPN MSB (registrierte Parameternummer MSB; Controller-Nr. 101)**

„RPN LSB“- und „RPN MSB“-Meldungen werden primär dafür eingesetzt, die Einstellung der Versatzwerte für Pitch-Bend-Empfindlichkeit, Feineinstellung und weitere

Part-Parameter zu erleichtern. Dabei wird zuerst der zu modifizierende Parameter unter Verwendung dieser Meldungen ausgewählt, und anschließend werden die „Data Increment“- und „Data Decrement“-Meldungen zum Ändern der Parametereinstellung verwendet. Bitte beachten Sie, dass sich nach dem Einstellen einer RPN alle nachfolgenden Dateneingabemeldungen auf demselben Kanal auf den entsprechenden Parameter auswirken. Wenn ein Parameter auf Basis dieser Meldungen eingestellt worden ist, wird daher empfohlen, die RPN auf „Null“ (7FH, 7FH) zu setzen, um unvorhergesehene Änderungen zu vermeiden. Ihr CP4 STAGE bzw. CP40 STAGE unterstützt die Auswahl der folgenden Parameter unter Verwendung der „RPN LSB“- und „RPN MSB“-Meldungen.

RPN MSB	RPN LSB	Parameter
00H	00H	Pitch Bend Sensitivity
7FH	7FH	RPN Null

## ■ Kanalmodus-Meldungen

2. Byte	3. Byte	Meldung
120	0	All Sound Off (Alle Klänge Aus)
121	0	Reset All Controllers (Alle Controller zurücksetzen)
123	0	All Notes Off (Alle Noten Aus)

### All Sound Off (Alle Klänge AUS; Controller-Nr. 120)

„All Sound Off“-Meldungen werden zum Stummschalten aller Klänge verwendet, die von Parts des Instruments erzeugt werden. MIDI-Kanalmeldungen wie Hold 1 und Sostenuto bleiben erhalten.

### Reset All Controllers (Alle Controller zurücksetzen; Controller-Nr. 121)

Eine „Reset All Controllers“-Meldung wird verwendet, um alle folgenden Controller auf ihren Standardwert zurückzusetzen.

Controller	Standardwert
Pitch Bend	0 (Mittelstellung)
Expression	127 (Maximum)
Hold 1	0 (Aus)
Sostenuto	0 (Aus)
Soft Pedal	0 (Aus)
RPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert.

### All Notes Off (Alle Noten Aus; Controller-Nr. 123)

Eine „All Notes Off“-Meldung wird zum Abschalten aller Noten für jeden Part verwendet. Wenn zu diesem Zeitpunkt jedoch „Hold 1“ oder „Sostenuto“ eingeschaltet sind, werden die Noten weiter gespielt, bis diese Controller ausgeschaltet werden.

### Omni Mode Off (Omni-Modus Aus; Controller-Nr. 124)

„Omni Mode Off“-Meldungen haben die gleiche Wirkung wie eine „All Notes Off“-Meldung.

### Omni Mode On (Omni-Modus Ein; Controller-Nr. 125)

„Omni Mode On“-Meldungen haben die gleiche Wirkung wie eine „All Notes On“-Meldung.

## ■ Program Change (Programmwechsel)

„MIDI Program Change“-Meldungen werden für die Auswahl einer anderen Performance verwendet. In Kombination mit „Bank Select MSB“- und „Bank Select LSB“-Meldungen können Performances außerdem über MIDI aus allen Speicherbänken des Instruments ausgewählt werden. Eine vollständige Liste der Performances finden Sie in der *Data List* (PDF).

**HINWEIS** Die Programmwechselnummern (0 bis 127) sind jeweils um eine niedriger als die entsprechende Nummer, die in der *Data List* (PDF) angegeben ist. Zum Auswählen von Programm-Nr. 16 müssen Sie beispielsweise eine Meldung mit der Programmwechselnummer 15 senden.

## ■ Pitch Bend (Tonhöhenbeugung)

Der MIDI-Datentyp „Pitch Bend“ könnte eigentlich ein Controller sein, ist aber ein Sonderfall, da hier für höhere Genauigkeit der Tonhöhenregelung statt 128 ca. 64.000 Werte übermittelt werden müssen (MSB/LSB). Deshalb ist dies ein eigener Datentyp. Mit „Pitch Bend“ können Sie die Tonhöhe bestimmter Noten kontinuierlich erhöhen oder verringern (Beugung der Tonhöhe).

## Systemmeldungen

MIDI-Systemmeldungen sind nicht mit einem bestimmten Kanal verknüpft, sondern werden stattdessen zur Synchronisierung von Geräten und anderem Verhalten des Instruments als Ganzes verwendet.

### ■ Systemexklusive Meldungen

Die zum Durchführen von Datenblockübertragungen und Parameteränderungen verwendeten MIDI-Systemmeldungen enthalten eine Gerätenummer, wodurch sie wie auf einem einzigen MIDI-Kanal arbeiten können. Damit diese Meldungsart zwischen Geräten ausgetauscht werden kann, müssen Sende- und Empfangsgerät auf die gleiche Gerätenummer eingestellt sein. Mit systemexklusiven Meldungen können Sie praktisch jeden Parameter Ihres Stage Pianos von einem anderen MIDI-Gerät aus steuern.

### ■ System-Realtime-Meldungen

#### Active Sensing (FEH)

„Active Sensing“ ist eine MIDI-Meldungsart, die zum Verhindern unvorhergesehener Ergebnisse in dem Fall eingesetzt wird, dass ein MIDI-Kabel abgezogen oder beschädigt wird, während auf dem Instrument gespielt wird. Nach dem Empfang einer „Active Sensing“-Meldung beginnt das Stage Piano mit der Statusüberwachung der angeschlossenen MIDI-Kabel. Wenn innerhalb der nächsten 300 ms keine MIDI-Daten empfangen werden, schlussfolgert das Stage Piano daraus, dass an einem MIDI-Kabel ein Problem aufgetreten ist, und reagiert darauf so, als hätte es eine „All Notes Off“-Meldung und eine „Reset All Controllers“-Meldung empfangen.

#### Timing Clock (F8H)

„Timing Clock“-Meldungen werden in einem festgelegten Intervall (24-mal pro Viertelnote) gesendet, um die MIDI-Instrumente zu synchronisieren. Verwenden Sie den Sync-Parameter im MIDI-Bildschirm des Utility-Bereichs, um festzulegen, ob für die Synchronisation die interne Clock des Instruments oder über die MIDI-Buchse [IN] empfangene „Timing Clock“-Meldungen verwendet werden sollen.