



DIGITAL WORKSTATION  
**Tyros 3**

Referenzhandbuch

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Voices – Das Spiel auf der Tastatur –</b>	<b>4</b>
	Eigenschaften der Voices.....	4
	Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld.....	5
	Effektbezogene Einstellungen.....	6
	Tonhöhereinstellungen.....	9
	Bearbeiten von Voices (Voice Set).....	11
	Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern.....	16
	Erstellen von Anwender-Voices (Voice Creator).....	17
<b>2</b>	<b>Styles – Spielen von Rhythmus und Begleitung –</b>	<b>30</b>
	Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering.....	30
	Einstellungen für die Style-Wiedergabe.....	32
	Split-Punkt-Einstellungen.....	34
	Speichern eigener One-Touch-Einstellung.....	35
	Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator).....	36
<b>3</b>	<b>Songs – Aufzeichnen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –</b>	<b>49</b>
	Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen.....	49
	Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige.....	51
	Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion).....	52
	Erstellen/bearbeiten von Songs (Song Creator).....	56
<b>4</b>	<b>Multi-Pads – Hinzufügen von Musikphrasen zu Ihrem Spiel –</b>	<b>70</b>
	Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator).....	70
	Bearbeiten von Multi-Pads.....	72
<b>5</b>	<b>Music Finder – Abrufen idealer Einstellungen für Ihre Musik –</b>	<b>73</b>
	Erstellen einer Auswahl von Lieblings-Datensätzen.....	73
	Bearbeiten von Datensätzen.....	74
	Speichern von Datensätzen in einer einzigen Datei.....	75
	Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet.....	76
<b>6</b>	<b>Registration Memory – Speichern und Abrufen eigener Bedienfeldeinstellungen –</b>	<b>77</b>
	Aufruf bestimmter Elemente deaktivieren (Freeze-Funktion).....	77
	Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen.....	78
<b>7</b>	<b>Aufzeichnen von Audio-Daten mit dem Festplattenrekorder</b>	<b>80</b>
	Importieren einer Audio-Datei.....	80
	Bearbeiten der aufgenommenen Daten.....	82
	Neuaufnahme.....	83
	Festlegen von Start-/Endpunkt der Audio-Daten.....	86
	Playlist-Modus.....	87
<b>8</b>	<b>Mischpult (Mixing Console) – Lautstärke- und Klangverhältnisse einstellen –</b>	<b>90</b>
	Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter.....	90
	Bearbeiten von FILTER-Parametern.....	92
	Bearbeiten von TUNE-Parametern.....	92
	Bearbeiten von EFFECT-Parametern.....	93
	Bearbeiten der EQ-Parameter.....	96
	Line-Out-Einstellungen.....	98
<b>9</b>	<b>Internet-Direktverbindung – Direkter Anschluss des Tyros3 an das Internet –</b>	<b>99</b>
	Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen.....	99
	Das Display „Internet Settings“ (BROWSER).....	101

## 10 Anschlüsse und Verbindungen – Einsatz Ihres Tyros3 zusammen mit anderen Geräten – 102

Mikrofoneinstellungen .....	102
Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler .....	109
MIDI-Einstellungen.....	112

## 11 Utility – Vornehmen globaler Systemeinstellungen – 120

CONFIG1 .....	120
CONFIG2.....	122
MEDIA.....	123
OWNER .....	124
SYSTEM RESET .....	125

## Index 127

### Verwenden des PDF-Handbuchs

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



#### HINWEIS

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

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen. Beachten Sie bitte, dass die in diesem Handbuch gezeigten Display-Darstellungen nur in englischer Sprache vorliegen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

# Voices

## – Das Spiel auf der Tastatur –

### Inhalt

<b>Eigenschaften der Voices</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>Effektbezogene Einstellungen</b> . . . . .	<b>6</b>
• Einstellen der Anschlagsempfindlichkeit der Tastatur . . . . .	6
• Auswahl des Harmony-/Echo-Typs . . . . .	7
<b>Tonhöhereinstellungen.</b> . . . . .	<b>9</b>
• Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments . . . . .	9
• Temperierung. . . . .	9
• Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten . . . . .	10
<b>Bearbeiten von Voices (Voice Set)</b> . . . . .	<b>11</b>
• Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays . . . . .	12
• Deaktivierung der automatischen Auswahl von Voice-Sets (Effekte usw.) . . . . .	15
<b>Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern</b> . . . . .	<b>16</b>
<b>Erstellen von Anwender-Voices (Voice Creator)</b> . . . . .	<b>17</b>
• Erstellen von Normal-Voices (Custom Voice) . . . . .	17
• Erstellen von Schlagzeug-Voices (Custom Drum Voice) . . . . .	22
• Bearbeiten einer Expansion Voice Bank – Library Edit. . . . .	24
• Anwender-Voices in einer Library speichern – „Library Save“ . . . . .	26
• Einzelne zusätzliche Voice in den Tyros3 laden – Individual Load . . . . .	27
• Laden einer Expansion-Voice-Bank (Library) in den Tyros3 – Library Load . . . . .	28
• Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Computer – Voice Editor . . . . .	29

## Eigenschaften der Voices

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

Live!	Diese Klänge akustischer Instrumente wurden in stereo gesampelt, um einen wirklich authentischen, vollen Sound zu erzeugen, der viel Atmosphäre und Raumklang besitzt.
Cool!	Diese Voices reproduzieren – dank hoher Speichermenge und ausgefeilter Programmierung – die dynamischen Texturen und feinen Nuancen elektronischer Instrumente.
Sweet!	Diese Klänge akustischer Instrumente profitieren ebenfalls von den ständig weiterentwickelten Technologien von Yamaha – und besitzen einen derart feinen und natürlichen Klang, dass Sie das Gefühl haben werden, Sie spielten das Originalinstrument!
Drums	Hier sind verschiedene Schlagzeug- und Percussion-Instrumente einzelnen Tasten zugeordnet, so dass Sie die Sounds auf der Tastatur spielen können.
SFX	Hier sind einzelnen Tasten verschiedene Effekt-Sounds zugeordnet, so dass Sie diese auf der Tastatur spielen können.
Organ Flutes!	Bei dieser authentischen Orgel-Voice können Sie mit Hilfe des Voice-Set-Features die verschiedenen Fußmaße (Footages, Pfeifenlängen) festlegen und auf diese Weise eigene Orgelklänge erzeugen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf <a href="#">Seite 16</a> .
Mega-Voices	Siehe Bedienungsanleitung.
S.Articulation!	Siehe Bedienungsanleitung.
S.Articulation2!	Siehe Bedienungsanleitung.



Live!Drums	Hierbei handelt es sich um hochwertige Schlagzeug-Sounds, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen.
Live!SFX	Dies sind hochwertige, lateinamerikanische Percussion-Instrumente, die die Funktionen Stereo Sampling und Dynamic Sampling voll ausnutzen. Dadurch erhalten Sie ein breiteres und vielseitigeres Spektrum von Latin-Percussion-Sounds als mit den normalen Drum-Voices.
Custom!	Custom-Voices (einschließlich der Custom-Drum-Voices), die Sie mit Hilfe der Custom-Voice-Funktion selbst erstellt haben.
CustomWA!	Custom-Voices (einschließlich der Custom-Drum-Voices), die Wave-Daten enthalten.

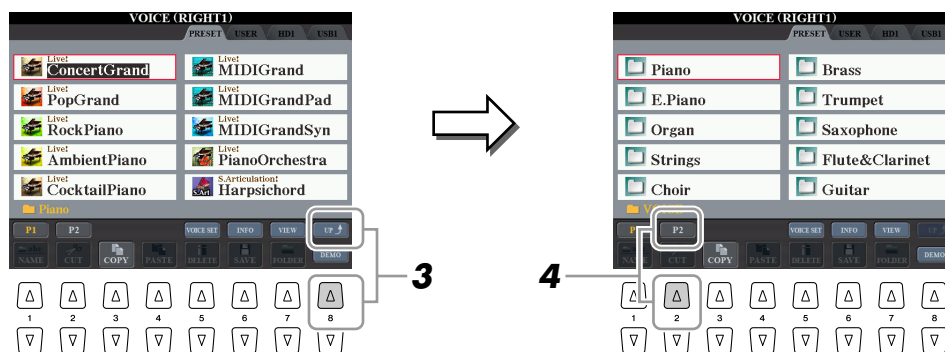
## Auswählen von GM-/XG- oder anderen Voices am Bedienfeld

Die GM/XG-Voices und Voices für andere Instrumente (wie Tyros, Tyros2 usw.) können nicht direkt mit den VOICE-Kategoriewahltasten aufgerufen werden. Diese können jedoch am Bedienfeld durch folgende Bedienungsvorgänge aufgerufen werden.

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

### HINWEIS

In diesem Display finden Sie den Ordner „Legacy“. Dieser Ordner enthält die Voices früherer Yamaha-Keyboards (wie Tyros2, Tyros usw.) für Datenkompatibilität mit anderen Modellen.



- 4** Drücken Sie die Taste [2 ▲] (P2), um Seite 2 aufzurufen.
- 5** Drücken Sie die gewünschte der Tasten [A]–[J], um das Display für die Auswahl von GM-/XG-/GM2-Voices usw. aufzurufen.
- 6** Wählen Sie die gewünschte Voice aus.

# Effektbezogene Einstellungen

## Einstellen der Anschlagsempfindlichkeit der Tastatur

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

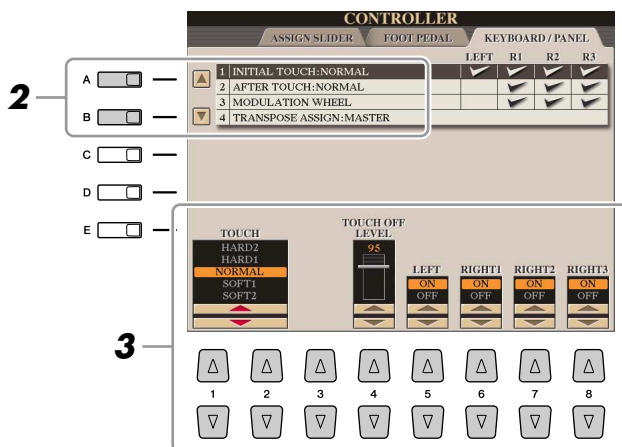
### HINWEIS

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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

### 2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um den gewünschten Parameter auszuwählen: INITIAL TOUCH oder AFTER TOUCH.



### 3 Drücken Sie die Tasten [1 ▲▼]/[8 ▲▼], um die Anschlagdynamik festzulegen.

#### ● 1 INITIAL TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (Anschlagsempfindlichkeit)	Legt die Anschlagsempfindlichkeit fest.  <b>HARD 2:</b> Erfordert einen kräftigen Anschlag, um eine große Lautstärke zu erzeugen. Geeignet für Spieler mit hartem Anschlag. <b>HARD 1:</b> Erfordert einen mittelmäßig kräftigen Anschlag, um größere Lautstärken zu erzeugen. <b>NORMAL:</b> Standardanschlag. <b>SOFT 1:</b> Erzeugt schon bei mittlerem Anschlag eine relativ große Lautstärke. <b>SOFT 2:</b> Erzeugt relativ große Lautstärken, auch bei leichter Spielstärke. Geeignet für Spieler mit zartem Anschlag.
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL	Legt die vorgegebene Lautstärke fest, falls Touch deaktiviert ist (OFF).
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Schaltet die Anschlagdynamik für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

#### ● 2 AFTER TOUCH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH	Legt die Aftertouch-Empfindlichkeit fest.  <b>HARD:</b> Um Änderungen zu erzeugen, ist ein relativ starker nachträglicher Druck auf die Tastatur erforderlich. <b>NORMAL:</b> Erzeugt eine relativ normale Aftertouch-Reaktion. <b>SOFT:</b> Ermöglicht relativ große Änderungen mit sehr geringem Aftertouch-Druck.
[5 ▲▼]– [8 ▲▼]	LEFT–RIGHT3	Schaltet Aftertouch für jeden Tastatur-Part ein oder aus.

# Auswahl des Harmony-/Echo-Typs

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

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

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



### Harmony-Typen

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

### Typ „Multi Assign“

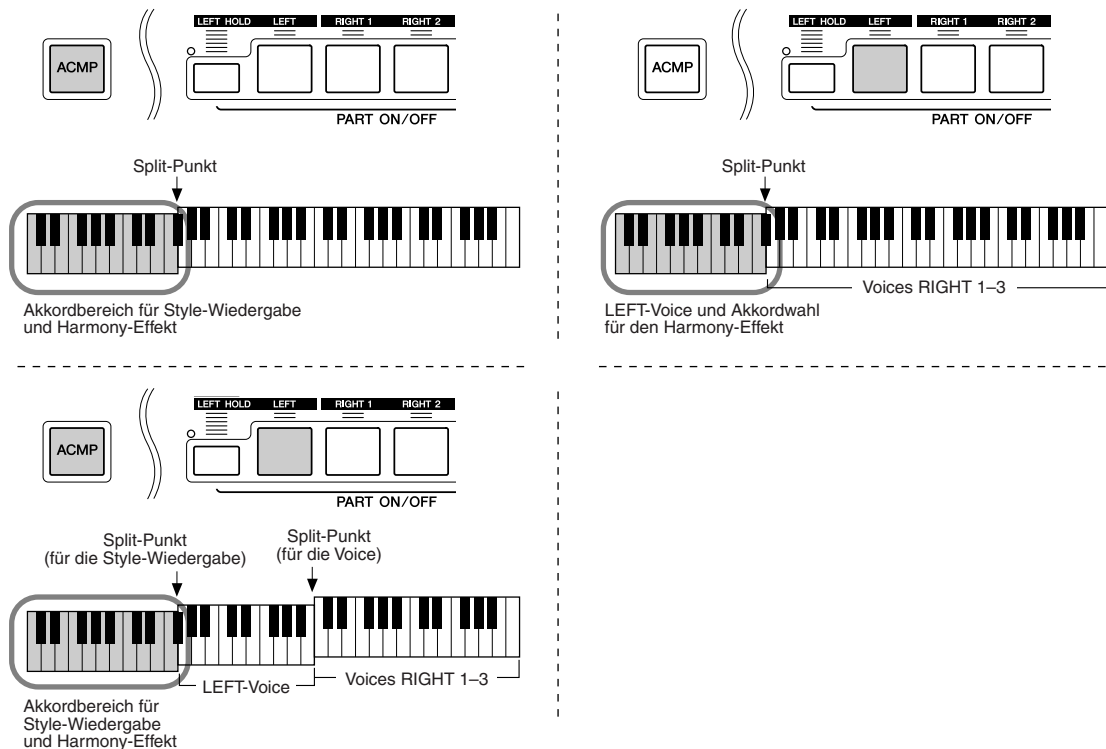
Dieser Typ wendet den Special Effect auf im Tastaturbereich für die rechte Hand gespielte Akkorde an.

### Echo-Typen

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

## ● Harmony-Typen

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



## ● Typ „Multi Assign“

Der Multi-Assign-Effekt weist gleichzeitig im Tastaturbereich der rechten Hand gespielte Noten automatisch verschiedenen Parts (Voices) zu. Ein Beispiel: Wenn Sie drei aufeinander folgende Noten spielen, wird die erste von der Voice RIGHT 1, die zweite von der Voice RIGHT 2 und die dritte von der Voice RIGHT 3 gespielt. Der „Multi Assign“-Effekt wird nicht vom On/Off-Status von [ACMP] und des Parts LEFT beeinflusst.



### HINWEIS

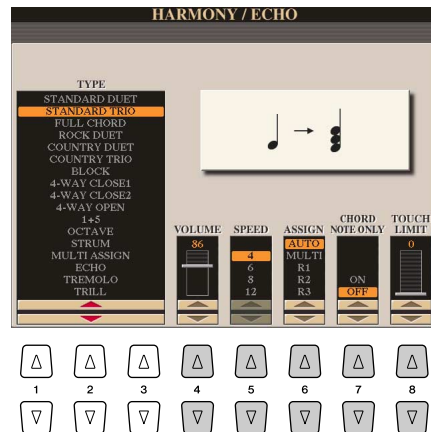
Wenn die Taste [MONO] eingeschaltet ist, oder wenn Sie die SA/SA2-Voices verwenden, arbeitet der Harmony/Echo-Effekt eventuell nicht richtig.

### ● Echo-Typen

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

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

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



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



# Tonhöhereinstellungen

## Feineinstellung der Tonhöhe des gesamten Instruments

Sie können die Tonhöhe des ganzen Instruments anpassen, was praktisch ist, wenn Sie mit dem Tyros3 zu anderen Instrumenten oder zu CD-Musik spielen. Beachten Sie, dass die Tune-Funktion sich nicht auf die Drum-Kit- oder SFX-Kit-Voices auswirkt.

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

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

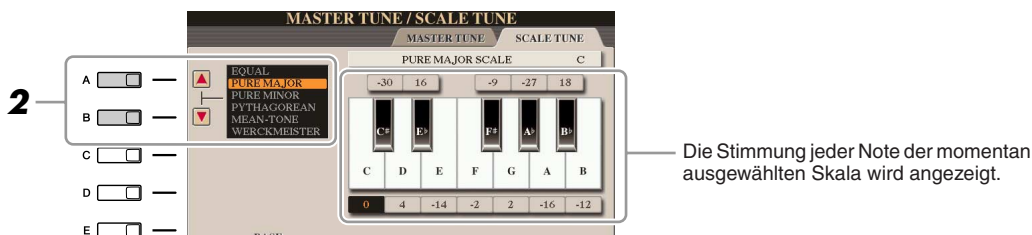
## Temperierung

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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



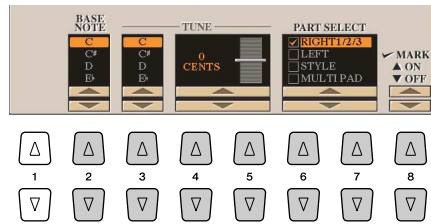
### ● Voreingestellte Skalentypen

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

### 3 Nehmen Sie nach Bedarf die folgenden Einstellungen vor.

 **HINWEIS**

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



[2 ▲▼]	BASE NOTE (Grundton)	Legt den Grundton für jede Tonskala fest. Wenn der Grundton geändert wird, wird die Tonhöhe der Tastatur transponiert, wobei die ursprünglichen Tonhöhenverhältnisse zwischen den Noten erhalten bleiben.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	TUNE (Stimmung)	Wählen Sie die zu stimmende Note, indem Sie die Taste [3 ▲▼] drücken, und stimmen Sie sie in Cents mit Hilfe der Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼].
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT	Wählen Sie mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] den Part aus, dessen Tonskala eingestellt werden soll. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲], um eine Markierung zu platzieren, oder drücken Sie die Taste [8 ▼], um die Markierung zu entfernen.
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF	

## Ändern der Part-Zuweisung der TRANSPOSE-Tasten

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

- 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**  
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀|▶] KEYBOARD/PANEL
- 2 Benutzen Sie die Tasten [A]/[B], um „4. TRANSPOSE ASSIGN“ auszuwählen.**
- 3 Drücken Sie die Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼], um den gewünschten Transpositionstyp auszuwählen.**

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

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

## Bearbeiten von Voices (Voice Set)

Der Tyros3 verfügt über das Voice-Set-Feature, mit dem Sie durch die Bearbeitung der Parameter von bestehenden Voices eigene Voices erzeugen können. Wenn Sie eine Voice erstellt haben, können Sie diese als User-Voice auf dem User-Laufwerk oder einem externen Gerät speichern, um sie später wieder abzurufen.

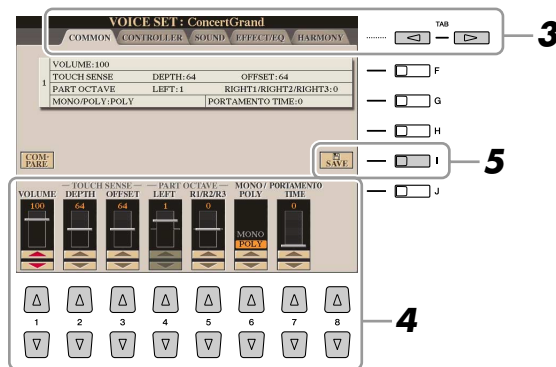
### 1 Wählen Sie die gewünschte Voice aus (außer Organ-Flutes-Voices).

Die Bearbeitungsmethode für ORGAN-FLUTES-Voices unterscheidet sich von der für andere Voices. Anweisungen zur Bearbeitung der ORGAN-FLUTES-Voices finden Sie auf [Seite 16](#).

### 2 Drücken Sie die Taste [5 ▲] (VOICE SET), um das Display „VOICE SET“ aufzurufen.

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

Informationen über die verfügbaren Parameter jedes Displays finden Sie unter „Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays“ auf [Seite 12](#).



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

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

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

#### **⚠ VORSICHT**

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

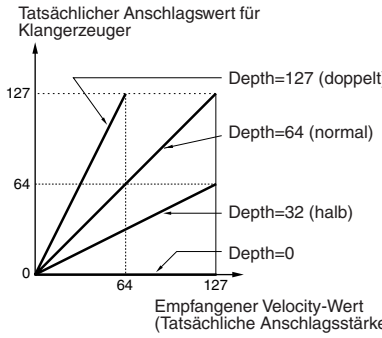
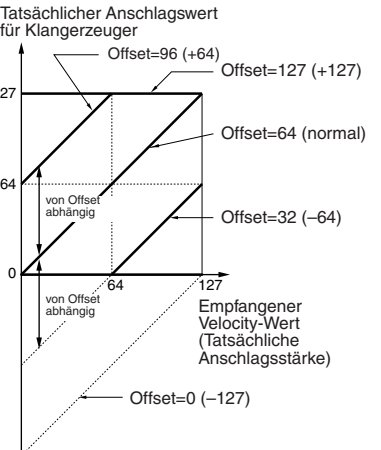
## Bearbeitbare Parameter in den VOICE-SET-Displays

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



Welche Parameter verfügbar sind, hängt von der Voice ab.

### ■ COMMON-Seite

[1 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke der momentan bearbeiteten Voice ein.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit bzw. wie sehr sich die Lautstärke mit Ihrer Anschlagstärke ändert.  <b>TOUCH SENSE DEPTH</b> Änderungen der Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)   <b>TOUCH SENSE OFFSET</b> Ändert die Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)  
[2 ▲▼]	DEPTH	Bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.
[3 ▲▼]	OFFSET	Bestimmt den Umfang, in dem die empfangenen Velocity-Werte für den tatsächlich angewendeten Velocity-Effekt angepasst werden.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice um jeweils eine Oktave nach oben oder nach unten. Wenn die bearbeitete Voice für einen der Parts RIGHT 1–3 benutzt wird, ist der Parameter R1/R2/R3 verfügbar. Wird die bearbeitete Voice für den Part LEFT verwendet, ist der Parameter LEFT verfügbar.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Bestimmt, ob die bearbeitete Voice monophon (einstimmig) oder polyphon (mehrstimmig) gespielt wird. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [MONO] am Bedienfeld vornehmen.
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	Stellt die Portamento-Zeit (Dauer des Tonhöhenübergangs) ein, wenn die bearbeitete Voice auf „MONO“ gestellt wird (siehe oben).

### ■ CONTROLLER-Seite

#### ● 1 MODULATION

Das Modulationsrad kann benutzt werden, um die folgenden Parameter einschließlich der Tonhöhe (Vibrato) zu ändern. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der das MODULATION-Rad jeden der folgenden Parameter beeinflusst.

[2 ▲▼]	FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der das MODULATION-Rad die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert. Einzelheiten zum Filter finden Sie auf <a href="#">Seite 13</a> .
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der das MODULATION-Rad die Amplitude (Lautstärke) einstellt.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das MODULATION-Rad die Tonhöhe (Pitch) moduliert und damit die Stärke des Vibrato-Effekts steuert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das MODULATION-Rad die Filterfrequenz moduliert und damit die Stärke des Wah-Effekts steuert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der das MODULATION-Rad die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.



## ● 2 AFTERTOUCH

Mit Hilfe von Aftertouch (nachträglichem Druck auf die Tasten) können die folgenden Parameter moduliert werden. Hier stellen Sie die Intensität ein, mit der Aftertouch jeden der folgenden Parameter beeinflusst.

[2 ▲▼]	FILTER	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Grenzfrequenz des Filters (Cutoff Frequency) moduliert. Einzelheiten zu Filtern finden Sie weiter unten.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude (Lautstärke) moduliert.
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Tonhöhe oder den Vibrato-Effekt moduliert.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Filtermodulation oder den Wah-Effekt moduliert.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Bestimmt die Intensität, mit der Aftertouch die Amplitude oder den Tremolo-Effekt moduliert.

## ■ SOUND-Seite

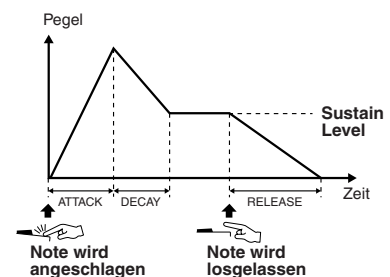
### ● FILTER

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

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

### ● EG

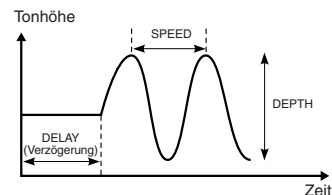
Die Parameter des EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) bestimmen die Änderung des Klangpegels über die Zeit. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Einschwingen und Abklingen von Schlaginstrumenten oder das langsame Ausklingen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



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

## ● VIBRATO

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



[6 ▲▼]	DEPTH	(Wirkungstiefe) Bestimmt die Intensität des Vibrato-Effekts. Höhere Einstellungen erzeugen ein ausgeprägteres Vibrato.
[7 ▲▼]	SPEED	Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest.
[8 ▲▼]	DELAY	(Verzögerung) Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibratos. Höhere Einstellungen verlängern die Zeit bis zum Einsetzen des Vibratos.

## ■ EFFECT/EQ Page

### ● 1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts ( <a href="#">Seite 94</a> ) ein.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts ( <a href="#">Seite 94</a> ) ein.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Legt fest, ob DSP ein- oder ausgeschaltet ist. Diese Einstellung können Sie auch mit der VOICE-EFFECT-Taste [DSP] am Bedienfeld vornehmen.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Stellt die Intensität des DSP-Effekts ( <a href="#">Seite 94</a> ) ein. Wenn Sie einen anderen DSP-Typ auswählen möchten, können Sie das in dem weiter unten erläuterten Menü „2 DSP“ tun.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Legt den Haltepegel fest, der auf die bearbeitete Voice angewendet wird, wenn die VOICE-EFFECT-Taste [SUSTAIN] am Bedienfeld eingeschaltet ist.

### ● 2 DSP

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

### ● 3 EQ

Legt die Frequenz und die Lautstärke der niedrigen und hohen EQ-Bänder fest. Näheres über den EQ erfahren Sie auf [Seite 96](#).

## ■ HARMONY-Seite

Entspricht dem Display [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Siehe „Auswahl des Harmony-/Echo-Typs“ auf [Seite 7](#).



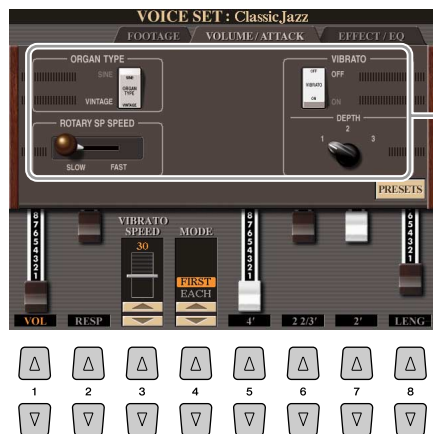
## Bearbeiten von Organ-Flutes-Parametern

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

### ■ FOOTAGE-Seite

Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

### ■ VOLUME/ATTACK-Seite



Entspricht der FOOTAGE-Seite.

### ⚠ VORSICHT

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

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

### ■ EFFECT/EQ-Seite

Dieselben Parameter wie auf der VOICE-SET-Seite „EFFECT/EQ“, die auf Seite 14 erklärt werden.



# Erstellen von Anwender-Voices (Voice Creator)

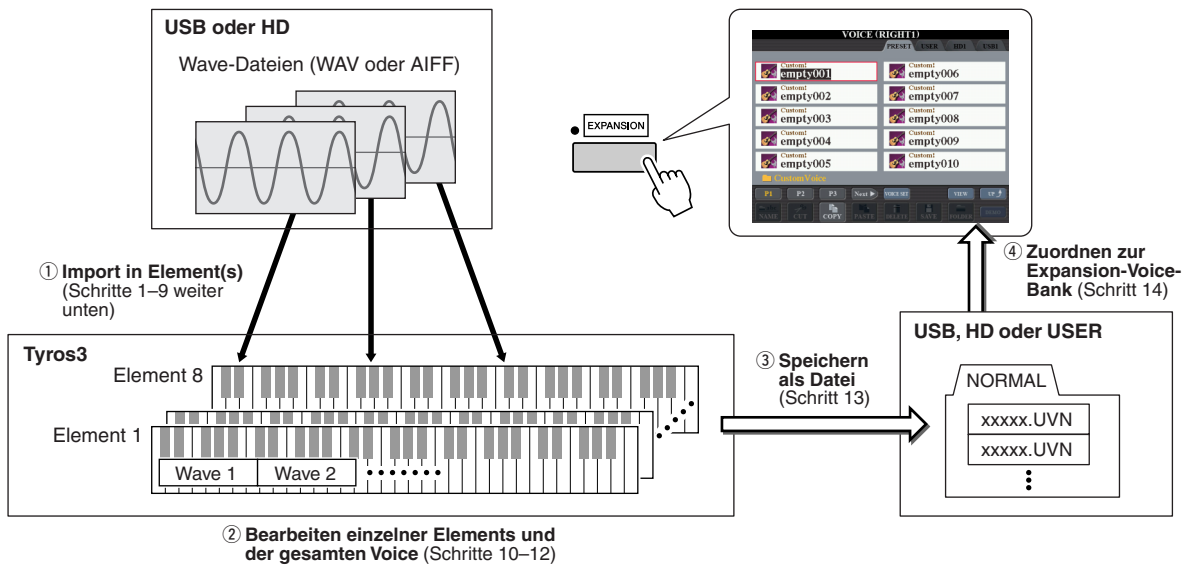
Das leistungsstarke Voice-Creator-Feature des Tyros3 stellt die Werkzeuge bereit, mit denen Sie von Grund auf neue, eigene Voices erstellen können. Voice Creator ermöglicht es Ihnen, eigene „Waves“ (Audiosamples in den Formaten WAV oder AIFF) zu importieren und Tasten zuzuordnen. Auf diese Weise können Sie völlig neue Voices mit ganz neuen Sounds erzeugen.

Sie können zwei Arten von Voices erstellen: Normal-Voices (siehe unten) und Drum-Voices (Seite 22). Der Erstellungsvorgang variiert je nach Voice-Typ.

## Erstellen von Normal-Voices (Custom Voice)

Indem Sie Wave-Dateien importieren, können Sie Ihre eigenen Voices erzeugen. Das gilt nicht nur für völlig neue Voices, sondern Sie können auch bestehenden Voices neue Wellenformen zugrundelegen. Eine Voice besteht aus acht „Elements“, und jedem dieser Elements ordnen Sie eine Wave-Datei zu (einem Element können mehr als zwei Waves zugeordnet werden).

Eine auf diese Weise erstellte Voice wird „Custom Voice“ genannt; diese kann genau wie alle anderen Tyros3-Voices ausgewählt und gespielt werden.



### 1 Bereiten Sie die Audio-Daten vor, die Sie für die neue Voice verwenden möchten.

In Voice Creator können nur WAV- oder AIFF-Dateien verwendet werden. Speichern Sie die Dateien auf einem USB-Speichergerät oder einer Festplatte.

#### Hinweise zu verwendbaren Audio-Dateien

- Das Instrument erkennt die Erweiterung AIFF nicht. Wenn Sie eine AIFF-Datei verwenden, müssen Sie die Namensendung in AIF ändern.
- Verwenden Sie nur unkomprimierte Dateien.
- Für Voice Creator können Audio-Daten mit einer beliebigen Sampling-Frequenz oder Bit-Auflösung verwendet werden. Allerdings werden Audio-Daten mit einer anderen Auflösung als 16 Bit nach dem Laden automatisch in die 16-Bit-Auflösung konvertiert.
- Verwenden Sie nur Wave-Daten mit den folgenden Sampling-Frequenzen: 96.000 Hz, 88.000 Hz, 48.000 Hz, 44.100 Hz, 32.000 Hz, 22.050 Hz oder 11.025 Hz. Andernfalls werden die Daten möglicherweise nicht mit der richtigen Tonhöhe wiedergegeben.
- Voice Creator unterstützt und erkennt Loops in Audio-Daten. In jeder Audio-Datei können Sie bis zu einen Loop verwenden. (In einigen Sample-Libraries sind bereits Loops in den Daten programmiert, und mit einer Audio-Bearbeitungssoftware können Sie Loops auch selbst programmieren. Beachten Sie aber, dass die Verwendung von mehreren Loops nicht unterstützt wird.)
- Mit dem Hard-Disk-Rekorder aufgezeichnete Audio-Dateien können nicht im ursprünglichen Zustand mit Voice Creator verwendet werden. Um eine Hard-Disk-Rekorder-Datei zu verwenden, müssen Sie sie in das .wav-Datenformat exportieren.

#### HINWEIS

Um alle Vorzüge der Voice-Creator-Funktion zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, optionale DIMM-Bausteine zu installieren.

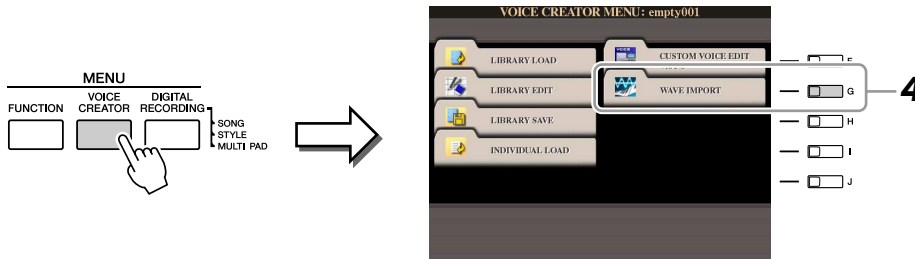
**2** Schalten Sie die **PART-SELECT-Taste [RIGHT 1]** ein, und wählen Sie dann eine **Voice** aus.

Wenn Sie eine Custom Voice von Grund auf neu erstellen möchten, wählen Sie mit der [EXPANSION]-Taste eine „leere“ Voice („empty\*\*\*\*“) aus. Wenn Sie eine Voice erstellen möchten, indem Sie einer bestehenden Voice eine Wave-Datei hinzufügen, drücken Sie die VOICE-Taste und wählen Sie die gewünschte Voice aus.

**HINWEIS**

Wenn Sie die Kategorie [PERC./SFX KIT] gewählt haben, achten Sie darauf, NICHT Drum-Voices auszuwählen („Drums“ wird oberhalb des Voice-Namens angezeigt).

**3** Drücken Sie die Taste **[VOICE CREATOR]**, um **Voice Creator** aufzurufen.



**4** Drücken Sie die Taste **[G] (WAVE IMPORT)**, um das **WAVE-IMPORT-Display** zu öffnen.



**5** Benutzen Sie die Tasten **[A]–[D]** und **[F]–[I]**, um das gewünschte **Element** auszuwählen, in das Sie eine oder mehrere **Wave-Dateien** importieren möchten.

Es erscheint das **Key-Mapping-Display** (Tastenzuweisung) des ausgewählten Elements.

**HINWEIS**

Sie können keine Waves in Preset-Elements importieren (es wird das Instrument-Symbol angezeigt).

**6** Wählen Sie die zu importierende **Wellenform** aus, indem Sie die folgenden Schritte ausführen.

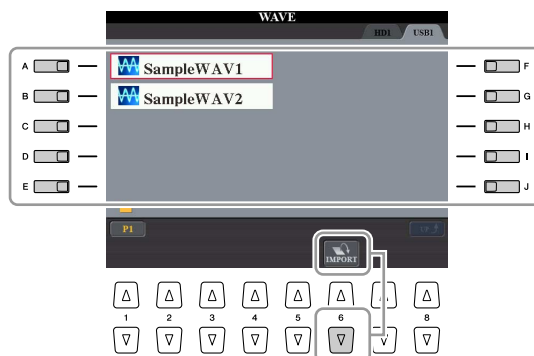
**6-1** Drücken Sie die Taste **[F] (ADD WAVE)**, um das **ADD-WAVE-Display** aufzurufen.

**6-2** Drücken Sie die Taste **[F] (FILE IMPORT)**.  
Alle verfügbaren WAV- und AIF-Dateien werden angezeigt.

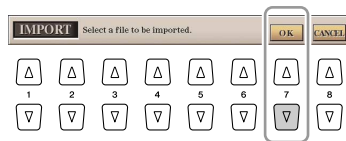
**6-3** Wählen Sie die gewünschte Audio-Datei mit Hilfe der Tasten **[A]–[J]** aus, und drücken Sie dann die Taste **[6 ▼] (IMPORT)**.

**HINWEIS**

Indem Sie die entsprechende Taste **[A]–[J]** doppelt anklicken, wählen Sie die zu importierende Datei aus. In diesem Fall können Sie die folgenden Schritte 6-4 und 6-5 überspringen.



- 6-4** Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK).  
Die Dateieigenschaften für die Audio-Daten werden zur Bestätigung angezeigt.

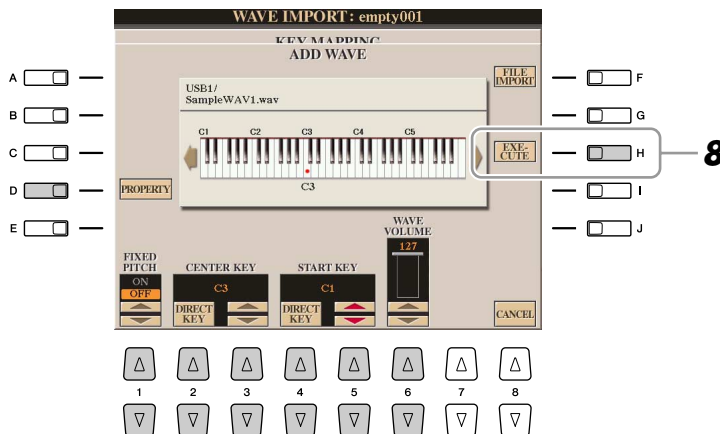


- 6-5** Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die LCD-Taste [F] (YES).  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [G] (NO).



## 7 Stellen Sie die Parameter für die importierte Wave im ADD-WAVE-Display ein.

In diesem Display können Sie eine Reihe von Parametern einstellen, die die Zuordnung des Klangs zur Tastatur betreffen.

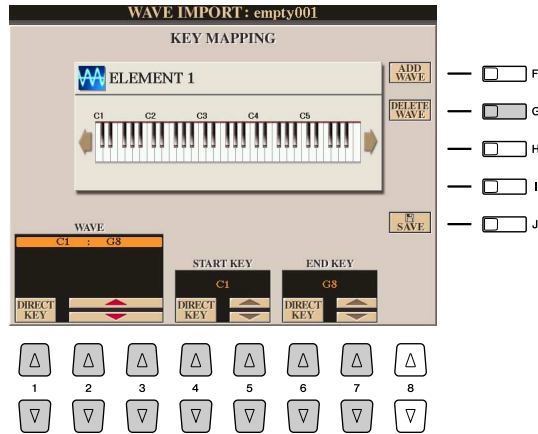


[D]	PROPERTY	Zeigt das Property-Display (Eigenschaften; Seite 25).
[1 ▲▼]	FIXED PITCH (Feste Tonhöhe)	Wenn dies eingeschaltet ist (ON), geben alle Tasten den Klang der Wave mit gleicher Tonhöhe wieder. Wenn ausgeschaltet (OFF), ändert sich die Tonhöhe des Klangs der Wave je nach gespielter Taste – auf Basis der bei „Center Key“ (siehe unten) eingestellten ursprünglichen Tonhöhe.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CENTER KEY (Mittlere Taste)	Legt die Taste fest, der die ursprüngliche Tonhöhe des Klangs zugewiesen wird. Wenn „Fixed Pitch“ (siehe oben) auf OFF festgelegt ist, wird der Klang auf Tasten unterhalb der Center-Key-Taste mit einer schrittweise niedrigeren Tonhöhe und oberhalb mit einer schrittweise höheren Tonhöhe wiedergegeben. Normalerweise ist es günstiger, wenn diese Tonhöhe dem ursprünglichen Klang entspricht. Wenn die ursprüngliche Tonhöhe beispielsweise C3 ist, wird empfohlen, „Center Key“ ebenfalls auf C3 einzustellen. Wenn „Fixed Pitch“ (siehe oben) auf „ON“ gesetzt ist, hat dieser Parameter keine Auswirkung. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [2 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Legt die tiefste Taste fest, auf der die Wave wiedergegeben wird. Zusammen mit „End Key“ (siehe Seite 20 unter Schritt 10) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [4 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.
[6 ▲▼]	WAVE VOLUME	Legt die Wiedergabelautstärke für diese spezielle Wave fest. Normalerweise sollte hier der Maximalwert (127) eingestellt werden. Sie können hiermit allerdings auch die Lautstärkebalance zwischen mehreren Sounds im Element regulieren.

- 8** Führen Sie den Import durch Drücken der Taste [H] (EXECUTE) aus. Um den Import abzubrechen, drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CANCEL).
- 9** Wenn Sie eine weitere Wave in dieses Element importieren möchten, wiederholen Sie Schritte 6–8.
- 10** Stellen Sie die Parameter für das momentan bearbeitete Element im KEY-MAPPING-Display ein.

**HINWEIS**

Wenn Sie die Voice in diesem Status speichern möchten, drücken Sie die Taste [J] (SAVE). Es erscheint das Display SAVE & ASSIGN (Speichern und Zuweisen). Beachten Sie zum Display SAVE & ASSIGN die folgenden Schritte 13–14. Sie sollten die Voice jedes Mal speichern, wenn Sie irgendwelche Änderungen vornehmen (z. B. dem Element eine Wave (oder der Voice ein Element hinzufügen)).



[G]	DELETE WAVE	Löscht die Wave, die mit den Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (WAVE) darunter ausgewählt wird.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	WAVE	Wenn mehr als eine Wave importiert wurde, wählen Sie die gewünschte Wave zur Bearbeitung aus.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	START KEY	Legt die tiefste Taste fest, auf der die Wave wiedergegeben wird. Zusammen mit „End Key“ (siehe unten) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [4 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	END KEY	Legt die höchste Taste fest, auf der die Wave erklingt. Zusammen mit „Start Key“ (siehe oben) geben Sie hiermit den Tastenbereich für die Wave an. Sie können diese Einstellung direkt über die Tastatur angeben, indem Sie die Taste [6 ▲▼] (DIRECT KEY) gedrückt halten und gleichzeitig die gewünschte Taste auf der Tastatur drücken.

**11** Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum WAVE-IMPORT-Display zurückzukehren.

Wenn Sie ein weiteres Element bearbeiten möchten, wiederholen Sie Schritte 5–10.

**12** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (VOICE SET), und bearbeiten Sie die Voice-Set-Parameter (Seite 12).

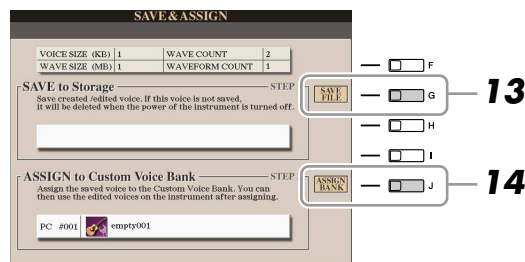
Nachdem Sie die Voice-Set-Parameter fertig eingestellt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Display WAVE IMPORT erneut anzuzeigen.

**13** Speichern Sie die erstellte Voice als Datei.

Drücken Sie die Taste [J] (SAVE), um das Display SAVE & ASSIGN aufzurufen, und drücken Sie dann die Taste [G] (SAVE FILE), um die Voice zu speichern.

**VORSICHT**

Die erstellte Voice geht verloren, wenn Sie auf eine andere Voice umschalten oder das Gerät ausschalten, ohne sie zuvor zu speichern. Führen Sie daher unbedingt den Save-Vorgang aus.



**HINWEIS**

Es wird davon abgeraten, die Voice auf dem USER-Laufwerk zu speichern, da dieses Laufwerk nur über begrenzten Speicherplatz verfügt – ungefähr 3 MB. Besser ist es, die Datei auf der HD oder dem USB-Laufwerk zu speichern.

**HINWEIS**

Verwenden Sie im Voice-Namen keine Sonderzeichen (Umlaute, Akzente usw.).



## **14 Weisen Sie die (in Schritt 13 gespeicherte) Datei auf einer Expansion-Voice-Bank.**

Mit diesem Schritt wird die gespeicherte Voice der Expansion-Voice-Bank zugeordnet, so dass Sie sie mit der Taste [EXPANSION] auswählen können. In diesem Schritt wird die Verknüpfung zwischen der Expansion-Voice-Bank und der gespeicherten Voice letztgültig gespeichert.

**14-1** Drücken Sie die Taste [J] (ASSIGN BANK).

**14-2** Wählen Sie den gewünschten Ort in der Bank mit den Tasten [A]–[J] aus.

**14-3** Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (ASSIGN).  
Der zuvor während des Speicherns (in Schritt 13) eingegebene Voice-Name wird automatisch ausgewählt. Normalerweise sollten Sie diesen Namen übernehmen.

**14-4** Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK).

Beim Einschalten des Geräts werden die gespeicherten und zugewiesenen Voices automatisch in den internen Speicher geladen. Wenn sich die Voice auf einem USB-Speichergerät befindet, wird sie aufgrund der zum Erkennen des Geräts erforderlichen Zeit unter Umständen nicht automatisch geladen. Kopieren Sie die Voice in diesem Fall auf ein anderes Gerät, und versuchen Sie es erneut.

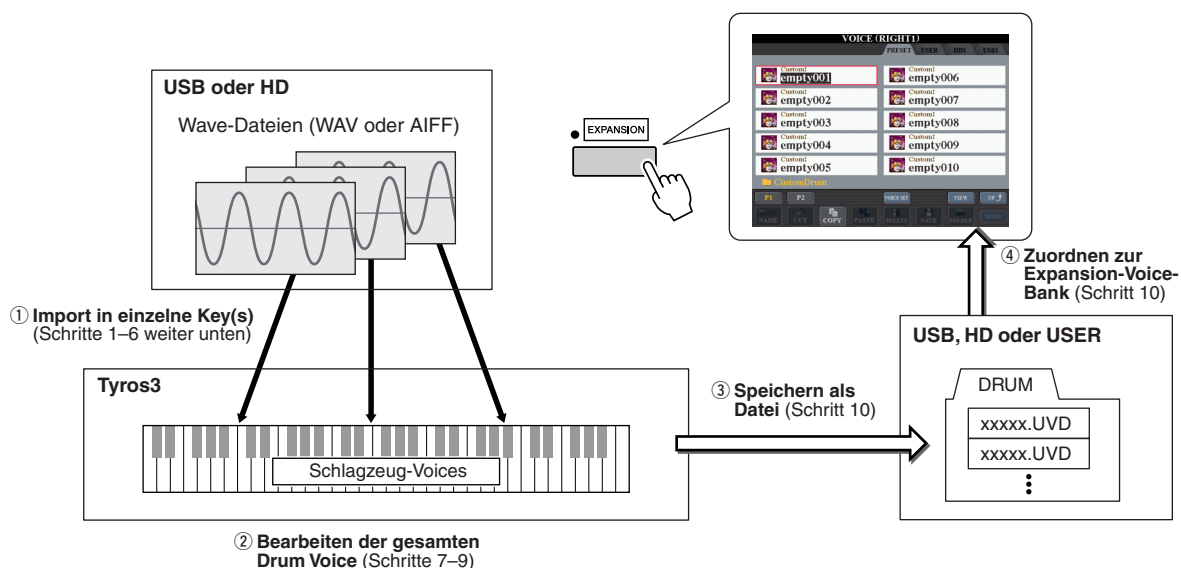
## **15 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

Falls gewünscht, können Sie mit dem Hinzufügen von Waves fortfahren. Wiederholen Sie die Schritte 5–14.

## Erstellen von Schlagzeug-Voices (Custom Drum Voice)

Durch Zuweisen von Wave-Dateien zu einzelnen Tasten können Sie eigene Schlagzeug-Voices erzeugen. Das gilt nicht nur für völlig neue Voices, sondern Sie können auch bestehenden Drum Voices neue Wellenformen zugrundelegen und beliebige Parameter für jede Taste ändern.

Eine auf diese Weise erstellte Voice wird „Custom Drum Voice“ genannt; diese kann genau wie alle anderen Tyros3-Voices ausgewählt und gespielt werden.



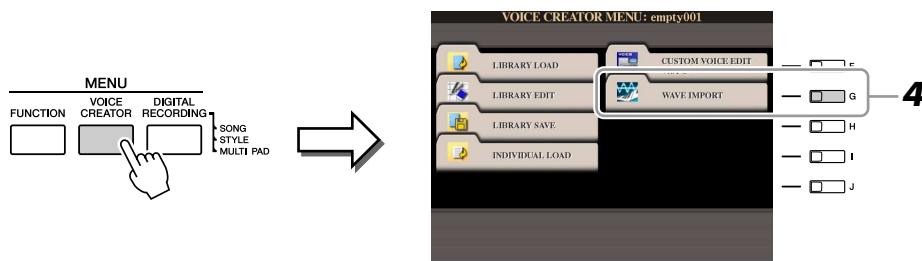
### 1 Bereiten Sie die Audio-Daten vor, die Sie für die neue Voice verwenden möchten.

In Voice Creator können nur WAV- oder AIFF-Dateien verwendet werden. Speichern Sie die Dateien auf einem USB-Speichergerät oder einer Festplatte. Näheres zu kompatiblen Audiodateien finden Sie auf [Seite 17](#).

### 2 Schalten Sie die PART-SELECT-Taste [RIGHT 1] ein, und wählen Sie dann eine Drum Voice aus.

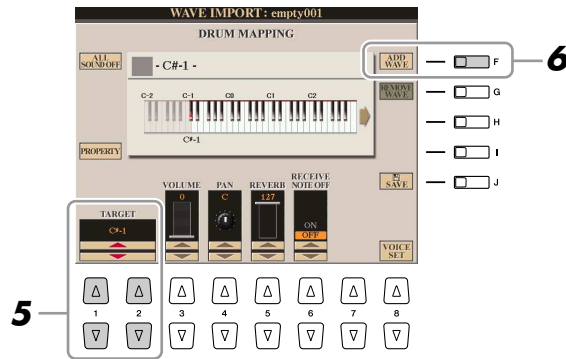
Wenn Sie eine Custom Drum Voice von Grund auf neu erstellen möchten, wählen Sie mit der [EXPANSION]-Taste eine „leere“ Voice („empty\*\*\*“) aus, und drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (UP) und wählen Sie die Kategorie „CustomDrum“. Wenn Sie eine Drum Voice erstellen möchten, indem Sie einer bestehenden Drum Voice eine Wave-Datei hinzufügen, drücken Sie die Taste [PERC./DRUM KIT] und wählen Sie die gewünschte Drum Voice aus.

### 3 Drücken Sie die Taste [VOICE CREATOR], um Voice Creator aufzurufen.



**NÄCHSTE SEITE**

- 4** Drücken Sie die Taste [G] (WAVE IMPORT), um das DRUM-MAPPING-Display zu öffnen.



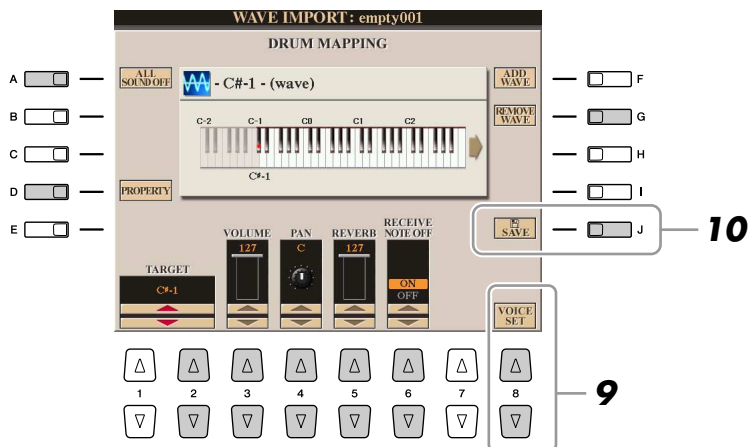
- 5** Geben Sie die zu bearbeitende Taste („Key“) an, oder, welche Wave-Datei importiert werden soll.

Spielen Sie die gewünschte Taste auf der Tastatur, oder verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (TARGET).

- 6** Wenn Sie die Wave für die ausgewählte Taste importieren möchten, drücken Sie die Taste [F] (ADD WAVE).

Näheres zum Import erfahren Sie in Schritt 6 auf Seite 18.

- 7** Stellen Sie die Parameter für die ausgewählte Taste (Key) im DRUM-MAPPING-Display ein.



[A]	ALL SOUND OFF	Schaltet alle Sounds aus.
[D]	PROPERTY	Zeigt das Property-Display (Eigenschaften; Seite 25).
[G]	REMOVE WAVE	Löscht die importierte Wave. Wenn Sie die Voice-Erstellung auf Grundlage einer bestehenden Drum Voice begonnen hatten, erklingt die Taste wieder wie im Original.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TARGET	Wählt eine Taste (Key) zur Bearbeitung aus.
[3 ▲▼]	VOLUME	Stellt die Lautstärke ein.
[4 ▲▼]	PAN	Stellt die Stereoposition ein: 0 (Zufällig), 1 (Links)–64 (Mitte)–127 (Rechts).  <b>HINWEIS</b> Wenn die Taste [DSP] eingeschaltet ist, ist Panorama in der Einstellung „0“ ausgeschaltet.
[5 ▲▼]	REVERB	Stellt den angewendeten Reverb-Effekt ein.
[6 ▲▼]	RECEIVE NOTE OFF	Bestimmt, ob die ausgewählte Taste (Key) Note-Off-Events empfängt oder ignoriert. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist (ON), werden Note-Off-Events empfangen. Falls hier „OFF“ eingestellt ist, werden Note-Off-Events nicht empfangen.

**8** Wiederholen Sie Schritte 5–7 für jede Taste (Key).

**9** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (VOICE SET), und bearbeiten Sie die Voice-Set-Parameter (Seite 12).

Nachdem Sie die Voice-Set-Parameter fertig eingestellt haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Display DRUM MAPPING erneut anzuzeigen.

**10** Drücken Sie die Taste [J] (SAVE), um das Display SAVE & ASSIGN aufzurufen.

Speichern Sie die erstellte Drum Voice als Datei, und weisen Sie sie dann der Expansion Voice Bank zu. Einzelheiten hierzu finden Sie in den Schritten 13–14 auf Seite 20.

## Bearbeiten einer Expansion Voice Bank – Library Edit

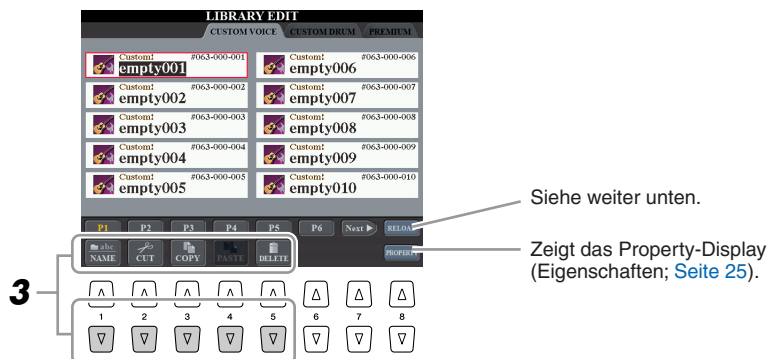
Mit dieser Funktion können Sie die Voices in der Expansion-Voice-Bank organisieren, umbenennen, ihre Speicherposition in der Bank ändern oder löschen.

**1** Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [B] LIBRARY EDIT

**2** Wählen Sie die gewünschte Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus: Custom Voice, Custom Drum oder Premium.

**3** Wählen Sie die gewünschte Voice im Display aus und verwenden Sie die Tasten [1 ▼]–[5 ▼], um diese Voice zu bearbeiten.



### HINWEIS

Die Premium-Seite ist für Voices reserviert, die Sie von der Website im Internet erworben haben. Die Voices auf der Premium-Seite können nicht bearbeitet, sondern nur gelöscht werden.

### HINWEIS

Wenn Sie Voices in diesem Display neu organisieren, organisieren Sie eigentlich nur die Pfade zu den Voices und kopieren oder verschieben nicht die Voices selbst.

### Expansion Voice Bank neu laden

Die Taste [8 ▲] (RELOAD) wird verwendet, wenn die Verknüpfungen der Voices unterbrochen sind (es erscheint ein Ausrufezeichen „!“ auf dem Voice-Symbol). Wenn Sie beispielsweise dieses Display öffnen, ohne die Verbindung zu dem USB-Speichergerät herzustellen, das die zugewiesene Custom-Voice enthält, wird neben dem Voice-Namen „Not Found!“ (Nicht gefunden) angezeigt. Stellen Sie in diesem Fall die Verbindung zu dem richtigen USB-Speichergerät wieder her, und laden Sie die Expansion-Voice-Bank neu.

Drücken Sie während des Neuladens eine der Tasten [VOICE CREATOR] oder [EXPANSION], um die Fortschrittsanzeige aufzurufen.

**4** Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, drücken Sie die Taste [EXIT].

## Property -Display

Wenn der verfügbare Speicherplatz mit großen Mengen von Audio-Daten belegt ist, möchten Sie möglicherweise große Custom-Voices löschen, um Platz zu schaffen, wissen aber nicht, welche Voices mehr Speicherplatz in Anspruch nehmen. Im Property-Display können Sie den Speicherstatus prüfen (Memory Status; siehe unten), sowie die Dateieigenschaften (File Property; Name, Ort, Größe und Wave-Anzahl) der momentan ausgewählten Expansion Voice.



### ● Memory Status (Speicherstatus)

- **WAVE RAM:** Speichergröße der optional installierten DIMMs. Nach der Installation der DIMMs ist der vorinstallierte Speicher (4 MB) ungültig, und Sie können nicht darauf zugreifen. Durch Optimieren der DIMMs können Sie eventuell die Speicherkapazität erhöhen (je nachdem, wie fragmentiert die Audio-Dateien sind). Drücken Sie die Taste [B] (DEFRAG), um die DIMMs zu optimieren.
- **VOICE RAM:** Größe des internen Speichers für die Expansion-Voices. Dieser Speicher lässt sich nicht erweitern. Maximal stehen 4.096 KB zur Verfügung.
- **WAVE COUNT:** Die Gesamtzahl der Wave-Dateien. Maximal stehen 5.120 Mono- bzw. 2.560 Stereo-Dateien zur Verfügung.
- **WAVEFORM COUNT:** Die Gesamtzahl der Waveforms. Der Begriff Waveform bezieht sich auf eine Reihe von Wave-Zuweisungsinformationen. Maximal stehen 1.280 Waveforms zur Verfügung.

Um das Property-Display zu schließen, drücken Sie die Taste [F] (OK).

## Anwender-Voices in einer Library speichern – „Library Save“

Nachdem Sie einige Custom-Voices (einschließlich der Custom-Drum-Voices) erstellt haben, möchten Sie sie möglicherweise in einer Library-Datei zusammenfassen. Mit der Library-Save-Funktion können Sie eine Library-Datei erstellen, um Ihre Custom-Voices zu speichern und zur zukünftigen Nutzung zu organisieren.

- 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**  
[VOICE CREATOR] → [C] LIBRARY SAVE
- 2 Wählen Sie die gewünschte Registerkarte mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus. CUSTOM VOICE oder CUSTOM DRUM.**
- 3 Mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲]–[8 ▲] wählen Sie die gewünschten Voices aus.**  
Sie können beliebig viele weitere Voices auswählen, auch eine Mischung aus Normal- und Drum-Voices. Um alle Voices auf allen Registerkarten aufzurufen, drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL).
- 4 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK).**
- 5 Wählen Sie das Ziel für die Speicherung der Daten mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus.**  
Falls erforderlich, erzeugen Sie einen neuen Ordner mit Taste [7 ▼] (FOLDER).
- 6 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE).**
- 7 Geben Sie den gewünschten Namen für die Library-Datei ein und drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK).**  
Eine Meldung wird angezeigt und fordert Sie auf, die Speichermethode anzugeben.
- 8 Drücken Sie die Taste [F] (ALL DATA) oder [G] (ALIAS), um die Library-Datei zu speichern.**  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [H] (CANCEL).

### HINWEIS

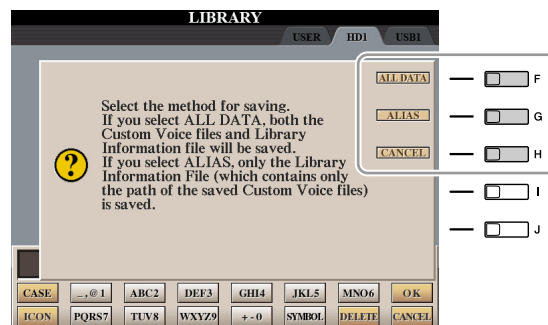
Die Library-Datei enthält den Pfad der Custom-Voices. Wenn Sie also die Voices nach dem Erstellen der Library-Datei verschieben oder löschen, können sie nicht mehr aus der Library-Datei aufgerufen werden.


### HINWEIS

Das User-Laufwerk steht hier zwar zur Auswahl, es verfügt jedoch nicht über ausreichend Speicherplatz für Voice-Creator-Daten. Wählen Sie daher ein anderes Speicherziel aus.


### HINWEIS

Hier können Sie den verfügbaren Speicherplatz des ausgewählten Speicherorts/Gerätes durch Drücken der Taste [8 ▼] (PROPERTY) prüfen.



[F]	ALL DATA	Speichert alle ausgewählten Daten an der angegebenen Speicherposition. In diesem Vorgang werden zwei Arten von Daten gespeichert: die der Library-Dateien und der ausgewählten Custom-Voices bzw. Custom-Drum-Voices. Diese beiden Dateitypen werden zwar auf demselben Laufwerk gespeichert, aber in verschiedenen Displays angezeigt. Um die Library-Datei anzuzeigen, wählen Sie [VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD; Um die Custom-Voices anzuzeigen, wählen Sie [VOICE CREATOR] → [D] INDIVIDUAL LOAD.   <b>HINWEIS</b> Wenn Sie die Library-Datei mit der Option ALL DATA speichern, müssen Sie zum Speichern der Library einen neuen Ordner erstellen, da die Custom-Voices im Ziellaufwerk mit den vorhandenen Voices gemischt sind.
-----	----------	---



[G]	ALIAS	Speichert nur Alias-Marker (Verknüpfungen) der ausgewählten Daten an der angegebenen Speicherposition. Auf diese Weise können Sie mehrere Libraries Ihrer Voice-Daten speichern und mehrere Ordner mit verschiedenen Zusammenstellungen Ihrer Voices erstellen, ohne auf dem Laufwerk mehr Speicherplatz zu belegen. Wenn an einer beliebigen Speicherposition auf dem Laufwerk Voice-Daten vorhanden sind, können Sie einen Alias speichern, der diese Daten aufruft.   <b>HINWEIS</b> Wenn Sie eine Voice in mehreren Libraries mit der Option ALIAS speichern und anschließend diese Voice bearbeiten, wirken sich die Änderungen auf alle Libraries aus, die die bearbeiteten Voice enthalten.
-----	-------	--

## Einzelne zusätzliche Voice in den Tyros3 laden – Individual Load

Mit diesem Vorgang können Sie eine einzelne Voice (einschließlich Custom-Voices, Custom-Drum-Voices und heruntergeladenen Premium-Voices) in die Expansion-Voice-Bank im Instrument laden, um sie zu spielen oder zu bearbeiten.

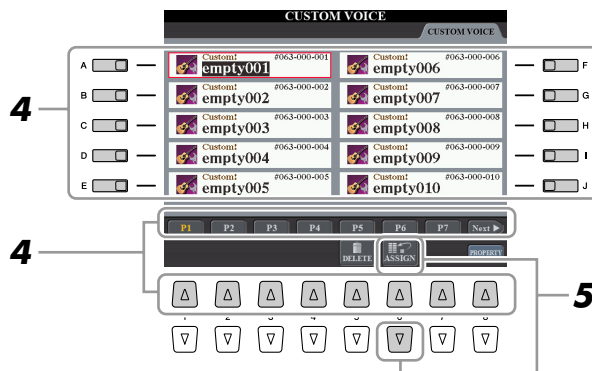
### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [D] INDIVIDUAL LOAD

### 2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort oder das Gerät aus, an dem die gewünschte Voice gespeichert ist.

### 3 Wählen Sie die gewünschte Voice im Display aus.

Wenn Sie eine Custom Voice/Custom Drum Voice auswählen, erscheint die Expansion-Voice-Bank.



Wenn Sie eine Voice auswählen, die von der Website heruntergeladen wurde, startet das Laden automatisch, und Schritte 4–7 werden ausgelassen.

### 4 Mit den Tasten [A]–[J] und [1 ▲]–[8 ▲] wählen Sie das Ziel für die Voice aus.

### 5 Drücken Sie die [6 ▲]-Taste (ASSIGN).

### 6 Falls gewünscht, geben Sie hier einen Namen für die Voice ein.

Wenn bereits eine Voice mit demselben Namen in der Bank vorhanden ist, müssen Sie einen neuen Namen für die Voice eingeben.

### 7 Drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK), um das Laden zu starten.

Für Abbruch drücken Sie die Taste [8 ▼] (CANCEL).

Nachdem das Laden beendet ist, können Sie die Voice mit der [EXPANSION]-Taste laden.

#### HINWEIS

Je nach der in der Voice enthaltenen Datenmenge kann der Dateiladevorgang zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten in Anspruch nehmen.

## Laden einer Expansion-Voice-Bank (Library) in den Tyros3 – Library Load

Mit diesem Vorgang können Sie die zuvor (mit Library Save auf [Seite 26](#)) als Library-Datei gespeicherten Custom-Voices aufrufen und in den Tyros3 laden.

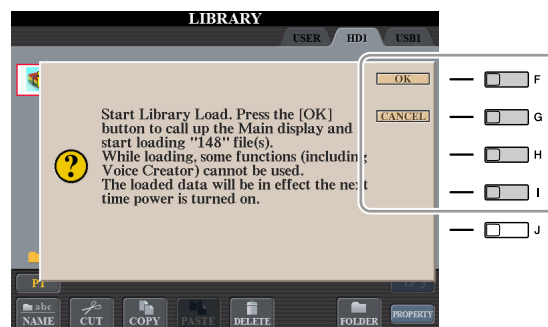
### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[VOICE CREATOR] → [A] LIBRARY LOAD

### 2 Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] den Ort oder das Gerät aus, an dem die gewünschte Library gespeichert ist.

### 3 Wählen Sie die gewünschte Library-Datei mit den Tasten [A]–[J] aus.

Wenn das Instrument keine Library-Dateien enthält, wird die ausgewählte Datei automatisch geladen. Falls sich Library-Dateien auf dem Instrument befinden, erscheint eine Meldung, ob bestehende Voices überschrieben werden sollen.



#### HINWEIS

Je nach Anzahl der Voices in der Library und der Datenmenge in den Voices kann der Dateiladevorgang mehrere Minuten in Anspruch nehmen. Schalten Sie während dieses Vorgangs niemals das Instrument aus, und ziehen Sie niemals Verbindungskabel zwischen den Geräten ab.

#### HINWEIS

Drücken Sie während des Ladens eine der Tasten [VOICE CREATOR] oder [EXPANSION], um die Fortschrittsanzeige aufzurufen.

YES	Die aktuell bei der Eingabemarkierung angezeigte Custom-Voice wird durch diejenige in der Library-Datei ersetzt.
YES ALL (Ja alle)	Die aktuellen Custom-Voices werden durch alle Voices in der Library-Datei ersetzt. Sie können zunächst mit „YES“ einzelne ausgewählte Voices nacheinander und dann mit dieser Option alle übrigen Voices ersetzen.
NO	Die in der Meldung angezeigte Voice wird nicht ersetzt.
CANCEL (Abbrechen)	Der Ladevorgang der Library-Datei wird abgebrochen.

Nachdem das Laden beendet ist, können Sie die neu geladene Voice mit der [EXPANSION]-Taste laden.

## Bearbeiten von Custom-Voices auf dem Computer – Voice Editor

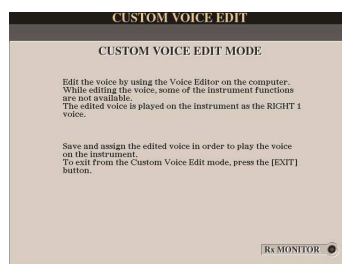
Nachdem Sie mit Hilfe der Voice-Creator-Features eine Custom-Voice (oder auch eine Custom-Drum-Voice) erstellt haben, können Sie diese Voice auf einen Computer übertragen und ihre Parameter mit der (auf der CD-ROM enthaltenen) leistungsstarken Software Voice Editor bearbeiten. Die von Ihnen erstellten Voices können auf der PRESET-Registerkarte des Tyros3 als Custom-Voices gespeichert und jederzeit durch Drücken der Taste [EXPANSION] aufgerufen werden. Bearbeiten Sie die Voice nach der Installation der Software wie folgt.

**1** Vergewissern Sie sich, dass der Tyros3 korrekt per USB-Kabel am Computer angeschlossen ist.

**2** Schalten Sie den Computer und danach den Tyros3 ein.

**3** Starten Sie Voice Editor auf dem Computer.

Auf dem Instrument wird das Display „Custom Voice Edit Mode“ (Modus zum Bearbeiten von Custom-Voices) angezeigt. Voice Editor kann nur verwendet werden, wenn dieses Display angezeigt wird.



Wenn dieses Display nicht erscheint, rufen Sie es auf mit [VOICE CREATOR] → [F] CUSTOM VOICE EDIT via PC.

**4** Bearbeiten Sie die Voice-Parameter am Computer, um eine eigene Voice zu erstellen.

Näheres finden Sie in der Bedienungsanleitung von Voice Editor auf der mitgelieferten CD-ROM.

**5** Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, wählen Sie das Menü [SAVE & ASSIGN] in Voice Editor, um die bearbeitete Voice auf dem Tyros3 zu speichern und zuzuweisen.

**6** Schließen Sie Voice Editor.

**7** Wählen Sie die bearbeitete Voice mit der [EXPANSION]-Taste aus und spielen Sie sie.

1

Voces – Das Spiel auf der Tastatur –

# Styles

## – Spielen von Rhythmus und Begleitung –

### Inhalt

<b>Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering</b> . . . . .	<b>30</b>
<b>Einstellungen für die Style-Wiedergabe</b> . . . . .	<b>32</b>
<b>Split-Punkt-Einstellungen</b> . . . . .	<b>34</b>
<b>Speichern eigener One-Touch-Einstellung</b> . . . . .	<b>35</b>
<b>Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)</b> . . . . .	<b>36</b>
• Echtzeitaufnahme. . . . .	37
• Step Recording (Einzelschritt-Aufnahme) . . . . .	40
• Style-Zusammensetzung . . . . .	40
• Ändern des rhythmischen Feelings . . . . .	42
• Bearbeiten von Daten für jeden Kanal . . . . .	44
• Einstellungen für das Style File Format . . . . .	45

## Auswählen der Akkordgrifftechnik – Chord Fingering

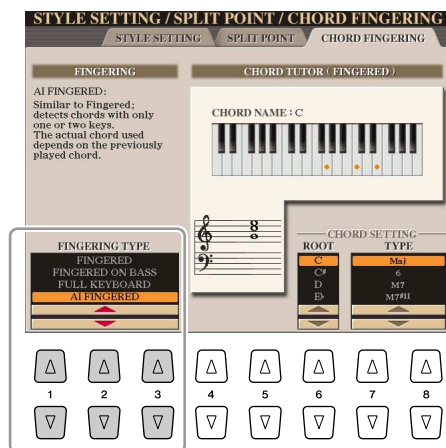
Die Style-Wiedergabe kann durch Akkorde gesteuert werden, die Sie im Tastaturbereich für die Begleitung spielen. Es gibt hierfür sieben Grifftechniken.

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

Informationen über die einzelnen Grifftechniken finden Sie auf [Seite 31](#).



#### Chord Tutor

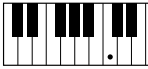





Wenn Sie den Namen eines Akkords kennen, aber nicht wissen, wie er gespielt wird, können Sie vom Instrument erfahren, welche Noten gespielt werden müssen. Dies ist die Chord-Tutor-Funktion.

Geben Sie im CHORD-FINGERING-Display den Akkordgrundton (Chord Root) und den Akkordtyp (Chord Type) mit den Tasten [6 ▲▼]–[8 ▲▼] an. Die zu spielenden Noten werden im Display angezeigt.

#### HINWEIS

Je nach Akkord können einige Noten ausgelassen werden.

## ● Chord-Fingering-Typen

SINGLE FINGER	<p>Mit der Einfinger-Begleitung kann auf einfache Weise eine orchestrierte Begleitung mit Dur-, Sept-, Moll- und Moll-Sept-Akkorden erzeugt werden. Dazu muss nur eine minimale Anzahl von Tasten im Akkordbereich der Tastatur gedrückt werden. Diese Grifftechnik ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p>Der abgekürzte Akkord-Fingersatz sieht folgendermaßen aus:</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;"> <p><b>C</b></p>  <p>Für einen Dur-Akkord schlagen Sie nur den Grundton an.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p><b>C7</b></p>  <p>Für einen Septim-Akkord wird die Taste für den Grundton sowie eine weiße Taste links davon gespielt.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p><b>Cm</b></p>  <p>Für einen Moll-Akkord wird gleichzeitig die Taste für den Grundton sowie eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> <div style="width: 50%;"> <p><b>Cm7</b></p>  <p>Für ein Moll-Septimakkord wird gleichzeitig die Taste für den Grundton und sowohl eine weiße als auch eine schwarze Taste links davon angeschlagen.</p> </div> </div>
MULTI FINGER	<p>Erkennt automatisch die Fingersätze SINGLE FINGER oder FINGERED, so dass Sie beide Techniken verwenden können, ohne die Erkennungsmethode explizit umschalten zu müssen.</p>
FINGERED	<p>In diesem Modus greifen Sie im Akkord-Bereich der Tastatur Ihre eigenen Akkorde, während das Instrument entsprechend orchestrierte Rhythmen, Bässe und Akkordbegleitungen im gewählten Style hinzufügt. Beim Fingered-Typ werden alle Akkordtypen erkannt, die in der auf der Yamaha-Website verfügbaren Datenliste aufgeführt sind und die mit der Chord-Tutor-Funktion (Seite 30) nachgeschaut werden können.</p>
FINGERED ON BASS	<p>Akzeptiert die gleichen Fingersätze wie der Fingered-Modus, im Unterschied dazu wird aber die tiefste Note im Tastaturbereich für die Akkorde als Bassnote verwendet. Damit wird es möglich, einen vom Grundton abweichenden Bass zu spielen („On Bass“ bedeutet „[Akkord] mit [Note] im Bass“). (Im Fingered-Modus wird ausnahmslos der Grundton des Akkords als Bassnote verwendet.)</p>
FULL KEYBOARD	<p>Hier werden im gesamten Tastenbereich Akkorde erkannt. Akkorde werden ähnlich wie bei FINGERED erkannt, auch dann, wenn Sie die Noten zwischen linker und rechter Hand aufteilen – beispielsweise wenn Sie eine Bassnote mit der linken Hand und einen Akkord mit der rechten Hand spielen, oder indem Sie einen Akkord mit der linken Hand spielen und eine Melodienote in der rechten.</p>
AI FINGERED	<p>Im Grunde mit FINGERED identisch, nur dass auch weniger als drei Noten gespielt werden können, um Akkorde zu erzeugen (basierend auf dem zuvor gespielten Akkord usw.).</p> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>„AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.</p>
AI FULL KEYBOARD	<p>Wenn diese hochentwickelte Grifftechnik eingesetzt wird, erzeugt das Instrument automatisch eine entsprechende Begleitung, während Sie beidhändig auf der ganzen Tastatur frei spielen können. Sie brauchen sich in keiner Weise um die Begleitakkorde zu kümmern. Obwohl der AI-Full-Keyboard-Modus so konzipiert wurde, dass er mit vielen Songs funktioniert, kann es dennoch sein, dass diese Funktion für bestimmte Arrangements nicht geeignet ist. Dieser Typ ist ähnlich wie FULL KEYBOARD, nur dass Akkorde auch bestimmt werden können, wenn weniger als drei Noten gespielt werden (basierend auf dem vorangegangenen Akkord usw.). Es können keine Akkorde mit None, Undezime oder Tredezime gespielt werden. Dieser Fingersatztyp ist nur für die Style-Wiedergabe verfügbar.</p> <p> <b>HINWEIS</b></p> <p>„AI“ steht für „Artificial Intelligence“ – künstliche Intelligenz.</p>

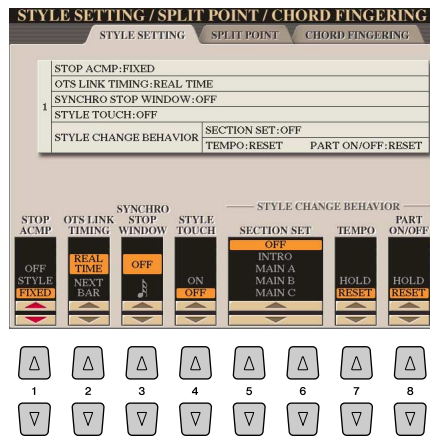
# Einstellungen für die Style-Wiedergabe

Das Tyros3 bietet mehrere Funktionen für die Style-Wiedergabe, die im unten dargestellten Display aktiviert werden können.

## 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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



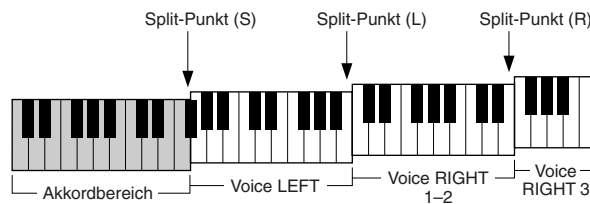
[1 ▲▼]	STOP ACMP	<p>Wenn die Begleitautomatik [ACMP] aktiviert und die Synchronstart-Funktion [SYNC START] deaktiviert ist, können Sie selbst dann im Akkordbereich der Tastatur Akkorde spielen und auch hören, wenn die Style-Wiedergabe angehalten ist. In diesem Zustand – genannt „Stop Accompaniment“ – werden alle gültigen Akkordfingersätze erkannt, und Akkordgrundton und -typ werden im Display angezeigt. Hier können Sie festlegen, ob der im Akkordbereich gespielte Akkord im Stop-Accompaniment-Modus erklingen soll oder nicht.</p> <p><b>OFF:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt nicht.  <b>STYLE:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord wird mit den Voices für den Pad-Part und Basskanal des gewählten Styles wiedergegeben.  <b>FIXED:</b> Der im Akkordbereich gespielte Akkord erklingt über die festgelegte Voice, unabhängig vom ausgewählten Style.</p> <p><b>HINWEIS</b>          Wenn der ausgewählte Style MegaVoices enthält, können sich unerwartete Klänge ergeben, wenn hier „STYLE“ eingestellt ist.</p> <p><b>HINWEIS</b>          Bei der Song-Aufnahme kann ein Akkord, der bei gestoppter Begleitung erkannt wird, unabhängig von dieser Einstellung aufgenommen werden. Beachten Sie bitte, dass sowohl die abgespielte Voice als auch die Akkorde aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf STYLE eingestellt ist, und dass nur die Akkorddaten aufgezeichnet werden, wenn der Parameter auf OFF oder FIXED eingestellt ist.</p>
[2 ▲▼]	OTS LINK TIMING	<p>Dieser Parameter bezieht sich auf die OTS-Link-Funktion. Er legt das Timing fest, mit dem die One-Touch-Einstellungen mit MAIN VARIATION [A]–[D] umgeschaltet werden. (Die Taste [OTS LINK] muss eingeschaltet sein.)</p> <p><b>Real Time (Echtzeit):</b> Die One-Touch-Einstellung wird sofort aufgerufen, wenn Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten drücken.  <b>Next Bar (Nächster Takt):</b> Die One-Touch-Einstellung wird beim nächsten Takt aufgerufen, nachdem Sie eine der MAIN-VARIATION-Tasten gedrückt haben.</p>



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

# Split-Punkt-Einstellungen

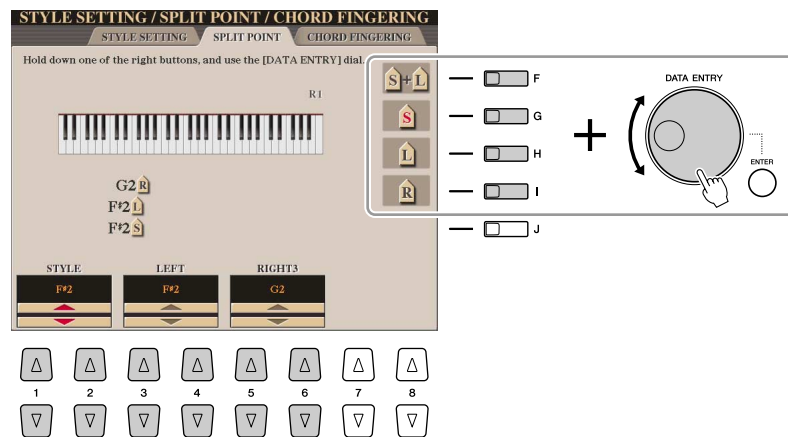
Mit diesen Einstellungen (es gibt drei Split-Punkte) können Sie die Tastatur in verschiedene Bereiche einteilen: den Akkordbereich, den Bereich für den LEFT-Part, den Bereich für RIGHT 1–2 und den Bereich für RIGHT 3. Die drei Split-Point-Einstellungen (siehe unten) werden als Notennamen angegeben.



## 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

## 2 Stellen Sie den Split-Punkt ein.



[F]	Split-Punkt (S+L)	Stellt den Split-Punkt (S) und den Split-Punkt (L) auf dieselbe Note ein. Drücken Sie die Taste [F] und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den gewünschten Split-Punkt eingeben, indem Sie die Note direkt auf der Tastatur anschlagen, während Sie die Taste [F] gedrückt halten.
[G]	Split-Punkt (S)	Stellt jeden Split-Punkt ein. Drücken Sie eine der gewünschten Tasten und drehen Sie am [DATA ENTRY]-Rad. Sie können den Split-Punkt auch direkt von der Tastatur aus eingeben, indem Sie die gewünschte Note auf der Tastatur anschlagen, während Sie eine der Tasten [G]–[I] gedrückt halten.
[H]	Split-Punkt (L)	
[I]	Split-Punkt (R)	
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	STYLE	Sie können jeden Split-Punkt durch Angabe des Notennamens festlegen. „STYLE“ zeigt Split-Punkt (S) an, „LEFT“ zeigt Split-Punkt (L) an, und „RIGHT3“ zeigt Split-Punkt (R) an.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LEFT	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	RIGHT3	

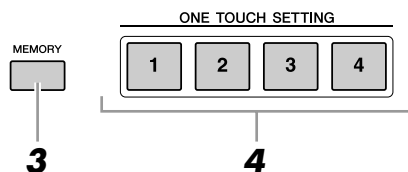
### HINWEIS

Split-Punkt (L) kann nicht tiefer als Split-Punkt (S) eingestellt werden, und Split-Punkt (R) kann nicht tiefer als Split-Punkt (L) eingestellt werden.

## Speichern eigener One-Touch-Einstellung

Sie können Ihre eigenen One-Touch-Einstellungen erstellen.

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

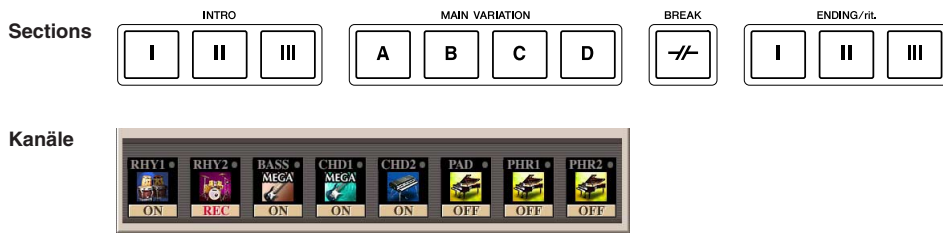


- 4** Drücken Sie eine der ONE-TOUCH-SETTING-Tasten [1]–[4].  
Im Display wird eine Meldung angezeigt, die Sie dazu auffordert, die Bedienfeldeinstellungen zu speichern.
- 5** Drücken Sie die [F]-Taste (YES), um das Display für die Style-Auswahl aufzurufen, und speichern Sie die Bedienfeldeinstellungen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

### **⚠ VORSICHT**

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

# Erstellen/Bearbeiten von Styles (Style Creator)



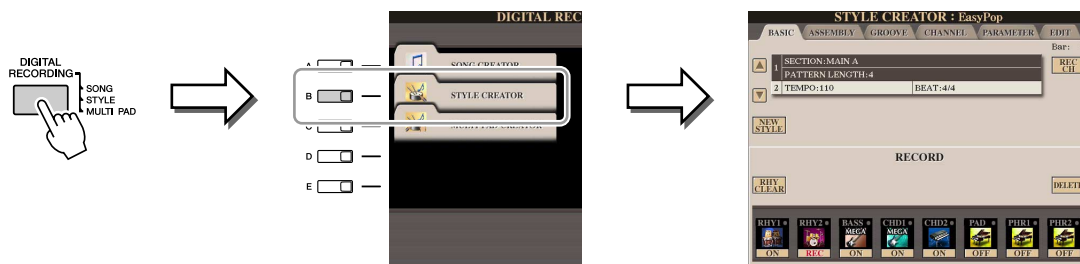
Styles bestehen aus fünfzehn verschiedenen „Sections“ (engl. für Abschnitt, Bereich), und jede Section hat acht einzelne Kanäle.

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

- **Echtzeitaufnahme:** Mit dieser Methode können Sie einen Style aufzeichnen, indem Sie einfach auf der Tastatur spielen. Siehe [Seite 37](#).
- **Einzelschrittaufnahme:** Mit dieser Methode können Sie jede Note einzeln eingeben. Siehe [Seite 40](#).
- **Style-Zusammensetzung:** Mit dieser Methode können Sie zusammengesetzte Styles erstellen, indem Sie verschiedene Patterns aus den internen, vorprogrammierten oder auch aus selbst erstellten Styles zu einem neuen Style kombinieren. Siehe [Seite 40](#).

## Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR



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

- **BASIC** ..... Erzeugt die Grundeinstellungen eines Styles. Sie können auch Ihr Spiel in Echtzeit aufnehmen und so einen eigenen Style erzeugen (Realtime Recording). Siehe [Seite 37](#).
- **ASSEMBLY** ..... (Zusammensetzen) Mischt verschiedene Parts (Kanäle) von Preset-Styles oder selbst erstellten Styles, um einen neuen Style zu erzeugen. Siehe [Seite 40](#).
- **GROOVE**..... Ändert das rhythmische Feeling Ihres selbst erstellten Styles. Siehe [Seite 42](#).
- **CHANNEL** ..... Die Daten jedes Kanals lassen sich bearbeiten bzw. verändern – Quantisierung, Velocity, usw. Siehe [Seite 44](#).
- **PARAMETER** ..... Ändert die Einstellungen in Bezug auf das Style-File-Format. Siehe [Seite 45](#).
- **EDIT** ..... Hier können Sie Noten nacheinander eingeben und so Ihren eigenen Style erzeugen (Step Recording). Siehe [Seite 40](#).

### HINWEIS

Die Style-Dateien, die auf dem Tyros3 erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

# Echtzeitaufnahme

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

## Eigenschaften der Echtzeitaufnahme – Loop- und Overdub-Aufnahme

### ● Loop-Aufnahme

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

### ● Overdub-Aufnahme

Bei dieser Methode wird auf einer Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, neues Material aufgenommen, ohne die vorhandenen Daten zu löschen. Bei der Style-Aufnahme werden aufgezeichnete Daten nicht gelöscht, es sei denn, Sie verwenden Funktionen wie „Rhythm Clear“ oder „Delete“ (Seite 38). Wenn Sie beispielsweise die Aufnahme einer zwei Takte langen MAIN-Section starten, werden diese zwei Takte ständig wiederholt. Aufgezeichnete Noten werden von der nächsten Wiederholung an wiedergegeben, so dass Sie gleichzeitig der Schleife neues Material hinzufügen und das zuvor aufgezeichnete Material anhören können.

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

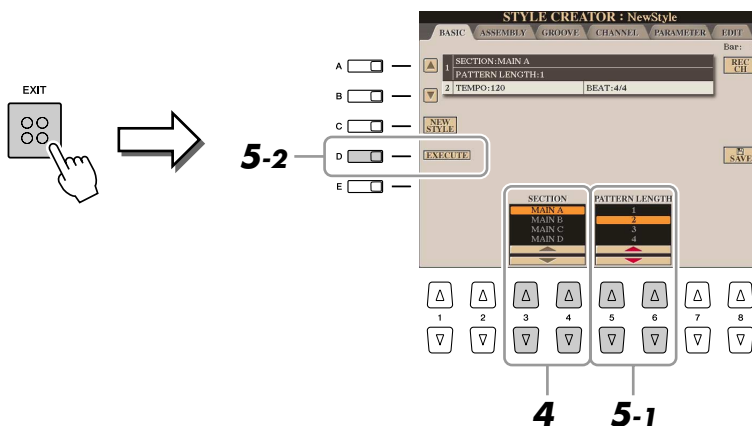
**1** Wenn Sie einen Style auf Basis eines bestehenden Styles erstellen möchten, wählen Sie den gewünschten Basis-Style für Aufnahme/Bearbeitung usw. aus, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

**2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.  
[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR  
Die BASIC-Registerkarte wird angezeigt.

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

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

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



**5** Wählen Sie mit den Tasten [5 ▲▼]/[6 ▲▼] die Länge (Anzahl der Takte) der ausgewählten Section aus und drücken Sie dann die Taste [D] (EXECUTE), um die Länge festzulegen.

### HINWEIS

Sie können mit den Section-Tasten auf dem Bedienfeld die Sections festlegen, die aufgezeichnet werden sollen. Siehe Schritt 3 auf Seite 40.

### HINWEIS

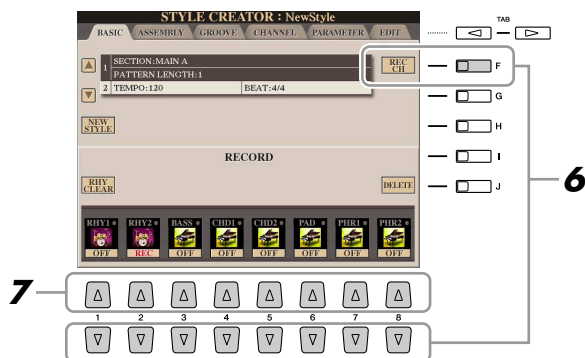
Die Sections INTRO 4 und ENDING 4 können Sie nicht direkt am Bedienfeld auswählen.

### HINWEIS

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

## 6 Geben Sie den aufzunehmenden Kanal an, indem Sie die Taste [F] (REC CH) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▼]–[8 ▼] drücken.

Zum Aufheben der Auswahl drücken Sie erneut die entsprechende Taste [1 ▼]–[8 ▼].



## 7 Rufen Sie mithilfe der Tasten [1 ▲]–[8 ▲] die Anzeige für die Voice-Auswahl auf, und wählen Sie die gewünschte Voice für die jeweiligen Aufnahmekanäle aus.

Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Display für die Voice-Auswahl zu schließen.

### Aufnehmbare Voices

- **RHY1-Kanal:** Alle Voices außer eigener Organ-Flute-Voices, SA- und SA2-Voices können aufgenommen werden.
- **RHY2-Kanal:** Nur Drum Kits und SFX Kits können aufgenommen werden.
- **Kanäle BASS-PHR2:** Alle Voices außer eigener Organ-Flute-Voices, Drum-/SFX-Kits, SA- und SA2-Voices können aufgenommen werden.

### HINWEIS

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

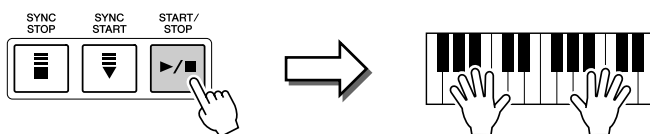
## 8 Falls notwendig, löschen Sie einen Kanal, indem Sie die Taste [J] (DELETE) gedrückt halten und gleichzeitig die entsprechend nummerierte Taste [1 ▼]–[8 ▼] drücken.

Sie können die Löschung wieder aufheben, indem Sie die dieselbe Nummerntaste noch einmal drücken, bevor Sie die Taste [J] loslassen.

### HINWEIS

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

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



Die Wiedergabe der festgelegten Section beginnt. Da das Begleit-Pattern wiederholt in einer Schleife abgespielt wird, können Sie einzelne Sounds nacheinander aufnehmen und die jeweils vorher aufgenommenen Sounds in der Wiedergabe hören. Informationen über die Aufzeichnung auf anderen als den Rhythmus-Kanälen (RHY 1,2) finden Sie im Abschnitt „Regeln für die Aufzeichnung auf Kanälen, die keine Rhythmus-Kanäle sind“ (Seite 39).

### Löschen aufgezeichneter Noten auf dem Rhythmuskanal

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

### Stummschalten einzelner Kanäle

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



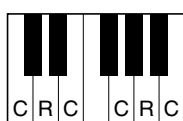
- 10** Um mit der Aufnahme auf einem anderen Kanal fortzufahren, wiederholen Sie die Schritte 6–9.
- 11** Beenden Sie die Aufnahme durch Drücken der STYLE CONTROL-Taste [START/STOP].
- 12** Drücken Sie die Taste [EXIT], um das RECORD-Display zu schließen.
- 13** Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

**⚠ VORSICHT**

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

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

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



C = Akkordnote  
C, R = Empfohlene Note

Die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) wird unter Verwendung der hier aufgezeichneten Daten entsprechend den auf der Tastatur gespielten Akkordwechseln umgewandelt. Der Akkord, der die Grundlage dieser Notenumwandlung bildet und als Quellakkord bezeichnet wird, ist standardmäßig auf CM7 eingestellt (wie im Beispiel oben). Sie können den Quellakkord (Grundton und Typ) im PARAMETER-Display auf [Seite 45](#) ändern. Bedenken Sie jedoch, dass sich auch die Akkordnoten und empfohlenen Noten ändern, wenn Sie einen anderen Akkord als den Standard CM7 verwenden. Weitere Informationen zu Akkordnoten und Tonleiternoten finden Sie auf [Seite 46](#).

**HINWEIS**

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

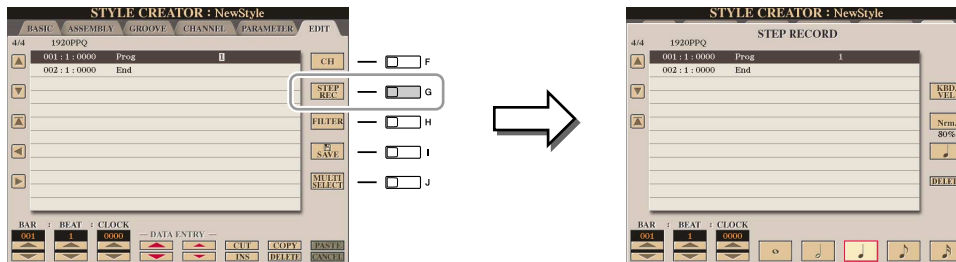
**HINWEIS**

Wenn Sie das Pattern mit einem anderen Quellakkord als CM7 aufnehmen möchten, legen Sie auf der PARAMETER-Seite die Parameter PLAY ROOT und PLAY CHORD fest ([Seite 46](#)), bevor Sie die Aufnahme beginnen.

## Step Recording (Einzelschritt-Aufnahme)

In der EDIT-Anzeige können Noten mit absolut präzisiertem Timing aufgenommen werden. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seite 56), mit Ausnahme der nachfolgend aufgeführten Punkte:

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



Spezielle Anweisungen zur Einzelschrittaufnahme finden Sie unter [Seiten 56–59](#). Information zum EDIT-Display (Event-List-Display) finden Sie auf [Seite 66](#).

## Style-Zusammensetzung

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

**1** Wählen Sie den gewünschten Style aus, der als Basis für die Aufzeichnung/Bearbeitung dienen soll, bevor Sie das Style-Creator-Display aufrufen.

**2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.

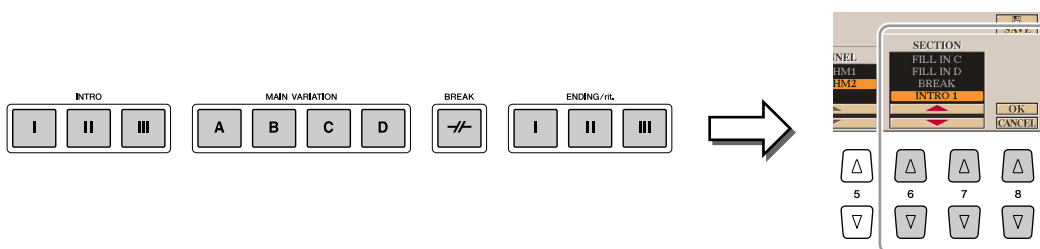
[DIGITAL RECORDING] → [B] STYLE CREATOR → TAB [◀|▶] ASSEMBLY

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

Rufen Sie das SECTION-Display auf, indem Sie auf dem Bedienfeld eine der Section-Tasten (INTRO/MAIN/ENDING usw.) drücken. Ändern Sie dann die Section wie gewünscht mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼], und führen Sie den Vorgang aus, indem Sie die Taste [8 ▲] (OK) drücken.

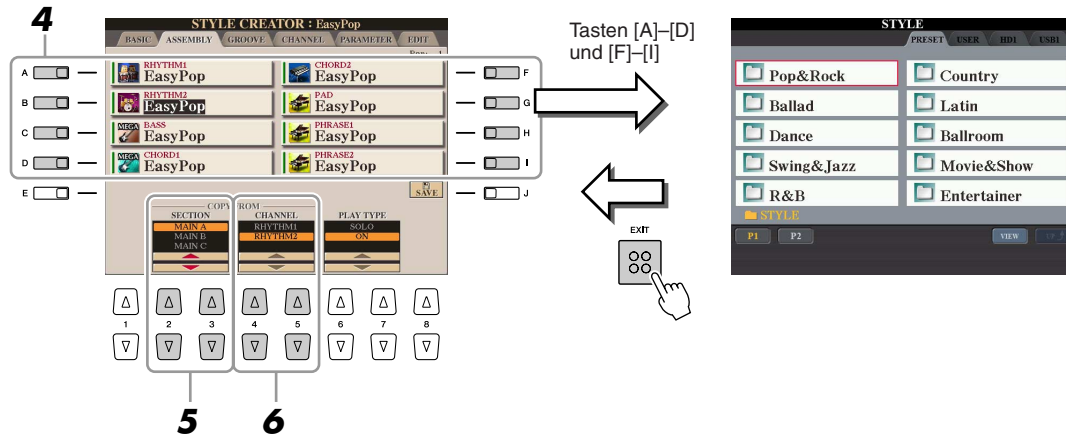
### HINWEIS

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



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

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



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

Wiederholen Sie die Schritte 3–6, wenn Sie Patterns anderer Kanäle ersetzen möchten.

#### Style-Wiedergabe während der Style-Montage

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

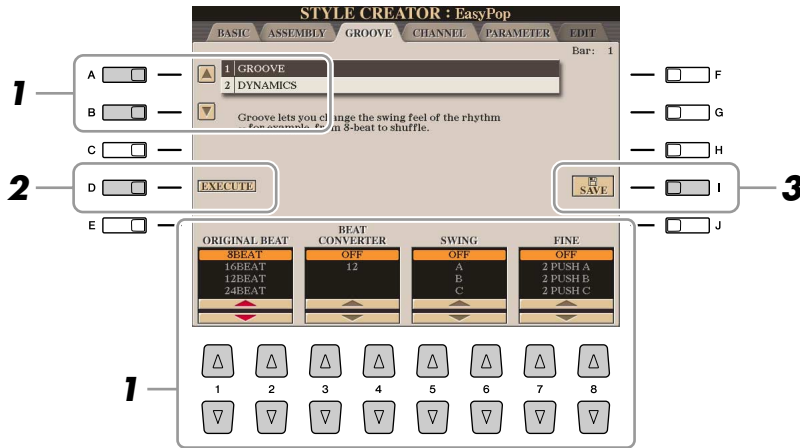
- **SOLO:** Schaltet alles bis auf den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal stumm. Alle Kanäle, die im RECORD-Display der BASIC-Registerkarte auf ON gesetzt sind, werden gleichzeitig abgespielt.
- **ON:** Spielt den in der Registerkarte ASSEMBLY ausgewählten Kanal ab. Alle Kanäle, die im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

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

#### **⚠ VORSICHT**

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

# Ändern des rhythmischen Feelings



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

## ● 1 GROOVE

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

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

**NÄCHSTE SEITE**

## ● 2 DYNAMICS

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

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

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

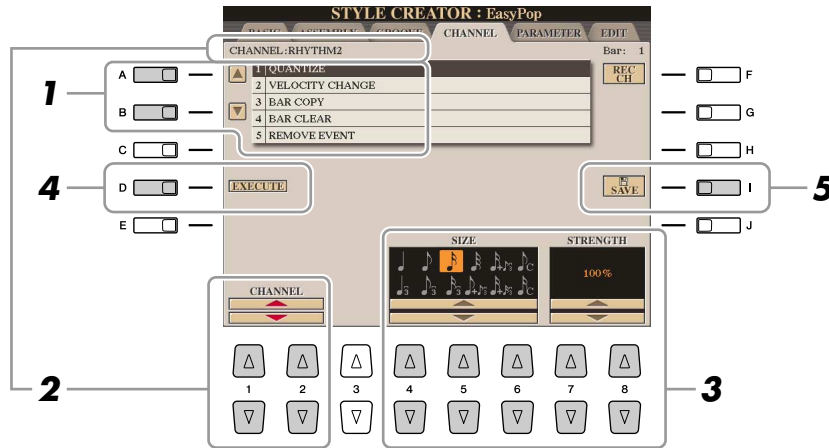
Nachdem der Vorgang ausgeführt wurde, ändert sich diese Taste zu „UNDO“. Wenn Sie mit den Ergebnissen von „Groove“ oder „Dynamics“ nicht zufrieden sind, können Sie mit dieser Taste die ursprünglichen Daten wieder herstellen. Die Funktion UNDO hat nur eine Ebene, d.h. nur die zuletzt ausgeführte Aktion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

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

### **VORSICHT**

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

# Bearbeiten von Daten für jeden Kanal



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

● **1 QUANTIZE**

Dasselbe wie beim Song Creator (Seite 64), mit Ausnahme dieser beiden zusätzlichen Parameter:

- Achtelnoten mit Swing
- Sechzehntelnoten mit Swing

● **2 VELOCITY CHANGE**

(Änderung der Anschlagstärke) Hebt alle Velocity-Werte des ausgewählten Kanals an bzw. senkt sie ab, jeweils um den hier angegebenen Prozentsatz.

● **3 BAR COPY**

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

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

● **4 BAR CLEAR**

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

● **5 REMOVE EVENT**

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

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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

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

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

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

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



# Einstellungen für das Style File Format

Das Style-Dateiformat (Style File Format, SFF) kombiniert das gesamte Know-How von Yamaha in Bezug auf die Begleitautomatik (Style-Wiedergabe) in einem einheitlichen Dateiformat. Unter Verwendung des Style Creators können Sie die Leistungsfähigkeit des SFF-Formats ausnutzen und vollkommen frei eigene Styles erzeugen. Das Schaubild unten stellt den Vorgang der Style-Wiedergabe dar. (Gilt nicht für die Rhythmusspur.) Diese Parameter können über die Style-Creator-Funktion auf der Registerkarte PARAMETER eingestellt werden.

## Einstellungen des Quell-Patterns—SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (Seite 46)

Je nach ausgewähltem Grundton und Akkordtyp gibt es verschiedene Möglichkeiten für die Noten der Style-Wiedergabe. Die Style-Daten werden entsprechend der während des Spiels durchgeführten Akkordwechsel umgewandelt. Diese mit dem Style Creator erstellten Basis-Style-Daten werden als „Quell-Pattern“ bezeichnet.

↓ Akkordwechsel über den Akkordbereich auf der Tastatur.

## Einstellungen der Notentransposition—NTR und NTT (Seite 46)

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

↓

## Weitere Einstellungen—HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR (Seite 48)

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

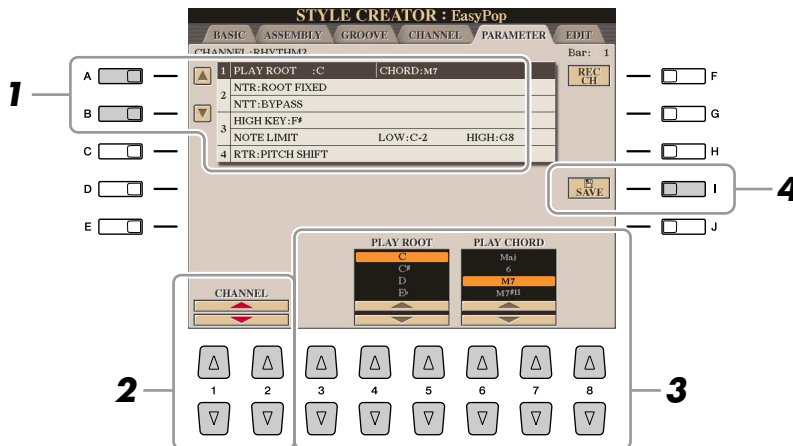
Die Styles des Tyros3 sind kompatibel mit SFF GE – einem erweiterten Format des ursprünglichen SFF mit besonders vollen und ausdrucksstarken Gitarrenspuren.

### HINWEIS

Die Style-Dateien, die auf dem Tyros3 erstellt wurden, können nur auf Instrumenten abgespielt werden, die mit SFF GE kompatibel sind.

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

Näheres zum Edit-Menü finden Sie auf Seite 46.



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

Der ausgewählte Kanal wird oben links im Display angezeigt.

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

Näheres zu den Parametern, die bearbeitet werden können, finden Sie auf den Seiten 46–48.

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

### VORSICHT

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

● 1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

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

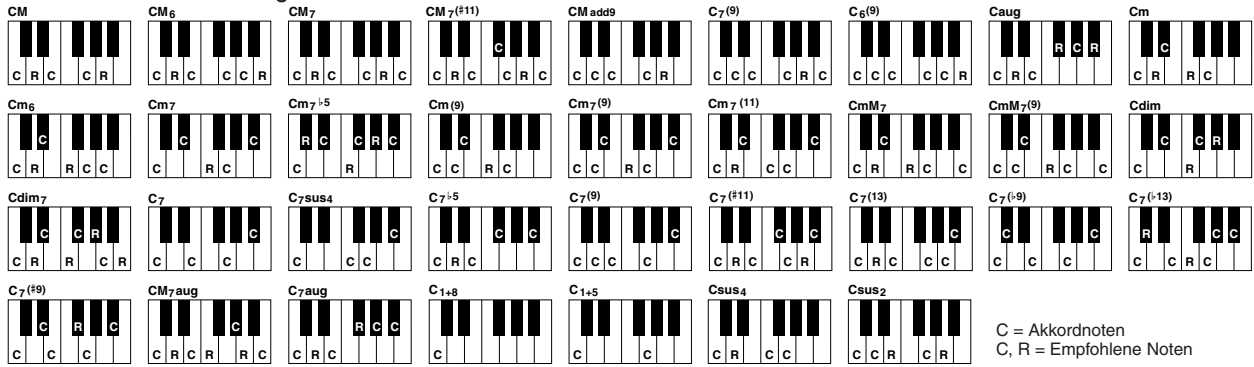
 HINWEIS

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

 HINWEIS

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


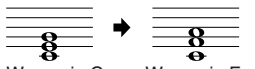
Wenn Source Root auf C eingestellt ist:



C = Akkordnoten  
C, R = Empfohlene Noten

● 2 NTR/NTT

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (Note Transposition Rule; Notentranspositionsregel)	Legt die relative Position der Quellnote im Akkord bei der Umwandlung aus dem Quell-Pattern in Folge von Akkordwechseln fest.
-------------------	---	---

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

[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	NTT (Notentransponierungstabelle)	Legt die Notentransponierungstabelle für das Quell-Pattern fest. Beachten Sie die Liste auf Seite 47.
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF	Der Kanal, für den dieser Wert auf ON gesetzt ist, wird durch den Bass-Grundton wiedergegeben, wenn der On-Bass-Akkord vom Instrument erkannt wird. Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist und dieser Parameter eingeschaltet wird (ON), wird nur die dem Bass zugewiesene Note vom Bassgrundton gespielt.

## NTT (Notentransponierungstabelle)


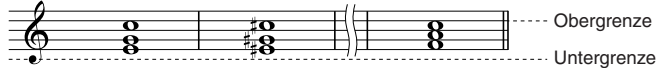
Wenn NTR auf ROOT TRANS oder ROOT FIXED eingestellt ist

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

Wenn NTR auf GUITAR gestellt ist

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

### ● 3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Hier wird die höchste Note (Grenze der oberen Oktave) der Notentransponierung für den Wechsel des Akkord-Grundtons festgelegt. Alle Noten, für die eine höhere Tonlage als die höchste Note errechnet wird, werden um eine Oktave nach unten transponiert. Diese Einstellung ist nur wirksam, wenn der Parameter NTR (Seite 46) auf „Root Trans“ gestellt ist.</p> <p><b>Beispiel: wenn die höchste Note (HIGH KEY) F ist:</b></p> <p>Grundtonänderung → CM      C#M    . . .    FM      F#M    . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → C3-E3-G3    C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4    F#2-A#2-C#3</p> 
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Diese legen den Notenbereich (tiefste und höchste Note) für Voices fest, die auf den Style-Kanälen aufgenommen wurden. Durch eine geeignete Einstellung dieses Bereichs können Sie sicherstellen, dass die Voices so realistisch wie möglich klingen – anders gesagt, dass keine Noten außerhalb des natürlichen Tonumfangs erklingen (z. B. zu hohe Basstöne oder zu tiefe Töne einer Piccoloflöte).</p> <p><b>Beispiel: Die tiefste Note ist C3 und die höchste Note D4.</b></p> <p>Grundtonänderung → CM      C#M    . . .    FM    . . .</p> <p>Wiedergegebene Noten → E3-G3-C4    E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p> 
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

### ● 4 RTR (Retrigger Rule; Neuauslösungsregel)

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

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

# Songs

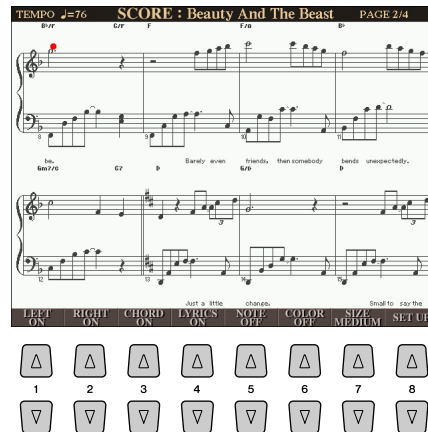
## – Aufzeichnen Ihres Spiels und Erstellen von Songs –

### Inhalt

<b>Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen</b> . . . . .	<b>49</b>
<b>Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige</b> . . . . .	<b>51</b>
<b>Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)</b> . . . . .	<b>52</b>
• Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion . . . . .	53
• Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielassistenten. . . . .	55
<b>Erstellen/bearbeiten von Songs (Song Creator)</b> . . . . .	<b>56</b>
• Aufnehmen von Melodien (Step Recording):. . . . .	56
• Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording). . . . .	59
• Neuauzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out . . . . .	61
• Bearbeiten von Kanal-Events . . . . .	63
• Bearbeiten von Akkord-Events, Noten, systemexklusiven Events und Liedtext . . . . .	66
• Songpositionsmarken bearbeiten . . . . .	69

## Bearbeiten der Notenschrifteinstellungen

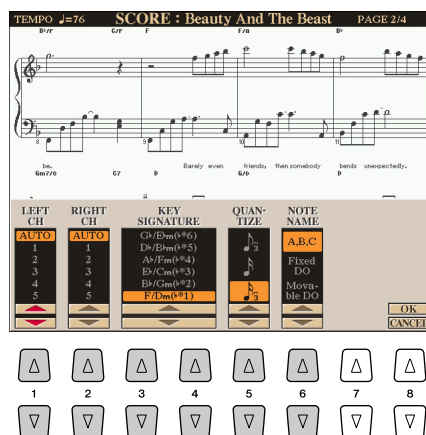
Um die Notenschrift des ausgewählten Songs anzuzeigen, drücken Sie die Taste [SCORE] (Noten). Sie können die Notendarstellung so ändern, dass sie Ihren persönlichen Bedürfnissen entspricht. Nachdem Sie die Einstellung hier geändert haben, können Sie sie als Teil eines Songs speichern mit [DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHANNEL → [A]/[B] SETUP. Siehe [Seite 65](#).



[1 ▲▼]	LEFT CH (Linker Kanal)	Schaltet die Darstellung des Tastaturbereichs für die linke Hand ein und aus. In Abhängigkeit von anderen Einstellungen kann dieser Parameter ggf. nicht zur Verfügung steht und wird abgeblendet angezeigt. In diesem Fall rufen Sie das Display für die Detailsinstellungen auf ( <a href="#">Seite 50</a> ) und stellen Sie den Parameter LEFT CH auf einen beliebigen Kanal außer „AUTO“. Oder rufen Sie die Funktion [FUNCTION] → [B] SONG SETTING auf und stellen Sie den Parameter LEFT CH auf einen beliebigen Kanal außer „OFF“ ( <a href="#">Seite 52</a> ). RIGHT (nächster Parameter) und LEFT können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Rechter Kanal)	Schaltet die Darstellung des Tastaturbereichs für die rechte Hand ein und aus. RIGHT und LEFT (voriger Parameter) können nicht gleichzeitig ausgeschaltet werden.
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF	Schaltet die Darstellung der Akkorde (Chords) ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Akkorddaten enthält, werden keine Akkorde angezeigt.

[4 ▲▼]	LYRICS ON/OFF	Schaltet die Darstellung der Songtexte (Lyrics) ein und aus. Wenn der ausgewählte Song keine Textdaten enthält, wird kein Text angezeigt. Wenn der Song Pedal-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Lyrics-Darstellung die Pedal-Events anzeigen lassen.
[5 ▲▼]	NOTE ON/OFF	Schaltet die Anzeige von Notennamen (Tonhöhen) ein und aus. Der Notename wird links neben der Note angezeigt. Wenn der Leerraum zwischen den Noten zu klein ist, wird diese Anzeige gegebenenfalls nach links oberhalb der Note verschoben. Wenn der Song Fingering-Events enthält, können Sie durch Drücken dieser Tasten anstelle der Darstellung der Notennamen die Fingering-Events anzeigen lassen.
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF	Wenn diese Funktion aktiviert ist (ON), werden die Noten im Display farbig angezeigt (C: rot, D: gelb, E: grün, F: orange, G: blau, A: lila und H: grau).
[7 ▲▼]	SIZE (Größe)	Bestimmt die Auflösung (bzw. die Zoom-Ebene) der Notation.
[8 ▲▼]	SET UP	Siehe weiter unten.

Durch Drücken der Tasten [8 ▲▼] (SET UP) wird das Display für die Detailsinstellungen aufgerufen. Sie können die Darstellungsart mit Hilfe der Tasten [1 ▲▼]–[6 ▲▼] und dann Taste [8 ▲] (OK) auswählen.



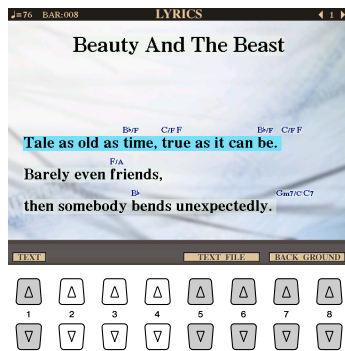
[1 ▲▼]	LEFT CH (Linker Kanal)	Legt fest, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für den linken und den rechten Part benutzt wird. Diese Einstellung schaltet zurück auf AUTO, wenn ein anderer Song ausgewählt wird.  <b>AUTO:</b> Die MIDI-Kanäle in den Song-Daten für den rechten und den linken Part werden automatisch zugeordnet, indem die Parts auf die in [FUNCTION] → [B] SONG SETTING angegebenen Kanäle eingestellt werden (Seite 52). <b>1–16:</b> Weist den angegebenen MIDI-Kanal (1–16) den Parts für die linke und für die rechte Hand zu. <b>OFF (nur LEFT CH):</b> Keine Kanaluweisung. Deaktiviert die Darstellung des Tastenbereichs für die linke Hand.
[2 ▲▼]	RIGHT CH (Rechter Kanal)	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Hiermit können Sie an der Position, an der der Song gestoppt wurde, einen Taktwechsel eingeben. Dieses Menü ist hilfreich, wenn der ausgewählte Song keine Tonarteinstellungen für die Notendarstellung enthält.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Mit dieser nützlichen Funktion können Sie die Notenauflösung in der Partitur steuern. So können Sie die Zeitwerte aller angezeigten Noten ändern oder korrigieren, so dass sie nach einem bestimmten Notenwert angeordnet werden. Achten Sie darauf, dass Sie den kleinsten Notenwert eingeben, der im Song vorkommt.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	Wählt aus den folgenden drei Arten die Art des Notennamens, der links von den Noten angegeben wird. Die Einstellungen hier sind verfügbar, wenn der Parameter NOTE ON/OFF weiter oben auf ON gestellt wurde.  <b>A, B, C:</b> Die Notennamen werden als Buchstaben angegeben (C, D, E, F, G, A, B) (Hinweis: „B“ entspricht in der deutschen Notenschrift der Note „H“). <b>FIXED DO:</b> Die Noten werden als Solmisationssilben in der gewählten Sprache angezeigt. <b>MOVABLE DO:</b> Die Noten werden als Solmisationssilben entsprechend der Intervalle auf der Tonleiter angezeigt und sind somit den der Tonart abhängig. Der Grundton wird als „Do“ angezeigt. In der Tonart G-Dur würde der Grundton Sol (G) beispielsweise als „Do“ angezeigt. Wie bei „Fixed Do“ hängt die Anzeige von der gewählten Sprache ab.



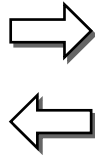
## Bearbeiten der Einstellungen für die Liedtextanzeige

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

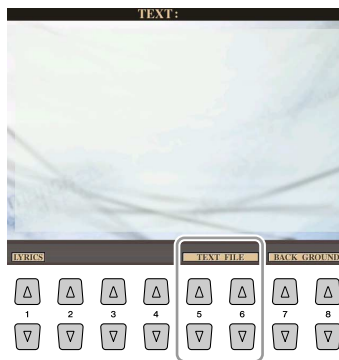
### Darstellung von Liedtext



Drücken Sie die Taste [1 ▲▼]



### Darstellung einer Text-Datei



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

#### HINWEIS

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

#### HINWEIS

Der Zeilenvorschub (oder „Wagenrücklauf“) erfolgt auf dem Instrument nicht automatisch. Wenn ein Satz aufgrund der begrenzten Größe des Displays unvollständig angezeigt wird, fügen Sie auf dem Computer einen Zeilenvorschub ein.

#### HINWEIS

Wenn das Hintergrundbild in den Song-Daten festgelegt ist, kann die Einstellung BACKGROUND nicht geändert werden.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Schaltet zwischen Liedtext-Darstellung (die Liedtexte des Songs werden angezeigt) und der Text-Darstellung um (eine auf einem Computer erstellte Textdatei wird angezeigt).
[2 ▲▼]	CLEAR (nur Textdarstellung)	Löscht den Text aus dem Display (die Textdaten selbst werden jedoch nicht gelöscht).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FIXED 16– PROPORTIONAL 28 (nur Textdarstellung)	Bestimmt den Texttyp (nicht proportional oder proportional) und die Schriftgröße. Nicht proportionale Schriftarten sind geeignet für die Anzeige von Liedtexten mit Akkordnamen, da die Positionen der Akkordnamen im Verhältnis zum entsprechenden Liedtext „fixiert“ sind. Die proportionale Anzeige eignet sich für die Anzeige von Liedtexten ohne Akkordnamen oder beschreibende Hinweise. Die Zahlen von 16–28 geben die Schriftgröße an. Dieses Menü erscheint nur, wenn eine Textdatei ausgewählt ist.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (Textdatei)	Öffnet das Display für die Textauswahl. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND	Ermöglicht das Umschalten des Hintergrundbildes für die Liedtext-/Textdarstellung. Drücken Sie nach der Auswahl die [EXIT]-Taste, um zum Liedtext-/Text-Display zurückzukehren.  <b>HINWEIS</b> Informationen zu verwendbaren Bilddateien erhalten Sie im Parameter MAIN PICTURE auf Seite 124.

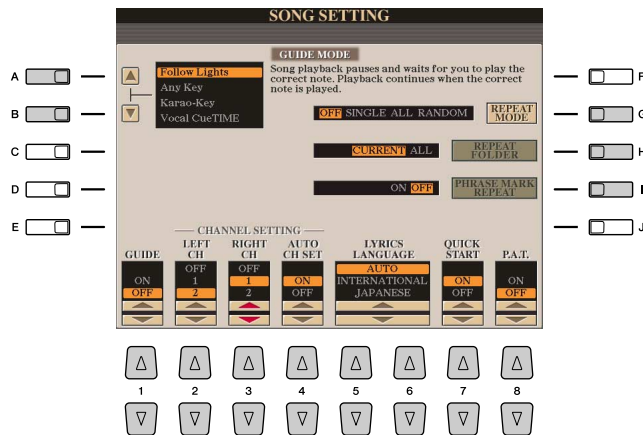
## Parameter für die Song-Wiedergabe (Wiederholungseinstellungen, Kanaleinstellungen, Guide-Funktion)

Der Tyros3 bietet eine Reihe von Song-Wiedergabefunktionen:

- Hören Sie sich Ihren Lieblings-Song immer wieder an (oder üben Sie dazu) – mit „Repeat Playback“ (wiederholte Wiedergabe).
- Spielen Sie alle Songs eines bestimmten Ordners ab – wiederholt oder in zufälliger Reihenfolge.
- Spielen Sie alle Songs in allen Ordnern ab. Jeder der SONG-Tasten [I] – [IV] sind mehrere Songs zugeordnet. Somit haben Sie eine große Zahl von Musiktiteln, die Sie zufällig oder der Reihe nach abspielen können.

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING



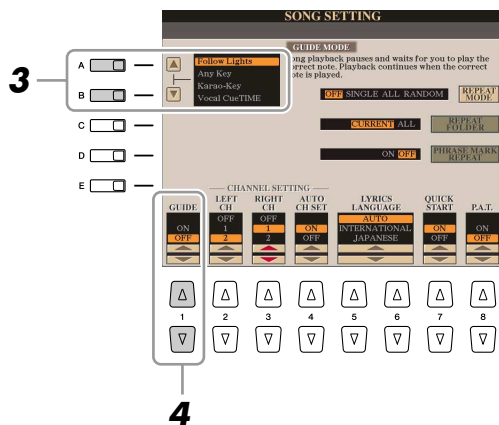
[A]/[B]	GUIDE MODE	Siehe <a href="#">Seite 53</a> .
[1 ▲▼]	GUIDE ON/OFF	
[G]	REPEAT MODE	Bestimmt die Methode der wiederholten Wiedergabe.  <b>OFF:</b> Spielt den ausgewählten Song und hält dann an. <b>SINGLE:</b> Spielt den ausgewählten Song mehrmals. <b>ALL:</b> Alle Songs im angegebenen Ordner werden wiederholt abgespielt. <b>RANDOM:</b> Alle Songs im angegebenen Ordner werden in zufälliger Reihenfolge wiederholt abgespielt.
[H]	REPEAT FOLDER (Wiederholordner)	Bestimmt das Verzeichnis, aus dem die Songs nacheinander abgerufen werden, wenn REPEAT MODE auf „ALL“ oder „RANDOM“ gesetzt ist. Ein „Verzeichnis“ ist in diesem Fall der Pfad, der für jede der SONG-Tasten [I] bis [IV] gespeichert ist.  <b>CURRENT:</b> Spielt nacheinander alle Songs des Ordners oder Verzeichnisses ab, das den aktuellen Song enthält, beginnend mit dem aktuell ausgewählten Song. <b>ALL:</b> Spielt alle Songs aus allen Verzeichnissen ab (die unter den SONG-Tasten [I] bis [IV] gespeichert sind). Die Wiedergabe startet mit dem momentan ausgewählten Song, wird mit den anderen Songs des aktuellen Verzeichnisses fortgesetzt, und danach werden die Songs der anderen Verzeichnisse abgespielt.
[I]	PHRASE MARK REPEAT	Eine „Phrase Mark“ (Phrasenmarkierung) ist ein vorprogrammiertes Event in manchen Song-Daten, das einen bestimmten Zeitabschnitt (eine Anzahl von Takten) im Song bezeichnet. Wenn eingeschaltet, wird der Abschnitt, der zur entsprechenden Nummer der Phrasenmarkierung gehört, wiederholt abgespielt.
[2 ▲▼]	LEFT CH (Linker Kanal)	Diese Parameter bestimmen, welcher MIDI-Kanal in den Song-Daten für die Guide-Funktion und die Notenschrift dem Part für die linke oder rechte Hand zugeordnet ist.
[3 ▲▼]	RIGHT CH (Rechter Kanal)	

[4 ▲▼]	AUTO CH SET (Kanäle automatisch festlegen)	Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, werden die MIDI-Kanäle für die Parts der rechten und linken Hand automatisch entsprechend der Vorprogrammierung in den kommerziell erhältlichen Song-Daten festgelegt. Normalerweise sollte diese Option aktiviert sein (ON).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (Textsprache)	Bestimmt die Sprache der angezeigten Liedtexte.  <b>AUTO:</b> Wenn die Sprache in den Song-Daten angegeben ist, werden die Song-Texte entsprechend dargestellt. Falls die Song-Daten keine Sprache enthalten, verhält sich dieser Parameter wie bei der Einstellung INTERNATIONAL (siehe unten). <b>INTERNATIONAL:</b> Behandelt die angezeigten Song-Texte als westliche Sprache. <b>JAPANESE:</b> Behandelt die angezeigten Song-Texte entsprechend der japanischen Sprache.
[7 ▲▼]	QUICK START (Schnellstart)	Bei einigen im Handel erhältlichen Song-Daten wurden bestimmte, den Song betreffende Einstellungen (z. B. Voice-Auswahl, Lautstärke usw.) im ersten Takt, aber vor den eigentlichen Notendaten aufgenommen. Wenn Quick Start aktiviert ist (ON), werden vom Tyros3 alle Anfangsdaten, die keine Noten sind, mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit gelesen, woraufhin der Song mit dem Tempo wiedergegeben wird, das für die erste Note im Song gilt. Dies ermöglicht den schnellstmöglichen Start der Wiedergabe mit einer minimalen Pause zum Lesen der Daten.
[8 ▲▼]	P.A.T. (Performance Assistant; Spiel-Assistent)	Siehe <a href="#">Seite 55</a> .

## Spiel- und Gesangsübungen mit Hilfe der Guide-Funktion

Die Guide-Funktionen bieten praktische Lern- und Übungshilfen, mit denen Sie das Instrument beherrschen lernen können. Durch Drücken der [SCORE]-Taste können Sie eine Notendarstellung für den Song aufrufen. Sie zeigt Ihnen die zu spielenden Noten und gibt auch an, wann sie zu spielen sind, was das Lernen vereinfacht. Der Tyros3 bietet außerdem praktische Hilfen für Gesangsübungen, mit denen das Tempo der Song-Wiedergabe automatisch an Ihren Gesang angepasst wird (wenn Sie in ein angeschlossenes Mikrofon singen).

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



Es gibt vier Arten von Guide-Funktionen: zwei dienen dem Spiel auf der Tastatur, und zwei sind für Gesangsübungen geeignet.

#### Guide-Menü zum Üben auf der Tastatur

- **Follow Lights:** Wenn diese Funktion ausgewählt wird, schaltet die Song-Wiedergabe auf Pause, und wartet darauf, dass Sie die Noten richtig spielen. Werden die richtigen Noten gespielt, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt. Follow Lights wurde für die Clavinova-Serie von Yamaha entwickelt. Diese Funktion wird zu Übungszwecken verwendet; dabei zeigen in die Tastatur integrierte Lämpchen an, welche Noten gespielt werden müssen. Der Tyros3 ist zwar nicht mit diesen Lämpchen ausgestattet, aber Sie können dieselbe Funktion verwenden, wenn Sie den Anzeigen in der abgebildeten Notation mit der Song-Score-Funktion folgen.
- **Any Key:** Mit dieser Funktion („Jede Taste“) können Sie die Melodie eines Songs durch Drücken einer einzigen Taste im Rhythmus spielen (jede Taste kann dafür benutzt werden). Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie irgendeine Taste anschlagen. Schlagen Sie einfach eine Taste auf dem Keyboard an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.

#### Guide-Menü für Gesangsübungen

- **Karao-Key:** Mit dieser Funktion („Karaoke-Taste“) können Sie das Timing der Song-Wiedergabe mit nur einem Finger steuern, während Sie dazu singen. Das ist praktisch, wenn Sie zu Ihrem eigenen Spiel singen. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Schlagen Sie einfach eine (beliebige) Taste auf der Tastatur an, und die Song-Wiedergabe wird fortgesetzt.
- **Vocal Cue Time:** Mit dieser Funktion können Sie das Singen in der richtigen Tonhöhe üben. Die Song-Wiedergabe hält an und wartet darauf, dass Sie singen. Wenn Sie in der richtigen Tonhöhe singen, wird die Song-Wiedergabe fortgesetzt.

**4** Schalten Sie die Guide-Funktion mit der Taste [1 ▲▼] ein.

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

**6** Drücken Sie die SONG-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe zu starten.

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

**7** Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die [STOP]-Taste.

#### HINWEIS

Sie können die Guide-Einstellungen als Teil der Song-Daten speichern (Seite 65). Bei Songs, in denen die Guide-Einstellungen gespeichert wurden, werden bei Auswahl des Songs die Guide-Funktion automatisch eingeschaltet und die entsprechenden Einstellungen aufgerufen.

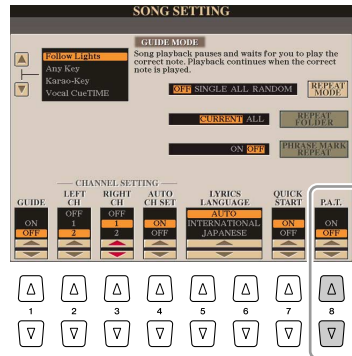
# Wiedergabe von Begleitparts mit dem Spielfassistenten

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

## HINWEIS

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

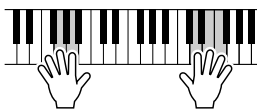
- 1 Wählen Sie einen Song aus.**
- 2 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**  
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼], um die Funktion [P.A.T.] (Spielfassistenten-Technik) einzuschalten.**



- 4 Drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE] (Wiedergabe/Pause), um die Wiedergabe zu starten.**
- 5 Spielen Sie auf der Tastatur.**

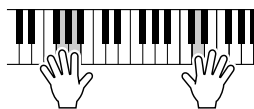
Das Instrument passt Ihr Spiel auf der Tastatur automatisch an die Song-Wiedergabe und dessen Akkorde an, egal welche Tasten Sie anschlagen. Es ändert sogar den Sound je nach Art Ihres Spiels. Spielen Sie auf die drei verschiedenen Arten, die unten aufgeführt sind.

- **Beidhändiges Spiel mit der linken und rechten Hand (Methode 1).**



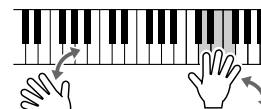
Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

- **Beidhändiges Spiel mit der linken und rechten Hand (Methode 2).**



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

- **Abwechselndes Spiel mit der linken und rechten Hand.**



Spielen Sie drei Noten gleichzeitig mit der rechten Hand.

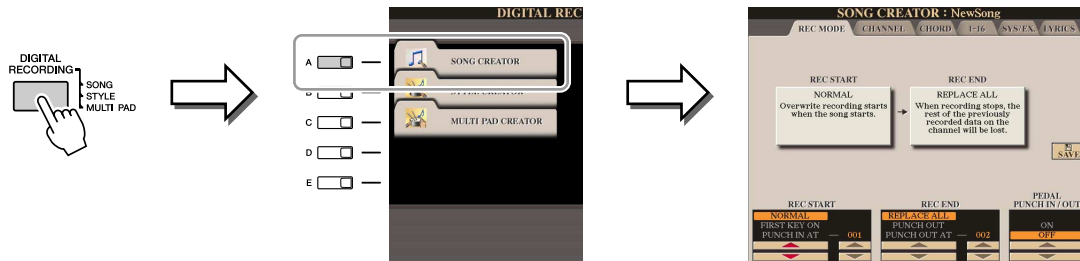
- 6 Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die [STOP]-Taste.**
- 7 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼], um die Funktion [P.A.T.] auszuschalten.**

# Erstellen/bearbeiten von Songs (Song Creator)

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

Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR



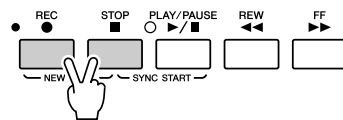
Es gibt sechs „Seiten“ („Registerkarten“) im Song-Creator-Display.

- **REC MODE** ..... Nimmt einen neuen Song auf. Siehe Seite 61.
- **CHANNEL** ..... Bearbeitet Kanal-Events. Siehe Seite 63.
- **CHORD** ..... Nimmt die Akkorde und Sections im Timing auf (Seite 59) oder bearbeitet diese (Seite 67).
- **1-16** ..... Nimmt die Melodien auf (Step Recording; siehe unten), oder bearbeitet aufgenommene Melodien (Seite 67).
- **SYS/EX** ..... Bearbeitet systemexklusive Events. Siehe Seite 67.
- **LYRICS** ..... Eingabe/Bearbeitung von Liedtexten. Siehe Seite 68.

## Aufnahmen von Melodien (Step Recording):

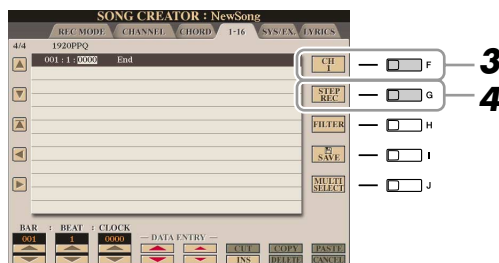
**1** Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [STOP].

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



**2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀▶] 1-16







**3** Drücken Sie die Taste [F], um den Kanal für die Aufnahme auszuwählen.

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

## 5 Starten Sie die Einzelschrittaufzeichnung.

Wenn eine Note eingegeben wird, wird deren Zeitpunkt (Takt: Schlag: Clock-Impuls), der Name der Note, deren Velocity-Wert und klingende Länge in Listenform angezeigt.

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

### Beispiel für Step Recording – Melodien

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

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



- 1** Drücken Sie die Taste [G], um „f,“ auszuwählen.
- 2** Drücken Sie die Taste [H], um „Tenuto“ auszuwählen.
- 3** Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „punktiert“ („dotted“) auszuwählen.
- 4** Drücken Sie die Taste [6 ▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.
- 5** Spielen Sie die Taste C3.  
Die erste Note wird eingegeben.
- 6** Drücken Sie die Taste [I], um als Notentyp „normal“ auszuwählen.
- 7** Drücken Sie die Taste [7 ▲▼], um als Notenlänge die Achtelnote auszuwählen.
- 8** Spielen Sie die Taste D3.  
Die zweite Note wird eingegeben.
- 9** Drücken Sie die [H]-Taste, um „Staccato“ auszuwählen.
- 10** Drücken Sie die Taste [6 ▲▼], um als Notenlänge die Viertelnote auszuwählen.
- 11** Spielen Sie nacheinander die Tasten E3 und F3.  
Der erste Takt ist nun vollständig eingegeben.
- 12** Drücken Sie die Taste [6 ▲▼], um eine Viertelpause einzugeben.  
Um die Pause einzugeben, benutzen Sie die Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. (Drücken Sie die Taste einmal, um den Pausenwert auszuwählen, und dann noch einmal, um die Pause tatsächlich einzugeben.) Daraufhin erscheint eine Pause des angegebenen Notenwerts.
- 13** Drücken Sie die [G]-Taste, um „mp“ auszuwählen.
- 14** Drücken Sie die [H]-Taste, um „Normal“ auszuwählen.
- 15** Halten Sie G3 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [6 ▲▼].  
Lassen Sie G3 noch nicht los. Halten Sie die Taste gedrückt, während Sie die folgenden Schritt ausführen.
- 16** Spielen und halten Sie die Taste G3, und schlagen Sie die Taste C4 an.  
Lassen Sie die Tasten G3 und C4 noch nicht los. Halten Sie die Tasten gedrückt, während Sie den folgenden Schritt ausführen.
- 17** Halten Sie G3 und C4 auf der Tastatur fest, und drücken Sie die Taste [5 ▲▼].
- 18** Drücken Sie die Taste [STOP] (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [PLAY/PAUSE] an.



NÄCHSTE SEITE

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

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

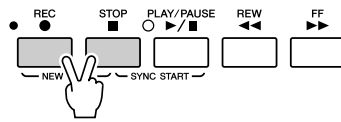
**⚠ VORSICHT**

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

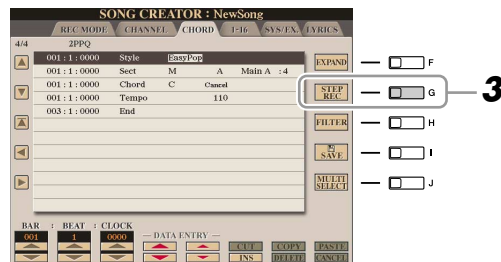
## Aufzeichnen von Akkorden (Step Recording)

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

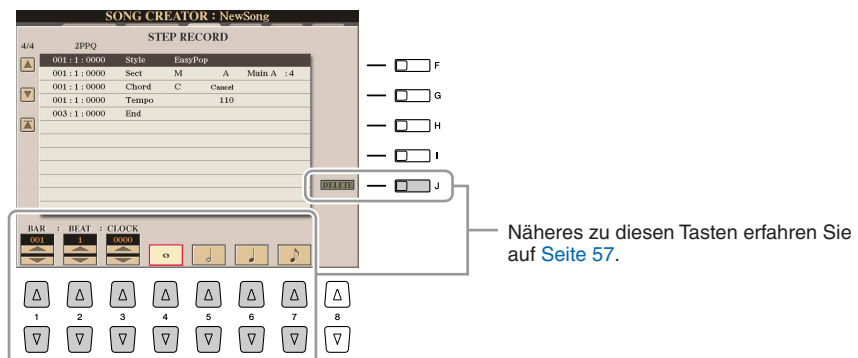
**1** Drücken Sie gleichzeitig die SONG-Tasten [REC] und [STOP].  
Ein leerer Song („New Song“) wird für die Aufnahme zur Verfügung gestellt.



**2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.  
[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] CHORD



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



**4** Starten Sie die Einzelschrittaufzeichnung.

Beispiel für Step Recording – Akkorde

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

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

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

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

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

**4** Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [BREAK].

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

**6** Spielen Sie im Tastaturbereich für die Begleitung die Akkorde F und G7.

**7** Drücken Sie die STYLE-CONTROL-Taste [MAIN B].

- 8 Drücken Sie die Taste [4 ▲▼], um als Notenlänge die ganze Note auszuwählen.
- 9 Spielen Sie den Akkord C im Tastaturbereich für die Begleitung.
- 10 Drücken Sie die Taste [STOP] (oder drücken Sie Taste [C]), um zum Anfang des Songs zurückzukehren, und hören Sie sich dann den neu eingegebenen Song mit der Taste [PLAY/PAUSE] an.
- 11 Drücken Sie die Taste [EXIT], um das Step-Recording-Display zu verlassen.
- 12 Drücken Sie die Taste [F] (EXPAND), um die eingegebene Akkord-Änderung in die Song-Daten einzufügen.
- 13 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um den Speichervorgang auszuführen.

**⚠ VORSICHT**

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

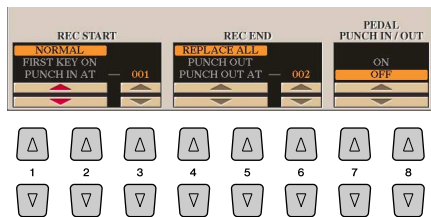
## Neuaufzeichnung eines bestimmten Abschnitts – Punch In/Out

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

**1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.**

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] REC MODE

**2 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Aufnahme fest.**



[1 ▲▼]–  
[3 ▲▼]

REC START  
(Punch In)

Legt den Punch-In-Zeitpunkt fest.

**NORMAL:** Die Aufnahme beginnt mit dem Überschreiben, wenn Sie SONG-Taste [PLAY/PAUSE] drücken, oder wenn Sie im Bereitschaftsmodus des Synchronstarts auf der Tastatur spielen.

**FIRST KEY ON:** Der Song wird normal abgespielt, und die überschreibende Aufnahme beginnt, sobald Sie auf der Tastatur spielen.

**PUNCH IN AT:** Der Song wird normal abgespielt bis zum Beginn des angegebenen Punch-In-Taktes, wo dann das Überschreiben beginnt. Sie können den Punch-In-Takt durch Drücken der Taste [3 ▲▼] festlegen.

<p>[4 ▲▼]– [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Punch Out)</p>	<p>Legt den Punch-Out-Zeitpunkt fest.</p> <p><b>REPLACE ALL:</b> Löscht alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wird.</p> <p><b>PUNCH OUT:</b> Die Song-Position, an der die Aufnahme gestoppt wird, wird als Punch-Out-Punkt definiert. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten.</p> <p><b>PUNCH OUT AT:</b> Die überschreibende Aufnahme läuft bis zum Beginn des Punch-Out-Taktes (der mit der entsprechenden Display-Taste festgelegt wurde), wo dann die Aufzeichnung beendet und die normale Wiedergabe fortgesetzt wird. Durch diese Festlegung bleiben alle Daten nach dem Punkt, an dem die Aufnahme beendet wurde, erhalten. Sie können den Punch-Out-Takt durch Drücken der Taste [6 ▲▼] festlegen.</p>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT</p>	<p>Wenn hier ON eingestellt ist, können Sie die Punch-In- und Punch-Out-Punkte mit Fußpedal 2 bestimmen. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie durch Drücken (und Halten) von Fußpedal 2 die Punch-In-Aufnahme starten und sie durch Loslassen des Pedals beenden (Punch Out). Sie können den Fußschalter 2 beliebig oft drücken und loslassen, um die Punch-In/Out-Vorgänge der Aufnahme zu steuern. Beachten Sie, dass die aktuelle Funktionszuweisung für Fußpedal 2 aufgehoben wird, wenn die die Funktion „Pedal Punch In/Out“ eingeschaltet wird (ON).</p> <p><b>HINWEIS</b> Die Pedalfunktion Punch In/Out kann je nach dem an das Instrument angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. Falls erforderlich, können Sie die Polarität des Pedals umkehren (Seite 109).</p>

**3** Wählen Sie bei gehaltener SONG-Taste [REC] mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] und [C]/[D] die gewünschte Spur aus.

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

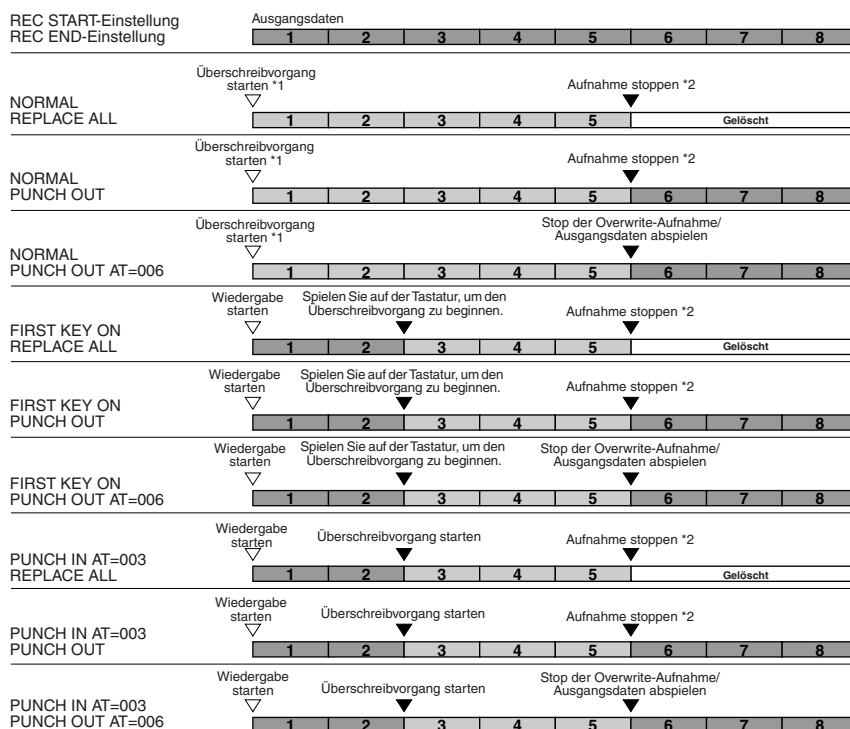
Spielen Sie ab Punch-In-Punkt auf der Tastatur und beenden Sie die Aufzeichnung beim Punch-Out-Punkt.

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

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

Der Tyros3 bietet verschiedene Möglichkeiten, die Punch-In/Out-Funktion zu nutzen. Die nachfolgenden Abbildungen zeigen mehrere Situationen, in denen ausgewählte Takte in einer 8-taktigen Phrase erneut aufgenommen werden.

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

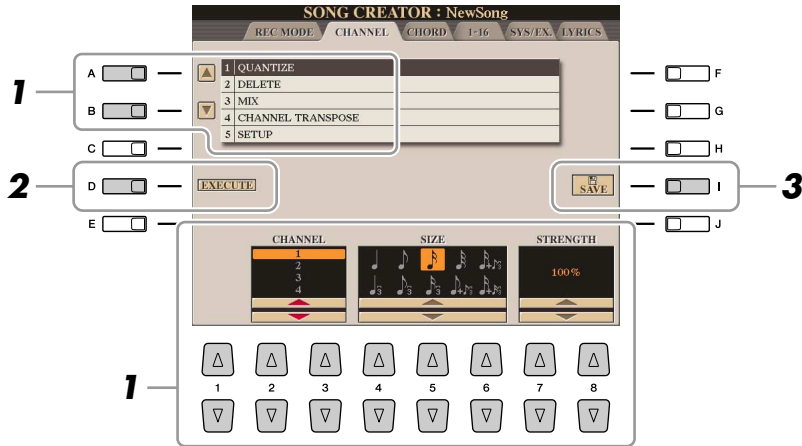


\*1 Um das Überschreiben der Takte 1–2 zu vermeiden, beginnen Sie die Aufnahme bei Takt 3.

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

■ Vorher aufgezeichnete Daten  
 ■ Neu aufgezeichnete Daten  
 □ Gelöschte Daten

## Bearbeiten von Kanal-Events



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

Näheres zum Edit-Menü und den möglichen Einstellungen finden Sie auf [Seite 64](#).

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

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

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

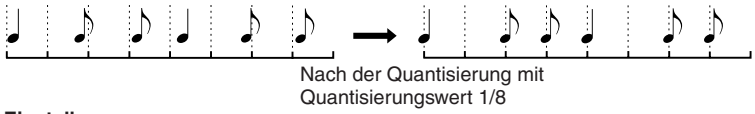
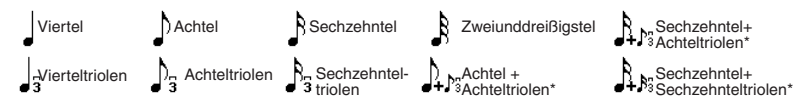
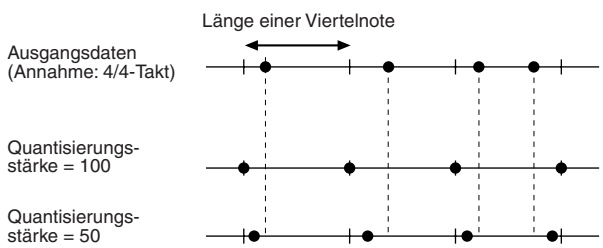
### **⚠ VORSICHT**

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

## ● 1 QUANTIZE

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL (Kanal)	Bestimmt, welcher MIDI-Kanal der Song-Daten quantisiert werden soll.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	SIZE (Größe)	<p>Dient der Auswahl des Quantisierungswerts (Auflösung). Um optimale Resultate zu erhalten, sollten Sie den Quantisierungswert auf den kleinsten Notenwert des Kanals setzen. Wenn zum Beispiel Achtelnoten des Kanals die kürzesten sind, sollten Sie als Quantisierungswert die Achtelnote wählen.</p>  <p><b>Einstellungen:</b></p>  <p>Die drei mit Sternchen (*) markierten Quantize-Einstellungen sind besonders praktisch, da hierdurch zwei verschiedene Notenwerte gleichzeitig quantisiert werden können. Wenn zum Beispiel im selben Kanal Achtelnoten und Achteltriolen vorkommen, werden bei Quantisierung nur der Achtelnoten alle Noten im Kanal gleichmäßig zu Achtelnoten quantisiert, wodurch der Trioleneffekt völlig eliminiert würde. Wenn Sie jedoch den Quantisierungswert Achtelnote + Achteltriole verwenden, werden beide Notenwerte korrekt quantisiert.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH	<p>Legt den prozentualen Grad der Quantisierung fest. Eine Einstellung von 100% bewirkt ein exaktes Timing. Ist der ausgewählte Wert kleiner als 100%, werden die Noten nur um den angegebenen Prozentsatz auf die entsprechenden Taktschläge zu bewegt. Durch die Auswahl eines Quantize-Werts von weniger als 100% erhalten Sie einen „menschlichen Touch“ in der Aufnahme.</p> 

## ● 2 DELETE

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



### ● 3 MIX

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

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

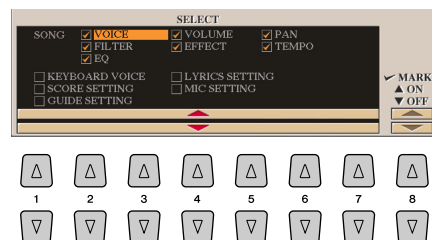
### ● 4 CHANNEL TRANSPOSE

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

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

### ● 5 SETUP

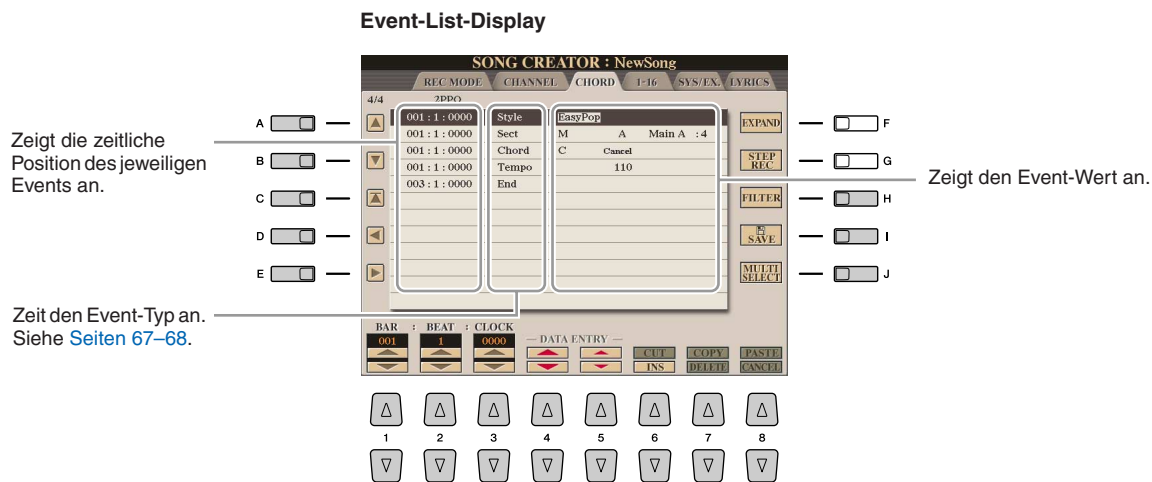
Die aktuellen Einstellungen des Mixing-Console-Displays und andere Bedienfeldeinstellungen können am Song-Anfang als Setup-Daten gespeichert werden. Diese Mischspult- und Bedienfeldeinstellungen werden automatisch abgerufen, wenn die Song-Wiedergabe gestartet wird.



[1 ▲▼]– [7 ▲▼]	SELECT	<p>Legt fest, welche Wiedergabemerkmale und funktionen automatisch mit dem ausgewählten Song aufgerufen werden. Die hier ausgewählten Einträge lassen sich nur am Song-Anfang aufnehmen, außer der KEYBOARD VOICE.</p> <p><b>SONG:</b> Speichert die Tempoeinstellung und alle im Mischpult vorgenommenen Einstellungen.</p> <p><b>KEYBOARD VOICE:</b> Zeichnet die aktuellen Bedienfeldeinstellungen auf, einschließlich der Voice-Auswahl für die Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT) und deren Status (ON/OFF). Die hier aufgezeichneten Bedienfeldeinstellungen sind identisch mit den durch die „One Touch Setting“ gespeicherten Einstellungen. Dies kann an jeder Stelle des Songs aufgenommen werden.</p> <p><b>SCORE SETTING:</b> Speichert die Einstellungen für die Notendarstellung.</p> <p><b>GUIDE SETTING:</b> Zeichnet die Einstellungen der Guide-Funktionen einschließlich der Einstellung Guide ON/OFF auf.</p> <p><b>LYRICS SETTING:</b> Speichert die Einstellungen für die Anzeige des Gesangstextes.</p> <p><b>MIC SETTING:</b> Zeichnet die Einstellungen für Mikrofon und Vocal Harmony im Mixing-Console-Display auf.</p>
[8 ▲]	MARK ON	Markiert das zugehörige Kästchen mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Markierte Elemente werden im Song aufgenommen.
[8 ▼]	MARK OFF	

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

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



[A]/[B]		Bewegt den Cursor nach oben und unten und markiert das gewünschte Event.
[C]		Bewegt den Cursor an den Anfang des Songs.
[D]/[E]		Bewegt den Cursor nach links/rechts und wählt den gewünschten Parameter für das markierte Event aus.
[H]	FILTER	Ruft das Filter-Display auf ( <a href="#">Seite 68</a> ), in dem Sie die Events auswählen können, die in der Event-Liste angezeigt werden sollen.
[I]	SAVE	Drücken Sie hier, um die bearbeiteten Daten zu speichern.
[J]	MULTI SELECT	Indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie die Tasten [A]/[B] verwenden, können Sie mehrere Events gleichzeitig auswählen.
[1 ▲▼]	BAR	Bestimmt die Position (Takt/Schlag/Clock-Impuls) der Daten. Ein Clock-Impuls entspricht 1/1920stel einer Viertelnote.
[2 ▲▼]	BEAT	
[3 ▲▼]	CLOCK	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY	Stellt den Event-Wert ein. Für die Grobeinstellung verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]. Für die Feineinstellung verwenden Sie die Tasten [5 ▲▼] oder das [DATA ENTRY]-Rad.
[6 ▲]	CUT	Führt den Vorgang Ausschneiden/Kopieren/Einfügen/Löschen aus.
[7 ▲]	COPY	
[7 ▼]	DELETE (Löschen)	
[8 ▲]	PASTE	
[6 ▼]	INS (INSERT)	Fügt ein neues Event ein.
[8 ▼]	CANCEL (Abbrechen)	Bricht die Bearbeitung ab und stellt den ursprünglichen Wert wieder her.

### ● Akkord-Events (CHORD-Seite)

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

### ● Noten-Events (Seiten 1–16)

Note	Eine einzelne Note in einem Song. Enthält die Notenummer, die der gespielten Tonart entspricht, sowie einen Wert für die Anschlagsstärke (Velocity), die aussagt, wie stark eine Taste angeschlagen wird, und einen Wert für die Notenlänge (Gate Time).
Ctrl (Controller)	Einstellungen zur Steuerung der Voice, wie Lautstärke, Panorama, Filter und Effekttiefe (bearbeitet über den Mischpult, wie auf <a href="#">Seite 93</a> beschrieben), usw.
Prog (Programmwechsel)	MIDI-Programmwechselnummer für die Auswahl einer Voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Daten für die fortlaufende Tonhöhenveränderung einer Voice. Dieses Event wird bei Bewegung des PITCH-BEND-Rades erzeugt.
A.T. (Aftertouch)	Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird.

### ● Systemexklusive Events (SYS/EX.-Seite)

ScBar (Score Start Bar)	Legt den ersten Takt eines Songs fest.
Tempo	Legt den Tempo-Wert fest.
Time (Taktmaß)	Legt die Taktart fest.
Key (Tonart)	Legt die Tonart wie auch die Dur-/Moll-Einstellungen für die Notendarstellung im Display fest.
XGPrm (XG-Parameter)	Hier können Sie verschiedene Änderungen an den XG-Parametern im Detail vornehmen. Weitere Einzelheiten erhalten Sie in der Datenliste unter „MIDI-Datenformat“. Die Datenliste ist auf der Website von Yamaha verfügbar.
SYS/EX. System Exclusive	Zeigt die systemexklusiven Daten im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Meta (Meta-Event)	Zeigt die im Song vorhandenen SMF-Meta-Events an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
Marker (Song Position Marker)	Zeigt die Song-Positions-Marker (SPJ-01 bis 04) im Song an. Bedenken Sie, dass Sie hier keine neuen Daten erzeugen oder den Inhalt der bestehenden Daten ändern können. Statt dessen können Sie Daten löschen, ausschneiden, kopieren und einfügen.
HDR (HDR-Wiedergabesteuerung)	Hiermit wird die Wiedergabe von Audio-Songs über Song-Daten gesteuert. Dieses Event wird verwendet, um einen MIDI-Song und einen Audio-Song nacheinander wiederzugeben; der Audio-Song kann nicht zur Wiedergabe des MIDI-Songs synchronisiert werden.

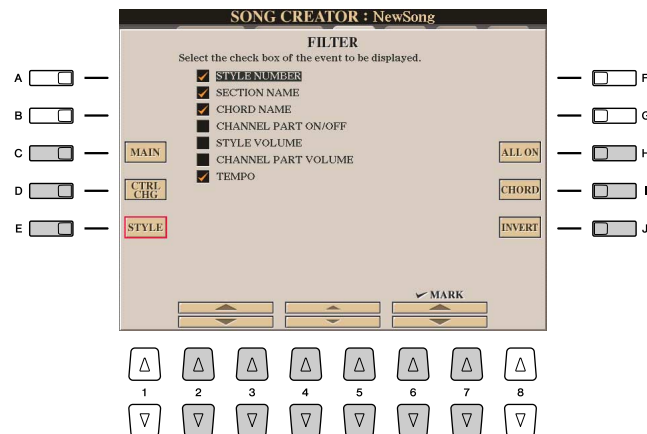
## ● Liedtexte-Events (LYRICS-Seite)

Name	Erlaubt die Eingabe des Song-Namens.
Lyrics	Ermöglicht die Eingabe des Song-Texts.
Codes	<b>CR:</b> Fügt einen Zeilenumbruch in den Gesangstext ein. <b>LF:</b> Löscht den aktuell angezeigten Liedtext und zeigt die nächsten Textdaten an.

### Anzeigen bestimmter Event-Typen

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

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



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

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

## Songpositionsmarken bearbeiten

In diesem Abschnitt geht es um zwei zusätzliche Marker-bezogene Funktionen und Details. Grundsätzliche Informationen zum Einsatz von Markern zur Sprungnavigation und für Wiedergabeschleifen finden Sie in der Bedienungsanleitung.

### ● Sprungmarken

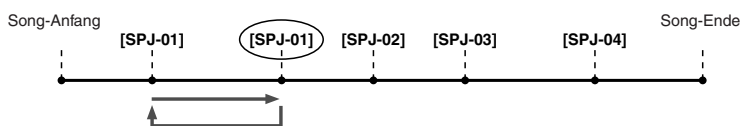
Die in der Bedienungsanleitung erwähnten Marken heißen auch „Sprungmarken“. Im Event-List-Display werden sie als „SPJ-01“–„SPJ-04“ bezeichnet (Seite 67). In der Event-Liste können diese Events beliebig an andere Positionen verschoben und sogar kopiert werden, um identische Marker-Nummern an anderen Positionen zu erzeugen. Wenn die gleiche Markennummer an verschiedenen Song-Positionen auftaucht, wird die jeweils letzte als „Loop End Marker“ (Schleifenendmarkierung; siehe unten) interpretiert.

### ● Loop-Ende-Marker (Schleifenendmarkierung)

Loop End Markers können benutzt werden, um zusätzliche Marken in Song-Daten einzufügen und dadurch noch höhere Vielseitigkeit zu bieten. Schleifenendmarkierungen werden in der Event-Liste (nicht mit den Tasten [SP1] bis [SP4] auf dem Bedienfeld) erzeugt, indem einfach ein „SPJ“-Jump-Marker-Event an eine andere Position im Song kopiert wird.

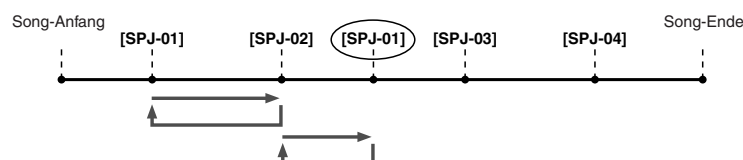
Für grundlegende Informationen zur Schleifenwiedergabe zwischen zwei Sprungmarkierungen lesen Sie bitte in der Bedienungsanleitung nach. Die folgenden Beispiele zeigen, wie Schleifenendmarkierungen bei der Song-Wiedergabe benutzt werden können.

#### Beispiel 1



- Wenn die aktuelle Song-Position sich zwischen den beiden SPJ-01-Punkten befindet, bewirkt das Einschalten von [LOOP] einen Wiedergabe-Loop zwischen diesen Punkten.
- Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-02 befindet, und [LOOP] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum ersten SPJ-01-Punkt und läuft in der Schleife zwischen den SPJ-01-Punkten.

#### Beispiel 2



- Wenn der Song zwischen dem SPJ-02-Punkt und dem zweiten SPJ-01-Punkt läuft, bewirkt das Einschalten von [LOOP] eine Wiedergabeschleife zwischen diesen Punkten.
- Wenn die [LOOP]-Taste eingeschaltet wird, während der Song zwischen dem Song-Anfang und SPJ-02 läuft, wird die Loop zwischen SPJ-01 und SPJ-02 wiedergegeben.
- Wenn sich die Song-Wiedergabe zwischen dem zweiten SPJ-01-Punkt und SPJ-03 befindet, und [LOOP] wird eingeschaltet, springt die Wiedergabe zurück zum Punkt SPJ-02 und läuft in der Schleife zwischen SPJ-02 und dem zweiten SPJ-01-Punkt (Loop End Marker).

Die Loop-Ende-Marker in den obigen Beispielen sind immer identisch mit den Events, von denen sie kopiert wurden – einzig die Position des kopierten Markers macht die unterschiedliche Funktion aus.

Bei der Song-Wiedergabe werden die Marken, die als „SPJ-xxxx“ (xxxx: jedes Zeichen zwischen 01 und 04 und jede Zeichenanzahl ist OK) als Loop End Markers behandelt. Da Sie in der Event-Liste im Song Creator die Marker nicht beliebig benennen können, beachten Sie die obigen Anweisungen zur Erzeugung neuer Marken. Mit Sequenzerprogrammen auf einem Computer können Sie jedoch neue Marker erzeugen und beliebig benennen. Wenn Sie Marker auf diese Weise benennen, können Sie Loop-Ende-Marker und Jump-Marker in der Event-Liste leicht unterscheiden.

#### HINWEIS

Probleme mit der Loop-Wiedergabe können auftreten, wenn Markierungen zu dicht aufeinander folgen.

#### HINWEIS

Wenn die Effekteinstellungen am Sprungziel (die Position, zu der die Wiedergabe springt) anders sind als am „Absprung“, können Störungen oder Aussetzer im Klang auftreten. Dies liegt daran, dass die Leistungsgrenze der Effektprozessoren des Tyros3 erreicht ist.

#### HINWEIS

Wenn Sie die Guide-Funktion (Seite 53) zusammen mit Sprüngen benutzen, bedenken Sie, dass die Guide-Anzeigen eventuell nicht genau so schnell umspringen wie die Wiedergabeposition.

# Multi-Pads

## – Hinzufügen von Musikphrasen zu Ihrem Spiel –

### Inhalt

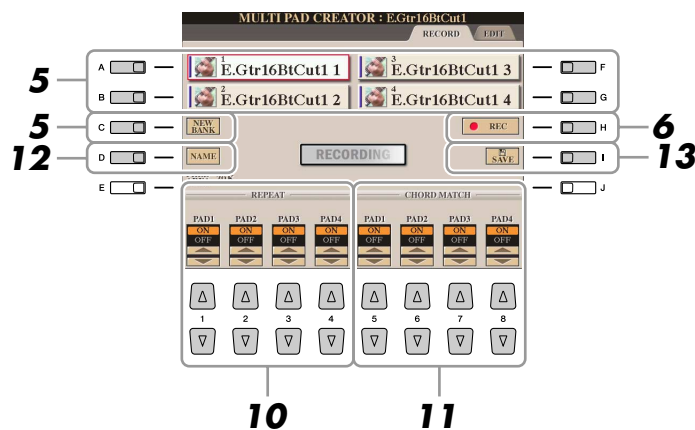
<b>Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator).....</b>	<b>70</b>
• Multi-Pad-Echtzeitaufnahme .....	70
• Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT) .....	71
<b>Bearbeiten von Multi-Pads .....</b>	<b>72</b>

## Erstellen von Multi-Pads (Multi Pad Creator)

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

### Multi-Pad-Echtzeitaufnahme

- 1 Wählen Sie in dem Display, das mit der MULTI-PAD-CONTROL-Taste [SELECT] aufgerufen wird, eine Multi-Pad-Bank aus, die Sie bearbeiten oder neu erstellen möchten.
- 2 Drücken Sie die Taste [DIGITAL RECORDING].
- 3 Drücken Sie die Taste [C], um das Multi-Pad-Creator-Display aufzurufen.



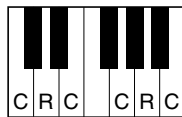
- 4 Falls notwendig, wählen Sie die gewünschte Voice mit den VOICE-Kategoriewahlstasten aus.  
Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um zum vorhergehenden Display zurückzukehren.
- 5 Drücken Sie eine der Tasten [A], [B], [F] oder [G], um das aufzunehmende Multi-Pad auszuwählen. Wenn Sie völlig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

## 7 Starten Sie die Aufnahme.

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

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

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



C = Akkordnote  
C, R = Empfohlene Note

### HINWEIS

Die SA-, SA2- und Organ-Flute-Voices lassen sich nicht aufzeichnen. Wenn eine dieser Voices für den Part RIGHT 1 eingestellt ist, wird sie durch eine Piano-Voice ersetzt.

## 8 Beenden Sie die Aufnahme.

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

## 9 Spielen Sie Ihre neu aufgenommene Phrase ab, indem Sie die entsprechende MULTI-PAD-Taste [1]–[4] drücken. Wenn Sie die Phrase noch einmal aufnehmen möchten, wiederholen Sie die Schritte 6–8.

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

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

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

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

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

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

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

### HINWEIS

Mit dem folgenden Symbol (Hand auf Griffbrett) gekennzeichnete Multi-Pads wurden mit der Guitar NTT (Seite 46) erzeugt, um den natürlichen Akkordklang der Gitarre nachzubilden. Daher kann es sein, dass die Multi-Pads, wenn die Einstellung „Chord Match“ deaktiviert ist, nicht richtig klingen.



## Multi-Pad-Einzelschrittaufnahme (EDIT)

Die Einzelschrittaufnahme kann auf der Seite EDIT ausgeführt werden. Nachdem Sie in Schritt 5 auf Seite 70 ein Multi-Pad ausgewählt haben, drücken Sie die TAB-Taste [▶], um die Seite EDIT auszuwählen.

Die EDIT-Seite enthält die Event-Liste, mit deren Hilfe Sie Noten mit absolut präzisiertem Timing aufzeichnen können. Dieses Verfahren der Einzelschrittaufnahme (Step Recording) ist im Wesentlichen mit dem der Song-Aufnahme identisch (Seiten 56–59), mit Ausnahme der folgenden Punkte:

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



## Bearbeiten von Multi-Pads

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

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



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

Näheres zur Namensgebung und Löschvorgängen erfahren Sie im Abschnitt über die grundsätzliche Bedienung in der Bedienungsanleitung.

### Kopieren eines Multi-Pads

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

# Music Finder

– Abrufen idealer Einstellungen für Ihre Musik –

## Inhalt

<b>Erstellen einer Auswahl von Lieblings-Datensätzen . . . . .</b>	<b>73</b>
<b>Bearbeiten von Datensätzen . . . . .</b>	<b>74</b>
<b>Speichern von Datensätzen in einer einzigen Datei . . . . .</b>	<b>75</b>
• Aufrufen der Music-Finder-Datensätze, die unter USER/HD/USB gespeichert wurden . . . . .	75
<b>Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet . . . . .</b>	<b>76</b>

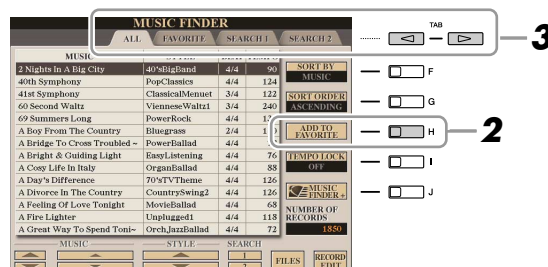
## Erstellen einer Auswahl von Lieblings-Datensätzen

So praktisch die Suchfunktion auch sein mag, um die Tiefen des Music Finder zu ergründen – Sie möchten vielleicht dennoch einen „Ordner“ mit den von Ihnen bevorzugten Datensätzen (Favoriten) erstellen, damit Sie aus dieser persönlichen Auswahl schnell alle diejenigen Styles und Einstellungen aufrufen können, die Sie während des Spiels am Häufigsten verwenden.

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

### HINWEIS

Sie können die Einträge mit der Taste [F] (SORT BY) sortieren, oder mit den Tasten [6 ▲▼] (SEARCH 1/2) nach bestimmten Einträgen suchen. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung.



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

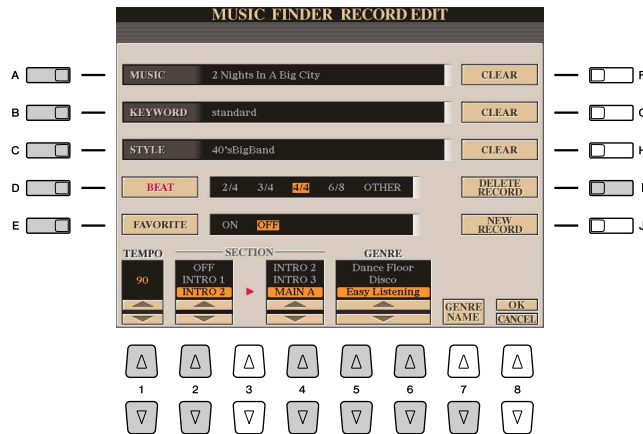
### Löschen von Datensätzen im FAVORITE-Display

- 1** Markieren Sie auf der Seite FAVORITE den zu löschenden Datensatz.
- 2** Drücken Sie die Taste [H] (DELETE FROM FAVORITE).

# Bearbeiten von Datensätzen

Sie können einen neuen Datensatz erstellen, indem Sie einen aktuell ausgewählten Datensatz bearbeiten. Es können bis zu 2500 Datensätze (einschließlich interner Datensätze) eingetragen werden.

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



[A]	MUSIC	Bearbeitet den Namen und den Schlüsselbegriff (Keyword) des Songs. Durch Drücken einer dieser Tasten wird das Einblendfenster zur Eingabe eines Song-Namens/Schlüsselbegriffs aufgerufen. Wenn Sie die eingegebenen Kriterien (Titel/ Schlüsselbegriff) löschen möchten, drücken Sie die entsprechende Taste [F]/[G] (CLEAR).
[B]	KEYWORD (Schlüsselbegriff)	
[C]	STYLE	Schaltet den Style um. Durch Drücken dieser Taste wird das Auswahl-Display für Styles aufgerufen. Drücken Sie nach der Auswahl des gewünschten Styles die [EXIT]-Taste, um zum EDIT-Display zurückzukehren. Wenn Sie das eingegebene Kriterium (Style) löschen möchten, drücken Sie die [H]-Taste (CLEAR).
[D]	BEAT	Ändert den „Beat“ (das Taktmaß) des Eintrags für Suchzwecke.  <b>HINWEIS</b> Bedenken Sie, dass die hier vorgenommene BEAT-Einstellung nur für die Suche im Music Finder gedacht ist; die Taktart im Style selbst wird dadurch nicht beeinflusst.
[E]	FAVORITE	Wählt aus, ob der bearbeitete Eintrag dem FAVORITE-Display hinzugefügt werden soll oder nicht.
[1 ▲▼]	TEMPO	Ändert das Tempo.
[2 ▲▼]	SECTIONS	Wählt die Section aus, die bei der Auswahl des Datensatzes automatisch aufgerufen wird. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie erreichen möchten, dass ein gewählter Style automatisch auf den Start mit einer Intro-Section eingerichtet wird.
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE	Wählt das gewünschte Musikgenre aus.
[7 ▼]	GENRE NAME	Erzeugt ein neues Musikgenre.
[I]	DELETE RECORD	Löscht den momentan ausgewählten Eintrag.

## 4 Geben Sie die vorgenommenen Änderungen in den Eintrag ein.

Drücken Sie die Taste [J] (NEW RECORD), um dem Music Finder den aktuell bearbeiteten Datensatz als neuen Datensatz hinzuzufügen. Wenn Sie das bestehende Programm löschen möchten, drücken Sie die Taste [8 ▲] (OK). Der Datensatz wird zum ALL-Display hinzugefügt. Zum Abbrechen und Verlassen des Bearbeitungsvorgangs drücken Sie die [8 ▼]-Taste (CANCEL).

## Speichern von Datensätzen in einer einzigen Datei

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

- 1** Rufen Sie das Display für die Speicherung auf.  
[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES
- 2** Drücken Sie die TAB-Tasten [◀][▶], um den Speicherplatz (USER/HD/USB) auszuwählen.
- 3** Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um die Datei zu speichern.

## Aufrufen der Music-Finder-Datensätze, die unter USER/HD/USB gespeichert wurden

Um die unter USER/HD/USB gespeicherten Music-Finder-Datensätze aufzurufen, befolgen Sie die Anweisungen weiter unten.

- 1** Rufen Sie das Display für die Dateiauswahl auf.  
[MUSIC FINDER] → [7 ▲▼] FILES
- 2** Wählen Sie die Seite USER/HD/USB mit den TAB-Tasten [◀][▶] aus.
- 3** Drücken Sie eine der Tasten [A]–[J], um die gewünschte Music-Finder-Datei auszuwählen.

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

[F]	REPLACE	Alle im Instrument vorhandenen Music-Finder-Datensätze werden gelöscht und durch die Datensätze der gewählten Datei ersetzt. <b>⚠ VORSICHT</b> Wenn Sie „REPLACE“ auswählen, werden Ihre eigenen Aufnahmen automatisch aus dem internen Speicher gelöscht. Vergewissern Sie sich vorher, dass alle wichtigen Daten auch an einem anderen Ort gespeichert wurden.
[G]	APPEND	Die aufgerufenen Datensätze werden zu den momentan im Instrument befindlichen Datensätzen hinzugefügt.
[H]	CANCEL	Um den Vorgang abubrechen, wählen Sie diese Taste.

## Betrachten von Datensatz-Informationen im Internet

Dieser Service bietet Informationen über Music-Finder-Datensätze, an denen Sie interessiert sein könnten. Außerdem bietet er Song-Downloads für Ihr spezielles Instrument sowie herunterladbare Music-Finder-Datensätze, die Sie in Ihr Instrument laden können. Näheres zu diesem Service finden Sie, wenn Sie die folgende Website besuchen.

<http://music.yamaha.com/idc/>

- 1** Vergewissern Sie sich, dass Ihr Tyros3 mit dem Internet verbunden ist, und drücken Sie die [MUSIC FINDER]-Taste, um das MUSIC-FINDER-Display aufzurufen.
- 2** Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]–[5 ▲▼] oder dem [DATA ENTRY]-Rad den Datensatz aus, dessen Informationen Sie sehen möchten.
- 3** Drücken Sie die Taste [J] (MUSIC FINDER +), um die Internet-Seite zu öffnen.  
Die Informationen zum ausgewählten Eintrag werden angezeigt.
- 4** Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Browser-Bildschirm zu verlassen und zum MUSIC-FINDER-Display zurückzukehren.



### HINWEIS

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

# Registration Memory

– Speichern und Abrufen eigener Bedieneinstellungen –

## Inhalt

**Aufruf bestimmter Elemente deaktivieren (Freeze-Funktion) . 77**

**Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen . . . 78**

- Ablesen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display. . . . . 79
- Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz . . . . . 79

## Aufruf bestimmter Elemente deaktivieren (Freeze-Funktion)

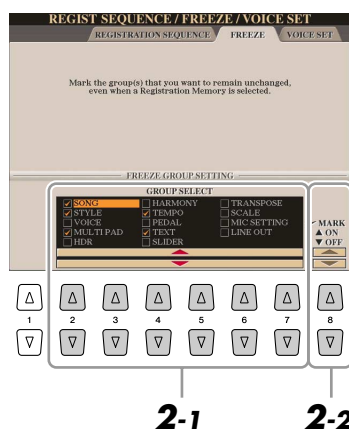
Das Registration Memory erlaubt den Aufruf sämtlicher Bedieneinstellungen über einen einfachen Tastendruck. Es kann jedoch Momente geben, in denen Sie bestimmte Einstellungen beibehalten möchten, selbst wenn Sie zu den im Registration Memory gespeicherten Einstellungen wechseln. So möchten Sie vielleicht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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

### 2 Legen Sie die Elemente für „Freeze“ fest.

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



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

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

#### **⚠ VORSICHT**

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



## Registration-Memory-Nummern der Reihe nach aufrufen

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

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

**2** Rufen Sie das Funktions-Display auf.

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

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

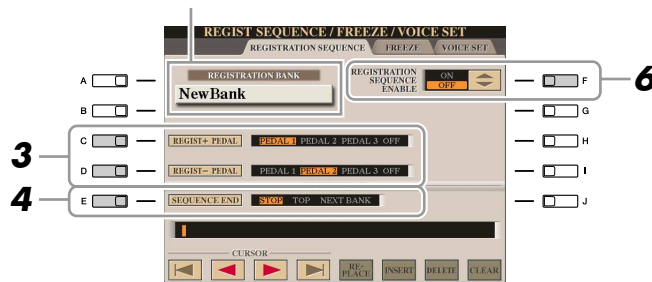
Mit Taste [C] (REGIST+ PEDAL) legen Sie fest, dass Sie mit dem Pedal vorwärts durch die Sequenz schalten möchten.

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

### HINWEIS

Wenn Sie diese Funktion hier einem Pedal zuweisen, wird eine andere Funktion, die evtl. im Foot-Pedal-Display (Seite 109) zugewiesen wurde, ungültig.

Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Registration Memory Bank an.



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

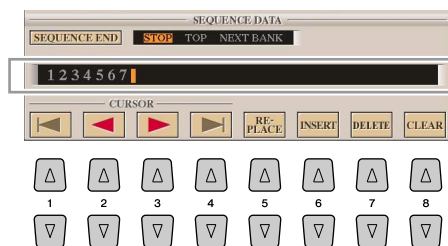
- **STOP** ..... Das Drücken der TAB-Taste [▶] oder die Betätigung des „Vorwärts“-Pedals hat keine Auswirkung. Die Sequenz wurde „gestoppt“.
- **TOP** ..... Die Folge startet erneut von Anfang an.
- **NEXT BANK** ..... Die Sequenz wechselt automatisch zum Beginn der nächsten Registration-Memory-Bank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

 NÄCHSTE SEITE



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

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



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

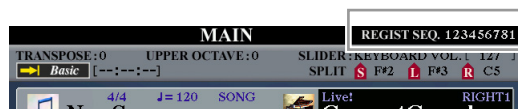
[1 ▲▼]– [4 ▲▼]	CURSOR	Bewegt den Cursor.
[5 ▲▼]	REPLACE	Ersetzt die Nummer an der Cursorposition mit der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Nummer.
[6 ▲▼]	INSERT	Fügt die Nummer der zurzeit ausgewählten Registration-Memory-Voreinstellung unmittelbar vor der Cursorposition ein.
[7 ▲▼]	DELETE	Löscht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

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

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

## Ablesen/Bestätigen der Registration-Sequence-Einstellung im Main-Display

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



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

Um die Registration-Memory-Nummern zu verschieben, verwenden Sie die TAB-Tasten [◀][▶] bei angezeigtem Main-Display. Wenn in Schritt 3 auf [Seite 78](#) der Pedalbetrieb eingerichtet worden ist, können Sie mit dem Pedal die Registration-Memory-Nummern der Reihe nach abrufen. Das Pedal kann unabhängig vom derzeit aufgerufenen Display für die Registrierungssequenz benutzt werden (mit Ausnahme des Displays aus Schritt 3 auf [Seite 78](#)). Zur Rückkehr zur ersten Sequenz drücken Sie bei angezeigtem Main-Display beide TAB-Tasten [◀][▶] gleichzeitig. Hierdurch wird die momentan ausgewählte Sequenznummer deaktiviert (die Anzeige im Feld oben rechts erlischt). Die erste Sequenz wird durch Drücken einer der TAB-Tasten [◀][▶] oder durch Betätigen des Pedals ausgewählt.

## Speichern der Einstellungen für die Registrierungssequenz

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

### **⚠ VORSICHT**

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

## 1 Drücken Sie gleichzeitig die REGIST-BANK-Tasten [+ ] und [– ], um das REGISTRATION-BANK-Auswahl-Display aufzurufen.

## 2 Drücken Sie die Taste [6 ▼], um die Bank-Datei zu speichern.

# Aufzeichnen von Audio-Daten mit dem Festplattenrekorder

## Inhalt

<b>Importieren einer Audio-Datei</b> .....	<b>80</b>
<b>Bearbeiten der aufgenommenen Daten</b> .....	<b>82</b>
• (1) Normalize .....	82
• (2) Einstellen der Lautstärke .....	82
• (3) Vertauschen der Spuren Main/Sub .....	82
• (4) Spur löschen .....	82
<b>Neuaufnahme</b> .....	<b>83</b>
• NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) .....	83
• PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE) .....	84
<b>Festlegen von Start-/Endpunkt der Audio-Daten</b> .....	<b>86</b>
<b>Playlist-Modus</b> .....	<b>87</b>
• Erstellen einer Playlists .....	87
• Wiedergabe einer Playlist .....	87
• Playlist-Steuerungen .....	88

## Importieren einer Audio-Datei

Mit dem Festplattenrekorder (oder Hard-Disk-Rekorder) können Sie Audio-Daten nicht nur direkt auf dem Tyros3 aufzeichnen, sondern auch von einem USB-Speichergerät auf die Hauptspur importieren. Diese Funktion besitzt viele Vorteile. Sie können beispielsweise:

- vorhandenes Audio-Material (im Handel erhältliche Samples, Loops, Soundeffekte usw.) auf dem Tyros3 verwenden.
- Ihr Spiel auf einem anderen Gerät (z. B. einem Computer oder Audiosequenzer) aufzeichnen, Singstimme und andere Instrumente hinzufügen und die fertigen Audio-Daten dann in den Tyros3 importieren.
- auf dem Tyros3 aufgezeichnete Audio-Daten zur Bearbeitung in einen Computer-basierten Audio-Editor exportieren, in denen Ihnen umfassendere Bearbeitungsfunktionen zur Verfügung stehen, und dann zurück in den Tyros3 importieren. (Siehe „Exportieren einer Audio-Datei“ in der Bedienungsanleitung.)

Importierbare Dateien müssen die folgenden Merkmale aufweisen:

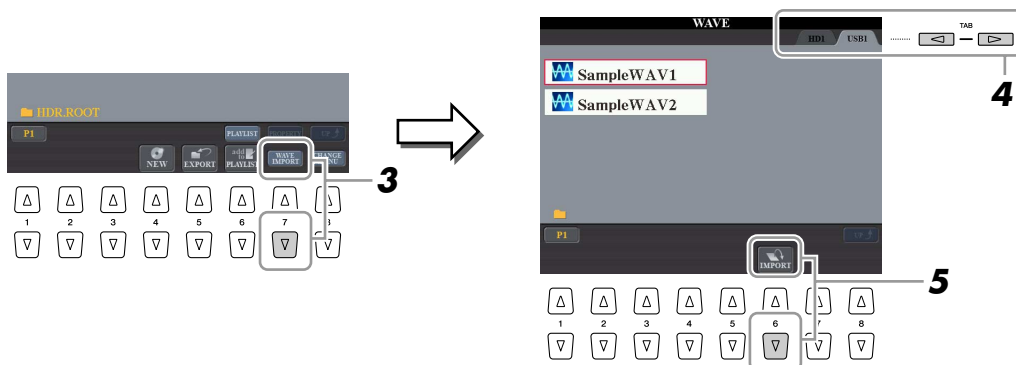
- Stereo-Wave-Daten
- Sample-Rate: 44,1 kHz
- Auflösung: 16-Bit
- Eine Länge von maximal 80 Minuten

**1** Stecken Sie das USB-Speichergerät (oder dessen Anschlusskabel) in die Buchse USB TO DEVICE.

**2** Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT], um das AUDIO-Display aufzurufen.



- 3** Drücken Sie die Taste [8 ▼] (CHANGE MENU), falls notwendig, und drücken Sie dann die Taste [5 ▼] (WAVE IMPORT), um die Import-Funktion aufzurufen.



- 4** Wählen Sie mit den TAB-Tasten [◀][▶] das gewünschte Zielgerät aus.

In der Regel wird ein USB-Gerät im Display mit „USB1“ angezeigt. Wenn das Gerät ausgewählt ist, werden automatisch alle Ordner und Audio-Dateien auf dem Gerät angezeigt.

- 5** Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (IMPORT).

Wenn Sie nur eine Datei importieren, können Sie alternativ zweimal kurz hintereinander die entsprechende [A]-Taste [J] drücken.

- 6** Wählen Sie die gewünschte Audio-Datei mit den Tasten [A]–[J] aus.

Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn mehrere Seiten (P1, P2, ...) unten angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen. Drücken Sie danach die Taste [7 ▼] (OK).

- 7** Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die Taste [F] (YES).

Je nach Dateigröße und Anzahl der zu importierenden Dateien kann der Importvorgang zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten in Anspruch nehmen.

Um die importierte Datei zu bestätigen, drücken Sie zum Anzeigen des AUDIO-Displays die [EXIT]-Taste.

**⚠ VORSICHT**

Trennen Sie das Gerät nicht ab, während das READ/WRITE-Lämpchen blinkt. Dies kann zum Verlust oder zur Beschädigung von Daten oder zu einer Störung des Geräts führen.

**📌 HINWEIS**

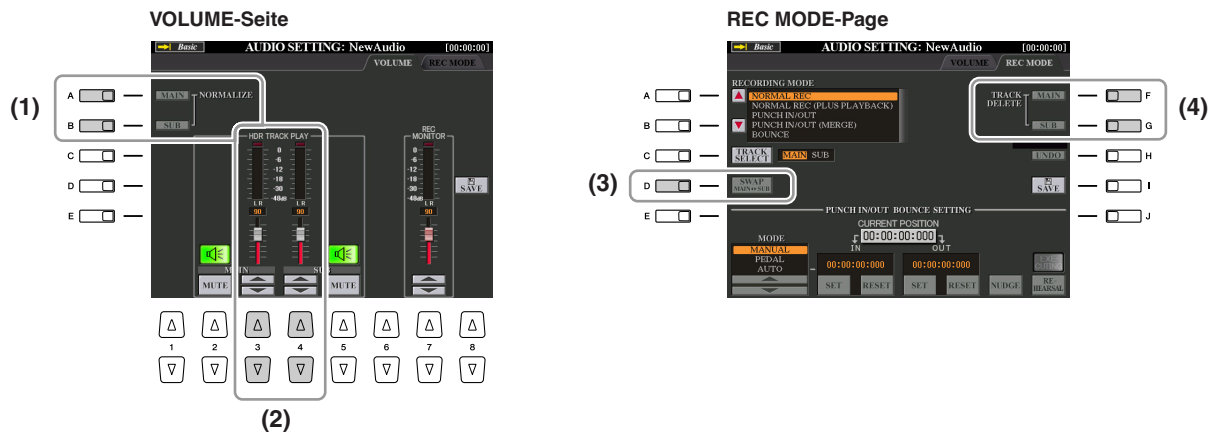
Wenn Sie mehrere Dateien importieren und den Importvorgang während des Importierens abbrechen, werden einige der Dateien importiert und bleiben vom Abbruch des Vorgangs unbeeinflusst.

**📌 HINWEIS**

Falls bereits gleichnamige Dateien vorhanden sind, erscheint eine Meldung mit der Frage, ob die Daten überschrieben werden sollen. Durch Auswählen von [YES] wird die Datei importiert und die Hauptspur (Main) überschrieben. Die Daten der Sub-Spur werden gelöscht.

# Bearbeiten der aufgenommenen Daten

In dem Display, das mit der HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING] aufgerufen wird, können Sie die aufgenommenen Daten bearbeiten. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um die Version zu speichern.



## (1) Normalize

Der Normalize-Vorgang hebt den Lautstärkepegel der aufgezeichneten Audio-Daten auf ein optimales Niveau an. Die Lautstärke der aufgezeichneten Audio-Daten wird so maximiert, ohne dass Verzerrungen auftreten. Technisch betrachtet, wird bei diesem Vorgang die aufgezeichnete Datei auf den höchsten Pegel durchsucht, und dann wird die Lautstärke der gesamten Datei so angehoben, dass der höchste Pegelausschlag auf das maximale, nicht verzerrende Niveau gesetzt wird. Die Normalisierung wird für das stärkste Signal berechnet, das auf beiden Kanälen der Stereo-Aufnahme gefunden wird, und dann werden beide Kanäle um denselben Wert angehoben.

**1** Drücken sie auf der VOLUME-Seite die Taste [A] (NORMALIZE MAIN) oder [B] (NORMALIZE SUB).

**2** Drücken Sie in der Eingabeaufforderung die LCD-Taste [G] (OK), um die Normalisierung der ausgewählten Spur zu starten.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die [H]-Taste (CANCEL).

### HINWEIS

Die Normalize-Funktion kann nur für eine bereits gespeicherte Datei ausgeführt werden. Wenn die aufgezeichnete Datei noch nicht gespeichert wurde, werden Sie im Display aufgefordert, dies vor der Ausführung des Normalize-Vorgangs zu tun.

## (2) Einstellen der Lautstärke

Verwenden Sie auf der Seite VOLUME die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼] oder die Schieberegler, um den Ausgangspegel der Spuren Main und Sub einzustellen.

### HINWEIS

Um die Gesamtlautstärke der Audio-Datei einzustellen, drücken Sie die Taste [BALANCE] ein- oder zweimal, um das Display BALANCE (2/2) aufzurufen, und benutzen Sie dann den Schieberegler [5].

## (3) Vertauschen der Spuren Main/Sub

Drücken Sie auf der Seite REC MODE die [D]-Taste (SWAP MAIN-SUB), um die Sub-Spur miteinander zu vertauschen.

## (4) Spur löschen

Drücken Sie auf der Seite REC MODE die Tasten [F]/[G], um entsprechend die Spuren Main/Sub zu löschen. Wenn Sie den Vorgang widerrufen möchten, drücken Sie die [H]-Taste (REDO) direkt nach Drücken der Taste [F] bzw. [G].

# Neuaufnahme

Sie können bereits erstellte Daten auf fünf verschiedene Arten neu aufnehmen.

- Ersetzen aller Daten: NORMAL REC ..... Siehe unten
- Mischen aufgezeichneter Daten: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)..... Siehe unten
- Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs: PUNCH IN/OUT ..... Siehe Seite 84
- Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs (Overdub):  
PUNCH IN/OUT (MERGE) ..... Siehe Seite 84
- Mischen der Spuren Main und Sub auf der Main-Spur: BOUNCE  
..... Siehe Bedienungsanleitung.

## HINWEIS

Wiederholtes Neuaufnehmen der Daten führt zur Verschlechterung der Klangqualität.

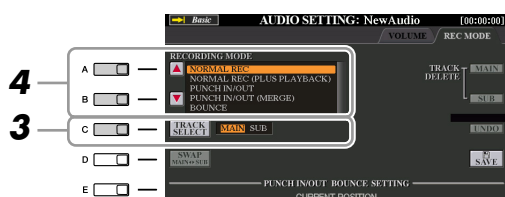
## NORMAL REC / NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

Sie können alle Audio-Daten einer Spur mit NORMAL ersetzen oder die Audio-Daten mit der vorherigen Version mischen (NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)). Beim Verfahren NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) werden keine Spuren hinzugemischt, sondern die neue Aufnahme wird einfach nur mit den vorhandenen Daten gemischt. Nach dem Stoppen der Aufnahme werden die Daten hinter dem Stopp-Punkt gelöscht.

## HINWEIS

Da Sie diese Audio-Daten mit der Overdubbing-Technik überschreiben, sollten Sie die erste Aufnahme so einfach wie möglich halten. Sie können beispielsweise nur ein rhythmisches Muster (z. B. einen Style) oder ein einfaches Bass-Riff aufnehmen, um anschließend andere Parts darüber zu legen.

- 1 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen), und wählen Sie im AUDIO-Display die aufgenommene Datei für die erneute Aufnahme aus.**
- 2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING] (Einstellung), und wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀][▶] die Registerkarte REC MODE (Aufnahmemodus) aus.**
- 3 Verwenden Sie zur Auswahl der neu aufzunehmenden Spur die Taste [C] (TRACK SELECT).**



- 4 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] ein Aufnahmeverfahren aus.**
  - Ersetzen aller Daten: NORMAL REC
  - Mischen aufgezeichneter Daten: NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)

- 5 Wenn Sie „NORMAL REC (PLUS PLAYBACK)“ ausgewählt haben, spielen Sie die aufgezeichneten Audio-Daten ab, und üben Sie den Abschnitt, den Sie überschreiben möchten (Overdub). Ändern Sie gegebenenfalls die Lautstärke.**

Wenn Sie eine auf der Tastatur spielbare Voice vom Tyros3 hinzufügen möchten, wählen Sie die gewünschte Voice aus. Wenn Sie Ihre eigene Singstimme oder ein externes Instrument aufnehmen möchten, schließen Sie ein Mikrofon oder Instrument an, und nehmen Sie die entsprechenden Einstellungen vor. Stellen Sie die Pegel „HDR Track Play“ und „Rec Monitor“ wunschgemäß ein.

- 6 Drücken Sie die [REC]-Taste, um die Aufnahme zu aktivieren.**

Das Display wechselt automatisch zur Seite REC MODE (Aufnahmemodus).

- 7 Drücken Sie die [PLAY/PAUSE]-Taste, um die Aufnahme zu starten.**

Spielen Sie auf der Tastatur (oder singen Sie usw.), und zeichnen Sie Ihr Spiel auf.

- 8 Wenn die Aufnahme beendet ist, drücken Sie die [STOP]-Taste.**

Nach dem Stoppen der Aufnahme werden die Daten hinter dem Stopp-Punkt gelöscht.

## HINWEIS

Der Klang der Wiedergabe der anderen (nicht aufgezeichneten) Spur wird nicht aufgenommen.

**9 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/ PAUSE].**

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Aufnahme auf der Seite REC MODE mit der Taste [H] (UNDO) löschen.

**HINWEIS**

Der Hard-Disk-Rekorder senkt die Lautstärke der vorhandenen Spur automatisch ein wenig ab, um die Neuaufnahme zu erleichtern. Auf diese Weise werden mögliche Verzerrungen minimiert. Mit dem Normalize-Effekt können Sie die Lautstärke des Gesamtklangs maximieren. Näheres siehe Seite 82.

**VORSICHT**

**Denken Sie daran, dass auch dann, wenn Sie die aufgezeichneten Daten in diesem Schritt nicht speichern, dennoch die ursprünglich aufgezeichnete Datei (vor der Neuaufnahme) auf dem Festplattenlaufwerk zurückbleibt.**

**10 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um die Aufnahme zu speichern.**

**PUNCH IN OUT / PUNCH IN OUT (MERGE)**

Dieses Aufnahmeverfahren kann nur für eine vorhandene Aufnahme verwendet werden. Es ermöglicht die erneute Aufnahme eines Teils des bereits aufgezeichneten Materials. Sie können den ursprünglichen Teil durch die neue Aufnahme ersetzen (PUNCH IN/OUT) oder die ursprünglichen Daten beibehalten und mit den neuen Daten mischen (PUNCH IN/OUT (MERGE)). Auf diese Weise können Sie entweder einen Fehler in der Aufnahme korrigieren oder neue Teile über die ursprüngliche Aufnahme „overdubben“.

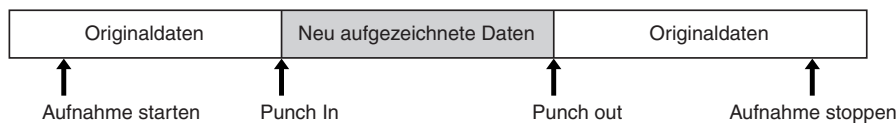
Bedenken Sie, dass die Teile vor und nach dem Punch In/Out-Bereich nicht überschrieben werden und als die ursprünglichen Daten bestehen bleiben. Sie werden ganz normal wiedergegeben, um Ihnen die Aufnahme zu erleichtern.

**HINWEIS**

Sie können immer nur jeweils einen Bereich neu aufnehmen.

**HINWEIS**

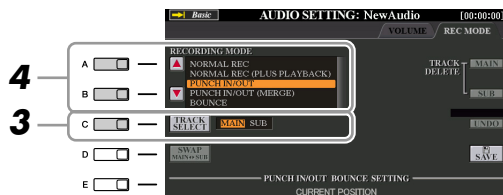
Der Anfang und das Ende der mit Hilfe der Punch-In/Out-Aufnahme aufgenommenen Daten wird automatisch ein-/ausgeblendet. Dies hat den Vorteil, dass mögliche Geräusche am Anfang/Ende der aufgenommenen Daten minimiert werden. Wir empfehlen Ihnen, den Anfangs- und Endpunkt an Datenbereichen mit geringer Lautstärke festzulegen.



**1 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] (Auswählen), und wählen Sie im AUDIO-Display die aufgenommene Datei für die erneute Aufnahme aus.**

**2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SETTING] (Einstellung), und wählen Sie mit den [TAB]-Tasten [◀][▶] die Registerkarte REC MODE (Aufnahmemodus) aus.**

**3 Verwenden Sie zur Auswahl der neu aufzunehmenden Spur die Taste [C] (TRACK SELECT).**

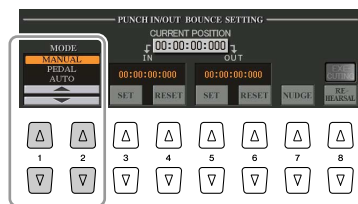


**4 Wählen Sie mit den Tasten [A]/[B] ein Aufnahmeverfahren aus.**

- Ersetzen eines bestimmten Datenbereichs: PUNCH IN/OUT
- Überschreiben eines bestimmten Datenbereichs (Overdub): PUNCH IN/OUT (MERGE)



## 5 Wählen Sie mit den Tasten [1 ▲▼]/[2 ▲▼] den gewünschten Punch-In/Out-Modus aus.



5

- **MANUAL**..... Hiermit führen Sie die Punch-In/Out-Aufnahme mit den Transporttasten des Festplattenrekorders ([REC], [PLAY/PAUSE] usw.) manuell aus.
- **PEDAL** ..... Hiermit können Sie die Punch-In/Out-Aufnahme manuell über einen an der Buchse FOOT PEDAL 2 angeschlossenen Fußschalter durchführen.
- **AUTO** ..... Hiermit können Sie einen Punch-In- und Punch-Out-Punkt festlegen, wodurch eine automatische Punch-In/Out-Aufnahme ermöglicht wird.

### Angeben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus

Wenn Sie das Punch-In/Out-Aufnahmeverfahren AUTO auswählen, geben Sie den Aufnahmebereich an, und üben Sie diesen mit Hilfe der Rehearsal-Funktion.

- 1 Geben Sie den Punch-In/Out-Bereich an, indem Sie während der Wiedergabe des Audio-Songs am gewünschten Punch-In/Out-Punkt die Tasten [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) drücken.
- 2 Um den Punch-In/Out-Punkt geringfügig zu verschieben, verwenden Sie die Nudge-Funktion. Mit der Nudge-Funktion können Sie den Punch-In/Out-Punkt während der Wiedergabe geringfügig verschieben (auch im Millisekundenbereich).
  - 2-1 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (NUDGE), um das Nudge-Play-Display aufzurufen.
  - 2-2 Benutzen Sie das Datenrad [DATA ENTRY] und die Taste [PREV]/[NEXT], um die NUDGE DATA POSITION an die gewünschte Punch-In/Out-Position zu bewegen, während Sie sich die Wiedergabe anhören (500 Millisekunden Loop-Wiedergabe vor/nach dem angegebenen Punkt). Mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad können Sie den Punkt in Sekundenschritten und mit den Tasten [PREV]/[NEXT] in Millisekundenschritten einstellen.



- 2-3 Drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (MODE), um „After/Before“ (Nach/Vor) auszuwählen. „After“ (Nach) wiederholt bei der Wiedergabe im nächsten Schritt 500 Millisekunden nach der Nudge-Data-Position und „Before“ (Vor) wiederholt 500 Millisekunden vor der Nudge-Data-Position.
- 2-4 Drücken Sie die Taste [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET), um den verschobenen Punkt festzulegen. Um den Punkt auf den Start-/Endpunkt der Daten zurückzusetzen, drücken Sie die Taste [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET).
- 2-5 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE).

#### HINWEIS

Der kleinstmögliche Bereich der Auto-Punch-In/Out-Funktion beträgt 100 Millisekunden.

- 3 Üben Sie mit der REHEARSAL-Funktion den aufzunehmenden Teil, bevor Sie mit der tatsächlichen Aufnahme beginnen.
  - 3-1 Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (REHEARSAL). „EXECUTING“ wird angezeigt oberhalb der Tasten [8 ▲▼].
  - 3-2 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE]. Der Audio-Song wird wiederholt wiedergegeben. Die Wiedergabe startet vier Sekunden vor dem Punch-In-Punkt und endet vier Sekunden nach dem Punch-Out-Punkt. Üben Sie das Spiel auf der Tastatur oder den Gesang. Mit der Rehearsal-Funktion wird die Aufnahme nicht gestartet.
  - 3-3 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [STOP] (Anhalten).

#### HINWEIS

Die wiederholte Wiedergabe der Rehearsal-Funktion wird nach 99 Durchläufen automatisch angehalten.



## 6 Nehmen Sie den gewünschten Teil des Audio-Songs mit einem der nachstehend beschriebenen Verfahren auf.

### Manual

Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE], um den Aufnahmemodus zu aktivieren. Drücken Sie anschließend gleichzeitig die Tasten [REC] und [PLAY/PAUSE], um die eigentliche Aufnahme zu starten. Um die Aufnahme anzuhalten, drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [STOP]. Durch Drücken der HARD-DISK-RECORDER-Taste [PLAY/PAUSE] während der Aufnahme unterbrechen Sie die Aufnahme.

### Pedal

Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE], um den Aufnahmemodus zu aktivieren. Betätigen Sie anschließend das Fußpedal, und halten Sie es gedrückt. Der Punkt, zu dem Sie den Fußschalter betätigen, ist der Punch-In-Punkt, und der Punkt, an dem Sie es wieder loslassen, ist der Punch-Out-Punkt.

### Auto

Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [REC] und dann [PLAY/PAUSE]. Die Aufnahme beginnt und stoppt automatisch an den Punkten, die unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ auf [Seite 85](#) angegeben wurden. Die Wiedergabe des Audio-Songs wird vier Sekunden hinter dem Punch-Out-Punkt automatisch angehalten.

## 7 Um die neue Aufnahme anzuhören, drücken Sie die Taste [PLAY/PAUSE].

Wenn Sie einen Fehler gemacht haben sollten, oder nicht ganz mit Ihrer Aufnahme zufrieden sind, können Sie die Aufnahme auf der Seite REC MODE mit der Taste [H] (UNDO) löschen.

## 8 Drücken Sie die [I]-Taste (SAVE), um die Aufnahme zu speichern.

### HINWEIS

Der Klang der Wiedergabe der anderen (nicht aufgezeichneten) Spur wird nicht aufgenommen.

## Festlegen von Start-/Endpunkt der Audio-Daten

Mit dieser Funktion (im Property-Fenster) können Sie den Start- und End-Punkt für die Audio-Datei festlegen. Diese Aktion wirkt sich lediglich auf die Wiedergabe der Daten aus. Es werden dabei keine Daten vom Anfang oder Ende der Datei gelöscht.

### 1 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT] und wählen Sie die gewünschte Audio-Datei aus.

### 2 Drücken Sie die [7 ▲]-Taste (PROPERTY).

### 3 Drücken Sie die Taste [H] (START/END POINT).

### 4 Geben Sie den Start-/Endpunkt an.

Dieser Vorgang funktioniert genauso wie das Angeben des Punch-In/Out-Punkts. Anweisungen hierzu finden Sie unter „Angaben des Aufnahmebereichs im AUTO-Modus“ auf [Seite 85](#).

### 5 Drücken Sie die Taste [F] (OK), um die neuen Einstellungen für die Datei einzugeben.

Zum Abbrechen des Vorgangs drücken Sie die Taste [G] (CANCEL).

### 6 Verlassen Sie das Property-Fenster mit Taste [F] (OK).

### HINWEIS

Beim Exportieren eines Songs, dessen Start-/Endpunkte angegeben wurden, wird nur der angegebene Bereich exportiert.

## Playlist-Modus

Die Playlist ist eine praktische Funktion des Hard-Disk-Rekorders, mit deren Hilfe Sie Audio-Dateien für die automatische Wiedergabe in „Jukebox“-Manier zusammenstellen und organisieren können. Der Playlist-Modus kann im Hintergrund aktiv sein (wenn beispielsweise das Main-Display ausgewählt ist), so dass sie die aufgelisteten Dateien während Ihres Spiels jederzeit wiedergeben können.

Der Indikator „Basic/Playlist“ oben links im Display gibt an, ob der Festplattenrekorder sich im Basic-Modus (Wiedergabe einer einzelnen Datei) oder Playlist-Modus (automatische Wiedergabe mehrerer Dateien) befindet.

### Erstellen einer Playlists

Wenn mehrere aufgezeichnete oder importierte Audio-Dateien auf der installierten Festplatte vorhanden sind, können Sie diese Dateien der Playlist zuweisen. Die Dateien können in einer beliebigen Reihenfolge angeordnet und beliebig oft eingegeben werden. (Mit anderen Worten: Eine Datei kann in einer Playlist mehrfach ausgewählt werden.)



**HINWEIS**  
Eine Playlist kann bis zu 500 Audio-Dateien enthalten.

- 1 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT], um das AUDIO-Display aufzurufen.**
- 2 Wählen Sie mit den Tasten [A]–[J] den Ordner mit der/den gewünschten Audio-Datei(en) aus.**
- 3 Drücken Sie die Taste [8 ▼] (CHANGE MENU), falls notwendig, und drücken Sie dann die Taste [6 ▼] (Add to PLAYLIST).**

- 4 Wählen Sie die gewünschte(n) Audio-Datei(en) mit den Tasten [A]–[J] aus.**

Der ausgewählte Dateiname wird hervorgehoben. Sie können hier beliebig viele weitere Dateien auswählen. Wenn mehrere Seiten (P1, P2, ...) unten angezeigt werden, können Sie auch aus diesen Displays Dateien auswählen. Um alle Dateien im aktuellen Ordner auszuwählen, drücken Sie die Taste [6 ▼] (ALL).

- 5 Drücken Sie die Taste [7 ▼] (OK).**

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

- 6 Prüfen Sie in der Playlist mit der Taste [6 ▲] (PLAYLIST), ob die Dateien hinzugefügt wurden.**

Wenn die Playlist bereits Audio-Dateien enthält, werden zusätzliche Dateien automatisch an das Ende der Liste angehängt. Hinzugefügte Dateien werden außerdem automatisch zur Wiedergabe ausgewählt (mit einem Häkchen versehen).

- 7 Speichern Sie die Playlist.**

Drücken Sie die Taste [5 ▲▼] (PLAYLIST FILE), und speichern Sie dann die Playlist auf dem USER-Laufwerk, der eingebauten Festplatte oder einem USB-Speichergerät.



**HINWEIS**  
Wenn Sie den Großteil der Dateien in einem Ordner auswählen möchten, bietet es sich an, über die Taste [6 ▼] (ALL) alle Dateien auszuwählen und dann mit den Tasten [A]–[J] die Auswahl der nicht gewünschten Dateien aufzuheben.



**HINWEIS**  
Wenn Sie das Dateisymbol ändern, nachdem Sie die Audio-Datei der Playlist zugefügt haben, kann die Audio-Datei von der Playlist aus nicht mehr erkannt werden.

### Wiedergabe einer Playlist

Nachdem Sie eine Playlist erstellt und/oder bearbeitet (Seite 88) und den Playlist-Modus aktiviert haben, können Sie die Dateien in der Liste zu einem beliebigen Zeitpunkt während Ihres Spiels wiedergeben.

Bitte beachten Sie, dass die Wiedergabe der Dateien nicht sofort einsetzt. Da der Hard-Disk-Rekorder jede Datei vor der Wiedergabe laden muss, wird die Wiedergabe zwischen zwei Dateien jeweils für ein oder zwei Sekunden unterbrochen.

- 1 Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [SELECT], um das AUDIO-Display aufzurufen.**
- 2 Drücken Sie die [6 ▲]-Taste (PLAYLIST), um das Playlist-Display aufzurufen.**



**HINWEIS**  
Mit der [SELECT]-Taste (Auswählen) wechseln Sie innerhalb der Hard-Disk-Rekorder-Funktion zwischen AUDIO und PLAYLIST hin und her.

**3** Drücken Sie die Taste [5 ▲▼] (PLAYLIST FILE), um das PLAYLIST-Display aufzurufen, und wählen Sie dann mit einer der Tasten [A]–[J] die gewünschte Playlist aus.

**4** Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Playlist-Display zurückzukehren.

**5** Verwenden Sie die Taste [7 ▲▼] zur Auswahl einer Datei für die Wiedergabe, und wählen Sie sie mit der Taste [8 ▼] (SELECT) aus.

Sie können eine Audio-Datei auch auswählen, indem Sie mit dem [DATA ENTRY]-Rad den Cursor verschieben und anschließend die [ENTER]-Taste drücken.

Um die Dateien der Playlist von Anfang an wiederzugeben, wählen Sie die erste Datei aus. Ein Häkchen gibt an, dass die Datei zur Wiedergabe ausgewählt ist, ein Minuszeichen (–) zeigt an, dass die Datei übersprungen wird, und ein Ausrufezeichen weist auf eine Datei ohne Daten hin.

**6** Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [PLAY/PAUSE], um die Wiedergabe der Playlist von der ausgewählten Datei an zu starten.

Während der Playlist-Modus aktiv ist (die Anzeige oben links im Display zeigt „Playlist“), funktionieren die HARD-DISK-RECORDER-Tasten [PREV]/[NEXT] (Zurück/Weiter) als Bedienelemente zum Vor- und Zurückschalten innerhalb der Playlist. Durch Drücken der entsprechenden Taste wird ein Einblendfenster aufgerufen, und es wird die vorherige bzw. nächste Audio-Datei in der Playlist ausgewählt.




**7** Drücken Sie die HARD-DISK-RECORDER-Taste [STOP], um die Wiedergabe zu stoppen.

Um den Playlist-Modus auszuschalten, drücken Sie die Taste [6 ▲▼] (AUDIO). Daraufhin wird das AUDIO-Display zur Auswahl eines Audio-Songs angezeigt.

## Playlist-Steuerungen

Die folgende Abbildung zeigt das Beispiel eines Playlist-Displays mit kurzen Erklärungen der verschiedenen Steuerungen.



[A]	REPEAT	Legt fest, wie die Audio-Dateien wiedergegeben werden:  Alle Dateien werden der Reihe nach einmal bis zum Ende abgespielt (keine Wiederholung).  Alle Dateien werden der Reihe nach wiederholt abgespielt.  Eine ausgewählte Datei wird wiederholt abgespielt.
[B]	SORT	Legt fest, ob die Audio-Dateien dem Namen nach in auf- oder absteigender Reihenfolge sortiert werden.
[C]	SHUFFLE	Wenn Sie diese Taste drücken, werden die Dateien in zufälliger Reihenfolge neu angeordnet.

[D]	UNDO/REDO (Rückgängig/ Wiederherstellen)	Durch einmalige Drücken dieser Taste (Undo) wird die zuletzt in der Playlist vorgenommene Aktion rückgängig gemacht. Wenn Sie sie erneut drücken (Redo), wird die rückgängig gemachte Aktion wiederhergestellt. Es steht nur eine Undo/Redo-Ebene zur Verfügung.
[E]	EXPORT AUDIO	Ruft den Export-Vorgang auf, mit dem Sie die ausgewählte Audio-Datei auf eine Festplatte oder ein USB-Speichergerät exportieren. (Siehe „Exportieren einer Audio-Datei“ in der Bedienungsanleitung.)
[F]	PROPERTY	Ruft das Pop-up-Fenster „Property“ (Eigenschaften) auf, das den Dateinamen und den Pfad des Audio-Songs an der Cursor-Position anzeigt.
[G]–[J]		<p>Playlist-Navigationselemente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[G]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl an den Anfang der Liste.</li> <li>• <b>[H]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach oben (falls mehrere Seiten vorhanden sind).</li> <li>• <b>[I]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl um eine Seite nach unten (falls mehrere Seiten vorhanden sind).</li> <li>• <b>[J]:</b> Verschiebt den Cursor/die Auswahl an das Ende der Liste (unmittelbar hinter die letzte eingegebene Datei).</li> </ul>
[2 ▲▼]	MOVE (Verschieben) nach oben/unten	Mit diesen Tasten verschieben Sie die ausgewählte Datei an eine andere Position innerhalb der Liste.
[3 ▲]	CUT	<p>Mit diesen Vorgängen können Sie einzelne Einträge der Liste kopieren oder ausschneiden und einfügen. Beachten Sie, dass diese Vorgänge sich nicht auf die tatsächlichen Audio-Daten auswirken, sondern nur auf die Einträge in der Liste.</p> <p><b>Ausschneiden und Einfügen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Drücken Sie die [3 ▲]-Taste (CUT).</li> <li><b>2</b> Wählen Sie den gewünschten Dateieintrag mit der Taste [5 ▲▼] aus und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] zur Eingabe. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Der Eintrag wird gelöscht.</li> <li><b>3</b> Verschieben Sie den Cursor mit der Taste [7 ▲▼] an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die Taste [3 ▼] (INSERT).</li> </ol> <p><b>Kopieren und Einfügen</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Drücken Sie die [4 ▲]-Taste (COPY).</li> <li><b>2</b> Wählen Sie den gewünschten Dateieintrag mit der Taste [5 ▲▼] aus und drücken Sie die Taste [6 ▲▼] zur Eingabe. Drücken Sie dann die Taste [8 ▲] (OK). Der Eintrag wird kopiert.</li> <li><b>3</b> Verschieben Sie den Cursor mit der Taste [7 ▲▼] an die gewünschte Position in der Liste, und drücken Sie die Taste [3 ▼] (INSERT).</li> </ol>
[3 ▼]	INSERT	
[4 ▲]	COPY	
[4 ▼]	DELETE	
[5 ▲▼]	PLAYLIST FILE	Öffnet das PLAYLIST-FILE-Display. In diesem Display können Sie Playlists umbenennen, löschen oder speichern.
[6 ▲▼]	AUDIO	Verlässt das Playlist-Display und ruft das Audio-Display auf.
[7 ▲▼]	Auf/Ab	Mit diesen Tasten bewegen Sie den Cursor in der Liste. Bewegen Sie den Cursor (roter Rahmen) mit dem [DATA ENTRY]-Datenrad schneller durch die Liste der Einträge, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.
[8 ▲]	MARK	Markiert die entsprechenden Dateien mit einem Kreuz oder entfernt dieses. Es werden nur die Dateien abgespielt, die markiert wurden. Längeres Halten dieser Taste markiert alle Dateien oder entfernt alle Markierungen.
[8 ▼]	SELECT	Wählt die Datei an der Cursorposition aus.

# Mischpult (Mixing Console)

– Lautstärke- und Klangverhältnisse einstellen –

## Inhalt

<b>Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter</b> .....	<b>90</b>
• Automatische Voice-Zuordnung für den Song (Song Auto Revoice) .	91
<b>Bearbeiten von FILTER-Parametern</b> .....	<b>92</b>
<b>Bearbeiten von TUNE-Parametern</b> .....	<b>92</b>
<b>Bearbeiten von EFFECT-Parametern</b> .....	<b>93</b>
• Auswählen eines Effektyps und Erstellen eines User-Effekts .....	93
<b>Bearbeiten der EQ-Parameter</b> .....	<b>96</b>
• Ausgewählten EQ bearbeiten und speichern .....	97
<b>Line-Out-Einstellungen</b> .....	<b>98</b>

## Bearbeiten der VOL/VOICE-Parameter



### HINWEIS

Informationen zu den verfügbaren Voices für jeden Kanal des Styles erhalten Sie auf Seite 38.

### HINWEIS

Bei der Wiedergabe von GM-Songdaten kann Kanal 10 (auf der Seite SONG CH 9 bis 16) nur für eine Drum-Kit-Voice verwendet werden.

### HINWEIS

Wenn Sie die Rhythmus-/Percussion-Voices (Drum Kits usw.) des Styles und Songs mit dem VOICE-Parameter ändern, werden die Detaileinstellungen der Drum-Voice zurückgesetzt. In einigen Fällen können Sie den ursprünglichen Klang nicht wiederherstellen. Bei der Song-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie zum Anfang des Songs zurückkehren und die Wiedergabe erneut beginnen. Bei der Style-Wiedergabe können Sie den ursprünglichen Klang wiederherstellen, indem Sie den Style nochmals auswählen.

[F]	SONG AUTO REVOICE	Siehe Seite 91.
[G]	SETUP	
[C]/[H]	VOICE	Hier können Sie für die einzelnen Parts andere Voices auswählen. Wenn die Style-Kanäle aufgerufen wurden, können weder Organ-Flutes-Voices noch User-Voices ausgewählt werden. Wenn die Song-Kanäle aufgerufen wurden, können keine User-Voices ausgewählt werden. Beachten Sie, dass die Multi-Pad-Voice in „Mixing Console“ nicht geändert werden kann.
[D]/[I]	PANPOT	Legt die Stereoposition des ausgewählten Parts (Kanals) fest.
[E]/[J]	VOLUME	Legt die Lautstärke jedes Parts oder Kanals fest, wodurch Sie die Möglichkeit zur Feineinstellung der Balance aller Parts haben.

## Automatische Voice-Zuordnung für den Song (Song Auto Revoice)

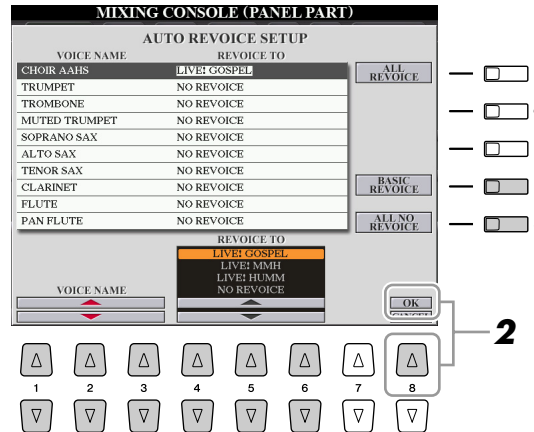
Mit dieser Funktion können Sie die hervorragende Klangqualität des Tyros3 für die Wiedergabe XG-kompatibler Song-Daten nutzen. Wenn Sie im Handel erhältliche oder auf anderen Instrumenten erstellte XG-Songdaten abspielen, können Sie „Auto Revoice“ einsetzen, um automatisch die speziellen Voices des Tyros3 (Live!, Cool! usw.) anstelle der konventionellen XG-Voices gleicher Art zu benutzen.

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

Das Auto-Revoice-Setup-Display wird aufgerufen. In diesem Display können Sie die Voice angeben, die Sie durch die Tyros3-Voice ersetzen möchten.

#### HINWEIS

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



[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	VOICE NAME	Wählt die zu ersetzenden XG-Voices aus (Voices, die normalerweise bei der Wiedergabe verwendet werden).
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	REVOICE TO	Dient zur Auswahl der Voices, mit denen die XG-Voices ersetzt werden (wenn SONG AUTO REVOICE aktiviert ist).
[F]	ALL REVOICE	Ersetzt, wo möglich, alle XG-Voices durch die vollen und authentischen Voices des Tyros3.
[I]	BASIC REVOICE	Ersetzt nur die empfohlenen Voices, die für die Wiedergabe des Songs geeignet sind.
[J]	ALL NO REVOICE	Alle Voices werden auf die ursprünglichen XG-Voices zurückgesetzt.

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

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

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



## Bearbeiten von FILTER-Parametern



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT	(Obertongehalt) Ermöglicht die Einstellung des Resonanzeffekts (Seite 13) für jeden Part.
[E]/[J]	BRIGHTNESS	Legt für jeden Part die Helligkeit des Klangs durch die Einstellung der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) fest (Seite 13).

## Bearbeiten von TUNE-Parametern



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME	Die Portamento-Funktion erzeugt einen gleitenden Tonhöhenübergang zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten. Die Portamento-Zeit legt die Dauer des Tonhöhenübergangs fest. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten. Bei einem Wert von „0“ wird kein Effekt erzeugt. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn der ausgewählte Tastatur-Part auf „Mono“ eingestellt ist.
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE	(Pitch-Bend-Bereich) Legt den Umfang des PITCH BEND-Rads für jeden Tastatur-Part fest. Der Wertebereich ist „0“ bis „12“, wobei jeder Schritt einem Halbton entspricht.  <b>HINWEIS</b> Wenn der Pitch-Bend-Bereich über MIDI auf mehr als 1.200 Cents (eine Oktave) eingestellt wird, kann es sein, dass die Tonhöhe einiger Voices nicht in vollem Umfang geändert wird.
[D]/[I]	OCTAVE	Legt für jeden Tastatur-Part den Umfang der Tonhöhenänderung in Oktaven über zwei Oktaven nach oben oder unten fest. Der hier eingegebene Wert wird der Einstellung über die OCTAVE-Tasten [-]/[+] hinzugefügt.
	TRANSPOSE	Hier können Sie die Transposition für das gesamte Instrument (MASTER), die Song-Wiedergabe (SONG) oder für die Tastatur (KEYBOARD) einstellen. Bitte bedenken Sie, dass in der Einstellung „KEYBOARD“ auch das Tastaturspiel bei der Style-Wiedergabe und der Multi Pads transponiert wird (da diese auch durch das Spiel auf der Tastatur im Bereich für die linke Hand betroffen sind).
[E]/[J]	TUNING	Legt die Tonhöhe jedes Tastatur-Parts fest.



# Bearbeiten von EFFECT-Parametern

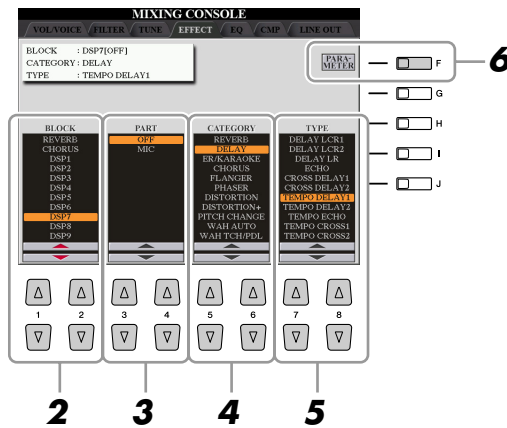


[F]	TYPE	Wählt den gewünschten Effekttyp aus. Siehe weiter unten.
[B]/[C]/ [G]/[H]	REVERB	Stellt den Anteil des Reverb-Signals für die einzelnen Parts oder Kanäle ein.
[D]/[I]	CHORUS	Stellt den Anteil des Chorus-Signals für die einzelnen Parts oder Kanäle ein.
[E]/[J]	DSP	Stellt den Anteil des DSP-Signals für die einzelnen Parts oder Kanäle ein.

## Auswählen eines Effekttyps und Erstellen eines User-Effekts

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

Das Display zur Auswahl eines Effekttyps wird aufgerufen.



**NÄCHSTE SEITE**



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

Effect-Block	Parts, auf die Effekte angewendet werden können	Effekteigenschaften
REVERB	Alle Parts	Reproduziert die warme Klangatmosphäre in einem Konzertsaal oder Jazzclub.
CHORUS	Alle Parts	Erzeugt einen vollen, „fetten“ Sound, so als ob mehrere Parts simultan gespielt werden. Zusätzlich können Effekte anderen Typs (z. B. Reverb, Delay, usw.) in diesem Effekblock ausgewählt werden.
DSP1	STYLE PART, SONG CHANNEL 1–16	Dieser Effekt wird nur auf Style-/Song-Parts angewendet.
DSP2, DSP3, DSP4, DSP5, DSP6	RIGHT 1, RIGHT 2, RIGHT 3, LEFT, SONG CHANNEL 1–16	Alle nicht verwendeten DSP-Blöcke werden bei Bedarf automatisch den entsprechenden Parts (Kanälen) zugewiesen. Ein DSP-Block ist nur für einen der Tastatur-Parts oder Song-Parts verfügbar.
DSP7	Mikrofonsignal	Dieser Effekt wird auf den MIC-Eingang angewendet, zusätzlich zum Vocal-Harmony-Effekt.
DSP8, DSP9	STYLE PART	Diese Effekte werden nur auf Style-Parts angewendet.

### HINWEIS

Wenn der Parameter „Connection“ bei DSP1 (ausgewählt in Schritt 6 weiter unten) auf „System“ eingestellt wird, wird der DSP1-Effekt auf den gesamten Style und den Song angewendet. In der Einstellung „Insertion“ verhält sich der DSP1-Effekt genau wie die anderen DSP-Blöcke und wird nur auf den/die Part(s) angewendet, den/die Sie in Schritt 3 ausgewählt hatten.

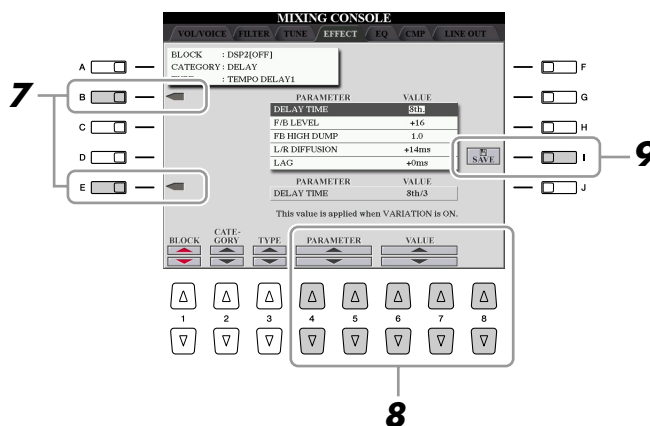
## 3 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]/[4 ▲▼], um den Part auszuwählen, auf den Sie den Effekt anwenden möchten.

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

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

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

## 6 Wenn Sie die Effektparameter bearbeiten möchten, drücken Sie die Taste [F], um das Display für die Bearbeitung der Effektparameter aufzurufen.



NÄCHSTE SEITE

## 7 Wenn Sie in Schritt 2 einen der Effektblöcke DSP 2–6 oder 8–9 ausgewählt haben:

Sie können sowohl die Standardparameter als auch dessen Variationsparameter bearbeiten.

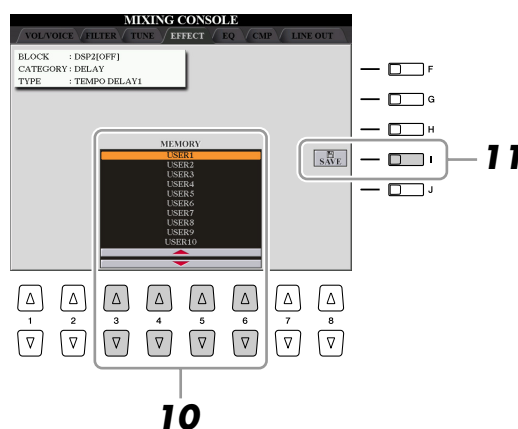
Um den Standardtyp der Parameter auszuwählen, drücken Sie die Taste [B].  
Um die Variationsparameter auszuwählen, drücken Sie die Taste [E].

## 8 Wählen Sie mit den Tasten [4 ▲▼]/[5 ▲▼] den Parameter aus, den Sie bearbeiten möchten, und stellen Sie dann mit den Tasten [6 ▲▼]/[7 ▲▼] den gewünschten Wert ein.

Wenn Sie in Schritt 2 den REVERB-, CHORUS- oder DSP1-Effektblock ausgewählt haben, können Sie den Effect-Return-Pegel mit der Taste [8 ▲▼] einstellen.

Um wieder den Effektblock, die Kategorie und den Typ auszuwählen, verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[3 ▲▼]. Die neu ausgewählte Effektkonfiguration wird in dem Feld oben links im Display angezeigt.

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



## 10 Verwenden Sie die Tasten [3 ▲▼]–[6 ▲▼], um den Speicherpfad für den Effekt auszuwählen.

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

## 11 Drücken Sie die Taste [I] (SAVE), um den Effekt zu speichern.

Wenn Sie den gespeicherten Effekt aufrufen möchten, gehen Sie bitte genauso vor wie in Schritt 5.

### HINWEIS

Der „Variation-Parameter“ ist derjenige, der sich mit der Taste [VARIATION] auf dem Bedienfeld ein-/ausschalten lässt.

### HINWEIS

Beachten Sie, dass in einigen Fällen Geräusche auftreten können, wenn Sie die Effektparameter ändern, während Sie auf dem Instrument spielen.



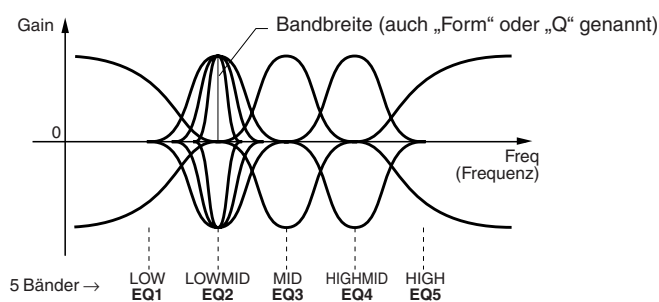
## Bearbeiten der EQ-Parameter



[A]/[B]	TYPE	Wählt den gewünschten Master-EQ-Typ aus. Diese Einstellung beeinflusst den Gesamtklang des Instruments.
[F]	EDIT	Zur Einstellung des Master EQ. Siehe <a href="#">Seite 97</a> .
[D]/[I]	EQ HIGH	Hebt das Höhenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.
[E]/[J]	EQ LOW	Hebt das Tiefenband des EQs für jeden Part an oder senkt es ab.

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

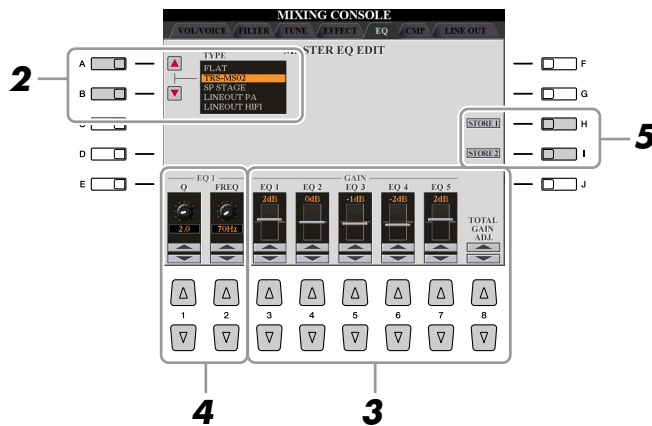
Der Tyros3 verfügt über einen hochwertigen, digitalen 5-Band-EQ. Diese Funktion gibt Ihnen eine weitere Möglichkeit der Effektbearbeitung und Tonsteuerung des Klangs Ihres Instruments. Im EQ-Display können Sie eine der fünf EQ-Voreinstellungen aufrufen. Darüber hinaus können Sie durch die Einstellung der Frequenzbänder Ihre eigenen EQ-Einstellungen erstellen und diese dann als einen von zwei „User-Master-EQ“-Typen speichern.



## Ausgewählten EQ bearbeiten und speichern

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

Es erscheint das MASTER-EQ-EDIT-Display.



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

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

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

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

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

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

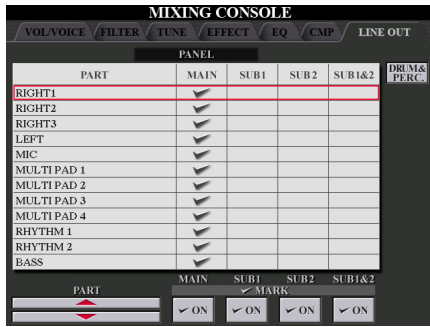
Zur Einstellung von FREQ (Arbeitsfrequenz) verwenden Sie die Tasten [2 ▲▼] oder den Schieberegler. Für die verschiedenen Bänder steht jeweils ein anderer FREQ-Bereich zur Verfügung.

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

Sie können bis zu zwei EQ-Typen erstellen und speichern. Wenn Sie den gespeicherten EQ-Typ aufrufen möchten, gehen Sie bitte vor wie in Schritt 2.

# Line-Out-Einstellungen

PANEL-Seite

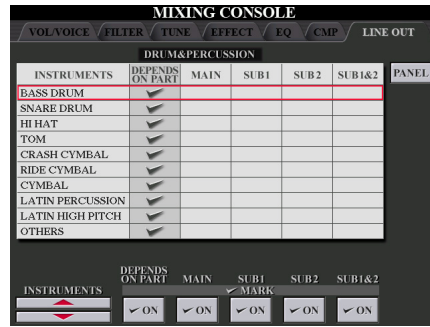


Drücken Sie die Taste [F]

→

←

DRUM & PERCUSSION-Seite



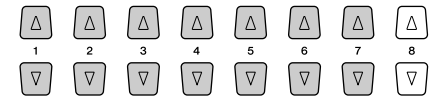
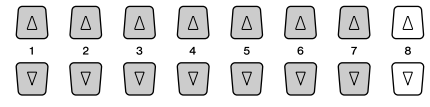
F

G

H

I

J



[F]	DRUM&PERC./ PANEL	Schaltet das angezeigte Menü um: PANEL-Parts oder DRUM & PERCUSSION-Instrumente.
[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	Part (PANEL-Seite)	Wählt das gewünschte Instrument für den Part bzw. Drum-Key aus.
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (DRUM & PERCUSSION-Seite)	
[3 ▲▼]	DEPEND ON PART (DRUM & PERCUSSION-Seite)	Wenn markiert, wird der ausgewählte Drum-Sound über die links auf der Seite PANEL eingestellten Buchsen ausgegeben.
[4 ▲▼]	MAIN	Wenn markiert, werden die ausgewählten Part-/Drum-Instrumente an den Buchsen LINE OUT MAIN, PHONES, LOOP SEND und optional dem Lautsprecher ausgegeben.
[5 ▲▼]	SUB1	<p>Wenn Sie eine dieser Spalten (Buchsen) markieren, werden die ausgewählten Part-/Drum-Instrumente nur an der/den Buchse(n) SUB ausgegeben. Wenn Sie „SUB1 &amp; 2“ wählen, wird der Ton in stereo ausgegeben (SUB1: links, SUB2: rechts).</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Wenn Sie eine der SUB-Line-Out-Einstellungen verwenden, vergewissern Sie sich, dass die Kabel mit den entsprechenden Buchsen LINE OUT SUB auf der Rückseite verbunden sind. Wenn nur an die MAIN-Buchsen Kabel angeschlossen sind, erfolgt die Ausgabe des Parts auch dann über die MAIN-Buchsen, wenn SUB1/SUB2/SUB1&amp;2 aktiviert ist.</p> <p><b>HINWEIS</b></p> <p>Nur die Effekte DSP2–9 und Vocal Harmony können auf das an den Buchsen SUB ausgegebene Signal angewendet werden. Andere Effekte (Reverb, Chorus und DSP1) werden nicht angewendet. (Wenn der Parameter „Connection“ des DSP1 auf „Insertion“ eingestellt ist, wird zusätzlich DSP1 angewendet.)</p>
[6 ▲▼]	SUB2	
[7 ▲▼]	SUB1 & 2	



# Internet-Direktverbindung

– Direkter Anschluss des Tyros3 an das Internet –

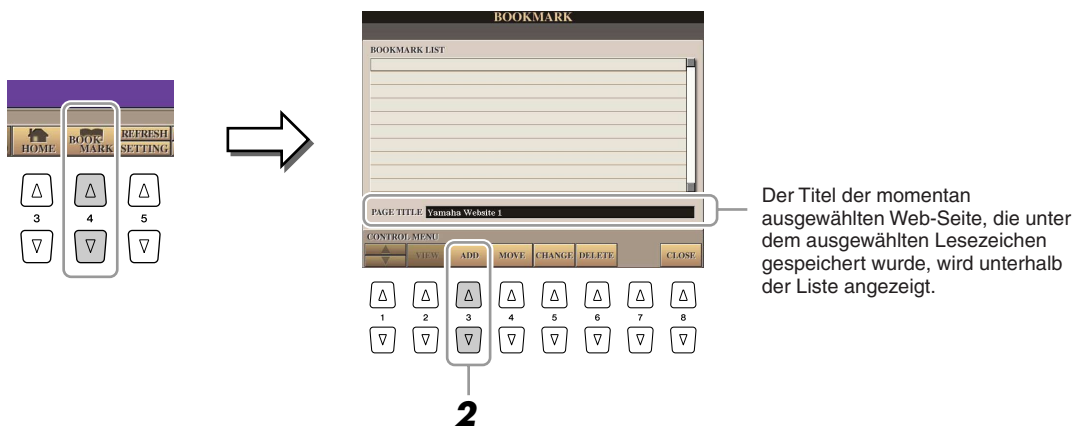
## Inhalt

<b>Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen</b> .....	<b>99</b>
• Lesezeichen bearbeiten .....	100
<b>Das Display „Internet Settings“ (BROWSER)</b> .....	<b>101</b>

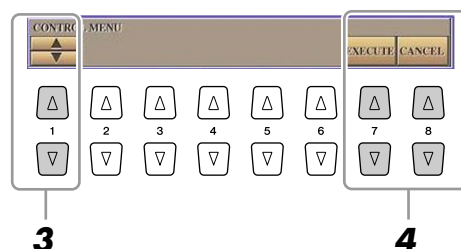
## Lesezeichen für Ihre bevorzugten Seiten setzen

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

- 1** Drücken Sie, während die gewünschte Seite angezeigt wird, die Taste [4 ▲▼] (BOOKMARK). Das Bookmark-Display für die Lesezeichen erscheint und zeigt eine Liste der bereits gespeicherten Lesezeichen.



- 2** Rufen Sie mit der Taste [3 ▲▼] (ADD) das Display zur Speicherung von Lesezeichen auf.
- 3** Wählen Sie die Position des neuen Lesezeichens mit der Taste [1 ▲▼].



- 4** Zum Speichern des Lesezeichens drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (EXECUTE), oder drücken Sie [8 ▲▼] (CANCEL) für Abbruch.
- 5** Drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE), um zum Browser zurückzukehren.

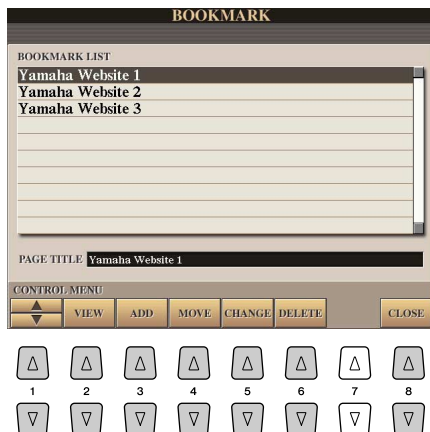
Die mit dem Lesezeichen versehene Seite kann durch Drücken der Taste [2 ▲▼] (VIEW) im Bookmark-Display geöffnet werden.





## Lesezeichen bearbeiten

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



[1 ▲▼]	(UP/DOWN)	Bewegt die Auswahlposition in der Lesezeichenliste.
[2 ▲▼]	VIEW	Öffnet die Webseite des ausgewählten Lesezeichens.
[3 ▲▼]	ADD	Wird beim Speichern des Lesezeichens verwendet ( <a href="#">Seite 99</a> ).
[4 ▲▼]	MOVE	<p><b>Ändert die Reihenfolge der Lesezeichen.</b></p> <p><b>1</b> Wählen Sie das zu verschiebende Lesezeichen aus, und drücken Sie dann die Taste [4 ▲▼] (MOVE). Der untere Teil des Displays ändert sich, und Sie können die neue Position für das Lesezeichen auswählen.</p> <p><b>2</b> Wählen Sie die gewünschte Position mit der Taste [1 ▲▼].</p> <p><b>3</b> Verschieben Sie das Lesezeichen mit der Taste [7 ▲▼] (EXECUTE) an die ausgewählte Stelle.</p>
[5 ▲▼]	CHANGE	Ändert den Namen des ausgewählten Lesezeichens. Mit dieser Taste rufen Sie das Display zur Zeicheneingabe auf.
[6 ▲▼]	DELETE	Hiermit löschen Sie das in der Liste gewählte Lesezeichen.
[8 ▲▼]	CLOSE	Schließt das BOOKMARK-Display und kehrt zurück zur Browser-Anzeige.

## Das Display „Internet Settings“ (BROWSER)



Encode (Kodierung)	Wählt den Zeichencode für den Browser.
Homepage	Zeigt den Titel der als Homepage eingestellten Webseite an, den Sie hier auch bearbeiten können.
Set current page as Home (Aktuelle Seite als Homepage festlegen)	Näheres darüber erfahren Sie weiter unten bei „Homepage ändern“.
Restore default Home (Standard-Homepage wiederherstellen)	Stellt die Homepage-Einstellung wieder her.
Show images (Bilder anzeigen)	Bilddaten und Bilder auf der Web-Seite werden im Browser angezeigt, wenn dieser Eintrag eingeschaltet ist. Wenn ausgeschaltet, werden keine Bilder dargestellt.
Time zone (Zeitzone)	Hiermit wird die Zeiteinstellung des Browsers festgelegt.

### Homepage ändern

Im voreingestellten Zustand ist die oberste Seite der speziellen Website automatisch als Homepage für den Browser eingestellt. Sie können jedoch jede beliebige Seite auf dieser Website als Homepage angeben.

- 1** Öffnen Sie die Seite, die Sie als Ihre neue Homepage festlegen möchten.
- 2** Drücken Sie die Taste [5 ▼] (SETTING), um das Display mit den Internet-Einstellungen aufzurufen.
- 3** Wählen Sie die Registerkarte BROWSER mit den TAB-Tasten [◀|▶] aus.
- 4** Wählen Sie mit der Taste [1 ▼] die Einstellung „Set current page as Home“ (Aktuelle Seite als Homepage festlegen).
- 5** Mit den Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] oder [ENTER] definieren Sie schließlich diese Seite als Ihre Homepage.
- 6** Zur Rückkehr zum Browser drücken Sie die Taste [7 ▲▼] (SAVE).  
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [8 ▲▼] (CLOSE).

# Anschlüsse und Verbindungen

– Einsatz Ihres Tyros3 zusammen mit anderen Geräten –

## Inhalt

<b>Mikrofoneinstellungen</b> .....	<b>102</b>
• Microphone Overall Setting (Allgemeine Mikrofoneinstellungen) ..	102
• Talk-Einstellungen .....	105
• Bearbeiten von Vokalharmonien .....	106
<b>Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler</b> .....	<b>109</b>
• Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen. ....	109
<b>MIDI-Einstellungen</b> .....	<b>112</b>
• MIDI-SYSTEM-Einstellungen .....	114
• Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten .....	115
• Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten .....	116
• Einstellung des Akkordgrundtons für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang .....	117
• Einstellung des Akkordtyps für die Style-Wiedergabe über MIDI-Empfang .....	117
• MFC10 -Einstellungen .....	118

## Mikrofoneinstellungen

### Microphone Overall Setting (Allgemeine Mikrofoneinstellungen)

- 1** Rufen Sie das Funktions-Display auf.  
[MIC SETTING] → TAB [◀][▶] OVERALL SETTING
- 2** Verwenden Sie die Tasten [A], [C] und [E] (oder [F], [H] und [J]), um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] oder den Schiebereglern ein.  
Informationen zu den einzelnen Parametern erhalten Sie auf Seiten 103–104.

#### **⚠ VORSICHT**

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



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

Ein EQ (Equalizer) ist eine Vorrichtung, die das Frequenzspektrum in mehrere Frequenzbänder unterteilt, die verstärkt oder abgeschwächt werden können, um die Gesamtklangwirkung Ihren Wünschen entsprechend zu gestalten. Der Tyros3 besitzt einen hochwertigen, digitalen 3-Band-Equalizer (LOW, MID und HIGH) zur Klangregelung des Mikrofonklanges.

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

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

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

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

### ● COMPRESSOR (ausgewählt durch Taste [C] oder [H])

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

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

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

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

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

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

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

Die folgenden Parameter legen die Steuerung von Vocal Harmony fest.

[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	VOCODER CONTROL	Der Vocal-Harmony-Effekt im Vocoder-Modus (siehe unten) wird durch Notendaten gesteuert, d. h. die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen bzw. die Noten der Song-Daten. Mit diesem Parameter können Sie bestimmen, welche Noten zur Steuerung der Harmonie verwendet werden.
[1 ▲▼]	MUTE/PLAY	Ist hier „MUTE“ eingestellt, wird der unten ausgewählte Kanal (der die Harmonien steuert) beim Spiel auf der Tastatur oder bei der Song-Wiedergabe stummgeschaltet (ausgeschaltet).
[2 ▲▼]	OFF/1–16	Wenn hier OFF eingestellt ist, ist die Harmoniesteuerung über Songdaten ausgeschaltet. Wenn einer der Werte 1–16 eingestellt ist, werden die Notendaten (die aus einem Song des Tyros3 oder von einem externen MIDI-Sequencer stammen,) auf dem entsprechenden Kanal zur Steuerung der Harmonie verwendet.
[3 ▲▼]	KBD (Keyboard)	<b>OFF:</b> Die Harmoniesteuerung über die Tastatur ist ausgeschaltet. <b>UPPER:</b> Noten, die rechts vom Split-Punkt gespielt werden, steuern den Vocal-Harmony-Effekt. <b>LOWER:</b> Noten, die links vom Split-Punkt gespielt werden, steuern den Vocal-Harmony-Effekt.
[4 ▲▼]	BAL. (Balance)	Hiermit wird die Balance zwischen Hauptgesangsstimme (Ihrer Stimme) und Vocal Harmony eingestellt. Wenn Sie diesen Wert erhöhen, wird die Vocal Harmony angehoben und die Hauptstimme abgesenkt. Wenn diese Funktion auf L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) eingestellt ist, wird nur die Vocal Harmony als Ausgangssignal ausgegeben; wenn der Wert auf L63>H eingestellt ist, wird nur die Hauptstimme als Ausgangssignal ausgegeben.
[5 ▲▼]	MODE (Vocal-Harmony-Modus)	Alle Vocal-Harmony-Typen gehören zu einem von drei Modi, die Harmonien auf unterschiedliche Weise erzeugen. Der Harmony-Effekt ist vom ausgewählten Vocal-Harmony-Modus abhängig, und dieser Parameter legt fest, wie die Harmonie auf Ihre Stimme angewendet wird. Nachfolgend sind die drei Modi beschrieben.  <b>AUTO:</b> Wenn [ACMP] oder [LEFT] auf ON gestellt ist und der Song Akkorddaten enthält, wird der Modus automatisch auf CHORDAL eingestellt. In allen anderen Fällen wird der Modus auf VOCODER eingestellt. <b>VOCOD (Vocoder):</b> Die Harmonienoten werden durch die auf der Tastatur gespielten Noten und/oder die Song-Daten festgelegt. Sie können angeben, ob der Vocoder-Effekt durch Ihr Spiel auf der Tastatur oder durch die Song-Daten (Parameter VOCODER CONTROL weiter oben) gesteuert werden soll. <b>CHORD (Chordal):</b> Die Harmonienoten werden durch die folgenden drei Akkordtypen festgelegt: im Akkordbereich der Tastatur gespielte Akkorde (wenn [ACMP] eingeschaltet ist), im Tastaturbereich der Voice LEFT gespielte Akkorde (wenn [ACMP] ausgeschaltet und [LEFT] eingeschaltet ist) und in den Song-Daten enthaltene Akkorde zur Steuerung der Harmonie. (Nicht verfügbar, wenn der Song keine Akkord-Daten enthält.)
[6 ▲▼]	CHORD (Akkord)	Die folgenden Parameter legen fest, welche Daten in einem aufgezeichneten Song zur Akkorderkennung verwendet werden.  <b>OFF:</b> (Aus) In den Songdaten werden keine Akkorde identifiziert. <b>XF:</b> Für die Vocal Harmony werden Akkorde im XF-Format verwendet. <b>1–16:</b> Akkorde werden aus den Notendaten des angegebenen Song-Kanals erkannt.
[7 ▲▼]	VOCAL RANGE	(Stimmbereich) Stellen Sie diesen Parameter ein, um für Ihre Stimme die natürlichste Vokalharmonie zu erhalten.  <b>NORM.:</b> Standardeinstellung. <b>LOW:</b> Einstellung für tiefere Stimme. Diese Einstellung ist auch für Passagen mit knurrender oder schreiender Stimme geeignet. <b>HIGH:</b> Einstellung für höhere Stimme. Diese Einstellung ist auch für das Singen nah am Mikrofon geeignet.

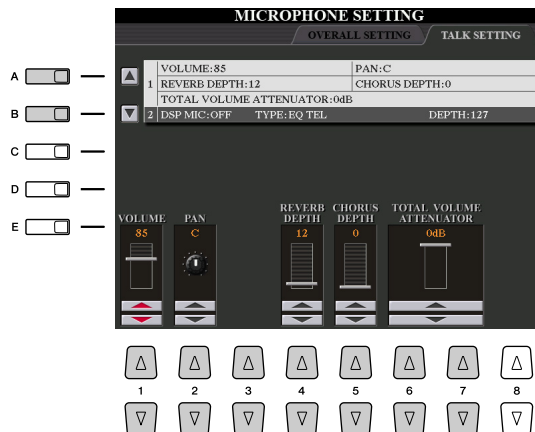
## Talk-Einstellungen

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

### 1 Rufen Sie das Funktions-Display auf.

[MIC SETTING] → TAB [◀|▶] TALK SETTING

### 2 Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen, und stellen Sie dann den Wert mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] oder den Schiebereglern ein.



#### **⚠ VORSICHT**

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

#### **📌 HINWEIS**

Diese Einstellungen können auf den Laufwerken USER, HD oder USB als System-Setup-Datei gespeichert werden: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀|▶] SYSTEM RESET. Siehe Seite 126.

### ● 1 Parameter der Talk-Einstellungen

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

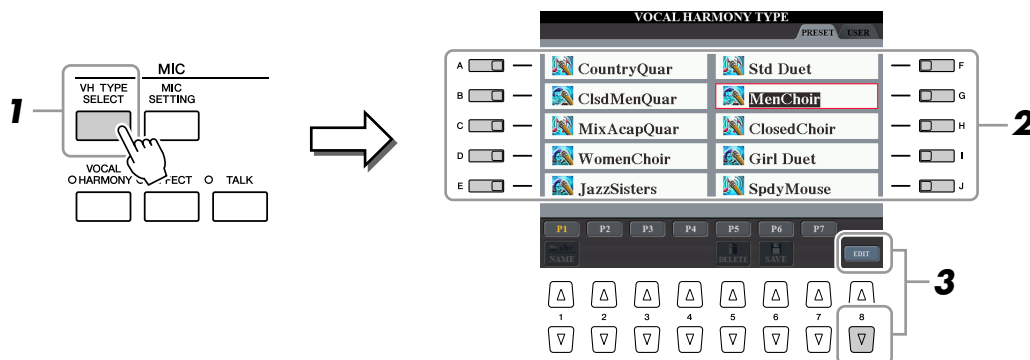
### ● 2 DSP-Parameter

[3 ▲▼]	DSP MIC ON/OFF	Schaltet den DSP-Effekt für den Mikrofonklang ein oder aus.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DSP MIC TYPE	Zur Auswahl der DSP-Effektart, die auf den Mikrofonklang angewendet wird.
[6 ▲▼]	DSP MIC DEPTH	Legt die Stärke des DSP-Effekts für den Mikrofonklang fest.

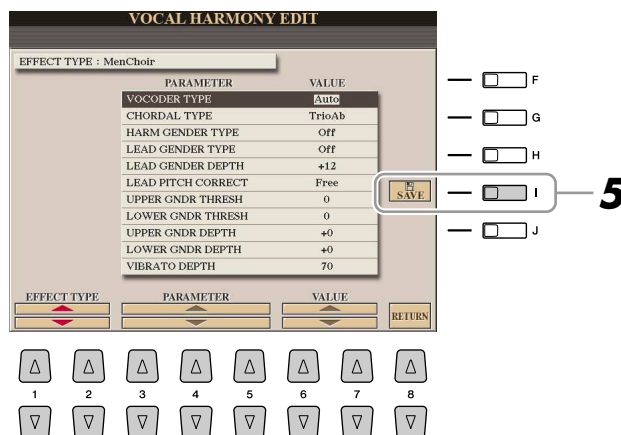
## Bearbeiten von Vokalharmonien

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

- 1 Drücken Sie die [VH TYPE SELECT]-Taste, um das VOCAL-HARMONY-TYPE-Display aufzurufen.



- 2 Wählen Sie den zu bearbeitenden Vocal-Harmony-Typ mit den Tasten [A]–[J] aus.
- 3 Rufen Sie mit der Taste [8 ▼] (EDIT) das VOCAL-HARMONY-EDIT-Display auf.
- 4 Bearbeiten Sie die Vokalharmonien.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	EFFECT TYPE	Wählt erneut den Vocal-Harmony-Typ aus.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	PARAMETER	Wählt den zu bearbeitenden Parameter aus. Siehe Seite 107.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	VALUE	Stellt den Wert des ausgewählten Parameters ein.
[8 ▲▼]	RETURN	Keht zum VOCAL-HARMONY-TYPE-Auswahl-Display zurück.

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

### **⚠ VORSICHT**

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



## ● Parameter für die Vocal-Harmony-Bearbeitung

VOCODER TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 104) auf „VOCODER“ eingestellt ist.
CHORDAL TYPE	Legt fest, wie die Harmonienoten auf den Mikrofonklang angewendet werden, wenn der Harmony-Modus (Seite 104) auf „CHORDAL“ eingestellt ist.
HARMONY GENDER TYPE	(Geschlechtstyp für Harmonie) Legt fest, ob das Geschlecht des Harmonieklangs geändert wird oder nicht.  <b>Aus:</b> (Aus) Das Geschlecht des Harmonieklangs wird nicht geändert. <b>Auto:</b> Das Geschlecht des Harmonieklangs wird automatisch geändert.
LEAD GENDER TYPE	(Geschlecht der Hauptstimme) Legt fest, ob und wie das Geschlecht der Hauptstimme (d.h. des direkten Mikrofonklangs) geändert wird. Beachten Sie, dass die Anzahl der Harmonienoten vom ausgewählten Typ abhängt. Wenn „Off“ ausgewählt ist, werden drei Harmonienoten erzeugt. Andere Einstellungen erzeugen zwei Harmonienoten.  <b>Aus:</b> (Unisono) Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. <b>Unison:</b> (Unisono) Es erfolgt keine Änderung des Geschlechts. Sie können LEAD GENDER DEPTH einstellen (s.u.). <b>Male:</b> (Männlich) Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert. <b>Female:</b> (Weiblich) Das Geschlecht der Hauptstimme wird entsprechend geändert.
LEAD GENDER DEPTH	(Intensität für Geschlecht der Hauptstimme) Stellt den Grad der Änderung der Hauptstimme ein. Ist verfügbar, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ die Stimme.
LEAD PITCH CORRECT	Dieser Parameter ist nur wirksam, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist. Ist „Smooth“ oder „Hard“ eingestellt, wird die Tonhöhe der Hauptstimme exakt in Halbtonschritten geändert.
UPPER GENDER THRESHOLD	(Automatische obere Schwelle) Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten über der Hauptstimme liegt.
LOWER GENDER THRESHOLD	(Automatische untere Schwelle) Das Geschlecht wird geändert, wenn die Tonhöhe der Harmonie mindestens um die angegebene Anzahl an Halbtonschritten unter der Hauptstimme liegt.
UPPER GENDER DEPTH	(Obere Intensität für Geschlecht) Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten oberhalb von UPPER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ die Stimme.
LOWER GENDER DEPTH	Legt den Grad der Änderung des Geschlechts fest, die auf Harmonienoten unterhalb von LOWER GENDER THRESHOLD angewendet wird. Je höher der Wert, desto „weiblicher“ wird die Harmoniestimme. Je niedriger der Wert, desto „männlicher“ die Stimme.
VIBRATO DEPTH	(Vibrato-Intensität) Stellt die Intensität des Vibrato-Effekts ein, der auf den Harmonie-Sound angewendet wird. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO RATE	(Vibrato-Geschwindigkeit) Legt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts fest. Dieser Parameter wirkt sich auch auf den Klang der Hauptstimme aus, wenn für LEAD GENDER TYPE (s.o.) ein anderer Wert als „Off“ festgelegt ist.
VIBRATO DELAY	(Vibrato-Verzögerung) Gibt die Verzögerung an, mit der der Vibrato-Effekt auf eine erzeugte Note angewendet wird. Höhere Werte führen zu einer längeren Verzögerung.

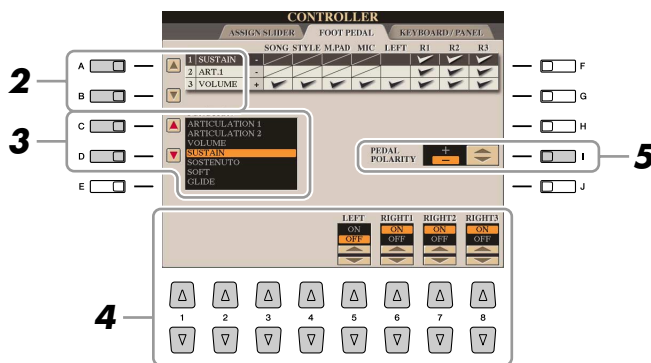
HARMONY 1/2/3 VOLUME	Stellt jeweils die Lautstärke der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonienote ein.
HARMONY 1/2/3 PAN	Stellt jeweils die Stereo-Position (Pan) der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonie-Note ein.  <b>Random:</b> Die Stereoposition des Klangs wird bei jedem Tastaturanschlag zufällig geändert. Dies ist wirksam, wenn der Harmony-Modus (Seite 104) auf „VOCODER“ oder „CHORDAL“ eingestellt ist. <b>L63&gt;R-C-L&lt;R63:</b> Der Wert L63>R lässt den Klang ganz links erscheinen, der Wert C entspricht der Mitte und L>R63 ganz rechts.
HARMONY 1/2/3 DETUNE	Verstimmt jeweils die Tonhöhe der ersten (tiefsten), zweiten oder dritten (höchsten) Harmonie-Note um den angegebenen Prozentwert.
PITCH TO NOTE	Wenn hier „ON“ eingestellt ist, können Sie die Voices des Tyros3 mit Ihrer Stimme „spielen“. (Das Tyros3 überprüft die Tonhöhe Ihrer Stimme und wandelt sie in Notendaten für den Klangerzeuger um. Beachten Sie jedoch, dass dynamische Änderungen Ihrer Stimme sich nicht auf die Lautstärke des Klangerzeugers auswirken.)
PITCH TO NOTE PART	Legt fest, welcher Part des Tyros3 von der Hauptstimme gesteuert wird, wenn der Parameter „Pitch to Note“ auf „ON“ gesetzt ist.

# Einstellungen für Fußschalter/Pedale/Fußregler

## Den einzelnen Fußpedalen bestimmte Funktionen zuweisen

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

- 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.**  
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀][▶] FOOT PEDAL
- 2 Wählen Sie mit den [A]/[B]-Tasten eines der beiden Pedale aus, dem Sie die Funktion zuweisen möchten.**



- 3 Verwenden Sie die Taste [C]/[D], um die Funktion auszuwählen, die dem in Schritt 2 festgelegten Pedal zugewiesen werden soll.**  
Informationen über die verfügbaren Parameter finden Sie auf Seiten 110–111.
- 4 Verwenden Sie die Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼], um die Details der ausgewählten Funktion einzustellen (den Part, auf den Sie die Funktion anwenden möchten, usw.).**  
Welche Parameter zur Verfügung stehen, hängt von der in Schritt 3 ausgewählten Funktion ab.
- 5 Falls erforderlich, schalten Sie die Polarität des Pedals mit der Taste [I] um.**



Das Ein- und Ausschalten des Pedals kann je nach an den Tyros3 angeschlossenen Pedal verschiedene Ergebnisse liefern. So ist es beispielsweise möglich, dass Sie die ausgewählte Funktion aktivieren, wenn Sie ein bestimmtes Pedal drücken, während Sie durch Drücken eines anderen Pedalmodells bzw. des Pedals eines anderen Herstellers dieselbe Funktion deaktivieren. Verwenden Sie ggf. diese Einstellung, um den Vorgang umzukehren.


### HINWEIS

Sie können dem Pedal auch andere Funktionen zuweisen – Punch In/Out bei der Song-/Festplattenaufnahme (Seiten 61, 84) und Programmabfolge (Registration Sequence; Seite 78). Wenn Sie dem Pedal mehrere Funktionen zuweisen, ist die Priorität die folgende: Punch In/Out bei der Song-/Festplattenaufnahme → Programmabfolge (Registration Sequence) → hier zugewiesene Funktionen

## ● Zuweisbare Pedalfunktionen

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

S. ARTICULATION 1/2	Wenn Sie eine Super-Articulation-Voice mit einem dem Pedal/Fußschalter zugewiesenen Effekt verwenden, können Sie den Effekt durch Betätigen des Pedals/Fußschalters aktivieren. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
VOLUME*	(Lautstärke) Ermöglicht die Verwendung eines Fußreglers zur Lautstärkeregelung. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Part ein- oder ausschalten.
SUSTAIN	(Aushalten) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Sustain-Steuerung. Wenn Sie das Pedal betätigen und gedrückt halten, werden alle auf der Tastatur gespielten Noten länger gehalten. Durch Loslassen des Pedals werden die gehaltenen Noten sofort unterbrochen (gedämpft). In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
SOSTENUTO	Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Sostenuto-Effekts. Wenn Sie eine Note oder einen Akkord auf dem Instrument spielen, und Sie drücken das Sostenuto-Pedal, während die Note noch gespielt wird, dann wird die Note so lange ausgehalten, wie das Pedal gedrückt wird. Alle nachfolgenden Noten werden hingegen nicht ausgehalten. Auf diese Weise können Sie beispielsweise einen Akkord halten (Sustain) und gleichzeitig andere Noten staccato spielen. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.   <b>HINWEIS</b> Diese Funktion beeinflusst nicht die Organ-Flutes-Voices oder die Super-Articulation-Voices, auch wenn diese den Fußpedalen zugewiesen wurde.
SOFT	(Leise) Ermöglicht die Verwendung eines Pedals zur Steuerung des Leiseeffekts. Durch Drücken dieses Pedals wird die Lautstärke der von Ihnen gespielten Noten verringert, und der Klang wird weicher. Diese Funktion beeinflusst nur bestimmte, dafür geeignete Voices. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
GLIDE	(Gleiten) Wenn das Pedal gedrückt wird, ändert sich die Tonhöhe; sobald das Pedal losgelassen wird, kehrt die Wiedergabe zur normalen Tonhöhe zurück. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden.  <b>UP/DOWN:</b> Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. <b>RANGE:</b> Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtönen. <b>ON SPEED:</b> Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Betätigung des Pedals fest. <b>OFF SPEED:</b> Legt die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung nach Loslassen des Pedals fest. <b>LEFT, RIGHT 1, 2, 3:</b> Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
PORTAMENTO	Bei Betätigung des Pedals kann der Portamento-Effekt (ein weicher Übergang zwischen Noten) erzeugt werden. Der Portamento-Effekt wird erzeugt, wenn die Noten legato gespielt werden (d. h. eine Note wird bereits gespielt, wenn die vorhergehende Note noch gehalten wird). Die Portamento-Zeit kann auch vom Mixing-Console-Display aus ( <a href="#">Seite 92</a> ) eingestellt werden. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.   <b>HINWEIS</b> Diese Funktion beeinflusst nicht die Organ-Flutes-Voices oder die Super-Articulation-Voices, auch wenn diese den Fußpedalen zugewiesen wurde.

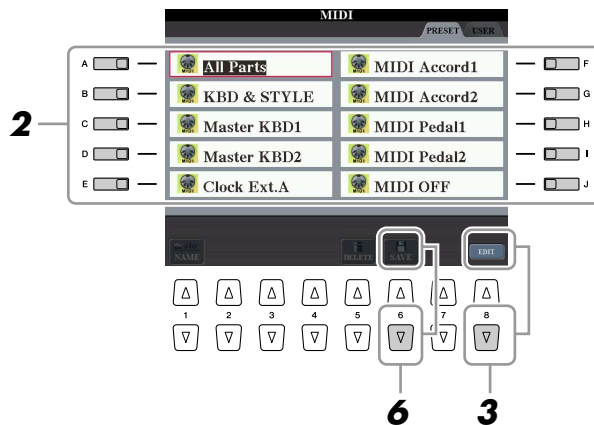
PITCHBEND*	(Tonhöhenbeugung) Ermöglicht Ihnen, mit Hilfe des Pedals die Tonhöhe der Noten nach oben oder unten zu verschieben. In diesem Display können die folgenden Parameter für diese Funktion festgelegt werden.  <b>UP/DOWN:</b> Legt fest, ob die Tonhöhe nach oben (UP) oder unten (DOWN) verschoben wird. <b>RANGE:</b> Bestimmt den Bereich der Tonhöhenänderung in Halbtonschritten. <b>LEFT, RIGHT 1, 2, 3:</b> Schaltet diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein oder aus.
MODULATION*	Wendet auf die auf der Tastatur gespielten Noten einen Vibrato-Effekt an. In diesem Display können Sie diese Pedalfunktion für jeden Tastatur-Part ein- oder ausschalten.
DSP VARIATION	Identisch mit der [DSP VARIATION]-Taste auf dem Bedienfeld.
HARMONY/ECHO	Identisch mit der Taste [HARMONY/ECHO].
VOCAL HARMONY	Identisch mit der Taste [VOCAL HARMONY].
TALK	Identisch mit der Taste [TALK].
SCORE PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Notendarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
LYRICS PAGE +/-	Wenn der Song angehalten wurde, können Sie zur nächsten/vorherigen Seite der Liedtextdarstellung wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
TEXT PAGE +/-	Sie können zur nächsten/vorherigen Textseite wechseln (jeweils eine Seite zur Zeit).
HDR PLAY/PAUSE	Identisch mit der Taste HARD DISK RECORDER [PLAY/PAUSE].
SONG PLAY/PAUSE	Identisch mit der SONG-Taste [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Identisch mit der STYLE-CONTROL-Taste [START/STOP].
TAP TEMPO	Identisch mit der Taste [TAP TEMPO].
SYNCHRO START	Identisch mit der Taste [SYNC. START].
SYNCHRO STOP	Identisch mit der Taste [SYNC STOP].
INTRO 1–3	Identisch mit den Tasten INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Identisch mit den MAIN-VARIATION-Tasten [A]–[D].
FILL DOWN	Ein Fill-In (Füllmuster) wird gespielt, auf das automatisch die MAIN-Section der Taste unmittelbar links davon folgt.
FILL SELF	Es wird ein Fill-In gespielt.
FILL BREAK	Es wird ein Break gespielt.
FILL UP	Ein Fill-In wird gespielt, auf das automatisch die MAIN-Section der Taste unmittelbar rechts davon folgt.
ENDING1–3	Entspricht den Tasten ENDING/rit. [I]–[III].
FADE IN/OUT	Identisch mit der Taste [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	Das Pedal wechselt zwischen den Modi „Fingered“ und „On Bass“ (Seite 31).
BASS HOLD	(Bass halten) Solange das Pedal gedrückt wird, wird die Bassnote des Begleit-Styles gehalten, auch wenn während der Style-Wiedergabe der Akkord gewechselt wird. Falls die Fingersatztechnik „FULL KEYBOARD“ ausgewählt wurde, steht die Funktion nicht zur Verfügung.
PERCUSSION	Das Pedal spielt ein Percussion-Instrument wieder, das mit den Tasten [4 ▲▼]–[8 ▲▼] ausgewählt wurde. Sie können das gewünschte Percussion-Instrument mit der Tastatur auswählen.   <b>HINWEIS</b> Wenn Sie das Percussion-Instrument mit einer Klaviertaste auswählen, bestimmt die dabei angewendete Velocity, den Velocity-Wert für das Percussion-Instrument.
RIGHT 1 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT 2 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 2].
RIGHT 3 ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [RIGHT 3].
LEFT ON/OFF	Identisch mit der Taste PART ON/OFF [LEFT].
OTS +/-	Ruft die nächste/vorherige One-Touch-Einstellung auf.

## MIDI-Einstellungen

In diesem Abschnitt können Sie MIDI-Einstellungen für den Tyros3 vornehmen. Das Tyros3 stellt zehn vorprogrammierte Vorlagen bereit, mit deren Hilfe Sie das Instrument sofort und leicht an eine bestimmte MIDI-Anwendung oder ein bestimmtes externes Gerät anpassen können. Außerdem können Sie die vorprogrammierten Vorlagen bearbeiten und im USER-Display bis zu zehn eigene Vorlagen speichern.

### 1 Rufen Sie das Funktionsdisplay auf.

[FUNCTION] → [H] MIDI



### 2 Wählen Sie eine vorprogrammierte Vorlage oder Schablone (Template) von der PRESET-Seite aus (Seite 113).

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

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

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

- **SYSTEM**..... MIDI-Systemeinstellungen (Seite 114)
- **TRANSMIT** ..... MIDI-Übertragungseinstellungen (Seite 115)
- **RECEIVE** ..... MIDI-Empfangseinstellungen (Seite 116)
- **BASS**..... Einstellungen für die Bassnote des Akkords für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten (Seite 117)
- **CHORD DETECT** .. Einstellungen für den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe durch über MIDI empfangene Daten (Seite 117)
- **MFC10**..... Einstellungen für einen angeschlossenen MIDI-Fußregler MFC10 (Seite 118)

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

### 6 Drücken Sie die [6 ▼]-Taste (SAVE), um die bearbeitete Vorlage auf der Seite USER zu speichern.

## ● Vorprogrammierte MIDI-Vorlagen

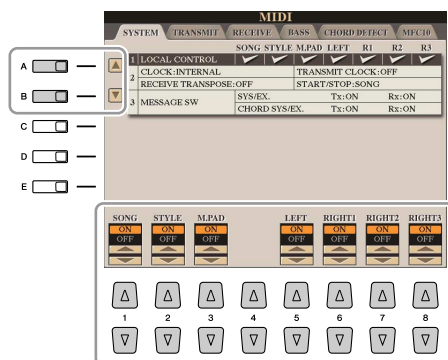
ALL PARTS	Überträgt alle Parts einschließlich der Tastatur-Parts (RIGHT 1, 2, 3 und LEFT), aber ohne die Song-Parts.
KBD & STYLE	Mit Ausnahme der Verarbeitung der Tastatur-Parts identisch mit „ALL PARTS“. Die Parts für die rechte Hand werden nicht als RIGHT 1–3, sondern als „UPPER“ behandelt, und der Part für die linke Hand wird als „LOWER“ behandelt.
Master KBD1	Mit dieser Einstellung fungiert der Tyros3 als Masterkeyboard, das einen oder mehrere angeschlossene Klangerzeuger oder andere Geräte (wie Computer/Sequencer) ansteuert.
Master KBD2	Im Grunde identisch mit „Master KBD1“, nur dass keine Aftertouch-Meldungen übertragen werden.
Clock Ext. A	Die Wiedergabe oder Aufzeichnung (Song, Style, Multi-Pad usw.) wird nicht mit der internen Taktsteuerung des Tyros3, sondern mit einer externen MIDI Clock synchronisiert. Diese Vorlage sollte verwendet werden, wenn Sie das Tempo des am Tyros3 angeschlossenen MIDI-Geräts vorgeben möchten. Die Wiedergabe oder Aufnahme auf dem Tyros3 wird über externe Clock-Impulse synchronisiert, die über MIDI A empfangen werden.
MIDI Accord 1	Mit MIDI-Akkordeons können Sie MIDI-Daten senden und angeschlossene Klangerzeuger über die Tastatur und die Bass- und Akkordtasten des Akkordeons steuern. Mit dieser Vorlage können Sie auf der Tastatur Melodien spielen und mit den Tasten für die linke Hand die Style-Wiedergabe auf dem Tyros3 steuern.
MIDI Accord 2	Im Grunde identisch mit „MIDI Accord1“, außer dass die Akkord-/Bassnoten, die Sie mit der linken Hand auf dem MIDI-Akkordeon erzeugen, auch als MIDI-Notenevents interpretiert werden.
MIDI Pedal 1	MIDI-Pedale ermöglichen die Steuerung von angeschlossenen Tongeneratoren mit den Füßen (was besonders praktisch ist, um aus einzelnen Bassnoten bestehende Bass-Parts zu spielen). Mit dieser Vorlage können Sie den Grundton für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen/steuern (das an MIDI B angeschlossenen sein muss).
MIDI Pedal 2	Mit dieser Vorlage können Sie den Bass-Part für die Style-Wiedergabe mit einem MIDI-Pedal spielen (das an MIDI B angeschlossenen sein muss).
MIDI OFF	Es werden keine MIDI-Signale gesendet und empfangen.



## MIDI-SYSTEM-Einstellungen

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der SYSTEM-Seite auf [Seite 112](#).

Verwenden Sie die Tasten [A]/[B], um den zu bearbeitenden Parameter auszuwählen (siehe unten), und stellen Sie dann den Ein-/Aus-Zustand mit den Tasten [1 ▲▼]–[8 ▲▼] ein.



### ■ 1 Local Control

Schaltet „Local Control“ für jeden einzelnen Part ein oder aus. Wenn „Local Control“ eingeschaltet ist (ON), steuert die Tastatur des Tyros3 den eigenen (lokalen) internen Klangerzeuger, wodurch die internen Voices direkt auf der Tastatur gespielt werden können. Wenn Sie „Local Control“ ausschalten (OFF), werden die Tastatur und die Regler intern von der Klangerzeugung des Tyros3 getrennt, so dass kein Ton erklingt, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder die Spielhilfen verwenden. Dadurch können Sie beispielsweise mit einem externen MIDI-Sequencer die internen Voices des Tyros3 spielen und mit Hilfe der Tastatur des Tyros3 Noten auf dem externen Sequencer aufnehmen bzw. einen externen Klangerzeuger spielen.

### ■ 2 Clock-Einstellung usw.

#### ● CLOCK

Bestimmt, ob der Tyros3 durch den eigenen internen Taktgeber oder durch ein MIDI-Taktsignal (MIDI Clock) gesteuert wird, das von einem externen Gerät empfangen wird. INTERNAL ist die normale Taktgebereinstellung, wenn das Tyros3 allein oder als Master-Keyboard zum Steuern von externen Geräten verwendet wird. Wenn Sie den Tyros3 mit einem externen Sequencer, einem MIDI-Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und ihn mit dem externen Gerät synchronisieren möchten, müssen Sie diesen Parameter korrekt einstellen: MIDI A, MIDI B, USB 1 oder USB 2. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass das externe Gerät richtig angeschlossen ist (z. B. an der Buchse MIDI IN des Tyros3) und das MIDI-Taktgebersignal ordnungsgemäß überträgt.

#### ● TRANSMIT CLOCK

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

#### ● RECEIVE TRANPOSE

Bestimmt, ob die Transpositionseinstellung des Tyros3 auf die Noten-Events angewendet wird, die vom Tyros3 über MIDI empfangen werden.

#### ● START/STOP

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

### ■ 3 MESSAGE SW (Message Switch)

#### ● SYS/EX.

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

#### ● CHORD SYS/EX.

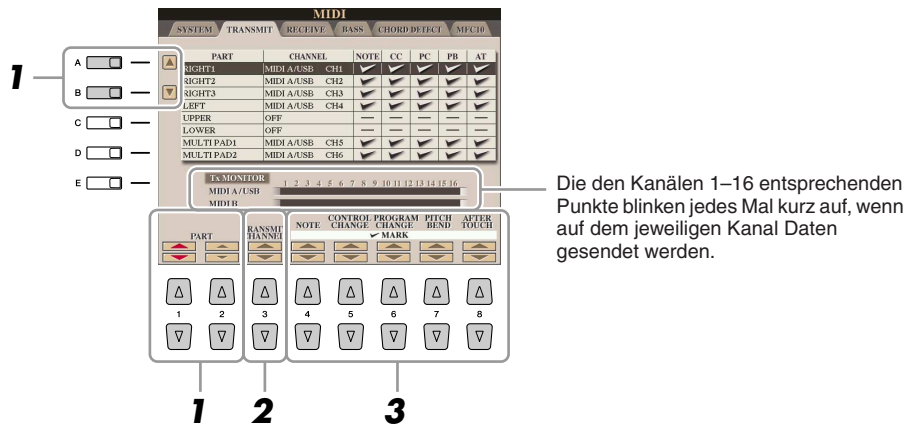
Die Einstellung „Tx“ schaltet die MIDI-Übertragung von akkordbezogenen MIDI-Daten (Akkorderkennung / Grundton und Akkordart) ein oder aus. Der Wert „Rx“ schaltet den MIDI-Empfang und die Interpretation der von externen Geräten generierten akkordbezogenen MIDI-Daten ein oder aus.

#### HINWEIS

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

## Einstellungen für das Senden von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der TRANSMIT-Seite auf [Seite 112](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten senden und über welchen MIDI-Kanal die Daten gesendet werden.



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

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

#### ● UPPER

Ein Tastatur-Part, der auf der Tastatur rechts vom Split-Punkt für die Voices gespielt wird (RIGHT 1, 2 und 3).

#### ● LOWER

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

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

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

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

- NOTE (Noten-Events)
- CC (Control Change)
- PC (Programmwechsel)
- PB (Pitch Bend)
- AT (Aftertouch)

#### HINWEIS

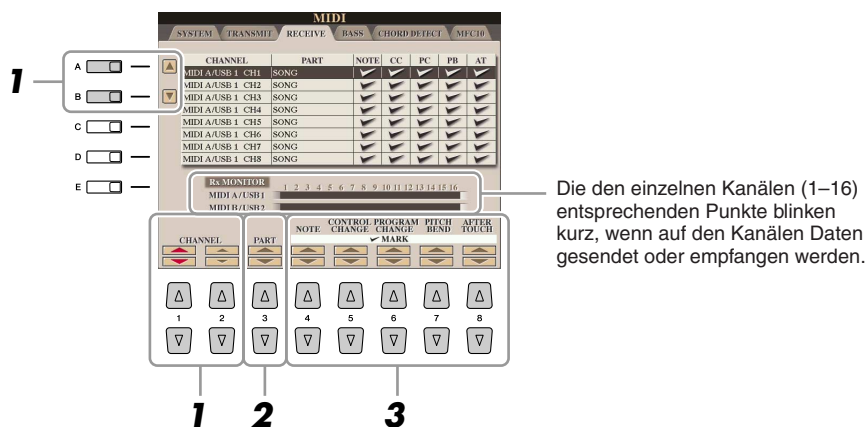
Wenn derselbe Sendekanal verschiedenen Parts zugewiesen wird, werden die gesendeten MIDI-Meldungen auf einem einzigen Kanal zusammengefasst, was zu unerwarteten Klängen und Störimpulsen im angeschlossenen MIDI-Gerät führen kann.

#### HINWEIS

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

## Einstellungen für den Empfang von MIDI-Daten

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der RECEIVE-Seite auf [Seite 112](#). Hier wird festgelegt, welche Parts MIDI-Daten empfangen und über welchen MIDI-Kanal die Daten empfangen werden.



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

Der Tyros3 kann MIDI-Meldungen auf 32 Kanälen empfangen (16 Kanäle x 2 Ports).

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

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

#### ● KEYBOARD

Die empfangenen Noten-Events steuern das Tastaturspiel auf dem Tyros3.

#### ● EXTRA PART 1–4

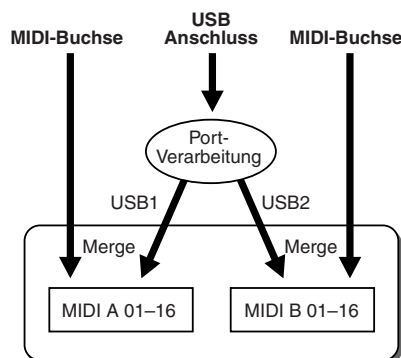
Es gibt vier Parts, die speziell für den Empfang und die Wiedergabe von MIDI-Daten reserviert sind. Normalerweise werden diese Parts vom Instrument selbst nicht verwendet. Mit diesen vier Parts, die zusätzlich zu den allgemeinen Parts (mit Ausnahme des Mikrofonklangs) verwendet werden können, kann der Tyros3 als multitimbraler 32-Kanal-Klangerzeuger eingesetzt werden.

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

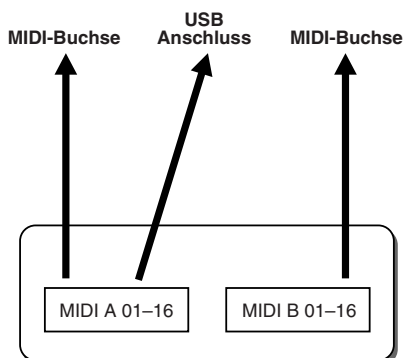
#### Senden/Empfangen von MIDI-Daten über USB- und MIDI-Anschlüsse

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

##### ● Empfang von MIDI-Daten

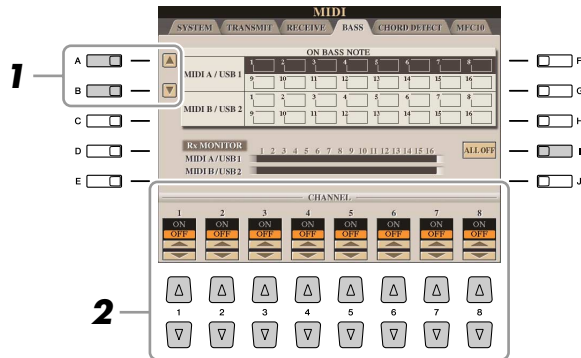


##### ● Senden von MIDI-Daten



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

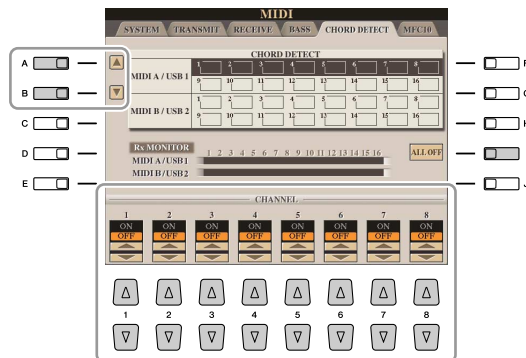
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der BASS-Seite auf [Seite 112](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf Basis der über MIDI empfangenen Noten-Events den Grundton des Akkords für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note-On/Off-Meldungen, die auf aktivierten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Grundtöne des Akkords der Style-Wiedergabe interpretiert. Die Bassnote wird unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Grundton aus den aus mehreren Kanälen zusammengestellten empfangenen MIDI-Daten erkannt.



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

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

Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der CHORD-DETECT-Seite auf [Seite 112](#). Mit diesen Einstellungen können Sie auf Basis der über MIDI empfangenen Noten-Events den Akkordtyp für die Style-Wiedergabe festlegen. Die Note On/Off-Meldungen, die auf den eingeschalteten Kanälen (ON) empfangen werden, werden als Noten zur Erkennung von Akkorden bei der Style-Wiedergabe interpretiert. Die zu erkennenden Akkorde sind abhängig von der ausgewählten Erkennungsmethode. Die Akkordtypen werden unabhängig von den Einstellungen für [ACMP] und Split-Punkt erkannt. Sind mehrere Kanäle gleichzeitig aktiviert (ON), wird der Akkordtyp aus den auf all diesen Kanälen empfangenen MIDI-Daten erkannt.



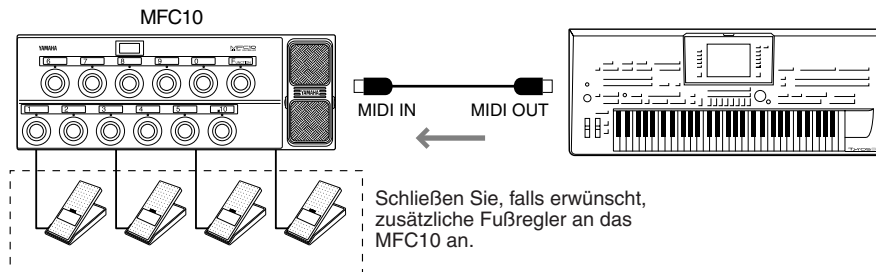
Die Bedienung ist grundsätzlich mit der des Displays BASS identisch (s.o.).

## MFC10 -Einstellungen

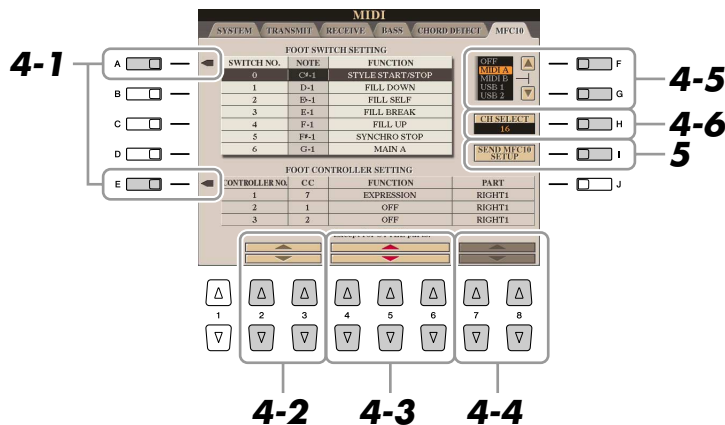
Die nachfolgenden Erklärungen beziehen sich auf Schritt 4 auf der MFC10-Seite auf [Seite 112](#).

Wenn Sie einen optionalen MIDI Foot Controller MFC10 am Tyros3 anschließen, können Sie viele Funktionen und Features mit den Füßen steuern – perfekt für das Umschalten von Einstellungen und zur Kontrolle des Sounds bei Live-Auftritten. Jedem der Fußschalter können verschiedene Funktionen zugewiesen werden, und für die zusätzliche Klangbeeinflussung können bis zu fünf Fußpedale (optional) am MFC10 angeschlossen werden.

- 1 Verbinden Sie die MIDI-IN-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit einer der MIDI-OUT-Buchsen des Tyros3.



- 2 Schalten Sie das MFC10 in den normalen Modus, und schalten Sie das [FUNCTION]-Lämpchen des MFC10 ein.
- 3 Führen Sie die Schritte 1–4 auf [Seite 112](#) aus, um die MFC10-Seite aufzurufen.
- 4 Stellen Sie die Parameter in diesem Display beliebig ein.



In diesem Display können zwei Einstellungen vorgenommen werden (s. u.):

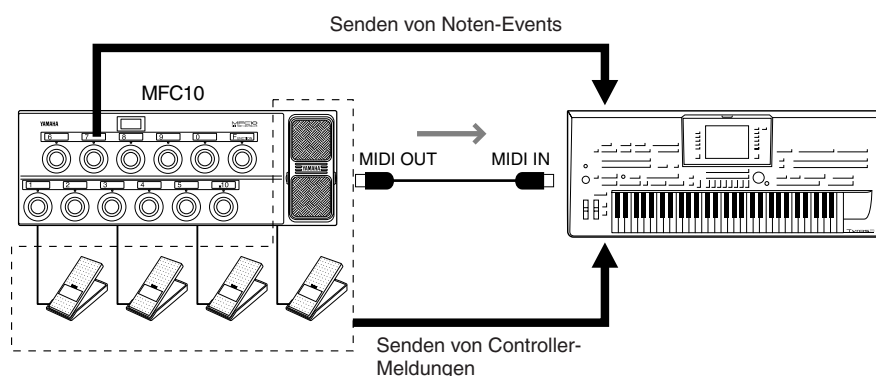
- Jeder Fußschalter (F00–F29) des MFC10 sendet eine Notenummer an den Tyros3, und der Tyros3 bestimmt, welche Reaktion auf diese Notenummer erfolgt (welche Funktion durch die Nummer ausgeführt wird).
- Jeder Fußregler am MFC10 sendet Controller-Meldungen über eine bestimmte Controller-Nummer an den Tyros3, und der Tyros3 bestimmt, welche Reaktion auf diese Controller-Nummer erfolgt (welcher Parameter geändert wird).

- 4-1 Verwenden Sie die Tasten [A]/[E] zur Auswahl von „FOOTSWITCH“ oder „FOOT CONTROLLER“.
- 4-2 Wählen Sie mit den Tasten [2 ▲▼]/[3 ▲▼] eine Fußschalternummer (F00–F29) oder eine Fußreglernummer (1–5) aus, der die Funktion zugewiesen wird.  
Beachten Sie, dass jedem Fußschalter eine Notenummer und jedem Fußregler eine Controller-Nummer zugeordnet ist und dass Sie diese Grundeinstellungen nicht ändern können.

- 4-3** Verwenden Sie die Tasten [4 ▲▼]–[6 ▲▼], um die Funktion anzugeben, die dem Fußschalter zugewiesen wird (d. h. die Notennummer), oder die Funktion, die dem Fußregler zugewiesen wird (d. h. die Controller-Nummer). Welche Funktionen dem Fußschalter oder Fußregler zugewiesen werden können, erfahren Sie auf [Seite 110](#).
- 4-4** (Nur für die FOOT-CONTROLLER-Einstellung) Legen Sie mit den Tasten [7 ▲▼]/[8 ▲▼] den Part fest, auf den die dem Fußregler zugewiesene Funktion angewendet wird.
- 4-5** Verwenden Sie die Tasten [F]/[G], um den MIDI-Anschluss festzulegen, der für die Kommunikation mit dem MFC10 verwendet wird. Hier kann auch der USB-Anschluss (USB1, USB2) ausgewählt werden, obwohl das MFC10 keine USB-Anschlussstelle hat. Der Grund hierfür ist, dass anstelle des MFC10 ein Computer verwendet werden kann. (Der Computer kann die Daten senden, die genau den Daten entsprechen, die das MFC10 an den Tyros3 senden würde. Weiter Einzelheiten finden Sie unten auf dieser Seite.)
- 4-6** Verwenden Sie die Taste [H] (CH SELECT), um den MIDI-Kanal festzulegen, der für die Kommunikation mit dem MFC10 verwendet wird.
- 5** Drücken Sie die Taste [I] (SEND MFC10 SETUP), um die Einstellungen an das MFC10 zu senden.
- 6** Ziehen Sie das MIDI-Kabel zwischen Tyros3 und MFC10 ab, und verbinden Sie die MIDI-OUT-Buchse des MFC10 über ein MIDI-Kabel mit der MIDI-IN-Buchse des Tyros3 entsprechend den oben vorgenommenen Einstellungen.

 **HINWEIS**

Genau genommen werden an das MFC10 die Paare aus Fußschalternummer und Notennummer, die Paare aus Fußreglernummer und Controller-Nummer und der oben festgelegte MIDI-Kanal zur Kommunikation gesendet.



- 7** Bedienen Sie das MFC10, um zu überprüfen, ob Sie den Tyros3 vom MFC10 aus so steuern können, wie Sie es in Schritt 4 festgelegt hatten.
- 8** Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Display für die Auswahl von MIDI-Vorlagen zurückzukehren und die obigen Einstellungen auf der Registerkarte USER zu speichern.

**Verwenden eines Computers oder eines anderen MIDI-Instruments anstelle des MFC10**

Die folgenden beiden Einstellungen auf der MFC10-Seite können nicht im MFC10, sondern nur im Tyros3 als MIDI-Vorlage gespeichert werden.

- Zuordnungspaare Notennummer/Tyros3-Funktion
- Zuordnungspaare Controller-Nummer/Änderung eines Tyros3-Parameters

Wenn Sie kein MFC10 verwenden, können Sie den Tyros3 mit den Notennummern und Controller-Meldungen eines beliebigen geeigneten MIDI-Geräts (z. B. eines Computers, Sequenzers oder Master-Keyboards) steuern. Vergewissern Sie sich, dass in diesem Display für den entsprechenden Kanal die Kontrolle durch ein externes Gerät festgelegt wird.

# Utility

## – Vornehmen globaler Systemeinstellungen –

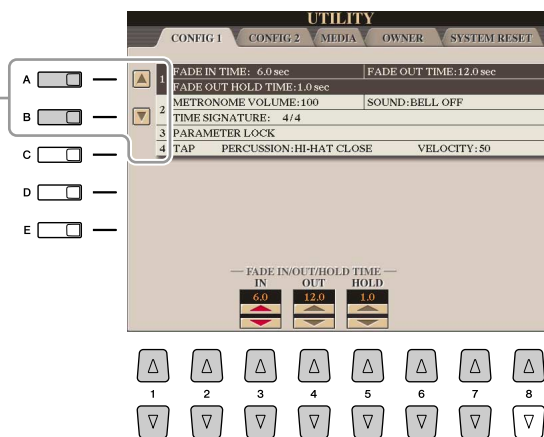
### Inhalt

<b>CONFIG1</b> .....	<b>120</b>
<b>CONFIG2</b> .....	<b>122</b>
<b>MEDIA</b> .....	<b>123</b>
<b>OWNER</b> .....	<b>124</b>
<b>SYSTEM RESET</b> .....	<b>125</b>
• Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen .....	125
• Custom Reset – Speichern und Abrufen Ihrer eigenen Einstellungen als eine Datei .....	126

## CONFIG1

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:

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



### ● 1 Fade In/Out

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

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

### ● 2 Metronome

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



### ● 3 Parameter Lock

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

### ● 4 Tap

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

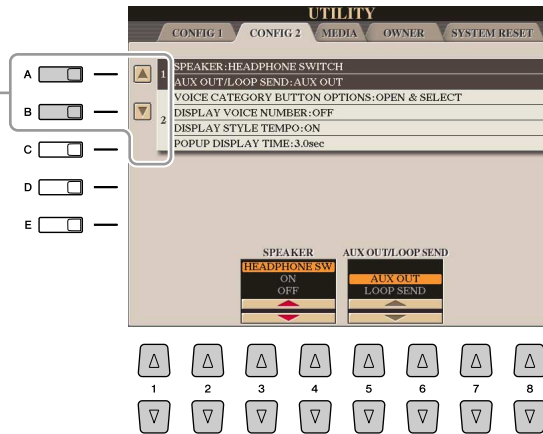
[2 ▲▼]– [4 ▲▼]	PERCUSSION	Wählt das Schlaginstrument aus.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Stellt die Velocity ein.

# CONFIG2

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:

1 Speaker/AUX Out/ Loop Send

2 Optionen für die Voice-Category-Taste/ Einstellungen für das Display



## ● 1 Speaker/AUX Out/Loop Send

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER	(Lautsprecher) Legt fest, ob über den optional eingebauten Lautsprecher Töne ausgegeben werden oder nicht.  <b>HEADPHONE SW:</b> Die Lautsprecher geben den Ton ganz normal wieder, er wird jedoch unterdrückt, wenn Kopfhörer an den Anschluss PHONES angeschlossen werden. <b>ON:</b> Die Lautsprecher geben den Ton immer wieder. <b>OFF:</b> Die Tonausgabe über Lautsprecher ist ausgeschaltet.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	AUX OUT/LOOP SEND	Wählt das gewünschten Ausgangssignal für die Buchse AUX OUT/LOOP SEND.

## ● 2 Optionen für die Voice-Category-Taste/Einstellungen für das Display

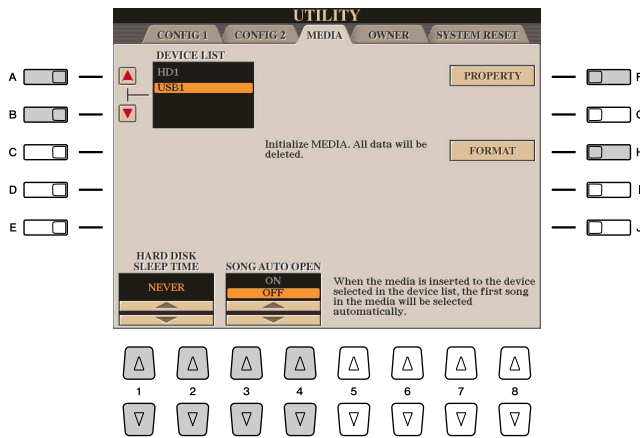
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Voice-Category-Taste, Optionen	Legt fest, wie das Display für die Voice-Auswahl geöffnet wird, wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird.  <b>OPEN &amp; SELECT:</b> (Öffnen & Auswählen) Öffnet das Display für die Voice-Auswahl mit bereits automatisch ausgewählter oberster (erster) Voice der Voice-Kategorie (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird). <b>OPEN ONLY:</b> (Nur öffnen) Öffnet das Auswahl-Display für Voices mit der momentan ausgewählten Voice (wenn eine der VOICE-Tasten gedrückt wird).
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Display Voice Number	Hier wird festgelegt, ob im Voice-Auswahl-Display die Voice-Bank und die Voice-Nummer angezeigt werden. Diese Option ist hilfreich, wenn Sie überprüfen möchten, welche Werte Sie für die Bankauswahl MSB/LSB und die Programmwechselnummer benötigen, wenn die Voice von einem externen MIDI-Gerät ausgewählt wird.  <b>HINWEIS</b> Für GS-Voices steht die Funktion „Display Voice Number“ nicht zur Verfügung (die Programmwechselnummern werden nicht angezeigt).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Display Style Tempo	Legt fest, ob im Display für die Style-Auswahl das voreingestellte Tempo jedes Styles über dem Style-Namen angezeigt wird.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Popup Display Time	Legt fest, in welcher Zeit sich Einblendfenster schließen. (Einblendfenster werden angezeigt, wenn Sie Tasten wie z.B. TEMPO, TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE usw. drücken.)

# MEDIA

Sie können wichtige Funktionen für Medien für den Tyros3 einstellen oder ausführen. Der Begriff „Medium“ bezieht sich sowohl auf USB-Speichergeräte als auch installierte Festplattenlaufwerke.

## HINWEIS

Der Tyros3 ist in der Lage, eine installierte Festplatte mit einer Cluster-Größe von weniger als 32 KByte zu formatieren. Er kann allerdings nur eine einzelne Partition erstellen, das Erzeugen von mehrere Partitionen ist nicht möglich. Wenn die installierte Festplatte jedoch zuvor auf einem anderen Instrument mit mehreren Partitionen formatiert wurde, kann der Tyros3 auf der Festplatte auf bis zu vier Partitionen zugreifen.



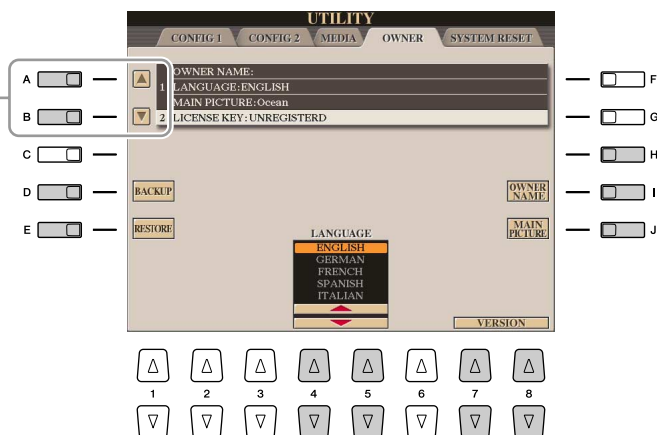
[A]/[B]	DEVICE LIST	Wählt das gewünschte Medium aus, dessen verbleibenden Speicherplatz Sie prüfen möchten (siehe „PROPERTY“ weiter unten) oder formatiert das Medium (siehe Bedienungsanleitung).
[1 ▲▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME	Die Festplatte wird nach einer bestimmten Zeit der Inaktivität in den Energiesparmodus versetzt, um sowohl die Lebensdauer der Festplatte zu erhöhen als auch unnötige mechanische Geräusche zu vermeiden. Dieser Parameter legt die „Sleep Time“ (Wartezeit bis zur Aktivierung des Energiesparmodus) fest.  <b>HINWEIS</b> Wenn Sie die Funktion „Hard Disk Recorder“ (Festplattenaufnahme) verwenden, sollten Sie hier immer „NEVER“ (Nie) einstellen. Wenn Sie hier etwas anderes als „NEVER“ einstellen, kann es sein, dass der Festplattenrekorder nicht richtig funktioniert.
[3 ▲▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Schaltet die Funktion SONG AUTO OPEN ein (ON) oder aus (OFF). In der Einstellung „ON“ und wenn das Medium eingelegt ist, das oben in der Geräteliste ausgewählt ist, ruft der Tyros3 automatisch den ersten Song auf dem Medium ab.  <b>HINWEIS</b> Wenn Sie einen Song auf einem CD-ROM-Laufwerk zum automatischen Öffnen auswählen, kann es sein, dass der Song nicht automatisch aufgerufen wird, wenn die Erkennung des CD-ROM-Laufwerk sehr lange dauert.
[F]	PROPERTY	Öffnet das Property-Display des Mediums, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Sie können prüfen, wie viel Speicherplatz noch auf dem Medium vorhanden ist.  <b>HINWEIS</b> Der angezeigte Speicherplatz ist ein ungefährender Wert.
[H]	FORMAT	Formatiert das Medium, das mit den Tasten [A]/[B] ausgewählt wurde. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.

# OWNER

Wählen Sie den gewünschten Parameter aus:

1 Owner Name/Language/  
Main Picture

2 License Key



## ● 1 Owner Name/Language/Main Picture

[D]	BACKUP	Mit diesem Vorgang können Sie alle Daten des Instruments auf einem USB-Speichergerät sichern. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[E]	RESTORE	Lädt eine Sicherungsdatei (Backup) vom USB-Speichergerät.
[I]	OWNER NAME	Hier können Sie Ihren Namen als Besitzernamen eingeben. Der Besitzernamen wird im Anfangs-Display nach dem Einschalten angezeigt. Lesen Sie hierzu die Bedienungsanleitung.
[J]	MAIN PICTURE	Hiermit können Sie ein Hintergrundbild für das Main-Display auswählen. Sie können eines der Bilder auswählen, die auf der Preset-Seite zur Auswahl bereitstehen. Drücken Sie nach der Auswahl die Taste [EXIT], um das Auswahl-Display zu schließen. Sie können auch ein eigenes Bild von einem USB-Speichermedium verwenden. Achten Sie darauf, dass das Bild eine Bitmap-Datei ist (.BMP) und nicht größer als 640 x 480 Pixel. Kopieren Sie die gewünschte Datei zunächst von USB auf die USER-Seite, und wählen Sie sie dann auf der USER-Seite aus.  <b>HINWEIS</b> Die obigen Erklärungen zur Kompatibilität von Bildern beziehen sich auf den Hintergrund des Displays „Song Lyric“ (Seite 51).
[4 ▲▲]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Bestimmt die Sprache für die Meldungen der Displays. Wenn Sie diese Einstellung ändern, werden alle Meldungen in der ausgewählten Sprache angezeigt.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▲]	VERSION	Zeigt die Versionsnummer dieses Instruments an.

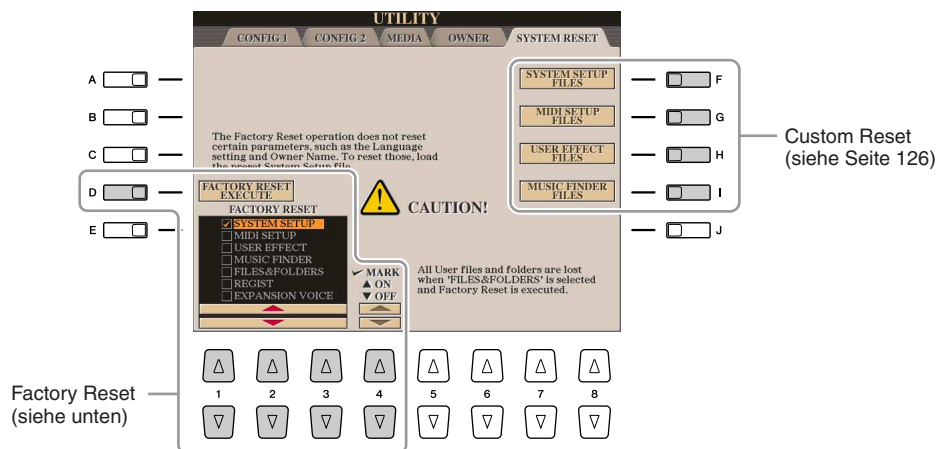
## ● 2 License Key

Wenn Sie Daten erwerben möchten, einschließlich Voices oder Songs, ist evtl. eine Netzwerk-Server-Authentifizierung erforderlich. Das bedeutet, dass Sie Ihr Instrument mit speziellen Daten auf Ihrem Instrument beim Server registrieren müssen. Näheres zu diesem Vorgang erfahren Sie auf der folgenden Website.  
<http://music-tyros.com/>

[E]	CLEAR	Löscht den im Instrument gespeicherten Lizenzschlüssel (License Key).  <b>VORSICHT</b> Wenn Sie den Lizenzschlüssel löschen, werden die davor erworbenen Daten unbrauchbar.
[I]	EXPORT	Exportiert die ID des Instruments in den USB-Flash-Speicher.
[J]	Import	Importiert den Lizenzschlüssel, der vom Server vergeben wurde, vom USB-Flash-Speicher zum Instrument.

# SYSTEM RESET

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



## Factory Reset – Wiederherstellen der werksseitig vorprogrammierten Einstellungen

Mit dieser Funktion können Sie den Status des Tyros3 auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurücksetzen.

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

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

SYSTEM SETUP	Stellt die System-Setup-Parameter auf die ursprünglichen Werkseinstellungen ein. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
MIDI SETUP	Versetzt die MIDI-Einstellungen einschließlich der MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER zurück in den Auslieferungszustand.
USER EFFECT	Setzt die User-Effekt-Einstellungen einschließlich der im Display „Mixing Console“ erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen, Kompressortypen und Vocal-Harmony-Typen auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
MUSIC FINDER	Setzt die Music-Finder-Daten (alle Datensätze) auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurück.
FILES & FOLDERS	Löscht alle Dateien und Ordner in der USER-Registerkarte.
REGIST	Löscht vorübergehend die aktuellen Einstellungen des Registrierungsspeichers der ausgewählten Bank. Dasselbe kann durch Einschalten mit der [POWER]-Taste bei gedrückt gehaltener Taste B5 bewirkt werden (das am weitesten rechts liegende H auf dem Keyboard).
EXPANSION VOICE	Löscht alle Expansion-Voices.

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

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

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

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

[F]	SYSTEM SETUP FILES	Die Parameter, die in verschiedenen Displays wie [FUNCTION] → [I] UTILITY und dem Display für Mikrofoneinstellungen festgelegt werden, werden als eine einzelne System-Setup-Datei verarbeitet. Welche Parameter zu den System-Setup-Parametern gehören, können Sie der Datenliste entnehmen.
[G]	MIDI SETUP FILES	Die MIDI-Einstellungen, die die MIDI-Vorlagen auf der Registerkarte USER umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[H]	USER EFFECT FILES	Die User-Effekt-Einstellungen, die die in den Mixing-Console-Anzeigen erstellten benutzerdefinierten Effekttypen, Master-EQ-Typen, Kompressortypen und Vocal-Harmony-Typen umfassen, werden als eine einzelne Datei verarbeitet.
[I]	MUSIC FINDER FILES	Alle voreingestellten und vom Benutzer erstellten Datensätze des Music Finders werden als eine einzelne Datei verwaltet.

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

# Index

## Zahlen

1-16 .....56  
3BAND EQ .....103

## A

ACCENT TYPE .....43  
ADD WAVE .....18, 23  
Additional Voice .....27  
ADD-WAVE-Display .....19  
AFTER TOUCH .....6  
AFTERTOUCH .....13  
AI FINGERED .....31  
AI FULL KEYBOARD .....31  
Akkord-Events .....67  
ALIAS .....27  
ALL DATA .....26  
ALL SOUND OFF .....23  
ALL-PURPOSE .....47  
AMPLITUDE .....12–13  
Anschlagdynamik  
(Touch Response) .....6  
Anschlagempfindlichkeit .....6  
Anwender-Voices .....17  
Any Key (Beliebige Taste) .....54  
APPEND .....75  
ARABIC1 .....9  
ARABIC2 .....9  
ARPEGGIO .....47  
ASSEMBLY .....36, 40  
ASSIGN (Harmony/Echo) .....8  
ASSIGN BANK .....21  
ATTACK .....13  
AUTO CH SET (Kanäle  
automatisch festlegen) .....53  
Automatische Voice-  
Zuordnung für den Song .....91  
AUX OUT/LOOP SEND .....122

## B

BAR CLEAR .....44  
BAR COPY .....44  
BASIC .....36–37  
BASS .....112, 117  
BEAT CONVERTER .....42  
BOOST/CUT .....43

BRIGHTNESS .....13, 92  
Browser .....101  
BYPASS .....47

## C

CENTER KEY (Mittlere Taste) .....19  
CHANNEL (Song Creator) .. 56, 63  
CHANNEL  
(Style Creator) .....36, 43–44  
CHANNEL TRANSPOSE .....65  
CHORD (Song Creator) .....56, 59  
CHORD (Style Creator) .....46–47  
CHORD DETECT .....112, 117  
CHORD FINGERING  
(Akkordgrifftechnik) .....30  
CHORD NOTE ONLY  
(Nur Akkordnote) .....8  
CHORD SYS/EX. ....114  
Chord Tutor .....30  
CHORUS .....94  
CHORUS DEPTH .....14  
CHORUS DEPTH (Talk) .....105  
CLOCK .....114  
COMMON .....12  
COMPARE .....11  
COMPRESSOR .....103  
CONFIG1 .....120  
CONFIG2 .....122  
CONTROLLER .....6, 10, 109  
CONTROLLER (Voice Set) .....12  
Cool! .....4  
Custom Drum Voice .....22  
Custom Reset .....126  
CUSTOM VOICE EDIT via PC ....29  
Custom! .....5  
CustomWA! .....5

## D

DECAY .....13  
DELETE (Song Creator) .....64  
DELETE (Style Creator) .....38  
DELETE WAVE .....20  
DIGITAL RECORDING ... 36, 56, 70  
DORIAN .....47  
DORIAN 5th .....47

DRUM-MAPPING-Display .....23  
Drums .....4  
DSP .....14, 94  
DSP MIC .....105  
DYNAMICS .....43

## E

Echo-Typen .....7  
Echtzeitaufnahme (Multi Pad) ..70  
Echtzeitaufnahme (Style) .....37  
EDIT .....36  
EFFECT .....93  
EFFECT/EQ .....14  
EG .....13  
Ein-Tasten-Einstellung .....35  
Einzelschritt-Aufnahme (Style) ..40  
Encode (Kodierung) .....101  
END KEY .....20  
EQ .....14, 96  
EQUAL .....9  
Equalizer .....96  
Event-List-Display .....40, 66  
EXPAND/COMP. ....43

## F

Fade In/Out  
(Ein-/Ausblenden) .....120  
Favoriten .....73  
Feineinstellung .....9  
Festplattenrekorder .....80  
FILE IMPORT .....18  
FILTER .....12–13, 92  
FILTER (Event-List-Display) .....68  
FINE .....42  
FINGERED .....31  
FINGERED ON BASS .....31  
FIXED DO  
(Do unveränderlich) .....50  
FIXED PITCH (Feste Tonhöhe) ...19  
Follow Lights  
(Den Lichtern folgen) .....54  
FOOT PEDAL .....109  
FOOTAGE .....16  
Freeze-Funktion .....77  
Frequenz .....96



- FULL KEYBOARD .....31  
Fußregler .....109  
Fußschalter .....109
- G**  
Gain .....96  
GLIDE .....110  
GM .....5  
GROOVE .....36, 42  
Guide .....53  
GUITAR .....46
- H**  
HARMONIC CONTENT .....13, 92  
HARMONIC MINOR .....47  
HARMONIC MINOR 5th .....47  
HARMONY (Harmonie) .....14  
HARMONY/ECHO .....7  
Harmony/Echo-Typ .....7  
Harmony-Typen .....7  
HIGH KEY .....48  
Homepage .....101  
Hüllkurvengenerator .....13
- I**  
IMPORT .....18  
INDIVIDUAL LOAD  
(Einzelne Voice laden) .....27  
INITIAL TOUCH .....6  
Internet-Direktverbindung .....99
- K**  
Karao Key („Karaoke-Taste“) .....54  
KBD.VEL (Keyboard Velocity;  
Anschlagstärke auf der  
Tastatur) .....57  
KEY SIGNATURE .....50  
KEYBOARD (Transpose) .....10  
KEYBOARD/PANEL .....6, 10  
KEY-MAPPING-Display .....20  
KIRNBERGER .....9
- L**  
Legacy .....5  
LENG (Länge) .....16
- Lesezeichen ..... 99  
LFO .....12–13  
LIBRARY EDIT ..... 24  
LIBRARY LOAD  
(Library laden) ..... 28  
LIBRARY SAVE  
(Library speichern) ..... 26  
License Key ..... 124  
Liedtexte ..... 51  
Line Out ..... 98  
Live! ..... 4  
Live!Drums ..... 5  
Live!SFX ..... 5  
Local Control  
(Lokalsteuerung) ..... 114  
LOOP ..... 69  
Loop-Aufnahme  
(Aufnahmeschleife) ..... 37  
Loop-Ende-Marker  
(Schleifenendmarkierung) ..... 69  
LYRICS (Song-Text) ..... 56  
Lyrics Event ..... 68  
LYRICS LANGUAGE  
(Textsprache) ..... 53
- M**  
Main Picture  
(Bild für Main-Display) ..... 124  
MASTER (Transpose) ..... 10  
Master EQ ..... 96  
MASTER TUNE  
(Gesamtstimmung) ..... 9  
MEAN-TONE ..... 9  
MEDIA ..... 123  
MELODIC MINOR ..... 47  
MELODIC MINOR 5th ..... 47  
MELODY ..... 47  
MEMORY (OTS) ..... 35  
MESSAGE SW  
(Message Switch) ..... 114  
Metronom ..... 120  
MFC10 ..... 112, 118  
MIC MUTE ..... 103  
MIC SETTING ..... 102, 105  
MIC VOLUME ..... 103  
MIDI SETUP FILES ..... 126
- MIDI-Einstellungen ..... 112  
MIDI-Vorlagen ..... 113  
Mikrofon ..... 102  
Mischpult ..... 90  
MIX (Mischverhältnis) ..... 65  
MODE (Organ Flutes) ..... 16  
MODE  
(Vocal-Harmony-Modus) ..... 104  
MODULATION (Pedal) ..... 111  
MODULATION (Voice Set) ..... 12  
MONO/POLY ..... 12  
MOVABLE DO  
(Do veränderlich) ..... 50  
MULTI FINGER ..... 31  
Multi Pad Creator ..... 70  
MULTI PAD EDIT ..... 72  
Multi-Pad ..... 70  
Music Finder ..... 73  
MUSIC FINDER + ..... 76  
MUSIC FINDER FILES ..... 126
- N**  
NATURAL MINOR ..... 47  
NATURAL MINOR 5th ..... 47  
NEW BANK ..... 70  
NEW STYLE ..... 37  
NOISE GATE ..... 103  
NORMAL REC ..... 83  
NORMALIZE (Normalisieren) ..... 82  
Notation ..... 49  
NOTE LIMIT ..... 48  
NOTE NAME ..... 50  
Noten-Events ..... 67  
Notenschrift ..... 49  
Notentransponierung ..... 46  
NTR ..... 46  
NTT ..... 46  
NUDGE ..... 85
- O**  
OCTAVE ..... 92  
ON BASS ..... 31  
Organ Flutes ..... 16  
Organ Flutes! ..... 4

ORIGINAL BEAT .....42  
OTS LINK TIMING .....32  
OVERALL SETTING  
(Gesamteinstellungen) .....102  
Overdub-Aufnahme .....37  
OWNER .....124  
OWNER NAME .....124

**P**  
P.A.T. ....55  
PAN (Talk) .....105  
PAN (Voice Creator) .....23  
PANEL SUSTAIN .....14  
PANPOT .....90  
PARAMETER  
(Style Creator) .....36, 45  
Parameter Lock  
(Parametersperre) .....121  
PART OCTAVE .....12  
PART ON/OFF  
(Style-Einstellung) .....33  
PEDAL POLARITY .....109  
PEDAL PUNCH IN/OUT .....62  
Performance Assistant  
(Spiel-Assistent) .....55  
PHRASE MARK REPEAT  
(Phrasenmarkierung  
wiederholen) .....52  
PITCH BEND RANGE .....92  
PITCH SHIFT .....48  
PITCH SHIFT TO ROOT .....48  
PITCHBEND .....111  
PLAY ROOT .....46  
Playlist .....87  
PORTAMENTO .....110  
PORTAMENTO TIME .....92  
PORTAMENTO TIME (Voice Set) 12  
Premium Voices .....27  
Property (Eigenschaft) .....25  
Punch In/Out  
(Festplattenrekorder) .....84  
Punch In/Out (Song) .....61  
PURE MAJOR .....9  
PURE MINOR .....9  
PYTHAGOREAN .....9

**Q**  
QUANTIZE ..... 44, 50, 64  
QUICK START (Schnellstart) ..... 53

**R**  
REC END (Aufnahmestopp) ..... 62  
REC MODE  
(Festplattenrekorder) ..... 82  
REC MODE  
(Song Creator) ..... 56, 61  
REC START (Aufnahmestart) ..... 61  
RECEIVE ..... 112, 116  
RECEIVE NOTE OFF ..... 23  
RECEIVE TRANSPOSE ..... 114  
RECORD-Display ..... 37  
REGIST SEQUENCE/  
FREEZE/VOICE SET .....15, 77–78  
Registration Memory ..... 77  
Registrierungssequenz ..... 78  
REHEARSAL ..... 85  
RELEASE ..... 13  
RELOAD ..... 24  
REMOVE EVENT ..... 44  
REMOVE WAVE ..... 23  
REPEAT FOLDER  
(Ordner wiederholen) ..... 52  
REPEAT MODE  
(Wiederholmodus) ..... 52  
REPLACE ..... 75  
RESP (Response) ..... 16  
RETRIGGER ..... 48  
RETRIGGER TO ROOT ..... 48  
REVERB ..... 23, 94  
REVERB DEPTH ..... 14  
REVERB DEPTH (Talk) ..... 105  
RHY CLEAR ..... 38  
ROOT FIXED ..... 46  
ROOT TRANS ..... 46  
RTR ..... 48

**S**  
SAVE & ASSIGN ..... 20, 24  
SCALE TUNE (Temperierung) ..... 9  
Score (Notenschrift) ..... 49  
SECTION SET ..... 33

SEQUENCE END ..... 78  
SET UP (Score) ..... 50  
SETUP (Mixing Console) ..... 91  
SETUP (Song Creator) ..... 65  
SFF ..... 45  
SFF GE ..... 45  
SFX ..... 4  
SINGLE FINGER ..... 31  
SOFT ..... 110  
Song ..... 49  
SONG (Transpose) ..... 10  
Song Creator ..... 56  
SONG SETTING  
(Song-Einstellung) ..... 52  
Songpositionsmarken ..... 69  
SOSTENUTO ..... 110  
SOUND ..... 13  
SOURCE ROOT ..... 46  
SP (Song-Position) ..... 69  
SPEAKER ..... 122  
SPEED (Harmony/Echo) ..... 8  
SPLIT POINT ..... 34  
Sprache ..... 124  
Sprungmarken ..... 69  
START KEY (Starttaste) ..... 19–20  
Start-/Endpunkt ..... 86  
START/STOP (MIDI) ..... 114  
Step Recording (Multi Pad) ..... 71  
Step Recording (Song) ..... 56, 59  
STEP-RECORD-Display ..... 56  
Stimmung ..... 9  
STOP (RTR) ..... 48  
STOP ACMP ..... 32  
STRENGTH ..... 43  
STROKE ..... 47  
Style ..... 30  
Style Creator ..... 36  
STYLE SETTING ..... 32  
STYLE SETTING /SPLIT POINT/  
CHORD FINGERING .. 30, 32, 34  
STYLE TOUCH ..... 33  
Style-File-Format ..... 45  
Style-Montage ..... 40  
SWAP MAIN-SUB ..... 82

Sweet!	4	VOCAL HARMONY	
SWING	42	CONTROL	104
SYNCHRO STOP WINDOW	33	VOCODER CONTROL	104
SYS/EX.	56, 114	Voice	4
SYSTEM	112, 114	VOICE (Mixing Console)	90
SYSTEM RESET	125	Voice Creator	17
SYSTEM SETUP	125	Voice Editor	29
SYSTEM SETUP FILES	126	VOICE RAM	25
Systemexklusive Events	67	VOICE SET	15
<b>T</b>		Voice-Set	11
TALK SETTING	105	VOL (Organ Flutes)	16
Tap (Tempo einzählen)	121	VOL/VOICE	90
TARGET (Ziel)	23	VOLUME	
TEMPO (Style-Einstellung)	33	(Festplattenrekorder)	82
Time zone (Zeitzone)	101	VOLUME (Harmony/Echo)	8
TOTAL VOLUME		VOLUME (Mixing Console)	90
ATTENUATOR	105	VOLUME (Talk)	105
TOUCH LIMIT		VOLUME (Voice Creator)	23
(Anschlagsstärke-Limit)	8	VOLUME (Voice Set)	12
TOUCH SENSE (Voice Set)	12	VOLUME/ATTACK	16
TRACK DELETE	82	<b>W</b>	
TRANSMIT	112, 115	WAVE COUNT	
TRANSMIT CLOCK		(Anzahl Waves)	25
(Clock-Signal senden)	114	WAVE IMPORT	
TRANSPOSE	92	(Festplattenrekorder)	81
TRANSPOSE ASSIGN		WAVE IMPORT	
(Transpose zuweisen)	10	(Voice Creator)	18, 23
TUNE (Stimmung)	92	WAVE RAM	25
TUNING (Stimmung)	92	WAVE VOLUME	
Typ „Multi Assign“	7	(Wave-Lautstärke)	19
<b>U</b>		WAVEFORM COUNT	
USER EFFECT FILES	126	(Anzahl Waveforms)	25
Utility	120	WERCKMEISTER	9
<b>V</b>		Werkseinstellungen	
VARIATION (DSP)	14	wiederherstellen	125
VELOCITY CHANGE	44	<b>X</b>	
VH TYPE SELECT	106	XG	5
VIBRATO	14		
VIBRATO SPEED	16		
Vocal Cue Time	54		
Vocal Harmony	106		