

8-(1) C.S.P. (Chord Sequence Programmer)

Die Sequenzinformation über Akkorde und Registrierungen kann programmiert und wiedergegeben werden.

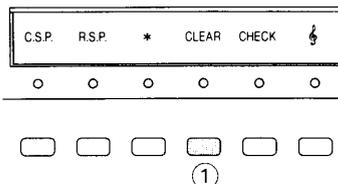
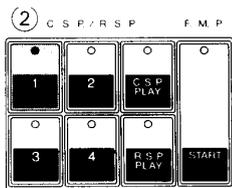
Erzeugen eines neuen Programms (Betriebsart RECORD)

1 Zuerst die benötigten Registrierungen speichern.

Nur die Registrierungen, die für das Spiel benötigt werden, im REGISTRATION MEMORY speichern. Bei C.S.P. wird Programmierung mit den Akkorden der Betriebsarten SINGLE FINGER oder FINGERED CHORD von AUTO BASS CHORD durchgeführt. Vor der Programmierung eine Betriebsart von MULTI MENU wählen und dann die Taste A.B.C. ON auf dem Bedienungsfeld einschalten. (Siehe Seite 62)

HINWEIS: Falls entweder CUSTOM A.B.C. eingestellt oder AUTO BASS CHORD ausgeschaltet ist, wird so programmiert, als sei FINGERED CHORD eingeschaltet.

2 Die Taste CLEAR (1) gedrückt halten und eine Zifferntaste (2) drücken.

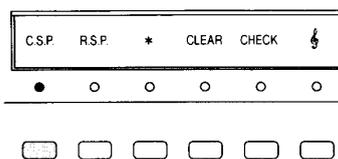


Wenn CLEAR gedrückt wird, blinken die Zifferntasten 1 bis 4 auf dem Bedienungsfeld und "SEL" erscheint im TEMPO/(DATA)-Display. CLEAR gedrückt halten und eine Zifferntaste drücken. Die Lämpchen C.S.P. und R.S.P. beginnen zu blinken.

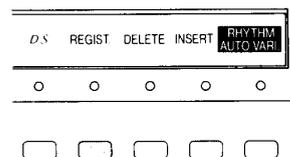
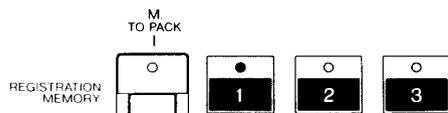
VORSICHT: Falls C.S.P. und/oder R.S.P.-Daten unter der gedrückten Zifferntaste registriert sind, werden diese Daten gelöscht.

3 Die Taste C.S.P. drücken.

Das Lämpchen C.S.P. leuchtet auf und zeigt an, daß jetzt eine Akkordsequenz programmiert werden kann.

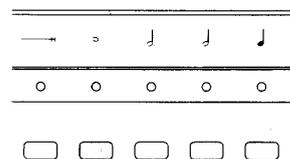
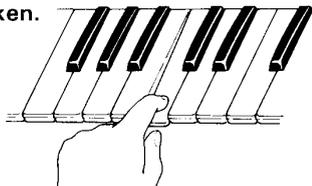


4 Die am Anfang des Titels zu verwendende Registrierung einstellen und REGIST. drücken.



Eine Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY einschalten und dann REGIST. drücken. Die Nummer der betreffenden Zifferntaste wird zum Anfang der Sequenzdaten programmiert.

5 Einen Akkord auf dem unteren Manual spielen und eine DURATION-Taste drücken.



Beim Spielen von Tasten auf dem unteren Manual entsprechend der eingestellten Auto Bass Chord Betriebsart für Akkorde eine der Zeitdauer-Tasten (DURATION) drücken. Ein Signal ertönt und zeigt an, daß der gehörte Akkord programmiert ist.

Die Noten weiterlesen und mit der Programmierung der gewünschten Akkorde fortfahren.

	Programmiert eine Zeitdauer wie vier Viertelnoten (für 4/4 Takt, ein Taktstrich)
	Programmiert eine Zeitdauer wie drei Viertelnoten (für 3/4 Takt, ein Taktstrich)
	Programmiert eine Zeitdauer wie zwei Viertelnoten
	Programmiert eine Zeitdauer wie eine Viertelnote

HINWEIS: Bei HS-8 erscheint die Bezeichnung des auf dem unteren Manual gespielten Akkords im GUIDE-Display.

[Die beiden Kanäle der Zifferntasten]

Jede Zifferntaste (1 bis 4) der Sektion C.S.P./R.S.P. hat einen Kanal zur Programmierung von C.S.P.-Daten und einen anderen Kanal zur Programmierung der R.S.P.-Daten (Rhythm Sequence Programmer). Der verwendete Kanal wird vor dem Programmieren durch Drücken von entweder C.S.P. oder R.S.P. auf dem MULTI MENU gewählt.

C.S.P. Kanal	Akkordsequenz
	Registrierungssequenz
R.S.P. Kanal	Rhythmussequenz

[Erzeugen eines neuen Programms alleine bei C.S.P. ohne Löschen von R.S.P.-Daten]

- Die Taste CLEAR gedrückt halten und die C.S.P.-Taste drücken.
- Eine der blinkenden Zifferntasten von 1 bis 4 drücken. Dann die Akkordsequenz programmieren usw.

[Umfang der auf C.S.P. aufnehmbaren Registrierdaten]

Mit C.S.P. können die Daten, die die Registriersequenz beschreiben zusammen mit den Akkordsequenzdaten zu jeder Zifferntaste programmiert werden.

- Programmierbare Daten sind diejenigen, die beschreiben, welche Tasten von REGISTRATION MEMORY gedrückt wurden und ob Fill In und Intro./Ending ein- oder ausgeschaltet war.
- Weder die im REGISTRATION MEMORY gespeicherten Inhalte noch auf dem Bedienungsfeld bearbeitete Registrierungen werden programmiert.
- Wenn die Inhalte von REGISTRATION MEMORY bei Programmierung und Wiedergabe nicht übereinstimmen, werden die bei der Wiedergabe eingestellten verwendet. Wenn die bei der Programmierung vorhandenen gewünscht werden, müssen die programmierten Daten auf RAM-Pack oder anders Speichermedien übertragen werden, wenn die Programmierung durchgeführt ist. (Siehe Seite 20)

[Speicherkapazität von C.S.P.]

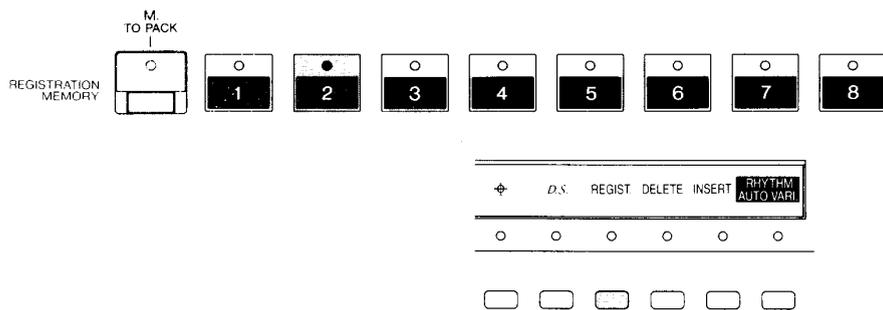
Die Speicherkapazität von C.S.P. wird durch die Anzahl der Eingabedaten (die Anzahl, wie oft die Tasten DURATION, REGIST. und/oder REPETITION gedrückt wurden) gezählt. Etwa 120 Datensätze können zu jeder Zifferntaste 1 bis 4 programmiert werden.

- Die Menge der programmierten Daten wird auf dem TEMPO/(DATA)-Display gezeigt.
- Wenn Daten bei zu niedriger Restspeicherkapazität eingegeben werden, ertönen drei Alarmsignale. Wenn versucht wird, bei vollem Speicher Daten einzugeben, wird durch drei Alarmtöne angezeigt, daß keine weitere Eingabe möglich ist.
- Falls die restliche Speicherkapazität einer der Zifferntasten zu niedrig wird, die Programmierung beenden und dann die restlichen Daten zu einer anderen Zifferntaste programmieren. Folgewiedergabe ist durch Einschalten mehrerer Zifferntaste bei der Wiedergabe möglich. (Siehe Seite 44)

[Programmierung von Stellen ohne Akkorde]

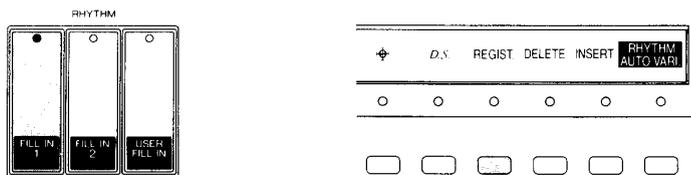
Wenn eine DURATION-Taste ohne Drücken von Tasten auf dem unteren Manual gedrückt wird, wird eine Stelle ohne Akkorde programmiert. Das ist nützlich, wenn ein Takt nur Rhythmus enthalten soll. Akkordfreie Takte können auch von Anfang bis Ende eines Titels programmiert werden, oder auch nur bei REGISTRATION MEMORY, Fill In, Intro und Ending-Sequenz.

6 Eine andere Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY und dann REGIST. drücken.



Nach der Programmierung bis zu der Stelle, wo die Registrierung geändert werden soll, eine andere Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY und dann REGIST. drücken. Die Nummer der gedrückten Taste wird programmiert, so daß die Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY bei der Wiedergabe automatisch zurückgestellt werden.

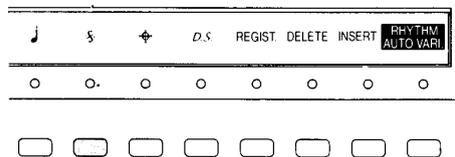
7 Wenn erforderlich Fill In, Intro und Ending-Muster programmieren.



Die Muster Fill In, Intro und Ending der Sektion RHYTHM können auch programmiert werden. An der Stelle, wo das gewünschte Muster eingefügt werden soll, die Taste REGIST. drücken und die betreffende Taste gedrückt halten. Einzelheiten über das Programmierverfahren siehe "Programmierung von Fill In, Intro und Ending-Muster" rechts.

HINWEIS: Die Muster für Fill In, Intro und Ending können auch mit R.S.P. (Rhythm Sequence Programmer) programmiert werden. (Siehe Seite 47)

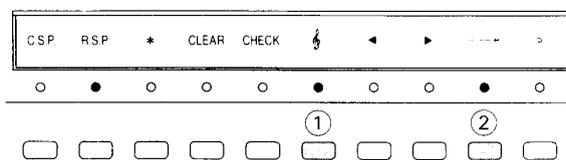
8 Wenn erforderlich die Wiederholungssymbole programmieren.



Wenn der betreffende Titel Wiederholungen der gleichen Akkordfolge enthält, können drei Wiederholungszeichen für effizienteres Programmieren verwendet werden.

Taste §	An der Stelle drücken, wo " § " oder " :—" geschrieben ist. Braucht nicht gedrückt zu werden, wenn der Titel von Anfang an wiederholt wird.
Taste ☉	An der Stelle drücken, wo " ☉ ", " —" oder "Fine" geschrieben ist. Braucht nicht beim zweiten " ☉ " gedrückt zu werden.
Taste D.S.	An der Stelle drücken, wo " D.S. ", " — " oder "D.C." geschrieben ist. Wenn " § " nicht eingegeben ist, kehrt die Wiedergabe zum Anfang des Titels zurück.

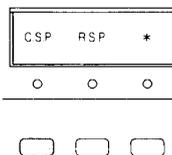
9 Nach Durchführung der Programmierung bis zum Titelfende die Taste ① gedrückt halten und die Taste ② drücken.



Damit wird ein Kadenzzeichen am Ende der Programmierung eingefügt und so die Gesamtlänge der Sequenzdaten bestimmt.

10 Die C.S.P.-Taste ausschalten.

Jetzt können mit dem obigen Verfahren andere Zifferntasten programmiert werden.

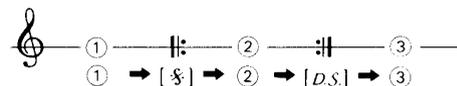


[Programmierung von Fill In, Intro und Ending-Mustern]

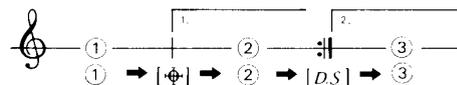
INTRO	Nach Einstellung der ersten Registrierung die Taste REGIST. drücken und dabei die Taste INTRO./ENDING gedrückt halten. Dann die Taste " ☉ " (die Taste " § " für 3/4 Takt) einmal drücken, um die gesamte Datenlänge zu programmieren.
FILL IN	An der Stelle, wo das Muster Fill In erklungen soll, die Taste REGIST. drücken und dabei FILL IN 1, FILL IN 2 oder USER FILL IN drücken.
ENDING	Am Anfang des zweiten Taktes vor Ende des Titels die Taste REGIST. drücken und INTRO./ENDING gedrückt halten. Dann eine zwei Takte lange Akkordfolge programmieren.

[Anwendungsbeispiele für Wiederholtasten]

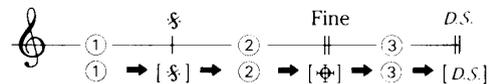
(Beisp. 1)



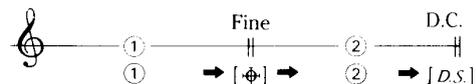
(Beisp. 2)



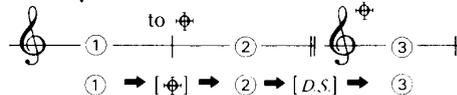
(Beisp. 3)



(Beisp. 4)



(Beisp. 5)



[Speicherung auf RAM-Pack]

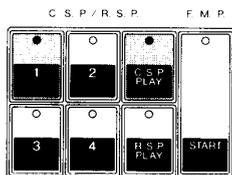
Mit dem Verfahren TO PACK können die gespeicherten Sequenzdaten zusammen mit den Daten von REGISTRATION MEMORY auf RAM-Pack übertragen werden. Die Inhalte von REGISTRATION MEMORY können nicht zu C.S.P. übertragen werden. Wenn also die bei der Aufnahme eingestellten Registrierdaten gespeichert werden sollen, müssen sie auf RAM-Pack übertragen werden. Mit FROM PACK können die Daten zum Electone abgerufen werden. (Siehe Seite 20)

[Aufnahme mit C.S.P.]

- Es ist nicht möglich, nacheinander das Umschalten von REGISTRATION MEMORY und Fill In, Intro oder Ending-Muster programmieren. Wenn Umschalten von REGISTRATION MEMORY und eines der obigen Rhythmusmuster in der gleichen Position programmiert werden soll, beide gleichzeitig einschalten.
- Wenn die Taste C.S.P. noch nicht ausgeschaltet ist, können die programmierten Daten genau wie beim Bearbeiten bearbeitet werden. (Siehe Seite 44)
- Falls TACET z.B. am Anfang des Titels vorhanden ist, wird durch Programmieren von einem Takt langen Intro-Muster oder akkordfreiem Intervall das Spiel erleichtert.
- Wenn kein Kadenzzeichen am Ende des Titels programmiert und statt dessen die C.S.P.-Taste in Endstellung gedrückt wird, wird das Kadenzzeichen automatisch programmiert.
- Die zu den Zifferntasten 1 bis 4 programmierten Daten werden (mindestens eine Woche lang) beim Ausschalten des Electone (oder beim Ausschalten der Zifferntaste) geschützt.

Wiedergabe (Betriebsart PLAY)

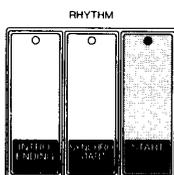
1 Eine Zifferntaste einschalten und dann C.S.P. PLAY einschalten.



Wenn Daten von REGISTRATION MEMORY nach Durchführung der Aufnahme auf RAM-Pack übertragen worden sind, das Verfahren FROM PACK durchführen, um die Daten vor Durchführung von Schritt 1 zum Electone abzurufen.

2 Den Rhythmus starten.

Das Tempo einstellen und den Rhythmus starten. Die Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY, die am Anfang der Sequenz programmiert war, wird aktiviert und die Wiedergabe beginnt.



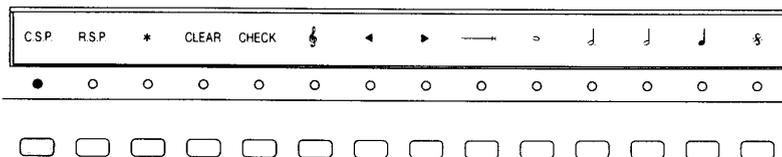
3 Die Melodie in Abstimmung mit der wiedergegebenen Begleitung spielen.

Die Akkordbegleitung auf dem unteren Manual und die Bassbegleitung auf dem Fußregister werden automatisch wiedergegeben, so daß Sie die Melodie auf dem oberen Manual spielen können. Wenn die Umschaltung von REGISTRATION MEMORY und Fill In, Intro und Ending-Mustern programmiert ist, werden diese ebenfalls wiedergegeben. Wenn die Wiedergabe endet, wird der Rhythmus automatisch gestoppt und das Lämpchen der gedrückten Zifferntaste erlischt.

VORSICHT: Wenn eine Zifferntaste von 1 bis 4 eingeschaltet ist, können weder Betriebsart RECORD noch EDIT eingeschaltet werden. Wenn Sie nicht in PLAY-Betriebsart sind, immer die Zifferntasten ausschalten.

Bearbeiten von registrierten Daten (Betriebsart EDIT)

1 Die Taste C.S.P. drücken.

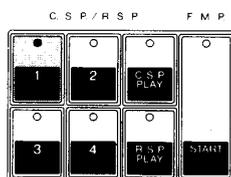


Wenn die Taste C.S.P. gedrückt ist, beginnen die Zifferntasten von 1 bis 4 zu blinken, und auf dem TEMPO/(DATA)-Display erscheint "SEL".

VORSICHT: Wenn die programmierten Daten bearbeitet werden sollen, nicht die Taste CLEAR drücken. Dadurch werden die registrierten Daten der Zifferntaste gelöscht.

2 Eine der blinkenden Zifferntasten drücken.

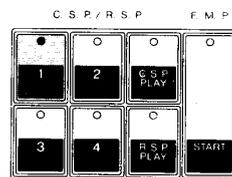
Die mit den zu bearbeitenden Daten programmierte Zifferntaste drücken. Diese leuchtet auf und zeigt so an, daß Bearbeitung möglich ist. (Die Taste C.S.P. auf MULTI-MENU leuchtet ebenfalls auf.)



HINWEIS: Beim Einschalten der Betriebsart EDIT leuchten sowohl die Taste REGIST. als auch die Zifferntaste des programmierten REGISTRATION MEMORY auf. Wenn eine Zifferntaste nicht programmiert ist, leuchten keine Lämpchen auf. In diesem Fall INSERT an dieser Stelle drücken und dann die Nummer des REGISTRATION MEMORY, das am Anfang des Titels verwendet werden soll, programmieren. (Siehe Seite 42)

[Wiedergabe der Registriersequenz]

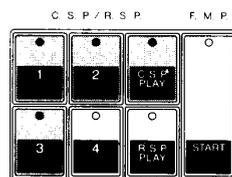
Es ist möglich, die Registriersequenz durch alleinige Einstellung der Zifferntasten 1 bis 4, durch Ausschalten von C.S.P. PLAY (und R.S.P. PLAY) und durch Starten des Rhythmus wiederzugeben.



- Das Umschalten des REGISTRATION MEMORY und programmierter Muster für Fill In, Intro und Ending wird ebenfalls wiedergegeben.
- Da die Akkorde nicht wiedergegeben werden, können Sie die Begleitung auf dem unteren Manual und auf den Fußregistern spielen.

[Folgewiedergabe]

Durch gleichzeitiges Einstellen von zwei oder mehr Zifferntasten 1 bis 4 auf EIN können die den gedrückten Tasten zugeordneten Sequenzen nacheinander wiedergegeben werden.

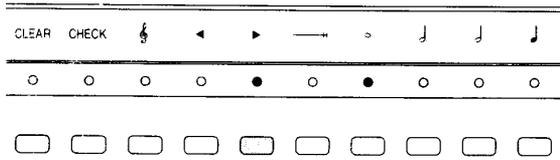


- Sie können beliebig wählen, welche und wie viele Zifferntasten eingeschaltet werden. (Nacheinander folgende Wiedergabe von bis zu vier Tasten ist möglich.)
- Wiedergabe erfolgt der Reihe nach, beginnend mit der Zifferntaste mit der niedrigsten Ziffer.

[Wiedergabe mit C.S.P.]

- Wenn C.S.P. wiedergegeben wird, erklingen die auf dem unteren Manual und auf dem Fußregister gespielten Noten nicht. Wenn Begleitung auf dem unteren Manual und dem Fußregister gespielt werden soll, nur die Registriersequenz wiedergeben.
- Es ist möglich, das Bedienungsfeld zu bedienen, um die Stimmen oder Rhythmen während C.S.P.-Wiedergabe zu ändern. Wenn zu der programmierten Wiedergabe das Umschalten von REGISTRATION MEMORY, Fill In Mustern etc. gehört, wird die Einstellung auf dem Bedienungsfeld an der Position gelöscht, wo die Programmumschaltung geschieht.

3 Die Taste ► zum Bestätigen der Daten drücken.



Die Datenposition wird bei jedem Drücken der Taste ► um eine Stelle weitergestellt. Dadurch können Sie der Reihe nach die Daten überprüfen. Wenn Sie zu einer früheren Datenposition zurückstellen wollen, die Taste ◀ drücken. Die Verfahren zum Prüfen der einzelnen Datentypen sind unten aufgeführt.

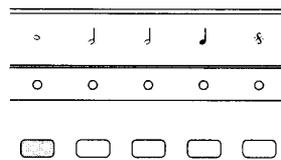
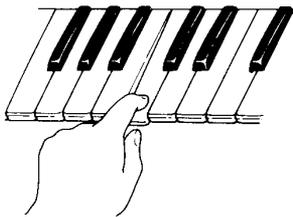
Chord Check	Läßt die Eingabe-Akkorde vom unteren Manual erklingen und leuchtet eine DURATION-Tast auf. (Beim HS-8 erscheint die Bezeichnung des Akkords auf dem GUIDE-Display.)
REGISTRATION MEMORY Check	Die Taste REGIST. und die neu gewählte Zifferntaste leuchten in der Stellung auf, wo Umschaltung auf REGISTRATION MEMORY eingegeben ist.
Fill In, INTRO./ENDING Check	Die Tasten FILL IN oder INTRO./ENDING leuchten in Eingabe-Position auf.
Repetition Symbol Check	Die REPETITION-Taste leuchtet in Eingabe-Stellung auf.

HINWEIS: Zum Prüfen der Daten in einer bestimmten Position die Taste CHECK einschalten und den Rhythmus starten. Dadurch erklingt das Rhythmusmuster an der Datenposition. (Siehe Seite 49)

4 Die Daten bearbeiten.

[Überarbeiten von Daten]

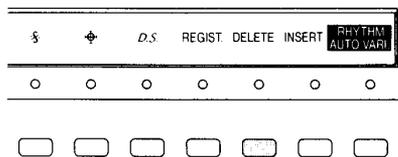
Zum Überarbeiten von Daten die richtigen Daten an der Stelle der ungewünschten eingeben.



Außer den Akkordinhalten ist es auch möglich, die Daten, die Akkordlänge, Wiederholungsymbole, Umschaltung von REGISTRATION MEMORY, ebenso wie Fill In, Intro und Ending Muster zu überarbeiten.

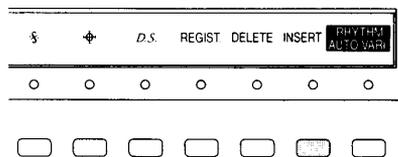
[Löschen von Daten]

Zum Löschen von unnötigen Daten die Taste DELETE an der Datenstelle, die gelöscht werden soll, drücken. Alle Arten von Daten können gelöscht werden.



[Einfügen von Daten]

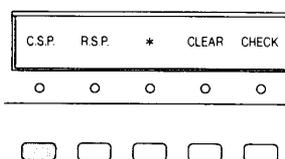
Zum Einfügen von neuen Daten zur folgenden Position nach derjenigen, wo Daten eingefügt werden sollen, vorgehen und die Taste INSERT drücken. Wenn jetzt neue Daten programmiert werden, werden diese vor der momentanen Position eingefügt.



Außer den Akkorddaten können auch Daten, die Wiederholungsymbole, REGISTRATION MEMORY Umschaltung, Fill In, Intro und Ending-Muster beschreiben, eingefügt werden.

5 Nach der Bearbeitung die Taste C.S.P. ausschalten.

Führen Sie jetzt das obige Verfahren zur Bearbeitung der Programmdatei anderer Zifferntasten durch.



[Änderung der Datenposition]

Außer der Taste ► kann auch die Taste ◀ und ♩ wie folgt eingesetzt werden:

[►]	Fährt bei jedem Tastendruck um eine Stelle weiter.
[◀]	Fährt bei jedem Tastendruck um eine Stelle zurück.
[♩]+[►]	Fährt direkt zum Ende des Titels vor.
[♩]+[◀]	Fährt direkt zum Anfang des Titels zurück.

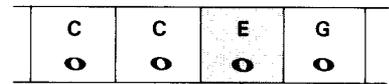
[Prüfen von Daten durch Starten des Rhythmus]

Anstelle der Prüfung der Daten bei jeder Position durch Drücken von [►] und [◀] können die Daten auch durch Starten des Rhythmus geprüft werden. In diesem Fall erklingen Akkord und Rhythmus genau wie bei der Wiedergabe, und REGISTRATION MEMORY wird ebenfalls umgeschaltet. Die Wiederholdaten werden aber nicht wiedergegeben.)

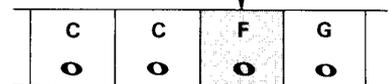
Wenn die Daten bei der Prüfung bearbeitet werden sollen, den Rhythmus stoppen, die Taste ◀ zur Rückstellung zur Position der zu bearbeitenden Daten drücken und dann bearbeiten.

[Bearbeitungsbeispiele für C.S.P.]

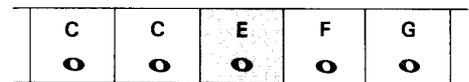
(Beispiel 1) Korrektur eines falschen E-Akkordes zu F:



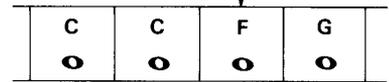
F an der Position programmieren, wo E erklingt.



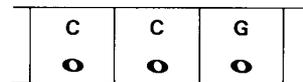
(Beispiel 2) Löschen eines unnötigen E-Akkordes:



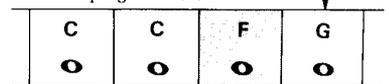
DELETE an der Position drücken, wo E erklingt.



(Beispiel 3) Einfügen eines neuen F-Akkordes:



INSERT an der Position und dann an dieser Stelle F programmieren.



[Bearbeiten mit C.S.P.]

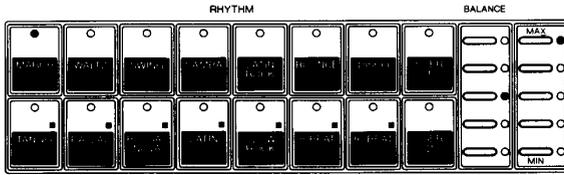
- Wenn die Daten von Fill In, Intro oder Ending-Mustern an der Position hinzugefügt werden sollen, wo REGISTRATION MEMORY umgeschaltet wird (oder umgekehrt), gleichzeitig die betreffende Taste (oder Zifferntaste) einschalten, und die gewünschte Hinzufügung zu der Stelle programmieren, wo REGIST. aufleuchtet.

8-(2) R.S.P. (Rhythm Sequence Programmer)

Die verschiedenen Arten von Sequenzinformation der Sektion RHYTHM können exklusiv programmiert und wiedergegeben werden.

Erzeugen eines neuen Programms (Betriebsart RECORD)

1 Vorher die Rhythmusmuster vorbereiten, die zur Programmierung verwendet werden sollen, und dann das erste zu programmierende Muster einstellen.



Durch R.S.P. können verschiedene Rhythmusmuster oder originale Anwendermuster eigener Erzeugung programmiert werden. Vor Einschalten der Betriebsart RECORD alle zu programmieren gewünschten Muster abrufen und dann nur das erste Rhythmusmuster, das programmiert werden soll, einschalten.

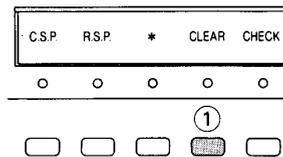
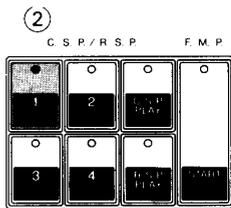
[Vorgabemuster]

Bedienungsfeld-Rhythmusmuster	Zur Programmierung eines Rhythmusmusters, das bei einer Punktaste gespeichert ist (Originalmuster) die Zuordnung von RHYTHM MENU löschen, um das Originalmuster wieder einzustellen. (Siehe Seite 32)
RHYTHM MENU Rhythmusmuster	Zum Programmieren von einem der 18 Rhythmusmuster von MULTI MENU und/oder der 18 Variationsmuster zuerst das gewünschte Muster zu einer Punktaste des Bedienungsfelds zuordnen. (Siehe Seite 32)
Fill In, Intro und Ending-Muster	Die vorgegebenen Muster für Fill In, Intro und Ending entsprechen den Vorgabemustern. Zum Programmieren eines dem RHYTHM MENU entsprechenden Musters zuerst das Muster von RHYTHM MENU einer Punktaste zuordnen.

[Anwendermuster]

Rhythmusmuster	Mit R.P.P. ein neues Muster erzeugen oder ein Vorgabemuster bearbeiten, und dann das Muster bei USER 1 oder USER 2 registrieren. (Siehe Seite 38)
Fill-In-Muster	Mit R.P.P. ein neues Muster erzeugen oder ein Vorgabemuster bearbeiten, und dann das Muster bei USER FILL IN registrieren. (Siehe Seite 38)

2 Eine CLEAR-Taste **①** gedrückt halten und eine Zifferntaste **②** drücken.



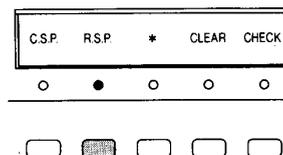
Wenn die CLEAR-Taste gedrückt wird, beginnen die Zifferntasten zu blinken, und "SEL" erscheint im TEMPO/(DATA)-Display. Eine Zifferntaste drücken und die CLEAR-Taste gedrückt halten. Die Lämpchen von C.S.P. und R.S.P. beginnen zu blinken.

VORSICHT: Wenn C.S.P. und/oder R.S.P.-Daten bei der gedrückten Zifferntaste registriert sind, werden diese gelöscht.

HINWEIS: Wenn auch C.S.P.-Daten unter der gleichen Zifferntaste programmiert sind, resultiert die Wiedergabe von R.S.P. im Abruf von nur den Registrierdaten, wenn R.S.P. wiedergegeben wird, und der gewünschte Sound wird nicht erzielt. Zur Wiedergabe von R.S.P. alleine immer das obige Verfahren verwenden, um alle C.S.P. und R.S.P.-Daten zu löschen.

3 Die Taste R.S.P. drücken.

Das Lämpchen R.S.P. leuchtet auf und zeigt an, daß jetzt eine Rhythmussequenz programmiert werden kann.



HINWEIS: Wenn die Taste C.S.P. anstelle der Taste R.S.P. gedrückt wird, wird es möglich, eine Akkordsequenz zu programmieren. (Siehe Seite 42)

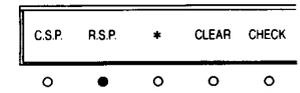
[Erzeugen eines neuen Programms nur bei R.S.P. ohne Löschen der C.S.P.-Daten]

Obwohl jede Zifferntaste 1 bis 4 einen Kanal für je C.S.P. und R.S.P. hat, resultiert die Wiedergabe von R.S.P. auch in Wiedergabe der Registriersequenzdaten von C.S.P., die zu dieser Zifferntaste programmiert sind. Wenn Sie so R.S.P. entsprechend dem C.S.P.-Programm programmieren, werden die Registrierungen (ausschließlich RHYTHM-Sektion) auch bei der Wiedergabe umgeschaltet. Die Akkordsequenzdaten können gleichzeitig wiedergegeben werden. (Siehe Seite 48)

C.S.P.-Kanal	Akkordsequenz
	Registriersequenz
R.S.P.-Kanal	Rhythmussequenz

Zum Programmieren von R.S.P. entsprechend den vorher programmierten C.S.P.-Daten das folgende Verfahren durchführen, um nur den R.S.P.-Kanal zu löschen, ohne ein Verfahren ALL CLEAR durchzuführen:

(a) Die Taste CLEAR **①** gedrückt halten und die Taste R.S.P. **②** drücken.



(b) Eine der blinkenden Zifferntasten 1 bis 4 drücken.

[Umfang der auf R.S.P. aufnehmbaren Anwendermusterdaten]

Mit R.S.P. können die Vorgabedaten und Sequenzdaten, die mit R.P.P. erzeugt wurden, zu jeder Zifferntaste programmiert werden.

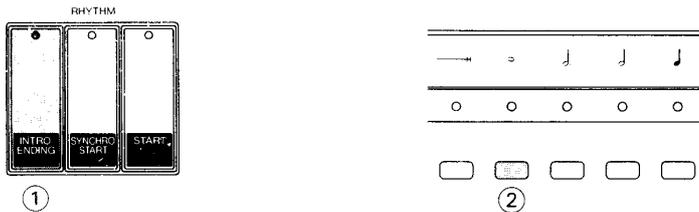
- Programmierbare Daten sind Ein/Aus-Daten der USER-Tasten sowie diejenigen, die beschreiben, welche Tasten von REGISTRATION MEMORY gedrückt wurden.
- Die Inhalte von registrierten Anwendermustern werden nicht programmiert.
- Wenn die Inhalte von registrierten Anwendermustern bei Programmierung und Wiedergabe nicht übereinstimmen, werden die bei der Wiedergabe eingestellten verwendet. Wenn die bei der Programmierung vorhandenen gewünscht werden, müssen die programmierten Daten auf RAM-Pack oder andere Speichermedien übertragen werden, wenn die Programmierung durchgeführt ist. (Siehe Seite 20 und 38)

[Speicherkapazität von R.S.P.]

Die Speicherkapazität von R.S.P. wird durch die Anzahl der Eingabedaten (die Anzahl, wie oft die Tasten DURATION und/oder REPETITION gedrückt wurden). Etwa 120 Datensätze können zu jeder Zifferntaste programmiert werden.

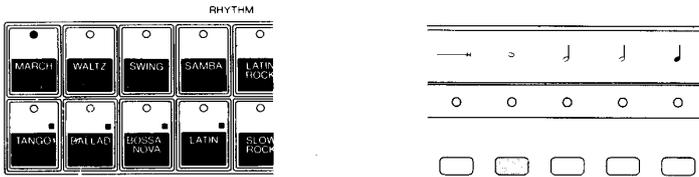
- Die Menge der programmierten Daten wird auf dem TEMPO/(DATA)-Display gezeigt.
- Wenn Daten bei zu niedriger Restspeicherkapazität eingegeben werden, ertönen drei Alarmsignale. Wenn versucht wird, bei vollem Speicher Daten einzugeben, wird durch drei Alarmtöne angezeigt, daß keine weitere Eingabe möglich ist.
- Falls die restliche Speicherkapazität einer der Zifferntasten zu niedrig wird, die Programmierung beenden und dann die restlichen Daten zu einer anderen Zifferntaste programmieren. Folgewiedergabe ist durch Einschalten mehrerer Zifferntasten bei der Wiedergabe möglich. (Siehe Seite 48)

4 Wenn erforderlich, ein Muster für Intro programmieren.



Zum Programmieren eines Intro-Musers am Anfang des Titels die Taste INTRO./ENDING ① gedrückt halten und die Taste ② (oder die Taste für 3/4 Takt) drücken.

5 Eine Duration-Taste zur Programmierung eines Rhythmusmusters drücken.

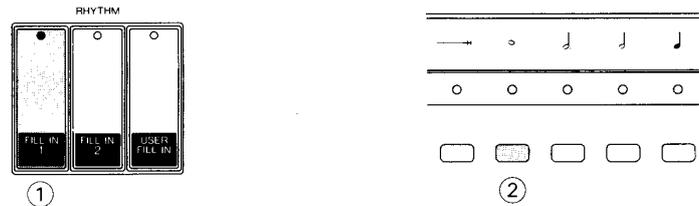


Nach der Prüfung, ob das zu programmierende Rhythmusmuster eingeschaltet ist, die Taste (oder die Taste für 3/4 Takt) einmal für jeden Taktstrich, der programmiert werden soll, drücken.

HINWEIS: Durch Einschalten der Taste CHECK kann das zu programmierende Rhythmusmuster mit einem Datum zur Zeit überwacht werden.

VORSICHT: Sicherstellen, daß die Taste USER vor der Programmierung eines vorgegebenen Musters ausgeschaltet ist.

6 Wenn erforderlich, ein Muster für Fill In programmieren.



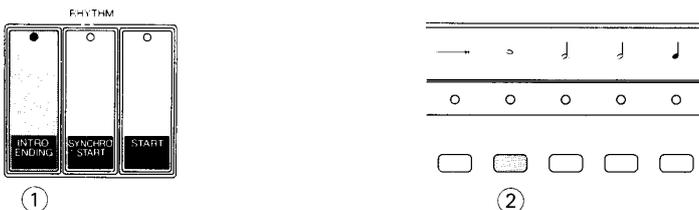
Zum Programmieren eines Fill-In-Musters, z.B. vor einer Änderung im Rhythmusmuster, die betreffende Taste für FILL IN ① gedrückt halten und die Taste ② (oder) drücken.

7 Das Rhythmusmuster ändern und dann eine Duration-Taste drücken.

Ein anderes Rhythmusmuster auf dem Bedienungsfeld einschalten und der Reihe nach programmieren; durch Drücken einer Duration-Taste für jeden zu programmierenden Takt. Das Rhythmusmuster kann so oft wie gewünscht umgeschaltet werden.

HINWEIS: Beim Programmieren einer Umschaltung des Rhythmusmusters auf R.S.P. ist es nicht nötig, die Taste REGIST. zu drücken, wie bei C.S.P.-Programmierung.

8 Wenn erforderlich ein Ending-Muster programmieren.



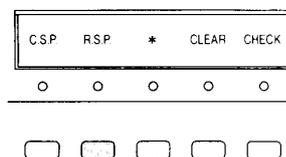
Zum Programmieren eines Ending-Musters am Ende des Titels die Taste INTRO/ENDING ① gedrückt halten und die Taste (oder) ② zweimal drücken.

9 Nach der Programmierung ein Kadenzzeichen eingeben.

Die Taste gedrückt halten und die Taste zur Eingabe eines Kadenzzeichens am Ende der Sequenzdaten drücken.

10 Die Taste R.S.P. zum Ausschalten drücken.

Mit dem obigen Verfahren können Sie jetzt versuchen, Daten bei anderen Zifferntasten zu programmieren.



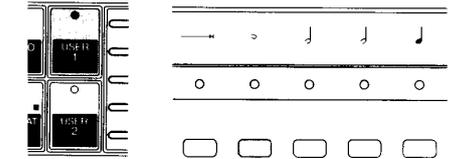
[Programmierung der Anwendermuster]

Mit dem unten beschriebenen Verfahren können die Anwendermuster programmiert werden, die mit R.P.P. erzeugt und registriert wurden:

(a) Die Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY drücken, die mit dem zu programmierenden Anwendermuster registriert ist.



(b) USER 1 oder USER 2 einschalten und dann eine Duration-Taste zur Programmierung der erforderlichen Musterdauer drücken.



(c) Auf ein anderes Anwendermuster umschalten und dann eine Duration-Taste drücken.

- Es ist möglich, ein Anwendermuster zu programmieren, das mit einem Vorgabemuster kombiniert ist.
- Zum Programmieren eines Musters für User Fill In die Zifferntaste, die mit dem gewünschten Fill-In-Muster registriert ist, und dann eine USER FILL IN Taste und eine Duration-Taste drücken.
- Beim Registrieren des erzeugten Anwendermusters ist es praktisch, in der gleichen Reihenfolge zu registrieren, wie sie bei der Programmierung verwendet werden soll.
- Es ist möglich, die Tasten und zu drücken, um eine kürzere Zeitdauer als 4/4 Takt zu programmieren, und dann auf ein anderes Muster zu schalten. In diesem Fall immer ein Anwendermuster erzeugen, das glatt anschließt, wenn der Rhythmus während des Taktes geändert wird. Sie können auch einen interessanteren Effekt erzielen, indem das gleiche Muster mehreren Zifferntaste zugeordnet wird, nachdem der PAN-Effekt für ein spezifisches Instrument geändert wurde, und dann diese Muster abwechselnd für eine Variation im Panning dieses Instrumentes entsprechend dem gewünschten Rhythmus programmieren.
- Wenn eine USER-Taste der Sektion RHYTHM eingeschaltet ist, resultiert Programmierung der vorgegebenen Fill In (USER 1 und 2), Intro und/oder Ending-Muster in Mustern, die den momentan leuchtenden vorgegebenen Rhythmusmustern entsprechen.

[Programmierung des Wiederholungssymbols]

An Positionen, wo die gleiche Rhythmussequenz wiederholt programmiert wird, kann Eingabe effizienter durch Einsatz der Wiederholtasten (, , und D.S.) vorgenommen werden. Jede Taste fungiert auf gleiche Weise wie bei Programmierung von C.S.P.. (Siehe Seite 43)

[Speicherung auf RAM-Pack]

Mit dem Verfahren TO PACK können die gespeicherten Sequenzdaten zusammen mit den Daten von REGISTRATION MEMORY, R.P.P. usw. auf RAM-Pack übertragen werden. Die Inhalte von REGISTRATION MEMORY können nicht zu R.S.P. übertragen werden. Wenn also die bei der Aufnahme eingestellten Registrierdaten gespeichert werden sollen, müssen sie auf RAM-Pack übertragen werden. Mit FROM PACK können die Daten zum Electone abgerufen werden. (Siehe Seite 20)

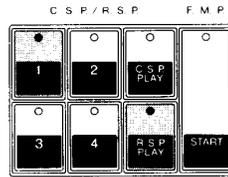
[Aufnahme mit C.S.P.]

- Der Zahlenwert von TEMPO/(DATA)-Display wird bei jeder Datumseingabe um Eins erhöht. Wenn das Rhythmusmuster in Takteinheiten eingegeben wird, dient der Displaywert als Vergleich zur Eingabeposition.
- Nach Eingabe eines zwei Takte langen Endmusters ist es immer noch möglich, ein Rhythmusmuster zu programmieren.
- Wenn die Taste R.S.P. noch nicht ausgeschaltet ist, können die programmierten Daten genau wie beim Bearbeiten bearbeitet werden. (Siehe Seite 48)
- Wenn kein Kadenzzeichen am Ende des Titels programmiert wird, wird das Kadenzzeichen automatisch in Endstellung programmiert.
- Die zu den Zifferntasten 1 bis 4 programmierten Daten werden (mindestens eine Woche lang) beim Ausschalten des Electone (oder beim Ausschalten der betreffenden Zifferntasten) geschützt.

Wiedergabe (Betriebsart PLAY)

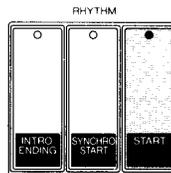
1 Eine Zifferntaste einschalten und dann R.S.P. PLAY einschalten.

HINWEIS: Wenn Daten von R.P.P. oder REGISTRATION MEMORY nach Durchführung der Aufnahme auf RAM-Pack übertragen worden sind, das Verfahren FROM PACK durchführen, um die Daten vor Durchführung von Schritt 1 zum Electone abzurufen.



2 Den Rhythmus starten.

Das Tempo einstellen und den Rhythmus starten. Die Wiedergabe beginnt.



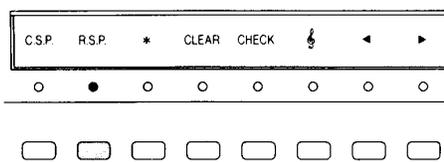
3 Die Melodie in Abstimmung mit dem wiedergegebenen Rhythmus spielen.

Die Rhythmusbegleitung wird automatisch in der programmierten Reihenfolge wiedergegeben, und auch Fill In, Intro und Ending-Muster werden wie programmiert wiedergegeben. Wenn die Wiedergabe endet, wird der Rhythmus automatisch gestoppt und das Lämpchen der gedrückten Zifferntaste erlischt.

VORSICHT: Wenn eine Zifferntaste von 1 bis 4 eingeschaltet ist, können weder Betriebsart RECORD noch EDIT eingeschaltet werden. Wenn Sie nicht in PLAY-Betriebsart sind, immer die Zifferntasten ausschalten.

Bearbeiten von registrierten Daten (Betriebsart EDIT)

1 Die Taste R.S.P. drücken.

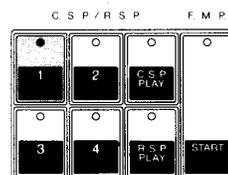


Wenn die Taste R.S.P. gedrückt ist, beginnen die Zifferntasten von 1 bis 4 zu blinken, und auf dem TEMPO/(DATA)-Display erscheint "SEL".

VORSICHT: Wenn die programmierten Daten bearbeitet werden sollen, nicht die Taste CLEAR drücken. Dadurch werden die registrierten Daten der Zifferntaste gelöscht.

2 Eine der blinkenden Zifferntasten drücken.

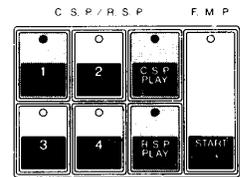
Die mit den zu bearbeitenden Daten programmierte Zifferntaste drücken. Diese leuchtet auf und zeigt so an, daß Bearbeitung möglich ist. (Die Taste R.S.P. auf MULTI MENU leuchtet ebenfalls auf.)



HINWEIS: Beim Einschalten der Betriebsart EDIT leuchtet die Taste des programmierten Rhythmusmusters am Anfang der Sequenzdaten auf. Wenn ein Intro-Muster am Anfang programmiert ist, leuchtet INTRO./ENDING ebenfalls auf.

[Gleichzeitige Wiedergabe von R.S.P. und C.S.P.]

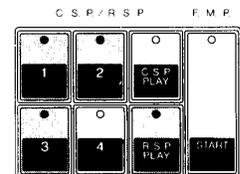
Durch Einschalten von sowohl R.S.P. PLAY als auch C.S.P. PLAY und anschließendes Starten des Rhythmus kann simultane Wiedergabe von Akkordsequenz und Rhythmussequenz erzielt werden.



- Wenn R.S.P. und C.S.P. gleichzeitig wiedergegeben werden, werden nur die Rhythmussektionsdaten der Registriersequenz von C.S.P. durch die R.S.P.-Sequenzdaten ersetzt.
- Die Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY leuchten entsprechend den C.S.P.-Daten auf. Falls ein Anwendemuster dazu R.S.P. programmiert ist, leuchten die Zifferntasten nicht wie programmiert auf, aber das Anwendemuster wird programmiert wiedergegeben.
- Beim Programmieren von Daten, die gleichzeitig wiedergegeben werden sollen, sicherstellen, daß die Takte von R.S.P. und C.S.P. richtig synchronisiert sind.
- Für simultane Wiedergabe von R.S.P. und nur der Registriersequenzdaten von C.S.P. nur die Taste R.S.P. PLAY einschalten.

[Folgewiedergabe]

Durch gleichzeitiges Einschalten von zwei oder mehr Zifferntasten 1 bis 4 können die den gedrückten Tasten zugeordneten Sequenzen nacheinander wiedergegeben werden.

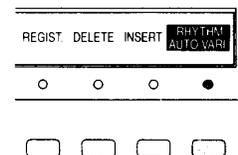


- Sie können beliebig wählen, welche und wie viele Zifferntasten eingeschaltet werden. (Nacheinander folgende Wiedergabe von bis zu vier Tasten ist möglich.)
- Wiedergabe erfolgt der Reihe nach, beginnend mit der Zifferntaste mit der niedrigsten Ziffer.
- Folgewiedergabe ist sogar bei simultaner Wiedergabe von R.S.P. und C.S.P. möglich.

[Wiedergabe mit C.S.P.]

- Wenn C.S.P.-Daten eines anderen Titels zur gleichen Zifferntaste programmiert wurden, produziert R.S.P.-Wiedergabe die C.S.P.-Registriersequenz, und die gewünschten Resultate werden nicht erzielt. In diesem Fall die C.S.P.-Daten auf RAM-Pack übertragen und dann den C.S.P.-Kanal löschen.
- Es ist auch bei R.S.P. möglich, das Bedienungsfeld zu bedienen, um das Rhythmusmuster zu ändern oder Fill In, Intro und/oder Ending-Muster einzustellen. Wenn das Rhythmusmuster aber geändert wurde, wird das geänderte Muster an der Position gelöscht, wo ein anderes Rhythmus- oder Fill-In-Muster programmiert wurde.

[AUTO VARIATION]

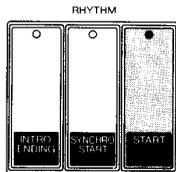
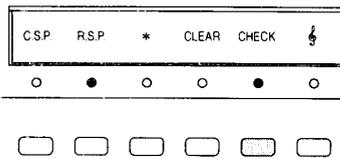


Durch Ein- oder Ausschalten dieser Taste kann gewählt werden, ob das (vorgegebene) Rhythmusmuster automatisch variiert wird.

OFF: Jedes Rhythmusmuster wird als Einheit aus zwei Takten wiederholt.

ON: Der vierte und achte Takt des Rhythmusmusters werden automatisch leicht variiert. (Jedes Rhythmusmuster wird dann als Einheit aus acht Takten wiederholt.)

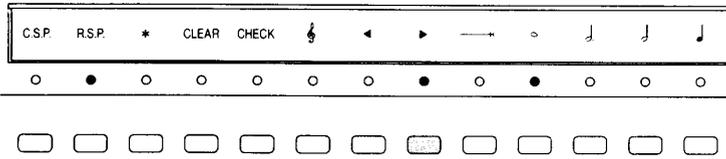
3 CHECK einschalten und dann den Rhythmus starten.



Das Muster (Rhythmusmuster, Intro usw.), das momentan auf dem Bedienungsfeld eingestellt ist, erklingt. Wenn die CHECK-Taste eingeschaltet wird, den Rhythmus starten und dann mit der Taste zu einer Datenposition fahren. Jetzt wird nur das an dieser Position programmierte Muster wiedergegeben.

HINWEIS: Die Daten können auch durch Drücken der CHECK-Taste und Starten des Rhythmus geprüft werden. In diesem Fall erklingt der Rhythmus aber nicht.

4 Die Taste drücken, um die Daten der Reihe nach zu prüfen.

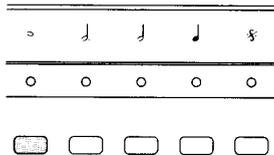
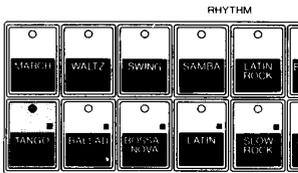


Die Datenposition wird bei jedem Drücken der Taste ► vorgestellt, um die Daten der Reihe nach zu prüfen. Wenn Sie zu einer früheren Datenposition zurückkehren wollen, die Taste ◀ drücken. Auf folgende Weisen kann geprüft werden:

Rhythmusmusterprüfung:	Bewirkt Aufleuchten einer Duration-Taste und der Taste des programmierten Rhythmus, und spielt das Rhythmusmuster.
Fill In, INTRO./ENDING Prüfung	Die Taste FILL IN oder INTRO./ENDING leuchtet bei Eingabeposition auf, und das zugehörige Muster erklingt.
Wiedersymbolprüfung	Eine Wiederholtaste leuchtet bei Eingabeposition auf.

5 Die Daten bearbeiten. [Zum Überarbeiten von Daten]

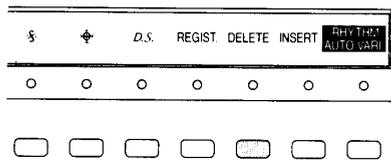
Zum Überarbeiten von Daten die korrekten Daten an der Position der falschen Daten eingeben.



Zusätzlich zur Überarbeitung der Rhythmusmuster ist es auch möglich, das Wiederholungszeichen zu überarbeiten, Fill-In-Musterdaten, zuzufügen oder zu überarbeiten und Intro./Ending-Musterdaten zuzufügen.

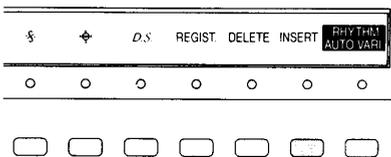
[Löschen von Daten]

Zum Löschen von unnötigen Daten (falls z.B. zu viele Eingabetakte vorhanden sind) die DELETE-Taste bei den zu löschenden Daten drücken.



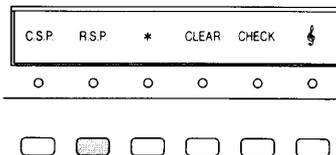
[Einfügen von Daten]

Zum Einfügen von neuen Daten (falls nicht genug Taktstriche vorhanden sind oder ein Wiederholungszeichen erforderlich ist) zur folgenden Position nach derjenigen, wo Daten eingefügt werden sollen, vordrehen und die Taste INSERT drücken. Wenn jetzt neue Daten programmiert werden, werden diese vor der momentanen Position eingefügt.



6 Nach der Bearbeitung die Taste R.S.P. ausschalten.

Führen Sie jetzt das obige Verfahren zur Bearbeitung der Programmdatei anderer Zifferntasten durch.



[Änderung der Datenposition]

Außer der Taste ► kann auch die Taste ◀ und ♪ wie folgt eingesetzt werden:

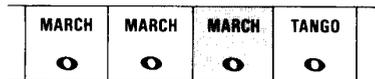
►	Fährt bei jedem Tastendruck um eine Stelle weiter.
◀	Fährt bei jedem Tastendruck um eine Stelle zurück.
♪ + ►	Fährt direkt zum Ende des Titels vor.
♪ + ◀	Fährt direkt zum Anfang des Titels zurück.

[Prüfen von Daten durch Starten des Rhythmus]

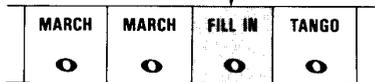
Wenn die CHECK-Taste ausgeschaltet belassen und der Rhythmus gestartet wird, werden die programmierten Rhythmussequenzen in der programmierten Reihenfolge wiedergegeben. Anders als CHECK einzuschalten und ein Datum zur Zeit zu prüfen, kann so Echtzeit-Prüfung durchgeführt werden. Wenn die Daten bei der Prüfung bearbeitet werden sollen, den Rhythmus stoppen, die Taste ◀ zur Rückstellung zur Position der zu bearbeitenden Daten drücken und dann bearbeiten.

[Bearbeitungsbeispiele für R.S.P.]

(Beisp. 1) Hinzufügen eines Fill-In-Musters:



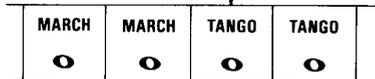
Ein Fill-In-Muster an der gewünschten Position programmieren.



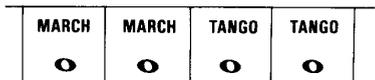
(Beisp. 2) Löschen eines unnötigen Taktes:



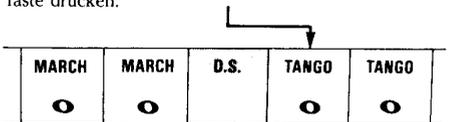
DELETE an der Position drücken, wo gelöscht werden soll.



(Beisp. 3) Einfügen eines D.S.-Zeichens:



INSERT an der folgenden Position drücken und dann die Taste drücken.



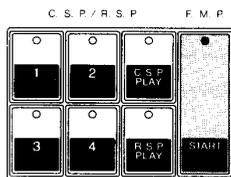
[Bearbeiten mit R.S.P.]

• Die Vorgabe-Rhythmusmuster, die bearbeitet werden können, beschränken sich auf diejenigen, die bei RECORD-Betriebsart den Bedienungsfeldtasten zugeordnet wurden.

Aufzeichnung der Begleitung

4 F.M.P. START auf dem Bedienungsfeld einschalten.

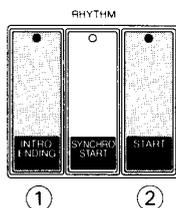
Da die Betriebsart RECORD durch Einschalten der Taste F.M.P. START eingeschaltet wird, kann jetzt mit dem Spiel begonnen werden.



HINWEIS: Die Aufzeichnung beginnt mit dem Moment, wo START eingeschaltet wird. Die Zeit, die vor dem Spielbeginn vergeht, wird als Pause aufgezeichnet.

5 Wenn erforderlich die Taste INTRO./ENDING ① der Sektion RHYTHM gedrückt halten und START ② drücken.

Um die Begleitung zuerst aufzuzeichnen, immer das Intro-Muster der Sektion RHYTHM aufzeichnen. Wenn später der Melodie-Part aufgezeichnet wird, ist es leichter, den Beginn des Spiels zu finden.

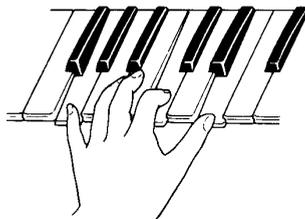


HINWEIS: Bei Aufzeichnung der Registrierung, die am Anfang des Titels bei der Aufzeichnung der Begleitung verwendet werden soll, immer die Taste REGIST. der Sektion RECORD einschalten, F.M.P. START einschalten, und dann die betreffende Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY drücken (Siehe Seite 53)

6 Auf dem unteren Manual spielen und die Begleitung aufzeichnen.

Das Rhythmusmuster beginnt, wenn das einen Takt lange Intro-Muster zuende ist. Auf dem unteren Manual spielen und die Begleitung aufzeichnen.

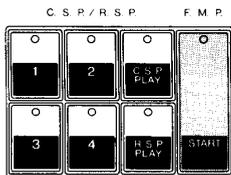
Bei Verwendung von AUTO BASS CHORD die Tasten des unteren Manuals entsprechend der mit MULTI MENU gewählten Betriebsart drücken. (Siehe Seite 62)



HINWEIS: Wenn die Begleitung in CUSTOM A.B.C. von AUTO BASS CHORD aufgenommen wird, sicherstellen, daß die Tasten LOWER und PEDAL der Sektion RECORD eingeschaltet sind, bevor auf dem unteren Manual und Fußregister gespielt wird.

7 Nach vollständiger Aufzeichnung F.M.P. START ausschalten.

Wenn die Aufzeichnung der Begleitung beendet ist, den Rhythmus stoppen und F.M.P. START ausschalten. Alle fünf Tasten der Sektion RECORD werden automatisch ausgeschaltet.

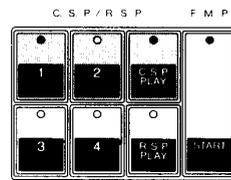


HINWEIS: Falls bei der Aufzeichnung ein falscher Akkord gespielt wird, die Taste LOWER der Sektion RECORD einschalten, F.M.P. START einschalten und dann die Aufzeichnung wiederholen.

[Aufzeichnung der bei C.S.P. programmierter Begleitung]

Anstelle die Begleitung selber zu spielen, ist es möglich, die bei C.S.P. (Chord Sequence Programmer) programmierte Begleitung wiederzugeben und aufzuzeichnen. (Siehe Seite 44)

Betriebsart RECORD einschalten und wie folgt verfahren:
(a) F.M.P. START einschalten.
(b) Bei der Sektion C.S.P./R.S.P. eine Zifferntaste drücken und C.S.P. PLAY einschalten.



(c) Wenn der Rhythmus gestartet wird, wird die bei C.S.P. programmierte Begleitung wiedergegeben und auf F.M.P. aufgezeichnet.

• Wenn C.S.P. wiedergegeben wird, werden die programmierten Registrierdaten zusammen mit der Begleitung wiedergegeben. Wenn die Taste REGIST. der Sektion RECORD eingeschaltet ist, werden die wiedergegebenen Registrierungen auch auf F.M.P. aufgezeichnet. (Siehe Seite 53)

[Aufzeichnen von Spiel ohne Rhythmus]

Mit F.M.P. kann die Begleitung auch aufgezeichnet werden, wenn der Rhythmus nicht gestartet ist. F.M.P. START einschalten und mit dem Spielen beginnen, ohne den Rhythmus zu starten. Bis F.M.P. START ausgeschaltet wird, wird das Spiel genau aufgezeichnet. Zur Aufzeichnung von Spiel ohne Rhythmus ist es praktisch, METRONOME einzuschalten, um das richtige Tempo beibehalten zu können.

[Spielen des Fußregisters und Aufzeichnen der Baßbegleitung]

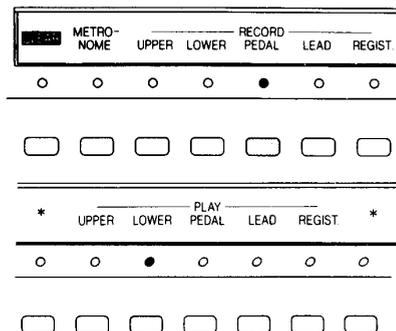
Die Begleitung von unterem Manual und Fußregister kann getrennt ohne AUTO BASS CHORD aufgezeichnet werden.

(a) Die Taste A.B.C. ON auf dem Bedienungsfeld ausschalten.

(b) Sicherstellen, daß die Taste LOWER der Sektion RECORD eingeschaltet ist, dann F.M.P. START einschalten und das Spiel auf dem unteren Manual aufzeichnen.

Wenn die Aufzeichnung der Begleitung mit dem unteren Manual beendet ist, F.M.P. START ausschalten.

(c) Die Taste PEDAL der Sektion RECORD einschalten, dann die Taste LOWER der Sektion PLAY einschalten.



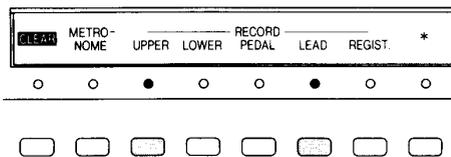
(d) Die Taste F.M.P. START einschalten und das Fußregister zusammen mit der wiedergegebenen Begleitung der unteren Manuale spielen. Nach der Aufzeichnung des Spiels mit dem Fußregister F.M.P. START ausschalten.

• Es ist auch möglich, die Tasten LOWER und PEDAL der Sektion RECORD einzuschalten und dann gleichzeitig ihr Spiel auf dem unteren Manual und Fußregister aufzeichnen.

• Sie können das Spiel auf dem Fußregister auch zuerst aufnehmen und danach das auf dem unteren Manual.

Aufzeichnen der Melodie

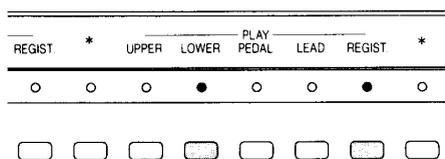
8 Die Tasten UPPER und LEAD der Sektion RECORD einschalten.



Um die Melodie auf dem oberen Manual zu spielen, entweder die Taste UPPER oder LEAD einschalten, je nach der in der ENSEMBLE-Sektion eingestellten Stimmensektion.

Zum Spielen der Melodie mit einer anderen Stimmensektion als LEAD VOICES	Nur die Taste UPPER einschalten
Zum Spielen der Melodie mit LEAD VOICES	Nur die Taste LEAD einschalten
Zum Spielen der Melodie mit einer anderen Stimmensektion als LEAD VOICES zusammen mit LEAD VOICES	Sowohl UPPER als auch LEAD einschalten

9 Die Taste LOWER und REGIST. der Sektion PLAY einschalten.

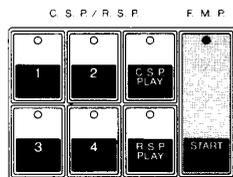


Durch Einschalten der Taste LOWER der Sektion PLAY kann die Melodie aufgezeichnet werden, während eine vorher aufgezeichnete Begleitung wiedergegeben wird. Durch Einschalten von REGIST. können Intro- und Rhythmusmuster, die bei der Aufzeichnung der Begleitung aufgezeichnet wurden, wiedergegeben werden. Wenn eine Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY am Anfang des Titels gedrückt wurde, wird auch die entsprechende Registrierung abgerufen.

HINWEIS: Falls Sie Ihr Spiel auf dem Fußregister mit entweder ausgeschaltetem CUSTOM A.B.C. oder AUTO BASS CHORD gemacht haben, auch die Taste PEDAL der Sektion PLAY einschalten.

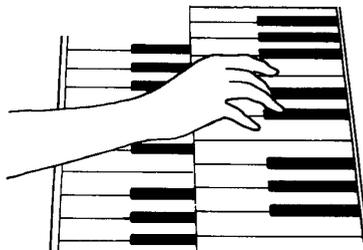
10 Die Taste F.M.P. START einschalten.

Nachdem das aufgezeichnete Intro-Muster wiedergegeben ist, den Rhythmus starten, um die aufgezeichnete Begleitung wiederzugeben.



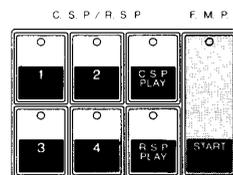
11 Auf dem oberen Manual spielen und die Melodie aufzeichnen.

Die Melodie zusammen mit dem wiedergegebenen Rhythmus und der Begleitung spielen.



12 Wenn die Melodie ganz gespielt ist, F.M.P. START ausschalten.

Nach Beendigung der Aufzeichnung der Melodie F.M.P. START ausschalten. Alle Tasten der Sektionen RECORD und PLAY werden automatisch ausgeschaltet.

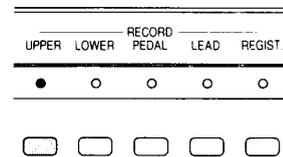


HINWEIS: Wenn beim Spielen der Melodie ein Fehler gemacht wird, die Tasten UPPER und LEAD der Sektion RECORD einschalten und die Aufzeichnung wiederholen.

[Aufzeichnung von Obligato]

Mit F.M.P. können die LEAD VOICES auf getrennter Spur von UPPER aufgezeichnet werden, um zuerst die Melodie und anschließend Obligato (oder eine Gegenmelodie) aufzuzeichnen.

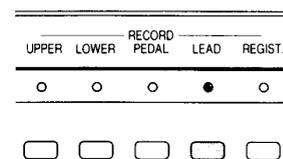
(a) Eine andere Stimmensektion als LEAD VOICES einstellen und dann UPPER der Sektion RECORD einschalten.



Wenn erforderlich auch eine Taste der PLAY-Sektion einschalten.

(b) F.M.P. START einschalten und die Melodie auf dem oberen Manual spielen und aufzeichnen. Nach der Aufzeichnung F.M.P. START ausschalten.

(c) Eine LEAD-Stimme einschalten, und dann die Taste LEAD der RECORDING-Sektion einschalten.



Wenn erforderlich die Taste UPPER etc. der PLAY-Sektion ausschalten.

(d) F.M.P. START einschalten, dann spielen und Obligato auf dem oberen Manual aufzeichnen. Nach der Aufzeichnung F.M.P. START ausschalten.

- Die Melodie kann mit LEAD-Stimme zuerst aufgezeichnet werden, und anschließend Obligato mit einer anderen Stimme als LEAD.
- Falls das Spiel mit LEAD VOICES und mit Stimmen einer anderen Sektion separat aufgezeichnet wurde, die ENSEMBLE-Sektion so einstellen, daß Stimmen von LEAD und eine andere Stimme des oberen Manuals gleichzeitig erklingen, und dann die Registrierung aufzeichnen. (Siehe Seite 53)
- Wenn nur die Taste LEAD der Sektion ENSEMBLE gedrückt und die LEAD-Spur bespielt wird, kann eine Aufzeichnung gemacht werden, die entsprechend Priorität der letzten Note klingt. Die anderen Stimmen als LEAD werden auch zusammen mit den anderen Parts wiedergegeben, aber die LEAD VOICES erklingen genau wie bei der Aufnahme mit Priorität der letzten Noten. (Für normales Spiel erklingen LEAD-Stimmen und andere Stimmen entsprechend der Priorität der hohen Noten von LEAD VOICES.)
- Aufzeichnung der Sektion LEAD VOICES kann auch mit dem oberen Manual alleine durchgeführt werden.

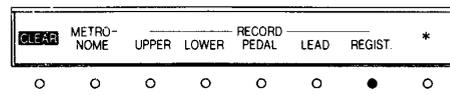
[Wenn TOUCH TONE eingeschaltet ist]

Wenn TOUCH TONE des MULTI MENU für Aufzeichnung mit F.M.P. eingeschaltet ist, können Sie die winzigen Schwankungen von Lautstärke und Timbre, die durch Initial Touch (Anschlagstärke) dieser Tasten erzeugt werden, aufzeichnen. (Siehe Seite 57)

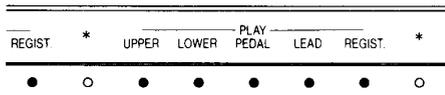
- Nur Schwankungen aufgrund von Initial Touch werden auf F.M.P. aufgezeichnet, nicht diejenigen von After Touch.

Aufzeichnen der Registrierungen

13 Die Taste REGIST. der Sektion RECORD einschalten.



14 Die Tasten der Sektion PLAY einschalten.

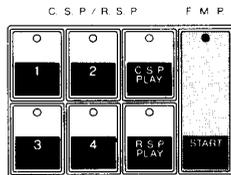
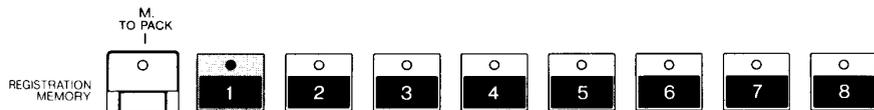


Durch Einschalten der Tasten der Sektion PLAY kann die Registrierung aufgezeichnet werden, während ein vorher aufgezeichnetes Spiel wiedergegeben wird.

Durch Einschalten von REGIST. der Sektion PLAY können Intro- und Rhythmusmuster, die bei der Aufzeichnung der Begleitung aufgezeichnet wurden, wiedergegeben werden.

HINWEIS: Beim registrierten Part können die Tasten REGIST. der Sektionen PLAY und RECORD gleichzeitig eingeschaltet werden, so daß eine vorher aufgezeichnete Registrierung zum Bearbeiten wiedergegeben werden kann.

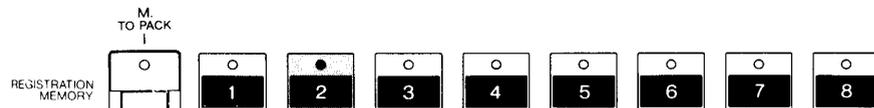
15 Die Taste F.M.P. START einschalten und die Zifferntaste drücken, die der am Anfang des Titels verwendeten Registrierung entspricht.



Wenn eine Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY nicht am Anfang des Titels aufgezeichnet wurde, eine der Zifferntasten beim Intervall nach Einschalten von F.M.P. START und vor Beginn der Wiedergabe drücken.

HINWEIS: Wenn Registrierungen nach dem Beginn des Titels programmiert werden sollen, wird die zu diesem Zeitpunkt eingeschaltete Zifferntaste automatisch programmiert, auch wenn keine Zifferntaste gedrückt wurde.

16 Die Wiedergabe hören und die Registrierung ändern.

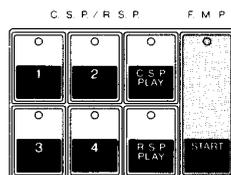


Wenn das aufgezeichnete Intro-Muster wiedergegeben ist, den Rhythmus starten um die aufgezeichnete Begleitung und Melodie wiederzugeben. Beim Anhören der Wiedergabe eine andere Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY mit richtiger Zeitgabe drücken.

HINWEIS: Eine Registrierung, die durch Drücken einer Bedienungsfeldtaste oder eines Schalters geändert wurde, wird auch aufgezeichnet. Wenn nötig, solche Änderungen wie Einfügen von Fill In oder Ending, Stimmen-, Rhythmus- oder Lautstärkeänderungen usw. durchführen. Solange wie die Speicherkapazität nicht überschritten wird, kann die Registrierung beliebig oft umgestellt werden.

17 Wenn die Registrierungen ganz aufgezeichnet sind, F.M.P. START ausschalten.

HINWEIS: Wenn beim Ändern der Registrierung oder anderen Änderungen ein Fehler gemacht wird, braucht nicht die ganze Aufzeichnung wiederholt zu werden. Einfach die fehlerhafte Sektion wie oben beschrieben bearbeiten.

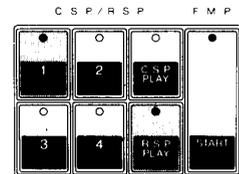


[Aufzeichnung der bei R.S.P. programmierten Rhythmussequenzen]

Die unter R.S.P. programmierten Rhythmussequenzen können auf F.M.P. aufgezeichnet werden, während sie wiedergegeben werden. (Siehe Seite 48)

Nachdem REGIST. der Sektion RECORD eingeschaltet ist, wie folgt verfahren:

- F.M.P. START einschalten.
- Eine Zifferntaste und R.S.P. PLAY auf der Sektion C.S.P./R.S.P. einschalten.



- Den Rhythmus starten, um die bei R.S.P. programmierten Rhythmussequenzen wiederzugeben. Diese werden beim Registrations-Part von F.M.P. aufgezeichnet.

- Bei dieser Wiedergabe wird die Registrierung von anderen Sektionen als RHYTHM ebenfalls umgeschaltet, wenn die Sequenzdaten von C.S.P. zur gleichen Zifferntaste programmiert wurden. Wenn die C.S.P.-Registriersequenz nicht gebraucht wird, den C.S.P.-Kanal löschen. (Siehe Seite 46)
- Wenn nur die Registriersequenz von C.S.P. wiedergegeben und auf F.M.P. aufgezeichnet werden soll, nur die Zifferntaste und nicht die Taste R.S.P. PLAY einschalten.

[Umfang der auf F.M.P. aufnehmbaren Registrierdaten]

Programmierbare Daten sind Daten, die beschreiben, welche Tasten von REGISTRATION MEMORY gedrückt wurden und welche Bedienungsfeldtasten und Schalter gedrückt wurden.

- Die Inhalte des REGISTRATION MEMORY werden nicht programmiert.
- Wenn die Inhalte von REGISTRATION MEMORY bei Programmierung und Wiedergabe nicht übereinstimmen, werden die bei der Wiedergabe eingestellten vorhanden gewünscht werden, müssen die programmierten Daten auf RAM-Pack oder andere Speichermedien übertragen werden, wenn die Programmierung durchgeführt ist. (Siehe Seite 20)

[Speicherkapazität von F.M.P.]

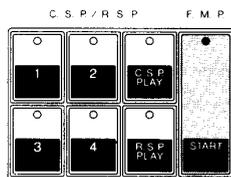
- Die Aufzeichnung auf jeder Spur wird bei Ausschalten von F.M.P. START gestoppt. Die RECORD-Betriebsart bleibt eingeschaltet, auch wenn der Rhythmus gestoppt ist.
- Wenn Spiel verschiedener Länge auf den verschiedenen Spuren aufgezeichnet wird, wird die Wiedergabe fortgesetzt, bis das längste Spiel beendet ist. Wenn Spiel getrennt auf verschiedene Spuren aufgezeichnet wird, so viel Konsistenz wie möglich bewahren, um den Rhythmus gleichzeitig mit dem Ausschalten von F.M.P. START zu stoppen.
- Die unter F.M.P. aufgezeichneten Daten werden auch beim Ausschalten des Electone geschützt (mindestens eine Woche lang).
- VORSICHT:** Falls das Spiel auf einem externen Gerät wie MDR-2 aufgezeichnet wird, werden die momentan im Electone gespeicherten F.M.P.-Daten am Beginn des Aufzeichnungsvorgangs übertragen. Die Speicherung erfordert ca. 40 Sekunden oder mehr. Wenn die F.M.P.-Daten nicht auf einem externen Gerät gespeichert werden, kann die Funktion External/MIDI zum Umschalten auf einen Status verwendet werden, der nur die F.M.P.-Daten von der Übertragung zum externen Gerät ausschließt. (Siehe Seite 76)

Wiedergabe des Spiels (Betriebsart PLAY)

1 Die Taste F.M.P. START einschalten.

Alle fünf Tasten der Sektion PLAY zur Wiedergabe aller Parts drücken.

HINWEIS: Wenn alle Daten von REGISTRATION MEMORY nach der Aufzeichnung auf RAM-Pack übertragen sind, das Verfahren FROM PACK vor Schritt 1 durchführen, um die Daten zum Electone abzurufen.



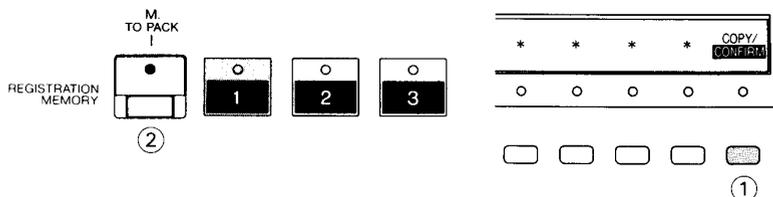
2 Wenn erforderlich zusätzlich zur Wiedergabe spielen.

Sie können die Wiedergabe hören oder auch dazu spielen. Probieren Sie Obligato oder eine Gegenmelodie, entweder auf dem oberen oder dem unteren Manual, zusammen mit dem Wiedergabesound.

Wenn die Wiedergabe beendet ist, schaltet F.M.P. START automatisch aus.

Speichern der aufgezeichneten Daten (TO PACK)

Die Taste COPY/CONFIRM ① drücken und TO PACK ② drücken.



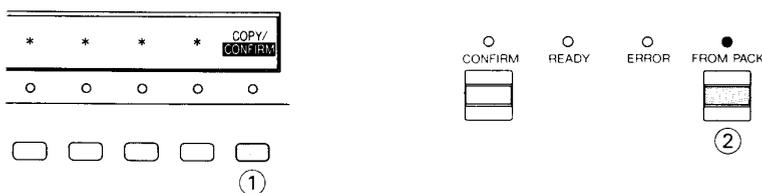
Zuerst ein RAM-Pack in das Electone einstecken und bestätigen, daß das READY-Lämpchen leuchtet. Dann die Taste COPY/CONFIRM rechts von F.M.P. auf dem MULTI MENU gedrückt halten und TO PACK an der Sektion REGISTRATION MEMORY drücken. Das Lämpchen TO PACK blinkt und zeigt an, daß die F.M.P. Daten zum RAM-Pack übertragen sind.

VORSICHT:

- Das RAM-Pack RP-3 ist darauf ausgelegt, Übertragung von Aufzeichnungsdaten zur Registrierspur zu verhindern.
- Wenn das obige Verfahren durchgeführt ist, sind alle vorher im RAM-Pack vorhandenen Daten durch die F.M.P. Daten überspielt.

Abruf der übertragenen Daten (FROM PACK)

Die Taste COPY/CONFIRM ① gedrückt halten und FROM PACK ② drücken.

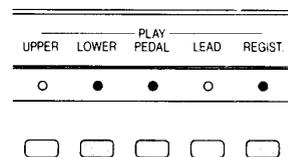


Zum Abruf der auf RAM-Pack übertragenen F.M.P.-Daten zum Electone die Taste COPY/CONFIRM gedrückt halten und FROM PACK drücken. Das Lämpchen FROM PACK blinkt und zeigt an, daß die Daten des RAM-Pack zum Electone übertragen sind.

[Wiedergabe Minus Onc]

Wenn nur ein Part wiedergegeben und die anderen Parts auf dem Instrument gespielt werden sollen, das folgende Verfahren "Minus One" durchführen:

(a) Bei der Sektion PLAY die Taste des wiederzugebenden Parts drücken.



(b) Den Schalter F.M.P. START einschalten.
(c) Die nicht wiedergegebenen Parts spielen.

[Wiedergabe mit F.M.P.]

- Der Schalter F.M.P. START einschalten, auch wenn der F.M.P.-Bildschirm von MULTI MENU nicht gezeigt wird, wodurch jederzeit Wiedergabe möglich ist.
- Die Anzahl der Noten, die beim Spielen zusammen mit Wiedergabe gleichzeitig ertönen können, ist insgesamt sieben für das obere und untere Manual. Bei Wiedergabe einer LEAD-Stimme erklingt außerdem das Spiel einer LEAD-Stimme nicht.

[Speichern aller F.M.P.-Daten]

Wenn alle F.M.P.-Daten und Registrierdaten gespeichert werden sollen, die Daten entweder auf RAM-Pack RP-5 oder auf Cassettenband übertragen.

- Das RAM-Pack RP-5 wird genau wie RAM-Pack RP-3 bedient.
- Wenn F.M.P.-Daten auf RP-5 übertragen sind, werden alle F.M.P.-Daten zusammen mit allen momentan im Electone gespeicherten Daten (REGISTRATION MEMORY, USER VOICES, Anwendermuster, C.S.P./R.S.P.) übertragen.
- Zur Übertragung von Daten auf Cassettenband die Taste CONFIRM auf dem Bedienungsfeld gedrückt halten und TO PACK drücken. (Siehe Seite 21)

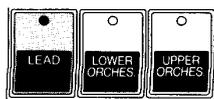
10-(1) USER VIBRATO

Die Anwendung des Vibrato-Effektes auf LEAD VOICES und ORCHESTRAL VOICES kann dem zu spielenden Titel angepaßt werden.

Einstellen von USER VIBRATO (Anwendervibrato) auf eine Lead Voice

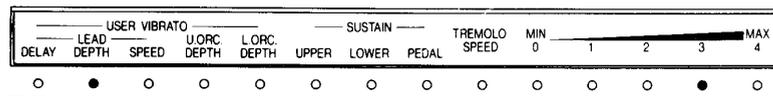
1 Die Lead Voice auf dem Bedienungsfeld einstellen und die Taste LEAD der Sektion USER VIBRATO einschalten.

Die Lautstärke von LEAD VOICES einstellen und die Taste LEAD der Sektion ENSEMBLE einschalten. Dann die Taste LEAD der Sektion USER VIBRATO einschalten. (Siehe Seite 17)



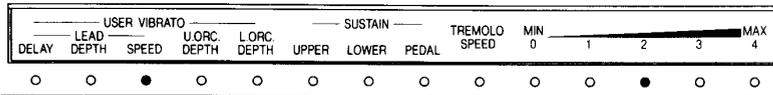
USER VIBRATO

2 Die Vibratotiefe einstellen.



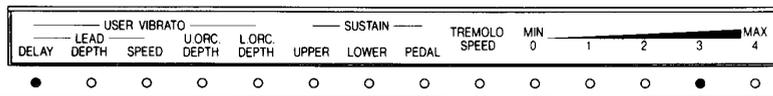
Wenn die Taste DEPTH (zweite von links) eingeschaltet wird, leuchtet ein Lämpchen von "0" bis "4" auf und zeigt die Vibratotiefe an. Wenn die Lead Voice erklingt, eine Taste von "0" bis "4" drücken, um die Vibratotiefe einzustellen. Durch "0" wird der Vibratoeffekt aufgehoben, und durch "4" wird maximale Vibratotiefe eingestellt.

3 Vibratogeschwindigkeit einstellen.

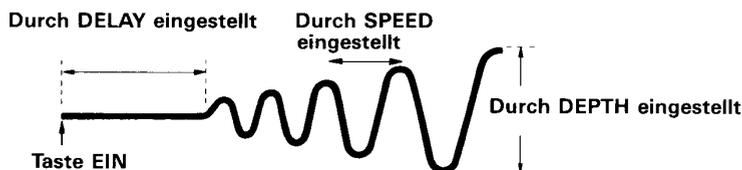


Dann die Taste SPEED einschalten und eine Taste von "0" bis "4" drücken (wie bei der Vibratotiefeneinstellung). Durch Einstellen von "0" wird die niedrigste Geschwindigkeit und durch "4" die höchste Geschwindigkeit eingestellt.

4 Die Verzögerung von Vibrato einstellen.



Dann die Taste DELAY drücken und eine Taste von "0" bis "4" zur Einstellung von Delay (die Verzögerung vom Tastendruck bis zum Einsatz der Vibratowirkung) drücken. Durch "0" wird die Verzögerungszeit praktisch eliminiert und durch "4" wird der Maximalwert eingestellt.

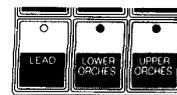


5 Beim Spielen einer Tastatur wird der eingestellte Vibratoeffekt auf die gespielten Noten angelegt.

Da die Daten von User Vibrato gespeichert werden, kann der eingestellte Vibratoeffekt jederzeit mit der Taste READ auf dem Bedienungsfeld in der Sektion USER VIBRATO eingeschaltet werden.

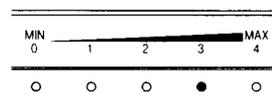
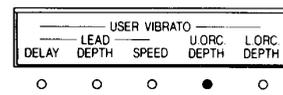
[Einstellen von User Vibrato auf Orchestral Voice]

(a) Eine Orchesterstimme (Orchestral Voice) einstellen und dann die Tasten UPPER ORCHES. und LOWER ORCHES. der Sektion VIBRATO einschalten.



USER VIBRATO

(b) Die Vibratotiefe einstellen.



Zuerst UPPER ORCHES. DEPTH einschalten und dann eine Taste von "0" bis "4" einschalten, um die Tiefe des an ORCHESTRAL VOICES des oberen Manuals anzulegenden Vibratoeffektes einzustellen. Zum Einstellen der Vibratotiefe für ORCHESTRAL VOICES des unteren Manuals die Taste LOWER ORCHES. DEPTH einschalten und dann eine Taste von "0" bis "4" drücken.

(c) Wenn eine Tastatur gespielt wird, wird der eingestellte Vibratoeffekt auf die gespielten Noten angelegt.

Der eingestellte Vibratoeffekt kann jederzeit durch Einstellen von UPPER ORCHES. und LOWER ORCHES. auf dem Bedienungsfeld in der Sektion USER VIBRATO produziert werden.

[Speichern der Vibratodaten]

Der beim MULTI MENU eingestellte Vibratoeffekt kann im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie verschiedene Sätze von User-Vibrato-Daten unter verschiedenen Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY. Durch einfaches Drücken einer Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY können Sie sehr leicht die Art, in der der Vibratoeffekt angelegt wird, ändern. (Siehe Seite 18)

[Einsatz von User Vibrato]

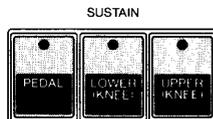
- Die im MULTI MENU eingestellten Werte für User Vibrato werden auch alle Stimmen von VOICE MENU angelegt, die den LEAD VOICES zugeordnet werden und zu den ORCHESTRAL VOICES des oberen und unteren Manuals.
- Die Daten USER VIBRATO, die im MULTI MENU eingestellt sind, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone (oder beim Ausschalten der Sektion USER VIBRATO auf dem Bedienungsfeld) geschützt.

10-(2) SUSTAIN

Die Länge des den Noten zugefügten Sustain-Effektes kann für jede Tastatur beliebig eingestellt werden.

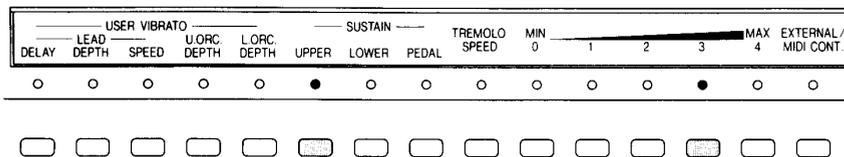
1 Die Stimmen jeder Tastatur auf dem Bedienungsfeld einstellen und dann UPPER, LOWER und PEDAL einschalten.

Die Lautstärke jeder Stimmesektion einstellen. Bei der Sektion ENSEMBLE die Taste jeder Stimmesektion, die erklingen soll, drücken. Dann UPPER, LOWER und PEDAL der Sektion SUSTAIN einschalten. (Siehe Seite 17)



HINWEIS: Die Sektion LEAD VOICES wird nicht durch den SUSTAIN-Effekt beeinflusst.

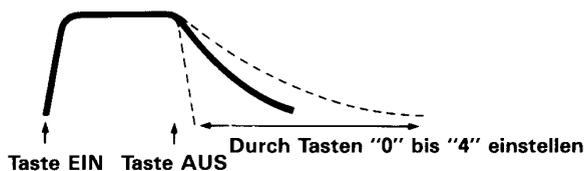
2 Die Länge von Sustain einstellen.



SUSTAIN für das obere Manual einstellen: Die Taste UPPER einschalten und eine Taste von "0" bis "4" drücken, um die Länge des Sustain-Effektes einzustellen.

SUSTAIN für das untere Manual einstellen: Die Taste LOWER einschalten und eine Taste von "0" bis "4" drücken, um die Länge des Sustain-Effektes einzustellen.

SUSTAIN für das Fußregister einstellen: Die Taste PEDAL einschalten und eine Taste von "0" bis "4" drücken, um die Länge des Sustain-Effektes einzustellen.

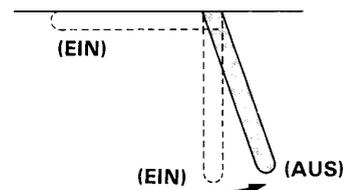


3 Ein Sustain-Effekt der eingestellten Länge wird für jede Note angelegt, wenn die Finger bzw. Füße von der Tastatur genommen werden.

Da die beim MULTI MENU eingestellten Sustain-Daten gespeichert werden, kann der eingestellte Sustain-Effekt jederzeit mit UPPER, LOWER oder PEDAL auf der Sektion SUSTAIN eingeschaltet werden.

[Steuerung mit Kniehebel]

Mit dem Kniehebel unter dem unteren Manual kann der Sustain-Effekt jederzeit in Echtzeit ein- und ausgeschaltet werden. Zuerst mit MULTI MENU die Länge von Sustain einstellen und dann die Tasten UPPER und LOWER auf der Sektion SUSTAIN einschalten.



Senkrechte Stellung: Der Sustain-Effekt ist ganz aufgehoben.

Ganz rechte Stellung: Solange der Hebel gedrückt wird, wird der Sustain-Effekt auf jede Tastatur mit erleuchteten Tasten auf der SUSTAIN-Sektion des Bedienfelds angelegt.

Ganz hochgelegt: Der Sustain-Effekt wird konstant auf jede Tastatur mit einer erleuchteten Taste in der Sektion SUSTAIN angelegt.

[Speichern der Sustain-Daten]

Der bei MULTI MENU angelegte Sustain-Effekt kann im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie verschiedene Sätze von Sustain-Daten unter verschiedenen Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY. Durch einfaches Drücken einer anderen Zifferntaste des REGISTRATION MEMORY kann leicht die Art des Sustain-Effektes umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

[Anwendung des Sustain-Effektes]

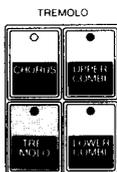
- Die am MULTI MENU eingestellten Sustain-Werte werden auch auf Stimme vom VOICE MENU angelegt, die den Punkttasten jeder Sektion zugeordnet sind.
- Die Sustain-Daten, die am MULTI MENU eingestellt sind, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone (oder beim Ausschalten der Sektion SUSTAIN auf dem Bedienfeld) geschützt.

10-(3) TREMOLO SPEED

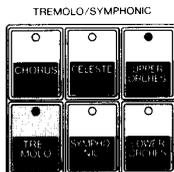
Die Rotationsgeschwindigkeit des Tremolo-Effektes kann beliebig eingestellt werden.

1 Den Tremolo-Effekt auf dem Bedienungsfeld einstellen. (Siehe Seite 16)

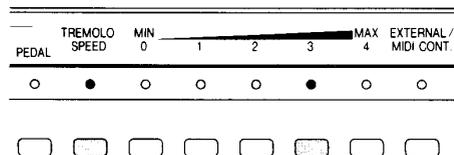
[HS-8•HS-7•HS-6]



[HS-5•HS-4]



2 Die Tremolo-Geschwindigkeit einstellen.



Die Taste TREMOLO SPEED einschalten, und eine Taste von "0" bis "4" drücken, um die Rotationsgeschwindigkeit von Tremolo einzustellen.

[Speichern der Tremolo-Geschwindigkeitsdaten]

Die Tremolo-Geschwindigkeitsdaten, die am MULTI MENU eingestellt sind, können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Stellen Sie versuchsweise verschiedene Geschwindigkeitsdaten für Tremolo-Geschwindigkeit bei verschiedenen Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY ein. Durch einfaches Drücken einer Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY kann die Geschwindigkeit leicht umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

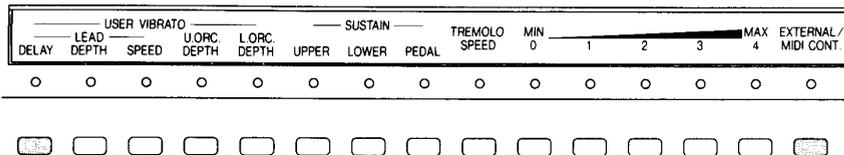
[Einsatz von Tremolo-Geschwindigkeit]

- Die beim MULTI MENU eingestellten Daten für Tremolo-Geschwindigkeit werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone (oder beim Ausschalten der Sektion TREMOLO auf dem Bedienfeld) geschützt.

10-(4) EXTERNAL/MIDI CONT.

Beim Übertragen von MIDI-Daten zwischen Electone und einem externen Gerät ist es möglich, Betriebsarten umzustellen oder spezifische Signale nach Bedarf zu übertragen.

- Die MIDI-Buchse zum Anschluß des Electone an externe Geräte verwenden. (Siehe Seite 76)
- Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und eine Taste des MULTI MENU drücken.



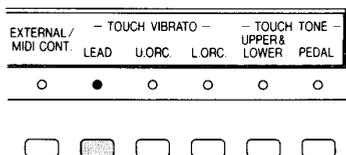
[Verwendung der Steuerfunktionen EXTERNAL/MIDI]

- Mit dem links beschriebenen Verfahren können die folgenden Funktion gesteuert werden. Einzelheiten auf Seite 76.
- Signalübertragung für Fernsteuerung von externen Geräten.
 - Umschalten auf einen Status, der F.M.P.-Daten an der Übertragung hindert.
 - Umschalten zwischen RHYTHM SYNCHRONOUS Betriebsarten.
 - Trennen der Empfangskanäle von LEAD VOICES.
 - Trennen der Empfangskanäle von ARPEGGIO CHORD.
 - Umschalten der Enable/Disable-Stellung für Empfang von Fußschwellerpedaldaten.
 - Umstellen der Sendekanäle für oberes und unteres Manual.

10-(5) TOUCH VIBRATO

Mit der Andruckstärke auf den Tastaturen kann der Vibrato-Effekt der LEAD VOICES und ORCHESTRAL VOICES vom oberen und unteren Manual eingestellt werden.

- Die Tasten TOUCH VIBRATO einschalten.
LEAD: Der Touch-Vibrato-Schalter für LEAD VOICES.
U. ORC.: Der Touch-Vibrato-Schalter für ORCHESTRAL VOICES des oberen Manuals.
L. ORC.: Der Touch-Vibrato-Schalter für ORCHESTRAL VOICES des unteren Manuals.



- Auf dem oberen oder unteren Manual spielen und den Vibratoeffekt steuern. Mit der Funktion Keyboard After Touch wird die Vibratotiefe gesteuert, die zu einer Stimmensektion angelegt wird, wenn TOUCH VIBRATO eingeschaltet ist. Je stärker die Tasten angeschlagen werden, umso tiefer die Vibratotiefe (bei gleicher Geschwindigkeit).

HINWEIS: Der Maximalwert für Vibratotiefe, der mit Touch-Vibrato-Funktion gesteuert werden kann, entspricht dem Tiefenwert, der mit der Sektion USER VIBRATO eingestellt wird. Beachten, daß Touch Vibrato ungültig wird, wenn DEPTH bei der Sektion USER VIBRATO auf "0" geschaltet wird. (Siehe Seite 55)

[Speichern von Touch Vibrato]

Die Daten für Touch Vibrato Ein/Aus, die bei MULTI MENU eingestellt wurden, können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Versuchen Sie, verschiedene Sätze von Touch Vibrato unter verschiedenen Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY zu speichern. Durch einfaches Drücken verschiedener Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY kann leicht der Ein/Aus-Zustand von Touch Vibrato umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

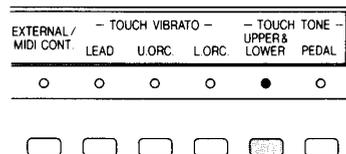
[Verwendung von Touch Vibrato]

- Die Funktionsdaten von Touch Vibrato, die beim MULTI MENU eingestellt sind, werden auch auf Stimmen von VOICE MENU angelegt, die den Punktastern der Stimmensektionen zugeordnet sind.
- Die Ein/Aus-Daten für Touch Vibrato, die bei MULTI MENU eingestellt wurden, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

10-(6) TOUCH TONE

Durch Stärke des Tastendrucks kann Lautstärke und Timbre genau gesteuert werden.

- Die Taste(n) TOUCH TONE einschalten.
UPPER und LOWER: Die Touch-Tone-Schalter für das obere und untere Manual.
PEDAL: Der Touch-Tone-Schalter für das Fußregister.



VORSICHT: Beim Fußregister arbeitet Touch Tone nur mit HS-8. Um die Funktion Touch Tone bei anderen Modellen beim Fußregister einzusetzen, muß ein externes MIDI-Keyboard o.ä. verwendet werden.

- Die Tastaturen spielen und dabei Lautstärke und Timbre der Noten steuern. Lautstärke und Timbre werden um winzige Beträge durch die unten beschriebenen Tastaturfunktionen verändert:
Initial Touch: Steuert entsprechend der Intensität (Anschlagsgeschwindigkeit) des Tastendrucks. Bei stärkerem Anschlag wird die Lautstärke größer und das Timbre heller.
After Touch: Steuert entsprechend der Intensität des zusätzlichen Drückens nach dem ersten Anschlag. Je stärker die Tasten herabgedrückt werden, umso größer die Lautstärke und umso heller das Timbre. (After Touch ist nicht bei Perkussionsstimmen anwendbar.)

[Speichern von Touch Tone]

Die Daten für Touch Tone Ein/Aus, die bei MULTI MENU eingestellt wurden, können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Versuchen Sie, verschiedene Sätze von Touch Tone unter verschiedenen Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY zu speichern. Durch einfaches Drücken verschiedener Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY kann leicht der Ein/Aus-Zustand von Touch Tone umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

[Verwendung von Touch Tone]

- Die Funktionsdaten von Touch Tone, die beim MULTI MENU eingestellt sind, werden auch auf Stimmen von VOICE MENU angelegt, die den Punktastern der Stimmensektionen zugeordnet sind.
- Die Ein/Aus-Daten für Touch Tone, die bei MULTI MENU eingestellt wurden, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

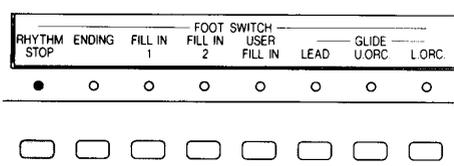
FT.SW.
TRANS.
PITCH CONT.

RHYTHM ENDING FILL IN FILL IN FOOT SWITCH GLIDE LEAD LEAD SLIDE PITCH WHEEL PITCH WHEEL MODULATION WHEEL VIBRATO BRILLIANCE TRANSPOSITION PITCH CONTROL
STOP 1 2 USER FILL IN LEAD U. ORC. L. ORC. LEAD U. ORC. LEAD U. ORC. LEAD U. ORC. LEAD U. ORC. ▼ ▲ ▼ ▲

11-(1) FUSSSCHALTER

Für den Fußschalter links vom Fußschweller können verschiedene Funktionen gewählt werden.

1 Eine Funktion unter den Tasten FOOT SWITCH wählen.



Zwei Typen von Funktionen können durch den Fußschalter gesteuert werden:
Rhythmussteuerung: Ermöglicht, den Fußschalter zur Steuerung der folgenden Funktionen der Sektion RHYTHM einzusetzen. (Siehe Seite 12 und 13)

RHYTHM STOP	Durch Drücken des Fußschalters wird der Rhythmus gestoppt, und durch erneutes Drücken fortgesetzt.
ENDING	Durch Drücken des Fußschalters wird der Rhythmus auf Endmuster geschaltet, und nach dem Spielen des Endes wird der Rhythmus gestoppt.
FILL IN 1	Durch Drücken des Fußschalters wird der Rhythmus auf Muster FILL IN 1 geschaltet.
FILL IN 2	Durch Drücken des Fußschalters wird der Rhythmus auf Muster FILL IN 2 geschaltet.
USER FILL IN	Durch Drücken des Fußschalters wird der Rhythmus auf Muster USER FILL IN geschaltet.

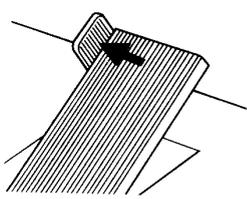
Glide-Effekt: Wenn der Fußschalter gedrückt wird, wird die Tonhöhe der betreffenden Stimme um einen Halbton gesenkt. Beim Loslassen steigt sie langsam wieder an.

GLIDE LEAD	Glide-Effekt für die LEAD VOICES.
U. ORC.	Glide-Effekt für die ORCHESTRAL VOICES des oberen Manuals.
L. ORC.	Glide-Effekt für die ORCHESTRAL VOICES des unteren Manuals.

HINWEIS: Die Tasten LEAD, U. ORC. und L. ORC. von GLIDE können alle gleichzeitig eingeschaltet werden.

2 Den Fußschalter bedienen.

Beim Spiel mit den Zehen gegen den Fußschalter links am Fußregister drücken, um die betreffenden Funktionen des MULTI MENU einzuschalten.



[Rechter Fußschalter des HS-8]

Das HS-8 ist mit einem Fußschalter auf jeder Seite des Fußschwellers ausgestattet. Der linke Schalter steuert die links beschriebenen Funktionen, und der rechte hat zwei Funktionen zur Steuerung der Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY. (Siehe Seite 19)

- **Hochstellfunktion (Shift):** Bei jedem Drücken des Fußschalters leuchtet die Zifferntaste rechts neben der momentan leuchtenden auf. Nach Zifferntaste Nr. "16" wird auf Nr. "1" weitergestellt. Diese Funktion wird durch Drücken des rechten Fußschalters und gleichzeitiges Drücken der Taste M. auf der Sektion REGISTRATION MEMORY aktiviert.
- **Sprungfunktion (Jump):** Durch Drücken des Fußschalters wird direkt zu einer bestimmten Zifferntaste gesprungen. Diese Funktion wird durch Drücken der gewünschten Zifferntaste und gleichzeitiges Drücken des Fußschalters aktiviert.
- **Aus:** Zum Ausschalten der obigen Funktionen den rechten Fußschalter und CONFIRM drücken.

[Speichern der Fußschaltereinstellungen]

Die beim MULTI MENU gewählten Fußschaltereinstellungen können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie mehrere Datensätze unter verschiedenen Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY. Durch einfaches Drücken einer Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY kann dann leicht die Funktion des Fußschalters umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

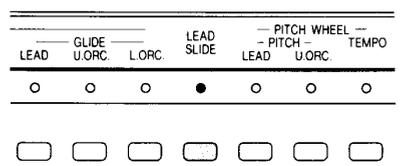
[Verwendung des Fußschalters]

- Wenn der Glide-Effekt mit dem Fußschalter eingeschaltet wird, wird der Vibrato-Effekt aufgehoben.
- Der Glide-Effekt wird auch auf die Stimmen des VOICE MENU, welche den Punkttasten jeder Stimmensektion zugeordnet sind, angelegt.
- Die Funktionsdaten des Fußschalter, die mit MULTI MENU gewählt wurden, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

11-(2) LEAD SLIDE

Den LEAD VOICES kann Portamento hinzugefügt werden.

1 Die Taste LEAD SLIDE einschalten.



2 Eine Lead-Stimme einschalten und dann die Tasten in Legato spielen.

Das obere oder untere Manual in Legato spielen. Der Portamento-Effekt wird auf die LEAD VOICES angelegt.

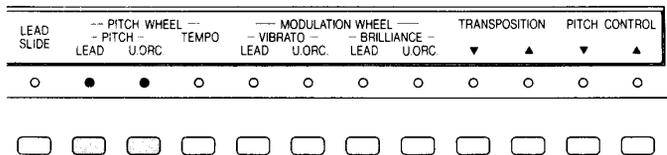
[Verwendung von Lead Slide]

- Die beim MULTI MENU eingestellten Ein/Aus-Daten von Lead Slide können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie verschiedene Sätze von Ein/Aus-Daten für Lead Slide unter verschiedenen Zifferntasten des REGISTRATION MEMORY. Durch einfaches Drücken einer Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY kann dann sehr einfach umgeschaltet werden. (Siehe Seite 18)
- Der Lead-Slide-Effekt wird auch auf die Stimmen des VOICE MENU, welche den Punkttasten von LEAD VOICES zugeordnet sind, angelegt.
- Die Ein/Aus-Daten von Lead Slide, die mit MULTI MENU gewählt wurden, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

11-(3) PITCH WHEEL

Die mit dem Pitch Wheel (Tonhöhenrad) des HS-8 gesteuerte Funktion wird auf dem Bedienungsfeld (oder dem 2. Fußschweller) gewählt.

1 Eine Funktion mit den Tasten PITCH WHEEL wählen.



Pitch Bend: Ermöglicht "Biegen" der Tonhöhe einer spezifischen Stimme.

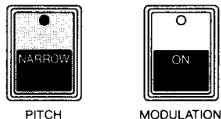
PITCH	LEAD	Pitch-Bend-Schalter für LEAD VOICES.
	U. ORC.	Pitch-Bend-Schalter für ORCHESTRAL VOICES des oberen Manuals.

Tempofunktion: Ermöglicht sanftes Steigern oder Senken des Tempos.

TEMPO	Tempo-Funktionsschalter
-------	-------------------------

HINWEIS: Sowohl LEAD als auch U. ORC. von PITCH können gleichzeitig eingeschaltet werden. Auch PITCH und TEMPO können gleichzeitig eingeschaltet werden.

2 Mit der Taste NARROW wird der Umfang der Funktion bestimmt.



Ein/Aus-Zustand der Taste NARROW zur Wahl des Umfangs der Funktion.

[Wenn Pitch Bend eingeschaltet ist]

OFF: Die Tonhöhe kann in einem Bereich von maximal einer Oktave nach unten oder oben "gebogen" werden.

ON: Die Tonhöhe kann in einem Bereich von maximal einer Dursekunde nach unten oder oben "gebogen" werden.

[Wenn Tempo eingeschaltet ist]

OFF: Das Tempo fluktuiert schnell und in einem breiten Bereich.

ON: Das Tempo fluktuiert langsam und in einem schmalen Bereich.

3 Beim Spiel das Pitch Wheel bedienen.

[Wenn Pitch Bend eingeschaltet ist.]

Drehung nach oben: Die Tonhöhe wird nach oben gebogen.

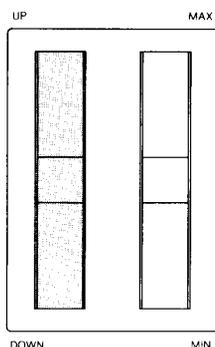
Drehung nach unten: Die Tonhöhe wird nach unten gebogen.

[Wenn Tempo eingeschaltet ist.]

Drehung nach oben: Das Tempo wird langsam beschleunigt.

Drehung nach unten: Das Tempo wird langsam gesenkt.

HINWEIS: Wenn die Hand vom Pitch Wheel genommen wird, kehrt dieses automatisch in Mittenstellung zurück.



[Steuerung mit dem 2. Fußschweller (Sonderzubehör)]

Die Funktionen Pitch Bend und Tempo können mit dem 2. Fußschweller anstelle des Pitch Wheel gesteuert werden.

Drücken des Pedals mit den Zehen: Ermöglicht die gleiche Steuerung wie durch Drehen des Pitch Wheel nach oben. Die Tonhöhe wird nach oben gebogen (wenn die Funktion Pitch Bend eingestellt ist) oder das Tempo wird erhöht (wenn die Funktion Tempo eingestellt ist).

Drücken des Pedals mit der Hacke: Ermöglicht die gleiche Steuerung wie durch Drehen des Pitch Wheel nach unten. Die Tonhöhe wird nach unten gebogen (wenn die Funktion Pitch Bend eingestellt ist) oder das Tempo wird gesenkt (wenn die Funktion Tempo eingestellt ist). Beachten, daß das 2. Fußschwellerpedal automatisch in Mittenposition zurückkehrt, wenn der Fuß vom Pedal genommen wird.

[Speichern der Funktionen von Pitch Wheel]

Die die Funktion von Pitch Wheel beschreibenden Funktionen, die am Modulator eingestellt wurden, ebenso wie die Daten für Wide/Narrow, die mit der Taste NARROW eingestellt wurden, können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie mehrere Sätze von Pitch Wheel Funktionsdaten unter verschiedenen Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY. Durch einfaches Drücken einer anderen Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY können die Pitch Wheel Funktionen leicht umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

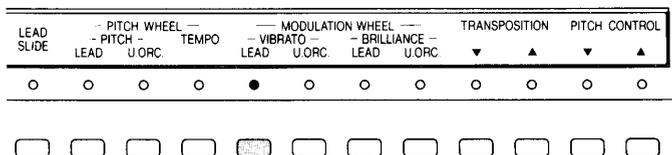
[Verwendung der Funktionen von Pitch Wheel]

- Pitch Wheel und 2. Fußschwellerpedal können gleichzeitig zur Steuerung verwendet werden.
- Die Funktion Pitch Bend wird auch auf die Stimmen von VOICE MENU der Punktasten angelegt.
- Die Daten von von Pitch Wheel, die mit MULTI MENU gewählt wurden, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

11-(4) MODULATION WHEEL (HS-8)

Die mit dem Modulation Wheel (Tonhöhenrad) des HS-8 gesteuerte Funktion wird auf dem Bedienungsfeld gewählt.

1 Eine Funktion mit den Tasten MODULATION WHEEL wählen.



Vibrato: Ermöglicht Steuerung des Vibratoeffektes.

VIBRATO	LEAD	Vibrato-Schalter für LEAD VOICES.
	U. ORC.	Vibrato-Schalter für ORCHESTRAL VOICES des oberen Manuals.

Brilliance: Ermöglicht Steuerung der Brillanz der Noten.

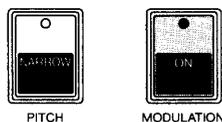
BRILLIANCE	LEAD	Brillanz-Schalter für LEAD VOICES.
	U. ORC.	Brillanz-Schalter für ORCHESTRAL VOICES des oberen Manuals.

HINWEIS: Die Tasten LEAD und U. ORC. von sowohl VIBRATO als auch BRILLANCE können gleichzeitig eingeschaltet werden. Auch VIBRATO und BRILLANCE können gleichzeitig eingeschaltet werden.

2 Die Taste MODULATION einschalten.

ON: Schaltet den beim MULTI MENU gewählten Effekt, der durch Modulation Wheel gesteuert werden soll, ein.

OFF: Schaltet alle Funktionen von Modulation Wheel aus.

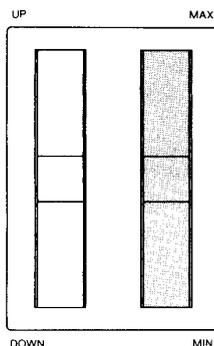


3 Beim Spiel das Modulation Wheel bedienen.

[Wenn VIBRATO eingeschaltet ist.]

Drehung in Richtung MAX: Die Vibratotiefe wird erhöht.

Drehung in Richtung MIN: Die Vibratotiefe wird gesenkt.



HINWEIS: Die maximale Vibratotiefe, die durch Modulation Wheel gesteuert werden kann, entspricht dem durch USER VIBRATO eingestellten Tiefenwert. Beachten, daß der Vibratoeffekt nicht gesteuert werden kann, wenn DEPTH bei USER VIBRATO aus "0" gestellt ist.

[Wenn BRILLANCE eingeschaltet ist]

Drehung in Richtung MAX: Die Brillanzwirkung wird verstärkt.

Drehung in Richtung MIN: Die Brillanzwirkung wird geschwächt.

[Speichern der Funktionen von Modulation Wheel]

Die die Funktion von Modulation Wheel beschreibenden Funktionen, die am MULTI MENU eingestellt wurden, ebenso wie die Ein/Aus-Daten, die mit der Taste MODULATION eingestellt wurden, können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie mehrere Sätze von Modulation Wheel Funktionsdaten unter verschiedenen Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY. Durch einfaches Drücken einer anderen Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY können die Modulation Wheel Funktionen leicht umgestellt werden. (Siehe Seite 18)

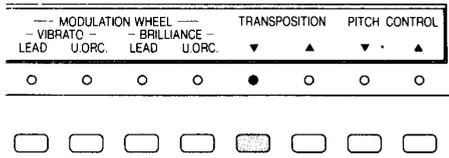
[Verwendung der Funktionen von Modulation Wheel]

- Die Effekte Vibrato und Brillanz werden auch auf die Stimmen von VOICE MENU der Punktastern angelegt.
- Die Daten von von Modulation Wheel, die mit MULTI MENU gewählt wurden, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

11-(5) TRANSPPOSITION (Transponieren)

Die Tonlage des gesamten Electone kann in Halbtoneinheiten um bis zu eine halbe Oktave erhöht oder gesenkt werden.

1 Die Taste ▼ oder ▲ zur Änderung der Tonlage drücken.



Taste ▼: Senkt die Tonlage bei jedem Tastendruck um einen Halbton. Falls die Normaltonlage "C" ist und die Transponierfunktion nicht verwendet worden ist, können die folgenden Tonlagen bei jedem Drücken von ▼ eingestellt werden (maximal sechs Schritte):

Normal Key	▼ × 1	▼ × 2	▼ × 3	▼ × 4	▼ × 5	▼ × 6
C	B	B \flat (A#)	A	A \flat (G#)	G	G \flat (F#)

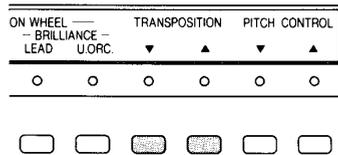
Taste ▲: Hebt die Tonlage bei jedem Tastendruck um einen Halbton. Falls die Normaltonlage "C" ist, können die folgenden Tonlagen bei jedem Drücken von ▲ eingestellt werden (maximal sechs Schritte):

Normal Key	▲ × 1	▲ × 2	▲ × 3	▲ × 4	▲ × 5	▲ × 6
C	C# (D \flat)	D	D# (E \flat)	E	F	F# (G \flat)

2 Die Tasten ▼ und ▲ gleichzeitig drücken, um auf Normaltonlage zurückzustellen.

Beide Lämpchen erlöschen und zeigen, daß die Normaltonlage wieder eingestellt ist.

HINWEIS: Die Normaltonlage kann auch durch Aus- und anschließendes Einschalten wieder eingeschaltet werden.



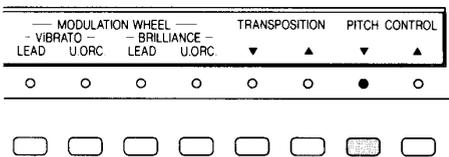
[Einsatz von Transponierung]

- Die Transponiereinstellungen können nicht im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Wenn die Tonlage eines Titels geändert werden soll, die Taste ▼ oder ▲ in dem Moment drücken, wo die Tasten umgestellt werden sollen.
- Die momentan eingestellten Transponierdaten können auf RAM-Pack gespeichert werden.
- Wenn die Taste ▼ oder ▲ gedrückt wird, leuchtet das Lämpchen nicht immer auf. Wenn momentan eine niedrigere Tonlage als normal eingestellt ist, bleibt das Lämpchen ▼ erleuchtet; wenn eine höhere eingestellt ist, bleibt das Lämpchen ▲ erleuchtet. Darum kann es sein, daß die Taste ▼ auch dann erleuchtet bleibt, wenn die Taste ▲ gedrückt wird.
- Wenn eine Akkordfolge mit C.S.P. programmiert ist, bleibt die programmierte Tonlage unverändert, auch wenn transponiert wird. Bei C.S.P.-Wiedergabe aber kann die Tonlage transponiert werden.

11-(6) PITCH CONTROL (Tonhöhenänderung)

Die Tonlage des gesamten Electone kann fein gestimmt werden.

1 Die Taste ▼ oder ▲ zur Änderung der Tonhöhe drücken.



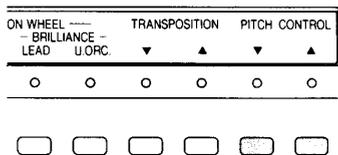
Taste ▼: Senkt die Tonlage bei jedem Tastendruck leicht. (Wenn A=440 Hz, beträgt ein Schritt ca. 0,3 Hz. Maximal vier Schritte.)

Taste ▲: Hebt die Tonlage bei jedem Tastendruck leicht. (Wenn A=440 Hz, beträgt ein Schritt ca. 0,3 Hz. Maximal 15 Schritte.)

2 Die Tasten ▼ und ▲ gleichzeitig drücken, um auf Normaltonhöhe zurückzustellen.

Beide Lämpchen erlöschen und zeigen, daß die Normaltonhöhe wieder eingestellt ist.

HINWEIS: Die Normaltonhöhe kann auch durch Aus- und anschließendes Einschalten wieder eingeschaltet werden.



[Einsatz von Pitch Control]

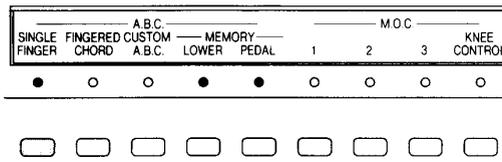
- Die TonhöhenEinstellungen können nicht im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden.
- Wenn die Taste ▼ oder ▲ gedrückt wird, leuchtet das Lämpchen nicht immer auf. Wenn momentan eine niedrigere Tonhöhe als normal eingestellt ist, bleibt das Lämpchen ▼ erleuchtet; wenn eine höhere eingestellt ist, bleibt das Lämpchen ▲ erleuchtet. Darum kann es sein, daß die Taste ▼ auch dann erleuchtet bleibt, wenn die Taste ▲ gedrückt wird.

A.B.C. M.O.C.
12 FLNGR/DLY
VOL. FINEA.B.C. ———— MEMORY ———— M.O.C. ———— FLANGER/DELAY ———— VOLUME FINE —
SINGLE FINGERED CUSTOM ———— MEMORY ———— KNEE ———— PARAMETER ———— DATA ————
FINGER CHORD A.B.C. LOWER PEDAL 1 2 3 CONTROL FLANGER DELAY SPEED F.B. DEP./BAL. ▼ ▲ COARSE ▼ ▲ DISPLAY

12-(1) A.B.C. (Auto Bass Chord)

Für automatische Baßbegleitung auf Fußregister und unterem Manual, in drei Betriebsarten.

- 1** Die Tasten **AUTO BASS CHORD** des **MULTI MENU** drücken, um eine Betriebsart zu wählen.



Eine der drei AUTO BASS CHORD Betriebsarten wählen.

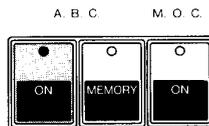
SINGLE FINGER	Hauptakkorde werden durch einfaches Drücken von einzelnen Tasten auf dem unteren Manual erkannt, und Akkord- und Baßbegleitung wird automatisch geliefert. Moll, Septime und/oder Mollseptimenakkorde sind auch möglich. (Siehe Seite 63)
FINGERED CHORD	Die auf dem unteren Manual gedrückten Akkorde bewirken automatische Baßbegleitung.
CUSTOM A.B.C.	Die auf dem unteren Manual gedrückten Akkorde und die Single-Finger-Noten auf dem Fußregister produzieren automatische Baßbegleitung.

HINWEIS: Eine der Betriebsarten SINGLE FINGER, FINGERED CHORD oder CUSTOM A.B.C. muß immer eingeschaltet sein.

- 2** Die Taste **A.B.C. ON** einschalten.

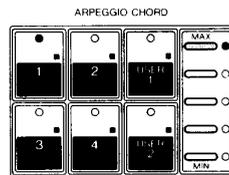
Wenn **A.B.C. ON** leuchtet: Die A.B.C.-Betriebsart, die auf dem MULTI MENU gewählt ist, hat Gültigkeit.

Wenn **A.B.C. ON** nicht leuchtet: Die A.B.C.-Betriebsart, die auf dem MULTI MENU gewählt ist, hat keine Gültigkeit.



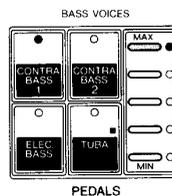
- 3** Arpeggio-Akkordmuster einstellen.

Wenn erforderlich auch die Stimmensektion des unteren Manuals für andere Muster oder Stimmen als Arpeggio einstellen.



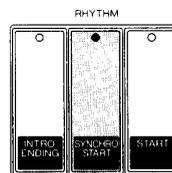
- 4** Die Stimmensektion des Fußregisters einstellen.

Beim HS-8 auch die Sektion **AWM BASS VOICES** einstellen, wenn erforderlich.



- 5** Die Sektion **RHYTHM** einstellen.

Ein Rhythmusmuster wählen, Lautstärke, Lautstärkebalance und Tempo einstellen, und dann **SYNCHRO START** einschalten. **SYNCHRO START** synchronisiert den Start von Rhythmus und automatischer Begleitung.



[Baßmuster von A.B.C.]

Die Baßbegleitmuster, die durch Auto Bass Chord automatisch geliefert werden, sind an jedes (vorgegebene) Rhythmusmuster angepaßt.

- Wenn das (vorgegebene) Arpeggio-Akkordmuster geändert wird, wird das Baßmuster auch geändert, um dem neuen Arpeggio-Akkordmuster zu entsprechen.
- Während Fill In 1, Fill In 2 oder Ending erklingt, ändert sich das Baßmuster ebenfalls.
- Das Baßmuster ändert sich auch entsprechend dem auf dem unteren Manual gespielten Akkord.
- Wenn ein Anwender-Rhythmusmuster oder ein Anwender-Arpeggiomuster eingeschaltet ist, synchronisiert das Baßmuster mit dem momentan leuchtenden vorgegebenen Muster.
- Die Baßnoten erklingen nicht, während ein User-Fill-In-Muster erklingt.

[Wenn kein Rhythmus verwendet wird]

Wenn SINGLE FINGER eingestellt ist, werden Akkord- und Baßnoten automatisch. Wenn FINGERED CHORD eingestellt ist, werden die Baßnoten automatisch produziert. Arpeggio-Akkordmuster, die zusammen mit dem Rhythmus arbeiten, erklingen nicht. Die Baßnoten bilden kein Muster.

6 Die Begleitung entsprechend der gewählten Betriebsart durchführen.

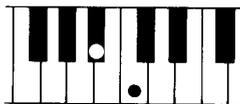
[Betriebsart SINGLE FINGER]

Durch Drücken der Tasten des unteren Manuals wie folgt werden vier Typen von Akkorden erkannt, um automatische Akkord- und Baßbegleitung zu liefern.

Durakkorde: Die Grundnote des Akkords drücken. (Beispiel rechts: C)



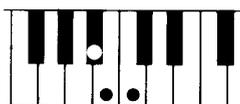
Mollakkorde: Gleichzeitig die Grundnote und die schwarze Taste links daneben drücken. (Beispiel rechts: Cm)



Septimenakkorde: Gleichzeitig die Grundnote und die weiße Taste links daneben drücken. (Beispiel rechts: C7)



Mollseptimenakkorde: Gleichzeitig die Grundnote und die schwarze und weiße Taste links daneben drücken. (Beispiel rechts: Cm7)



[Betriebsart FINGERED CHORD]

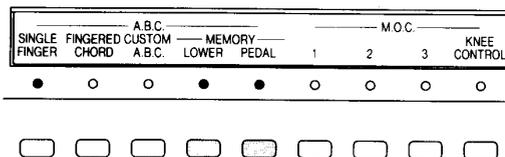
Durch einfaches Drücken von Akkorden auf dem unteren Manual wird Baßbegleitung erzeugt, die den Akkorden entspricht. (Siehe "Akkorde, die in FINGER CHORD und CUSTOM A.B.C. erkannt werden" in der Spalte rechts).

[Betriebsart CUSTOM A.B.C.]

Akkorde auf dem unteren Manual spielen und einzelne Tasten auf dem Fußregister drücken. Die entstehende Baßbegleitung wird automatisch auf der Basis der Typen von Akkorden produziert, die auf dem unteren Manual gedrückt werden und den Noten, die auf dem Fußregister gespielt werden.

Die MEMORY-Tasten (Speichertasten)

1 Die MEMORY-Taste(n) des MULTI MENU einschalten.



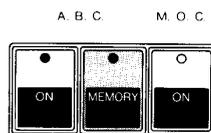
LOWER: Setzt die Begleitung auf dem unteren Manual fort, auch nachdem die Finger von den Tasten des unteren Manuals genommen sind.

PEDAL: Setzt die Begleitung auf dem Fußregister fort, auch nachdem die Finger von den Tasten des unteren Manuals genommen sind.

HINWEIS: Wenn CUSTOM A.B.C. eingeschaltet ist und die Taste PEDAL der Sektion MEMORY eingeschaltet ist, setzt die Baßbegleitung auch dann fort, wenn die Füße vom Fußregister genommen werden.

2 Die MEMORY-Taste auf dem Bedienungsfield einschalten, die Tasten des unteren Manuals spielen und sofort loslassen.

Nach dem Loslassen der Tasten des unteren Manuals setzt die automatische Akkord- und Baßbegleitung zusammen mit dem Rhythmus fort. Anschließend brauchen Tasten auf dem unteren Manual nur gedrückt zu werden, wenn die Akkorde geändert werden sollen.



[Vorsichtsmaßregeln für SINGLE FINGER]

- Der Bereich der auf dem unteren Manual gedrückten Tasten beeinflusst nicht den Bereich der erklingenden automatischen Begleitung.
- Wenn in Legato gespielt wird, kann es sein, daß die Tasten in einigen Fällen nicht richtig erklingen. Beim Ändern von Akkorden immer die Finger ganz von den Tasten nehmen, bevor ein anderer Akkord gedrückt wird.
- Bei SINGLE FINGER kann es sein, daß die LEAD-Stimmen nicht vom unteren Manual erklingen.

[Akkorde, die in FINGER CHORD und CUSTOM A.B.C. erkannt werden]

In den Betriebsarten FINGER CHORD oder CUSTOM A.B.C. können die folgenden 15 Akkordtypen erkannt werden und bilden die Basis für automatische Baßbegleitung: Dur, Moll, Septime, Mollseptime, Durseptime, Durmollseptime, Aug (+5), Aug-Septime (7+5), Dim, Septime Sus4, Mollseptime-5, Dur-5, Septime-5, 6, und Moll-6.

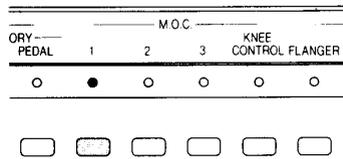
[Verwendung von MEMORY]

- Die Funktion MEMORY ist so ausgelegt, daß sie mit dem Rhythmus zusammen arbeitet. Darum immer dem Rhythmus mit MEMORY verwenden.
- MEMORY arbeitet nach dem Einschalten des Rhythmus, auch wenn A.B.C. ausgeschaltet ist. Während die Begleitung auf dem unteren Manual fortgesetzt wird, kann das Bedienungsfield mit der linken Hand bedient werden, das obere Manual mit beiden Händen gespielt werden etc.
- Wenn die automatische Begleitung bei SINGLE FINGER oder FINGERED CHORD fortgesetzt wird, sowohl LOWER als auch PEDAL einschalten.
- Bei Betriebsart CUSTOM A.B.C. kann auch gespielt werden, wenn nur PEDAL eingeschaltet ist.

12-(2) M.O.C. (Melody on Chord)

Eine Harmonielinie automatisch wird der auf dem oberen Manual gespielten Melodie hinzugefügt.

1 Die Tasten MELODY ON CHORD von MULTI MENU drücken.

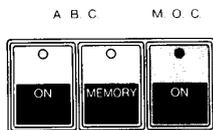


Drei Betriebsarten von MELODY ON CHORD können gewählt werden:

- | | |
|---|--|
| 1 | Eine Harmonie aus maximal zwei Noten erklingt nahe bei der Melodielinie. |
| 2 | Eine Harmonie aus maximal drei Noten erklingt nahe bei der Melodielinie. |
| 3 | Eine Harmonie aus maximal drei Noten erklingt etwas von der Melodielinie entfernt. |

HINWEIS: Eine Taste von 1 bis 3 ist immer eingeschaltet.

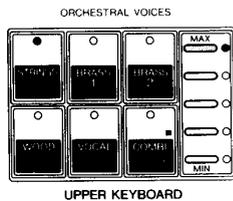
2 Die Taste M.O.C. ON einschalten.



Wenn M.O.C. ON leuchtet: Die Betriebsart MELODY ON CHORD ist beim MULTI MENU eingeschaltet.

Wenn M.O.C. ON nicht leuchtet: Die Betriebsart MELODY ON CHORD ist ausgeschaltet.

3 Die Stimmensektion auf dem oberen Manual einstellen.



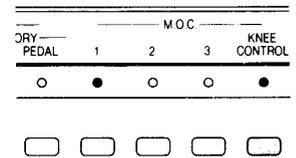
(Abb. von HS-5)

Als Harmoniestimme ORCHESTRAL VOICES, COMBINATION VOICES (HS-8/HS-7/HS-6), PERCUSSIVE VOICES (HS-7/HS-6/HS-5) und AWM PRESET (HS-8) auf dem oberen Manual einstellen, und dann die entsprechenden Tasten der Sektion ENSEMBLE einschalten. Die LEAD-Stimme kann nicht für Harmonienoten verwendet werden, aber sie kann als Melodiestimme gewählt werden. Immer auch die Stimmensektion für das untere Manual einstellen.

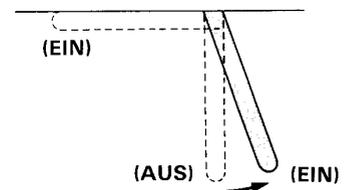
4 Die Akkorde auf dem unteren Manual spielen und die Melodie auf dem oberen.

Die Harmonielinie wird unter der auf dem oberen Manual gespielten Melodielinie hinzugefügt und bereichert die Melodie.

[KNEE CONTROL (Kniehebel)]



Wenn die Taste KNEE CONTROL eingeschaltet wird, kann der Kniehebel zur Steuerung des Ein/Aus-Zustands von M.O.C. verwendet werden. Das ist praktisch, wenn z.B. M.O.C. nur bei bestimmten Parts eingesetzt werden soll.



Wenn KNEE CONTROL eingeschaltet ist und der Kniehebel unter dem unteren Manual ganz senkrecht steht, wird die Funktion M.O.C. ausgeschaltet. Den Kniehebel nach rechts drücken, wenn M.O.C. eingeschaltet werden soll. Die Betriebsart MELODY ON CHORD arbeitet, solange der Kniehebel nach rechts gedrückt wird.

[Verwendung von Melody on Chord]

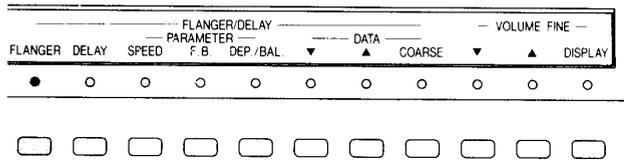
- Die automatisch produzierte Harmonielinie wird unter den Noten der Akkord des unteren Manuals erkannt. Die Harmonielinie erklingt dann mit der Stimme des oberen Manuals. Wenn Sie die Harmonielinie hinzufügen wollen, spielen Sie das obere Manual und die Akkorde auf dem unteren.
- Wenn die Taste MEMORY LOWER von A.B.C. eingeschaltet ist und der Rhythmus gestartet ist, wird die Melodielinie auch dann mit einer Harmonielinie versehen, wenn die Finger vom unteren Manual genommen werden.

12-(3) FLANGER/DELAY (HS-8/HS-7/HS-6/HS-5)

Flanger- und Delay-Effekte können eingestellt und ihre Parameter geändert werden.

Grundlegender Einsatz (ohne Ändern der Parameter)

1 Einen Effekt von MULTI MENU wählen.



Die Taste FLANGER oder DELAY einschalten, um einen Effekt zu wählen. (Eine dieser Tasten ist immer eingeschaltet.)

FLANGER	Legt eine schwingende Wirkung an die Noten an, so daß sich eine scheinbar drehende Wirkung ergibt.
DELAY	Legt ein Echo an die Noten an, so daß sich eine erweiterte Wirkung ergibt.

HINWEIS: Die Art, wie jeder Effekt angelegt wird, kann auch durch Umstellen der Parameter geändert werden. Wenn erforderlich, die Parameter ändern. (Siehe Seite 66)

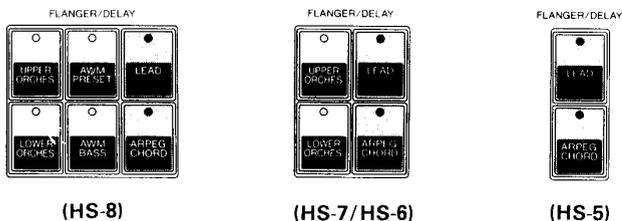
Die normalen Parameterwerte sind für jeden Effekt vorgegeben und bleiben gültig, bis sie geändert werden. Wenn Sie einen Effekt mit seinen Vorgabeparametern anlegen wollen, nachdem die Parameter bereits geändert wurden, das Verfahren wie unter "Rückstellen auf Ausgangszustand" oben rechts beschrieben anwenden.

2 Am Bedienungsfeld die Stimmensektion einstellen, die durch den Effekt beeinflusst wird.

Die folgenden Stimmensektionen werden dem Flanger- oder Delay-Effekt ausgesetzt:

HS-8	UPPER ORCHESTRAL VOICES, LEAD VOICES, AWM PRESET, LOWER ORCHESTRAL VOICES, ARPEGGIO CHORD und AWM BASS VOICES.
HS-7/HS-6	UPPER ORCHESTRAL VOICES, LEAD VOICES, LOWER ORCHESTRAL VOICES und ARPEGGIO CHORD.
HS-5	LEAD VOICES und ARPEGGIO CHORD.

3 An der Sektion FLANGER/DELAY des Bedienungsfelds die Taste der Stimmensektion, auf die der Effekt angelegt werden soll, einschalten.



(HS-8)

(HS-7/HS-6)

(HS-5)

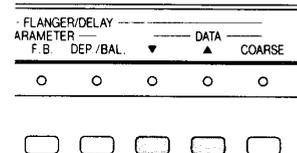
Die Tasten der Sektion FLANGER/DELAY verwenden, um die Stimmensektionen, für die der Effekt eingeschaltet werden soll, einzustellen. Wenn mehrere Tasten eingeschaltet werden, gilt der Effekt für mehrere Stimmensektionen.

4 Die Effekte werden beim Spielen von Tasten angelegt.

Da die mit MULTI MENU gewählten Daten im Electone gespeichert werden, kann der Effekt jederzeit durch Einschalten der Taste der Sektion FLANGER/DELAY produziert werden.

[Rückstellen auf Ausgangszustand]

Die Effekte Flanger und Delay können verwendet werden, nachdem ihre Vorgabeparameter geändert worden sind. Auch wenn die Parameter geändert sind, können sie aber jederzeit auf Ausgangswert zurückgestellt werden.



Dazu zuerst die Taste FLANGER oder DELAY einschalten, um alle Lämpchen der Sektion PARAMETER einzuschalten. Dann nacheinander die Tasten "▼" und "▲" der Sektion DATA drücken. Alle drei Parameterwerte für den gewählten Effekt werden auf ihre Vorgabewerte zurückgestellt. Die Vorgabewerte sind wie folgt:

FLANGER:	SPEED	[4]
	FEEDBACK	[67]
	DEPTH	[85]
DELAY :	SPEED	[0]
	FEEDBACK	[61]
	BALANCE	[50]

[Speichern der Daten für Flanger/Delay]

Die Ein-/Aus-Daten der Sektion Flanger/Delay des Bedienungsfelds und MULTI MENU ebenso wie die Parameterwerte für diese Effekte können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie die verschiedenen Werte unter verschiedenen Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY, und sie können die Effekte dann durch einfaches Drücken der betreffenden Zifferntasten ein- und ausschalten, oder die Anwendung ändern. (Siehe Seite 18)

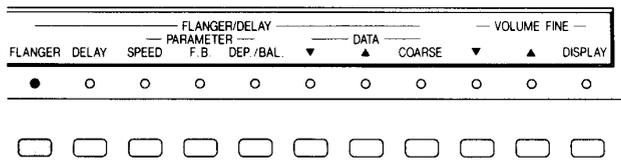
VORSICHT: Wenn eine Registrierung mit eingeschalteten Flanger-Effekt zu einer Zifferntaste gespeichert wird und eine Registrierung mit eingeschaltetem Delay-Effekt zu einer anderen Zifferntaste, und dann beim Spiel zwischen den beiden Registrierungen umgeschaltet wird, dann kann die Zeitgabe zum Umschalten zwischen den beiden Effekten in einigen Fällen leicht verzögert sein.

[Verwendung von Flanger- und Delay-Effekt]

- Auch wenn ein Effekt mit den gleichen Parameterwerten angelegt wird, kann er sich je nach Stimme anders auswirken.
- Die Effekte Flanger und Delay können auch auf die Stimmen von VOICE MENU, die Punkttasten zugeordnet sind, angelegt werden.
- Die Parameterwerte für Flanger und/oder Delay, die im MULTI MENU eingestellt sind, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

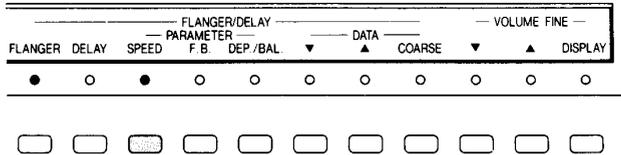
Ändern der Parameter

1 Den Effekt wählen, für den die Parameter geändert werden sollen.



Taste FLANGER oder DELAY einschalten. Die Parameter für FLANGER und DELAY werden getrennt eingestellt.

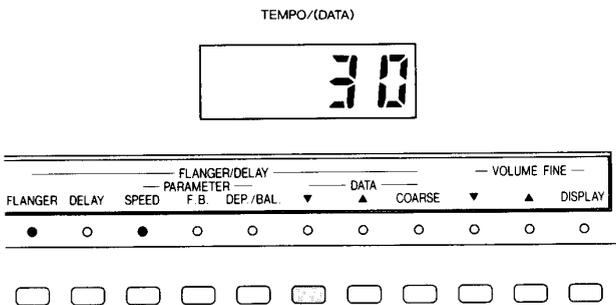
2 Die einzustellenden Parameter wählen.



Drei Parameter können geändert werden: SPEED, F.B. (Feedback) und DEP./BAL. (Tiefe für FLANGER und Balance für DELAY.) Die Taste des gewünschten Parameters drücken.

Effekt	Parameter	Beschreibung	Variationsbreite
FLANGER	SPEED	Modulationsfrequenz	0 bis 100
	FEEDBACK	Stärke der Rückkopplung	0 bis 100
	DEPTH	Modulationstiefe	0 bis 100
DELAY	SPEED	Verzögerungszeit	0 bis 100
	FEEDBACK	Stärke der Rückkopplung	0 bis 100
	BALANCE	Verhältnis zwischen Direkt- und Delay-Signalen	0 bis 100

3 Mit den DATA-Tasten den Parameter ändern.



Wenn eine PARAMETER-Taste eingeschaltet ist, wird der momentan eingestellte Wert für diesen Parameter im TEMPO/(DATA)-Display gezeigt. Während die dem Effekt ausgesetzten Stimmen erklingen, die Tasten ▼ und ▲ der Sektion DATA drücken, um den Parameterwert zu steigern oder zu senken.

▼	Bei jedem Drücken wird der angezeigte Zahlenwert um Eins gesenkt.
▲	Bei jedem Drücken wird der angezeigte Zahlenwert um Eins erhöht.
COARSE	Der angezeigte Zahlenwert wird bei jedem Drücken der Taste ▼ oder ▲ um jeweils 10 erhöht oder gesenkt, wenn die Taste COARSE gedrückt wird. Zum Ändern des Wertes um große Beträge.

4 Wenn erforderlich die anderen Parameter ändern.

Da die eingestellten Parameterwerte gespeichert werden, kann der Effekt jederzeit produziert werden, entsprechend den eingestellten Parametern, indem FLANGER oder DELAY eingeschaltet wird.

[Ergebnisse der Änderung von Parametern]
Wenn die Parameterwerte für Flanger oder Delay geändert werden, ändert sich der Effekt auf folgende Weise:

• FLANGER

SPEED	▲	Moduliert den Flanger-Effekt in kürzeren Zyklen.
	▼	Moduliert den Flanger-Effekt in längeren Zyklen.
FEEDBACK	▲	Steigert den scharfen, metallischen Eindruck.
	▼	Senkt den scharfen, metallischen Eindruck.
DEPTH	▲	Die vibratoartige Modulation wird auffälliger.
	▼	Die vibratoartige Modulation wird unauffälliger.

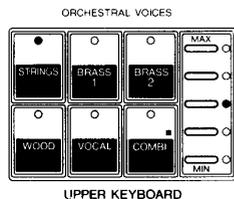
• DELAY

SPEED	▲	Erhöht die Geschwindigkeit, mit der die Delay-Noten erklingen.
	▼	Senkt die Geschwindigkeit, mit der die Delay-Noten erklingen.
FEEDBACK	▲	Verlängert die Delay-Noten.
	▼	Verkürzt die Delay-Noten.
BALANCE	▲	Die Delay-Noten wirken lauter als sie gespielt werden.
	▼	Die Delay-Noten wirken leiser als sie gespielt werden.

12-(4) VOLUME FINE (Lautstärkefeinregelung)

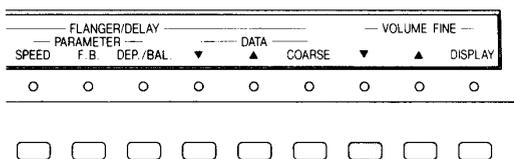
Die Lautstärke jeder Sektion kann fein geregelt werden.

1 Die Lautstärketaste der betreffenden Sektion drücken.



Durch Drücken einer Lautstärketaste wird die Sektion bestimmt, bei der VOLUME FINE eingesetzt werden soll. Zwischen Stimmsektion, Sektion ARPEGGIO CHORD und Sektion RHYTHM kann gewählt werden.

2 Die Taste ▼ oder ▲ drücken, um den Lautstärkepegel einzustellen.



HS-8 ist mit sieben Lautstärketasten ausgestattet, und die Bedienungsfelder der anderen HS-Electones mit fünf Lautstärketasten. Die Funktion VOLUME FINE kann die Lautstärke auf drei feinere Pegel zwischen den einzelnen Lautstärketasten einstellen.

Taste ▼: Senkt die Lautstärke bei jedem Tastendruck um eine Stufe. Bei viermaligem Drücken wird der Pegel der nächstniedrigeren Lautstärketaste erreicht.

Taste ▲: Hebt die Lautstärke bei jedem Tastendruck um eine Stufe. Bei viermaligem Drücken wird der Pegel der nächsthöheren Lautstärketaste erreicht.

HINWEIS: Die Lautstärke kann mit ▲ nicht höher als mit der höchsten Lautstärketaste oder mit ▼ niedriger als mit der niedrigsten eingestellt werden.

Wenn ein Pegel eingestellt ist, leuchten die beiden angrenzenden Lautstärke-tasten auf. (Siehe Tabelle unten.)

Entsprechend dem eingestellten Lautstärkepegel leuchten die Lämpchen ▼ und ▲ auf, um anzuzeigen, ob der untere, mittlere oder obere Zwischenwert eingestellt ist. (Siehe Tabelle unten.)

	Lautstärke	Tasten-druck	Lautstärke-Lämpchen	Tasten-Lämpchen
Höherer Wert		(▲ × 4)	Eins leuchtet	○ ○
	Zwischenwert	oberer	▲ × 3	○ ●
		mittlerer	▲ × 2	Zwei leuchten
	unterer	▲ × 1	● ○	
Eingestellter Wert		—	Eins leuchtet	○ ○
Zwischenwert	oberer	▼ × 1	Zwei leuchten	○ ●
	mittlerer	▼ × 2	Zwei leuchten	● ●
	unterer	▼ × 3	Zwei leuchten	● ○
Niedrigerer Wert		(▼ × 4)	Eins leuchtet	○ ○

3 Auf gleiche Weise die Lautstärke anderer Sektionen einstellen.

Eine Lautstärketaste drücken, um die Sektion zu bestimmen, die eingestellt werden soll, und dann das obige Verfahren durchführen. Das unter "Durchgehende Lautstärke-einstellung" in der Spalte rechts beschriebene Verfahren kann ebenfalls verwendet werden.

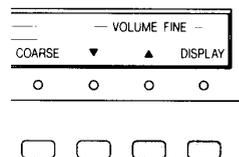
[DISPLAY-Taste]

Die DISPLAY-Taste hat die beiden unten gezeigten Funktionen:

- Wenn die Taste DISPLAY gedrückt wird, blinkt das Lautstärkelämpchen der momentan eingestellten Sektion (die Sektion, bei der zuletzt eine Lautstärketaste gedrückt wurde) und zeigt an, bei welcher Sektion die Lautstärkeeinstellung durchgeführt werden kann. Während die Taste DISPLAY gedrückt gehalten wird, blinkt das Lautstärkelämpchen weiter und kehrt dann zum erlichteten Zustand zurück, wenn die DISPLAY-Taste losgelassen wird.
- Bei dem folgenden Verfahren "Durchgehende Lautstärkeeinstellung" wird die Taste ▼ oder ▲ sowie die DISPLAY-Taste gedrückt.

[Durchgehende Lautstärkeeinstellung]

Wenn die Lautstärke mehrerer Sektionen nacheinander eingestellt werden soll, die Taste ▼ oder ▲ drücken und DISPLAY gedrückt halten. Der Lautstärkepegel kann nacheinander eingestellt werden, auch ohne daß die Lautstärketasten der Sektionen gedrückt werden.



DISPLAY + ▲: Jedesmal, wenn beide Tasten gleichzeitig gedrückt werden, beginnt eine der Lautstärketasten entweder weiter links oder unten zu blinken. Nach der Sektion RHYTHM beginnt ORCHESTRAL VOICES zu blinken.

DISPLAY + ▼: Jedesmal, wenn beide Tasten gleichzeitig gedrückt werden, beginnt eine der Lautstärketasten entweder weiter rechts oder oben zu blinken. Nach der Sektion ORCHESTRAL VOICES beginnt RHYTHM zu blinken.

• Wenn die Lautstärketasten jeder Sektion zum Einstellen der Lautstärke im voraus verwendet werden, kann die durchgehende Lautstärkeeinstellung mit VOLUME FINE leichter durchgeführt werden.

• Es ist besonders praktisch, mit ORCHESTRAL VOICES am oberen Manual zu beginnen und dann mit dem Verfahren "DISPLAY+▲" die verschiedenen Lautstärkepegel einzustellen.

[Speichern der Lautstärke-Feineinstellung]

Die durch VOLUME FINE für die einzelnen Sektionen eingestellten Lautstärkepegel können im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden. Speichern Sie die verschiedenen Werte unter verschiedenen Zifferntasten von REGISTRATION MEMORY, und sie können die verschiedenen Pegel dann durch einfaches Drücken der betreffenden Zifferntasten umstellen oder leicht ändern.

[Verwendung von VOLUME FINE]

- Wenn die Taste ▼ oder ▲ gedrückt worden ist, leuchtet das Lämpchen nicht immer auf, denn der Ein/Aus-Zustand der Tasten ▼ und ▲ hängt von der momentan eingestellten Lautstärke ab. Entsprechend kann das Lämpchen ▼ aufleuchten, wenn die Taste ▲ gedrückt wird (oder umgekehrt).
- Die Daten, die die durch VOLUME FINE eingestellten Lautstärkepegel beschreiben, werden (mindestens eine Woche lang) auch beim Ausschalten des Electone geschützt.

ZUBEHÖRBUCHSEN

1 HEADPHONES

Zum Anschluß von Kopfhörern. Wenn Kopfhörer verwendet werden, kommt kein Ton von den Ausgängen des Electone, so daß beim Spielen gehört werden kann, ohne daß die Lautsprecher Ton abgeben. (Hier niemals andere Teile als Kopfhörer anschließen.)

2 MIC.

Zum Anschluß eines Mikrofons.

3 MIC. VOL.

Zur Regelung der Lautstärke des angeschlossenen Mikrofons.

4 SPEAKER OUT

Zur Ausgabe der Tonsignale vom Electone an die eingebauten Lautsprecher, entweder in Stereo bei HS-8, HS-7 und HS-6 oder in Mono bei HS-5 und HS-4. Immer den (die) Stecker vom Lautsprecher an die Buchse(n) SPEAKER OUT anschließen. (Siehe getrennte "Montageanleitung".) Wenn externe Lautsprecher angeschlossen sind und Sie nur über die externen und nicht über die eingebauten Lautsprecher des Electone Klang ausgeben wollen, die Stecker aus der (den) Buchse(n) SPEAKER OUT ziehen.

5 TO PEDAL

Zur Eingabe der verschiedenen Signale von der Fußpedaleinheit. Fest den Stecker von der Pedaleinheit in der richtigen Stellung in diese Buchse einstecken. (Siehe getrennte "Montageanleitung".)

6 AUX. OUT.

Zur Ausgabe der Stimmsignale an Bausteine wie externe Lautsprecher, wie Tastaturverstärker KA-Serie, Mischpulte usw. Alle Modelle können für Stereoausgang eingerichtet werden. Bei HS-5 und HS-4 ist die Ausgabe zu den Lautsprechern des Electone in Mono, aber die Ausgabe zu externen Geräten kann an zwei Kanäle für Stereoausgang angelegt werden (Ausgangsimpedanz: 470 Ohm).

7 AUX. IN

Zur Eingabe der Stimmsignale von externen Bausteinen, entweder für Stereoausgabe bei HS-8, HS-7 und HS-6 oder für Monoausgabe bei HS-5 und HS-4. Die Lautstärke der Toneingabe am externen Baustein regeln.

8 EXP. IN

Zur Eingabe der Stimmsignale (in Mono) von Instrumenten wie Synthesizer oder Drumcomputer. Die Lautstärke der Toneingabe kann zusammen mit dem Ton des Electone am Fußschweller des Electone geregelt werden.

9 RHYTHM OUT (nur HS-8)

Unter den Stimmsignalen des Electone ermöglicht diese Buchse nur die Ausgabe der Rhythmusignale in Stereo zu externen Lautsprechern, Mischpulten etc. Gleichzeitige Verwendung dieser Buchse und der Buchse 10 AUX. OUT ermöglicht Ausgabe aller Stimmsignale mit Ausnahme des Rhythmusignals (das gelöscht wird). (Ausgangsimpedanz: 470 Ohm)

10 AUX. OUT (nur HS-8)

Zur Stereoausgabe der Stimmsignale des Electone zu externen Lautsprechern, Mischpulten etc. Gleichzeitige Verwendung dieser Buchse und der Buchse 9 RHYTHM OUT ermöglicht Ausgabe aller Stimmsignale mit Ausnahme des Rhythmusignals (das gelöscht wird). (Ausgangsimpedanz: 470 Ohm)

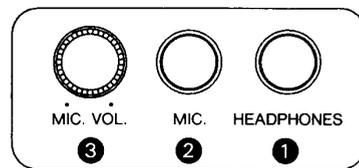
11 MIDI IN/OUT

Zur Übertragung von MIDI-Daten zwischen Electone und externen Geräten. (Siehe Seite 69, 76, 77 und 83)

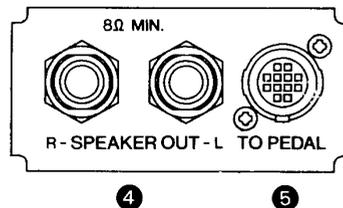
12 FROM CASSETTE/TO CASSETTE

Zur Übertragung verschiedener Daten von Electone zum Cassettenband oder zum Einlesen von Daten von Cassette zum Electone. (Siehe Seite 21)

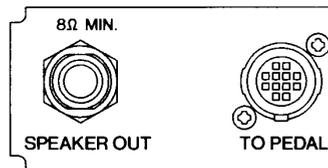
(Alle Modelle)



(HS-8•HS-7•HS-6)

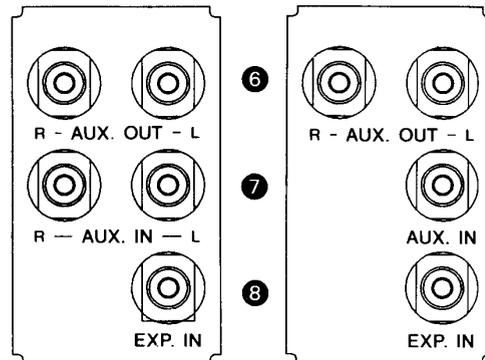


(HS-5•HS-4)

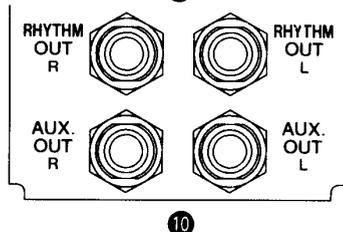


(HS-8•HS-7•HS-6)

(HS-5•HS-4)



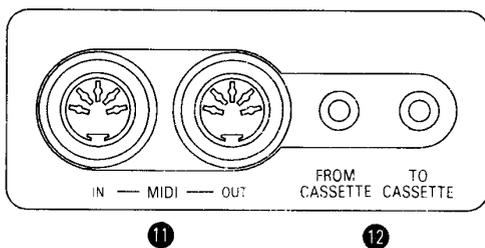
9



(HS-8)

10

(Alle Modelle)



11

12

SONDERZUBEHÖR

● RAM-Pack (RP-3)

Das RAM-Pack RP-3 (8 kByte) erlaubt Speicherung verschiedener Daten des Electone. Außer dem als Standardzubehör mitgelieferten RAM-Pack werden andere RAM-Packs als Sonderzubehör angeboten.

● RAM-Pack (RP-5)

Mit der Speicherkapazität von 32 kByte erlaubt RP-5 die Übertragung aller in F.M.P. gespeicherten Daten. Beim Yamaha-Fachhändler erhältlich.

● FM Voice Pack

Dieses ROM-Pack hat einen Speicher mit Stimmendaten, basierend auf dem FM-Tongeneratorsystem. Die gespeicherten Stimmendaten können zur Registrierung als Anwenderstimmen ins Electone eingelesen werden.

● AWM Voice Pack

Dieses ROM-Pack hat einen Speicher mit Stimmendaten, basierend auf dem AWM-Tongeneratorsystem. Es kann nur mit HS-8 verwendet werden.

● 2. Fußschwellerpedal

Zur Echtzeit-Steuerung von Pitch Bending oder Tempo des Rhythmus. Nur zur Verwendung mit HS-8.

● Keyboard-Verstärker (KA-Serie)

Ein Verstärker/Lautsprecher, der speziell zur Verwendung mit Keyboards entwickelt wurde. Die KA-Serie besteht aus vier Modellen, jedes mit anderer Ausgangsleistung: KA-40, KA-30, KA-20 und KA-10. Wenn externe Lautsprecher gewünscht werden, sind diese Bausteine ideal geeignet.

● Music Disk Recorder (MDR-2)

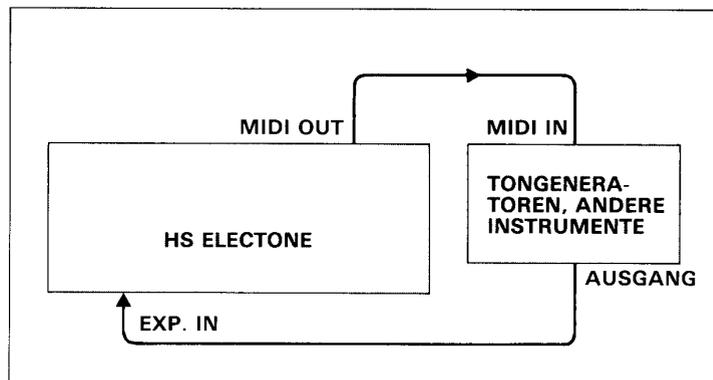
Der MDR-2 ist ein Aufnahmegerät, das Electone-Spiel nach der MIDI-Norm aufnehmen und wiedergeben kann. Er arbeitet mit Disketten als Datenträger und kann maximal 16 Titel speichern.

ANSCHLUSSBEISPIELE FÜR MIDI-GERÄTE

① Übertragen von Spieldaten zu einem externen Tongenerator oder Instrument:

Zum Übertragen von Spieldaten des Electone zu einem externen Tongenerator oder auf MIDI eingerichteten Instrument die Anschlüsse wie rechts gezeigt vornehmen. Beim Spielen des Electone erklingt dann die Stimme des externen Instrumentes.

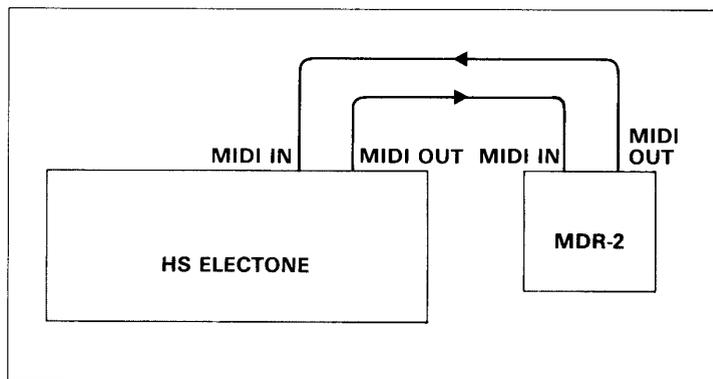
- Vor der Übertragung, je nachdem welches Keyboard die die Daten empfangen soll, den Empfangskanal des externen Instruments auf den Übertragungskanal des Electone einstellen. (1: Oberes Manual; 2: Unteres Manual oder 3: Fußregister)



② Aufzeichnung und Wiedergabe von Spiel mit MDR-2:

Falls ein externes Aufzeichnungsgerät wie Music Disk Recorder (MDR-2) verwendet wird, jeweils MIDI IN und MIDI OUT wie rechts gezeigt anschließen.

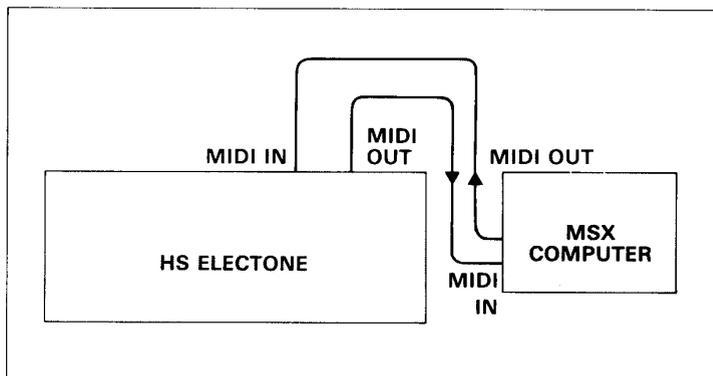
- Bei MDR-2 ist es auch möglich, nicht nur Spieldaten, sondern auch verschiedene andere Daten wie REGISTRATION MEMORY aufzuzeichnen und wiederzugeben.
- Bei Aufzeichnung oder Wiedergabe mit MDR-2 werden die Rhythm Sync Betriebsarten des Electone automatisch umgeschaltet, und es wird unnötig, die Umschaltung selber vorzunehmen.



③ Datenübertragung mit Computer:

Die MIDI-Buchsen des FM-Soundsynthesizer eines MSX-Computers mit den MIDI-Buchsen des Electone verbinden, wie rechts gezeigt.

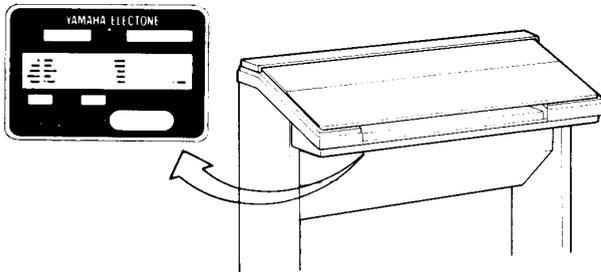
- Bei der Eingabe automatischen Spielprogrammen für das Electone und anderen Daten in den Computer immer die MIDI-Spezifikationen am Ende dieser Anleitung beachten.
- Es ist auch möglich, Stimmendaten am Computer zu erzeugen, nach dem FM-Tongeneratorsystem, und dann diese Daten beim Electone zu empfangen.



AUFSTELLUNG UND PELEGE

● AUFSTELLUNG

- 1. WARNUNG:** Stellen Sie nicht das Electone oder dessen Sitzbank auf Netzkabeln auf. Es besteht die Gefahr von elektrischen Schlägen und/oder Bränden.
- 2. WARNUNG:** Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Netzkabel des Electone und verlegen Sie es nicht so, daß man darüber stolpern, darauf treten oder Gegenstände darüber rollen kann. Durch solch fehlerhafte Verlegung entsteht die Gefahr von Verletzungen und/oder Bränden.
- 3. Bestätigung der richtigen Netzspannung:** Ihr Electone wurde auf die Netzspannung Ihres Wohngebiets eingestellt. Wenn Sie umziehen oder im Zweifel sind, fragen Sie bei Ihrem Yamaha-Fachhändler nach. Die eingestellte Netzspannung ist auf dem Typenschild aufgeführt.



- 4. Umgebung:** Ihr Electone sollte nicht so aufgestellt werden, daß das Gehäuse direktem Sonnenlicht oder feuchten/heißen Luftströmungen ausgesetzt ist. Dadurch kann Kontaktoxidation, Trennung von Gehäusenähten und Beschädigung der Gehäuselackierung bewirkt werden.
- 5. Elektromagnetische Interferenz (RFI):** Ihr Electone wurde geprüft, und es entspricht allen gültigen Störschutzvorschriften. Wenn es aber in unmittelbarer Nähe anderer elektronischer Geräte aufgestellt wird, kann Interferenz auftreten.

● PFLEGE

- 1. KUNDENDIENST:** Ihr Electone braucht nicht vom Benutzer gewartet zu werden. Überlassen Sie alle Eingriffe qualifizierten Technikern.
- 2. STRUKTURFESTIGKEIT DER BANK:** Wenn Bewegung oder "unstabiles" Verhalten der Bank festgestellt wird, prüfen Sie sofort die Strukturfestigkeit. Benutzen Sie sie nicht, bis sichergestellt ist, daß die Bank fest zusammengesetzt ist.
- 4. REINIGUNG/PFLEGE:**
 - A) ALLGEMEIN:** Verwenden Sie NICHT starke Chemikalien (wie Alkohol, Verdünner usw.) oder Reinigungsmittel mit Scheuerstoffen zur Reinigung Ihres Electone.
 - B) TASTEN/STEUERPULT:** Bei der Reinigung der Tasten und des Steuerpults des Electone verwenden Sie immer einen weichen, aufnahmefähigen Lappen, der mit einer sehr milden, lauwarmen Seifenwasserlösung befeuchtet ist.
 - C) GEHÄUSE/BANK:** Reinigen Sie das Gehäuse des Electone mit einem leicht mit einer milden Reinigungsmittellösung angefeuchteten Lappen. Das Reinigungsmittel darf keinen hohen Wachsanteil oder andere Substanzen enthalten, die sich auf dem Gehäuse "ansammeln" können.
- 4. Vinylprodukte:** Stellen Sie nicht Vinylartikel (wie etwa Kopfhörer, Vinylpuppen usw.) auf die Lackoberfläche Ihres Electone und verwenden Sie kein Polyvinyltuch zum Abdecken des Geräts. Zwischen den Chemikalien der Lackierung und den im Polyvinylprodukt enthaltenen können chemischen Reaktionen auftreten und die Lackierung permanent beschädigen.

WICHTIGER HINWEIS: Dieses Produkt wurde von unabhängigen Sicherheitslabors geprüft und abgenommen, um sicherzustellen, daß bei richtigem Betrieb alle denkbaren Sicherheitsrisiken eliminiert sind. Modifizieren Sie diese Einheit NICHT, und beauftragen Sie keine anderen damit, wenn solche Modifikationen nicht ausdrücklich vom Hersteller zugelassen sind. Die Produktleistung und/oder Sicherheitsnormen können dadurch beeinträchtigt werden. Schadensersatzansprüche im Rahmen der Garantieleistung können abgelehnt werden, wenn das Gerät modifiziert worden ist. Die Urheberrechtsgarantie (Patentschutz usw.) wird vom Hersteller in den von der Modifikation betreffenden Gebieten nicht verteidigt. Indirekte Garantien werden ebenfalls betroffen.

ELEKTROMAGNETISCHE INTERFERENZEN

“Interferenz” (Störung) kann eine Wechselbeziehung sein; etwas, das Sie bedienen, kann auf andere Geräte einwirken, oder andere Geräte können auf das gerade von Ihnen bediente einwirken.

Natürlich ist es auch möglich, daß zwei oder mehr Ihrer eigenen elektronischen (elektrischen) Geräte miteinander in Interferenz geraten. Ihr Electone wurde so entworfen, daß alle diese Möglichkeiten minimalisiert wurden, und es entspricht allen weltweit gültigen Störschutzbestimmungen. Elektromagnetische Interferenz mit Ihrem Electone kann sich auf vielfältige Weisen zeigen. Sie können Sprache, Musik, “Pieptöne”, Statik oder Summgeräusche hören. Yamaha-Electones sind so entworfen, daß Sie HF (Radiofrequenz)-Signale nicht aufnehmen, auch wenn sie vielfach stärker sind als in normaler Umgebung vorhanden. Wenn Sie aber in der Nähe eines starken Radiosenders wohnen, kann möglicherweise Interferenz zu einem gewissen Grad auftreten. Wenn das passiert, versuchen Sie den Radio- (oder Fernsehsender) zu identifizieren und die Tageszeit aufzuzeichnen, wo die Interferenz auftritt. Senderidentifikation ist wichtig, um die störenden Frequenzen herauszufinden und den autorisierten (zugelassenen) Stärkewert des die Störungen verursachenden Senders herauszufinden. Wenn die Störungen weiter auftreten, führen Sie die Abhilfemaßnahmen, die im folgenden in diesem Abschnitt aufgeführt sind, durch.

Wenn die Interferenz sich als gelegentliches Summen oder Statik bemerkbar macht, ist es sehr wahrscheinlich, daß die Ursache sich auf

das Ein- und Ausschalten von elektrischen Haushaltsgeräten zurückführen läßt. Die störenden Geräte können auch außerhalb Ihrer Wohnung sein. Normalerweise läßt sich ein “Zeitplan” (z.B. Abende) herausfinden. Störungen dieser Art haben Ihre Ursache selten im Electone selber. Wenn dieser Zustand weiterhin bestehen bleibt, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Fachhändler.

Störungen im Stromnetz und natürliche elektrische Störfelder (Gewitter) können auch statische Interferenz hervorrufen. Im allgemeinen wirken sich die letzteren beiden Ursachen auf andere Audio- oder Videogeräte in gleicher Weise aus. Blitzeinschlag kann schwere Schäden bewirken. Die folgende Warnung bezieht sich auf praktisch alle elektronischen Geräte.

WICHTIGER HINWEIS

Moderne elektronische Geräte (wie Computer, Videospiele, elektronische Orgeln usw.) enthalten Bauteile, die unter normalen Bedingungen praktisch unbegrenzt halten. Das gilt besonders, wenn Sie an die enorme Anzahl von Elementen, die in einem Bauteil vereinigt sind, denken. Diese Bauteile, “integrierte Schaltkreise” oder IC genannt, können aber durch hohe Spannungsstöße, wie etwa bei Blitzeinschlag in der Nähe, zerstört werden. Das kann auch dann geschehen, wenn das Gerät ausgeschaltet ist.

BEI GEWITTERN IMMER ALLE ELEKTRONISCHEN GERÄTE, DIE NICHT MOMENTAN BENUTZT WERDEN, VOM NETZ ABTRENNEN.

FEHLERSUCHE

SYMPTON	URSACHE UND ABHILFE
Kein Sound von den Lautsprechern des Electone.	Der Kabelstecker des Lautsprechers ist abgetrennt. Fest einstecken. (Siehe getrennte "Montageanleitung".)
Leiser Sound, trotz Einstellung des Lautstärkereglers auf MAX.	① MASTER VOLUME ist fast auf MIN gestellt; im Uhrzeigersinn drehen. ② Wenn der Fußschweller nicht gedrückt wird, mit den Zehen drücken.
Acht Notentasten werden auf oberem und unterem Manual gedrückt, aber nur sieben erklingen.	Das obere oder untere Manual ist so eingestellt, daß nur maximal sieben Noten gleichzeitig erklingen können. (Siehe Seite 4, 6, 8 und 10)
Trotz Lautstärkeeinstellung erklingen die Stimmen von oberem oder unterem Manual nicht.	Die entsprechende Taste der Sektion ENSEMBLE ist nicht eingeschaltet. Die Taste für die gewünschte Stimmensektion einschalten. (Siehe Seite 5, 7 und 9)
Trotz Lautstärkeeinstellung erklingen die Stimmen vom Fußregister nicht.	Entweder SINGLE FINGER oder FINGERED CHORD der Sektion AUTO BASS CHORD ist eingestellt. Die Bedienungsfeld-Taste A.B.C. ausschalten. (Siehe Seite 62)
Die Lautstärke des oberen Manuals ist zu hoch im Vergleich zum unteren Manual (oder umgekehrt).	Die Einstellung von MANUAL BALANCE ist zu nahe an UPPER oder LOWER. Für normales Spiel mehr in Mittennähe stellen. (Siehe Seite 5, 7, 9 und 11)
Durch Umschalten der Stimmen ändert sich die Lautstärke, auch wenn die Einstellung gleich ist.	Die Lautstärke bestimmter Stimmen erscheint niedriger als die anderer. Die Lautstärketasten der betreffenden Sektionen so einstellen, daß sich ein balancierter Klang ergibt.
Bei einer Punkttaste erklingt eine andere als die angezeigte (Original-) Stimme.	Eine Stimme von VOICE MENU wurde einer Punkttaste zugeordnet, die eingeschaltet ist. Diese zugeordnete Stimme löschen und die Punkttaste gedrückt halten, bei gleichzeitigem Drücken von ORIGINAL VOICE rechts vom VOICE MENU von MULTI MENU 3. (Siehe Seite 24)
Trotz Einschalten von SUSTAIN, USER VIBRATO, FLANGER oder DELAY auf dem Bedienungsfeld arbeitet der Effekt nicht oder zu stark.	Der gewählte Effekt wurde am MULTI MENU falsch eingestellt. Das betreffende Anzeigebild des MULTI MENU abrufen und die Änderung richtig durchführen. (Siehe Seite 55, 56 und 66)
Touch Control arbeitet nicht.	TOUCH TONE ist am MULTI MENU ausgeschaltet; darum die Tasten UPPER und LOWER der Sektion TOUCH TONE des MULTI MENU einschalten. Die Modelle HS-7, HS-6, HS-5 und HS-4 sind so konstruiert, daß Touch Control nicht am Fußregister des Electone ungeachtet der Stellung von PEDAL verwendet werden kann. (Siehe Seite 57)
Ein anderes Rhythmusmuster als das angezeigte erklingt auf dem Bedienungsfeld.	① Wenn ein RHYTHM MENU zu einer Punkttaste zugeordnet ist, die eingeschaltet ist, dessen zugeordnetes Muster durch Drücken der Punkttaste bei gleichzeitigem Drücken von ORIGINAL PATTERN rechts neben dem RHYTHM MENU von MULTI MENU löschen. (Siehe Seite 32) ② Wenn eine USER-Taste eingeschaltet ist, aber ihr USER-Muster nicht erklingt, die USER-Taste ausschalten. (Siehe Seite 12 und 38)
Trotz Einstellung der Lautstärke erklingt der Arpeggio-Akkord nicht.	Der Rhythmus hat noch nicht begonnen. Immer Arpeggio-Akkord zusammen mit dem Rhythmus verwenden. (Siehe Seite 14)
Das Rhythmusmuster ist nicht mit Arpeggio-Akkordmuster oder mit Fill In, Intro und/oder Ending synchronisiert.	Eine USER-Taste der Sektion RHYTHM oder ARPEGGIO CHORD ist eingeschaltet. Weil Anwendermuster und Vorgabemuster nicht automatisch synchronisiert werden, immer ein Anwendermuster erzeugen, daß zum Vorgabemuster paßt, wenn sie zusammen verwendet werden. (Siehe Seite 38 und 41)
Wenn das unteren Manual oder Fußregister gedrückt wird, erklingt auch der Ton eines Perkussionsinstruments.	Eine Taste KEYBOARD PERCUSSION ist eingeschaltet. Wenn Keyboard Percussion nicht verwendet wird, immer diese Tasten ausschalten. (Siehe Seite 15)
Bestimmte Funktionen können nicht mit REGISTRATION MEMORY gespeichert werden.	Die Daten von C.S.P., R.S.P., F.M.P., Transposition, Pitch Control etc. können nicht gespeichert werden. Zum Speichern dieser Daten auf RAM-Pack übertragen. (Siehe Seite 18)
Durchführung eines Verfahrens TO PACK bewirkt Aufleuchten des Fehlerlämpchens, aber keine Daten werden übertragen.	Entweder ist die Bedienung falsch, oder der Speicherschutz MEMORY PROTECT des RAM-Packs ist eingeschaltet. Bedienung und RAM-Pack überprüfen. (Siehe Seite 20)
Daten können nicht auf Cassettenband oder vom Cassettenband zum Electone übertragen werden.	Das Bedienungsverfahren oder der Anschluß ist falsch, oder Cassettenband oder Cassettenrecorder sind defekt. Nachprüfen. (Siehe Seite 21)
Das Baßmuster von AUTO BASS CHORD ist nicht mit dem Rhythmus oder Arpeggio-Akkord synchronisiert.	Eine USER-Taste von RHYTHM oder ARPEGGIO CHORD ist eingeschaltet. Das A.B.C. Baßmuster wird mit dem momentan erleuchteten Vorgabemuster für Rhythm oder Arpeggio Chord synchronisiert. (Siehe Seite 62)
Die Noten des unteren Manuals oder Fußregisters erklingen ohne Sustain, auch wenn die Taste A.B.C. MEMORY eingeschaltet wird.	Die Taste LOWER oder PEDAL der Sektion A.B.C. MEMORY von MULTI MENU ist ausgeschaltet. Für Sustain der Noten vom unteren Manual und Fußregister diese Tasten einschalten. (Siehe Seite 63)
Die Harmonienoten der Funktion Melody on Chord erklingen nicht.	Das obere Manual ist nur auf LEAD-Stimmen gestellt. So einstellen, daß auch Nicht-LEAD Stimmen erklingen. (Siehe Seite 64)

SYMPTON	URSACHE UND ABHILFE
Beim Bearbeiten von Stimmen erklingt die gewählte Stimme nicht, wenn auf der Tastatur gespielt wird.	Die momentane Einstellung blockiert die Stimme. Die Lautstärke der gewählten Stimme einstellen und die entsprechende Taste der Sektion ENSEMBLE einschalten. (Siehe Seite 26)
Beim Bearbeiten von Stimmen bewirkt Ändern des Hüllkurvengenerators eines Trägers, daß die Zeitgabe für die Timbre-Schwankungen abweicht.	Da der Hüllkurvengenerator des Modulators nicht geändert worden ist, ändert sich die Zeitgabe für periodische Schwankungen für Lautstärke und Timbre. Einen Operator des Modulator-Typs wählen und dessen Hüllkurvengenerator-Parameter ändern. (Siehe Seite 28)
Trotz Drücken der Taste FROM FM VOICE PACK kann eine Stimme eines FM Voice Pack nicht abgerufen werden.	Das Electone ist nicht in Betriebsart VOICE EDIT. Zum Abrufen einer Stimme von einem FM Voice Pack eine Bedienungsfeldstimme angeben und dann EDIT-Betriebsart einschalten. (Siehe Seite 31)
Beim Schreiben in Echtzeit mit R.P.P. wird kein Muster eingegeben, wenn Tasten auf dem unteren Manual gespielt werden.	Die Muster der acht Perkussionsinstrumente sind bereits eingegeben worden. Vor dem Hinzufügen des Musters eines zusätzlichen Instrumentensounds oder der Eingabe eines Musters die Muster aller unnötigen Instrumente löschen. (Siehe Seite 36 und 37)
Wenn Step-Writing durch R.P.P. durchgeführt wird, wird kein Muster eingegeben, wenn eine Taste ACCENT gedrückt wird.	Das einzugebende Perkussionsinstrument ist nicht bestimmt worden. Vor der Eingabe eines Musters das einzugebende Instrument bestimmen, mit einer Taste des unteren Manuals. (Siehe Seite 36 und 37)
Ein durch R.P.P. oder R.C.P. erzeugtes Muster kann nicht registriert werden.	① Das Registrierungsverfahren ist falsch. Eine Zifferntaste von REGISTRATION MEMORY gedrückt halten und eine USER-Taste drücken. ② Das Eingabemuster wurde vor der Registrierung gelöscht. Vor der Registrierung eines Musters niemals die Taste R.P.P. ausschalten oder das Display von MULTI MENU umschalten. (Siehe Seite 44 und 48)
Die Betriebsart RECORD oder EDIT von C.S.P. oder R.S.P. kann nicht eingeschaltet werden.	Eine Taste der Sektion C.S.P./R.S.P. des Bedienungsfelds ist eingeschaltet. Vor der Eingabe von RECORD oder EDIT-Betriebsart alle Tasten der Sektion C.S.P./R.S.P. ausschalten. (Siehe Seite 44 und 48)
Bei Aufzeichnung mit C.S.P. oder R.S.P. ertönt ein Warnsignal und Eingabe ist unmöglich.	Die Speicherkapazität ist voll. Die Aufzeichnung beenden, und dann den Rest dieses Spiels unter einer anderen Zifferntaste aufzeichnen. (Siehe Seite 42 und 46)
Die auf C.S.P. aufgezeichneten Registrierungen können nicht wiedergegeben werden.	Die im REGISTRATION MEMORY bei der Wiedergabe gespeicherten Daten unterscheiden sich von den bei der Aufzeichnung verwendeten Daten. Da die Inhalte von REGISTRATION MEMORY nicht unter C.S.P. gespeichert werden können, immer die REGISTRATION MEMORY Daten nach der Programmierung auf RAM-Pack übertragen. (Siehe Seite 42)
Das bei R.S.P. aufgezeichnete Anwendermuster kann nicht abgespielt werden.	Die Anwendermuster, die bei der Wiedergabe registriert wurden, unterscheiden sich von denen, die bei der Aufnahme registriert wurden. Da die Inhalte der Anwendermuster nicht unter R.S.P. gespeichert werden können, immer die Anwendermuster nach der Programmierung auf RAM-Pack übertragen. (Siehe Seite 46)
Bei R.S.P. Wiedergabe ändern sich die Registrierungen unvorhersehbar.	Die Registrierdaten, die zur gleichen Zifferntaste programmiert wurden, werden abgerufen. Die C.S.P.-Daten löschen. (Siehe Seite 42 und 46)
Wenn der Rhythmus gestartet ist, ändern sich die Registrierungen unvorhersehbar.	Eine Zifferntaste der Sektion C.S.P./R.S.P. des Bedienungsfelds ist eingeschaltet. Für normales Spiel alle Zifferntasten ausschalten. (Siehe Seite 44)
Beim Bearbeiten von C.S.P. oder R.S.P. bewirkt jeder Versuch zum Einfügen von Daten, daß diese eine Stelle vor der gewünschten eingefügt werden.	Die Taste INSERT wird an der falschen Datenpositin gedrückt. Die Taste INSERT an der Datenposition nach der gewünschten Einfügposition drücken. (Siehe Seite 45 und 49)
Einschalten von RECORD-Betriebsart von F.M.P. ist unmöglich.	Eine Taste der Sektion C.S.P./R.S.P. ist eingeschaltet. Vor Eingabe von F.M.P. RECORD Betriebsart alle Tasten der Sektion C.S.P./R.S.P. ausschalten. (Siehe Seite 44 und 48)
Die bei F.M.P. aufgezeichneten Registrierungen können nicht wiedergegeben werden.	① Die zum REGISTRATION MEMORY bei der Wiedergabe gespeicherten Daten unterscheiden sich von den bei der Aufzeichnung verwendeten Daten. Da die Inhalte von REGISTRATION MEMORY nicht unter F.M.P. gespeichert werden können, immer die Daten zum RAM-Pack überführen, wenn die Programmierung durchgeführt ist. ② Die Registrierung, die am Bedienungsfeld vor dem Beginn der Aufzeichnung eingestellt war, wurde nicht unter REGISTRATION MEMORY gespeichert. Immer die Registrierung speichern, die am Anfang der Aufzeichnung zu REGISTRATION MEMORY verwendet wird. (Siehe Seite 50)
Bei F.M.P.-Wiedergabe werden Parts wie Melodielinie oder Begleitung vorzeitig beendet.	Das aufgezeichnete Spiel überschreitet die Speicherkapazität. Wenn der Speicher bei der Aufzeichnung voll wird, erlöschen die Lämpchen der Sektion RECORD. (Siehe Seite 50)
Die F.M.P.-Daten können nicht auf RAM-Pack übertragen werden.	① Die Menge der aufgezeichneten F.M.P.-Daten überschreitet die Speicherkapazität des RAM-Packs. ② Das RAM-Pack RP-3 ist nicht darauf ausgelegt, auf der Registrierspur aufgezeichnete Daten zu empfangen. Zum Speichern aller F.M.P.-Daten ein Cassettenband oder ein RAM-Pack RP-5 verwenden. (Siehe Seite 54)
Die verschiedenen Funktionen arbeiten nicht normal, oder die im Electone gespeicherten Daten werden zerstört.	Die Betriebsspannung ist anormal. In äußerst seltenen Fällen kann ein durch Blitz etc. verursachter Spannungsstoß Betriebsstörungen im Electone bewirken und sogar die Speicherdaten zerstören. In diesem Fall den Netzschalter ausschalten, und dann bei Drücken der ganz linken Taste von MULTI MENU erneut einschalten.

TECHNISCHE DATEN

		HS-8	HS-7	HS-6	HS-5	HS-4
TASTATUR	OBERES MANUAL	49 Tasten c-c4 (4 Okt.)				
	UNTERES MANUAL	49 Tasten c-c3 (4 Okt.)				
	FUSSREGISTER	20 Tasten C-g (1 1/2 Okt.)				
ANSCHLAGS-TEUERUNG	INITIAL TOUCH	UPPER, LOWER, PEDAL	UPPER, LOWER	UPPER, LOWER	UPPER, LOWER	UPPER, LOWER
	AFTER TOUCH	UPPER, LOWER, PEDAL	UPPER, LOWER	UPPER, LOWER	UPPER, LOWER	UPPER, LOWER
STIMMEN-SEKTIONEN	UPPER ORCHESTRAL	STRINGS, BRASS, WOOD, VOCAL, VOLUME	STRINGS, BRASS, WOOD, VOCAL, VOLUME	STRINGS, BRASS, WOOD, VOCAL, VOLUME	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, WOOD, VOCAL, COMBI., VOLUME	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, WOOD, COMBI. 1, COMBI. 2, VOLUME
	UPPER COMBINATION	1, 2, 3, 4, VOLUME	1, 2, 3, 4, VOLUME	1, 2, 3, 4, VOLUME		
	U/I LEAD	FLUTE, OBOE, TRUMPET, TROMBONE, VOLUME				
	U/I AWM PRESET	PIANO, STRINGS, PIPE ORGAN (VOICE PACK 1), BRASS (VOICE PACK 2), VOLUME	—	—	—	—
	U/I PERCUSSIVE	—	PIANO, VIBRAPHONE, JAZZ GUITAR, GUITAR, VOLUME	PIANO, VIBRAPHONE, JAZZ GUITAR, GUITAR, VOLUME	PIANO, VIBRAPHONE, JAZZ GUITAR, GUITAR, VOLUME	—
	LOWER ORCHESTRAL	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, VOCAL, VOLUME	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, VOCAL, VOLUME	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, VOCAL, COMBI. 1, COMBI. 2, VOLUME	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, VOCAL, COMBI. 1, COMBI. 2, VOLUME	STRINGS, BRASS 1, BRASS 2, PIANO, COMBI. 1, COMBI. 2, VOLUME
	LOWER COMBINATION	1, 2, 3, 4, VOLUME	1, 2, 3, 4, VOLUME			
	AWM BASS	WOOD BASS, STRING BASS (VOICE PACK), VOLUME	—	—	—	—
	BASS	CONTRABASS 1, CONTRABASS 2, ELECTRIC BASS, TUBA, VOLUME	CONTRABASS 1, CONTRABASS 2, ELECTRIC BASS, TUBA, VOLUME	CONTRABASS 1, CONTRABASS 2, ELECTRIC BASS, TUBA, VOLUME	CONTRABASS 1, CONTRABASS 2, ELECTRIC BASS, TUBA, VOLUME	CONTRABASS 1, CONTRABASS 2, ELECTRIC BASS, TUBA, VOLUME
	ARPEGGIO CHORD	1, 2, 3, 4, USER 1, USER 2, VOLUME	1, 2, 3, 4, USER 1, USER 2, VOLUME	1, 2, 3, 4, USER 1, USER 2, VOLUME	1, 2, 3, 4, USER 1, USER 2, VOLUME	1, 2, 3, 4, USER 1, USER 2, VOLUME
ENSEMBLE	UPPER: COMBI., ORCHES., AWM PRESET, LEAD LOWER: COMBI., ORCHES., AWM PRESET, LEAD	UPPER: COMBI., ORCHES., PERCUS., LEAD LOWER: COMBI., ORCHES., PERCUS., LEAD	UPPER: COMBI., ORCHES., PERCUS., LEAD LOWER: COMBI., PERCUS., LEAD	UPPER: ORCHES., PERCUS., LEAD LOWER: COMBI., PERCUS., LEAD	LEAD: UPPER, LOWER	
EFFEKTE/REGLER	SUSTAIN	UPPER (KNEE), LOWER (KNEE), PEDAL				
	USER VIBRATO	UPPER ORCHES., LOWER ORCHES., LEAD				
	REVERB	○ (DIGITAL)	○	○	○	○
	TREMOLO	CHORUS, TREMOLO, UPPER COMBI., LOWER COMBI.	CHORUS, TREMOLO, UPPER COMBI., LOWER COMBI.	CHORUS, TREMOLO, UPPER COMBI., LOWER ORCHES.	CHORUS, TREMOLO, CELESTE, SYMPHONIC, UPPER ORCHES., LOWER ORCHES.	CHORUS, TREMOLO, CELESTE, SYMPHONIC, UPPER ORCHES., LOWER ORCHES.
	SYMPHONIC	CELESTE, SYMPHONIC, UPPER ORCHES., LOWER ORCHES.	CELESTE, SYMPHONIC, UPPER ORCHES., LOWER ORCHES.	CELESTE, SYMPHONIC, UPPER ORCHES., LOWER ORCHES.		
	FLANGER/DELAY	UPPER ORCHES., AWM PRESET, LEAD, LOWER ORCHES., AWM BASS, ARPEGGIO CHORD	UPPER ORCHES., LEAD, LOWER ORCHES., ARPEGGIO CHORD	UPPER ORCHES., LEAD, LOWER ORCHES., ARPEGGIO CHORD	LEAD, ARPEGGIO CHORD	—
	PITCH	NARROW, WHEEL	—	—	—	—
	MODULATION	ON, WHEEL	—	—	—	—
MANUAL BALANCE	○	○	○	○	○	
RHYTHMUS	RHYTHM PATTERNS	MARCH, TANGO, WALTZ, BALLAD, SWING, BOSSANOVA, SAMBA, LATIN, LATIN ROCK, SLOW ROCK, BOUNCE, 8 BEAT, DISCO, 16 BEAT, USER 1, USER 2	MARCH, TANGO, WALTZ, BALLAD, SWING, BOSSANOVA, SAMBA, LATIN, LATIN ROCK, SLOW ROCK, BOUNCE, 8 BEAT, DISCO, 16 BEAT, USER 1, USER 2	MARCH, TANGO, WALTZ, BALLAD, SWING, BOSSANOVA, SAMBA, LATIN, LATIN ROCK, SLOW ROCK, BOUNCE, 8 BEAT, DISCO, 16 BEAT, USER 1, USER 2	MARCH, TANGO, WALTZ, BALLAD, SWING, BOSSANOVA, SAMBA, LATIN, LATIN ROCK, SLOW ROCK, BOUNCE, 8 BEAT, DISCO, 16 BEAT, USER 1, USER 2	MARCH, TANGO, WALTZ, BALLAD, SWING, BOSSANOVA, SAMBA, LATIN, LATIN ROCK, SLOW ROCK, BOUNCE, 8 BEAT, DISCO, 16 BEAT, USER 1, USER 2
	RHYTHM CONTROLS	VOLUME, BALANCE, TEMPO, TEMPO DISPLAY, TEMPO LAMPS, START, SYNCHRO START, INTRO./ENDING, FILL IN 1, FILL IN 2, USER FILL IN	VOLUME, BALANCE, TEMPO, TEMPO DISPLAY, TEMPO LAMPS, START, SYNCHRO START, INTRO./ENDING, FILL IN 1, FILL IN 2, USER FILL IN	VOLUME, BALANCE, TEMPO, TEMPO DISPLAY, TEMPO LAMPS, START, SYNCHRO START, INTRO./ENDING, FILL IN 1, FILL IN 2, USER FILL IN	VOLUME, BALANCE, TEMPO, TEMPO DISPLAY, TEMPO LAMPS, START, SYNCHRO START, INTRO./ENDING, FILL IN 1, FILL IN 2, USER FILL IN	VOLUME, TEMPO, TEMPO DISPLAY, TEMPO LAMPS, START, SYNCHRO START, INTRO./ENDING, FILL IN 1, FILL IN 2, USER FILL IN

EXTERNAL/MIDI CONTROL

Mit den Funktionen EXTERNAL/MIDI CONTROL auf dem 10. Anzeigebild von MULTI MENU können die verschiedenen MIDI-Betriebsfunktionen durchgeführt werden.

① Senden von Signalen für Fernbedienung mit externem Gerät:

Das rechts beschriebene Verfahren ermöglicht die Übertragung von Signalen für Fernsteuerung von angeschlossenen externen Instrumenten (eine Art von Exklusivmeldung, die allen YAMAHA-Electones gemeinsam ist). Die Codes der übertragenen Signale sind wie folgt: (Siehe Seite 78)

DELAY (EIN) : FOH, 43H, 70H, 70H, 72H, 00H, 7FH, F7H

(AUS) : FOH, 43H, 70H, 70H, 72H, 00H, 00H, F7H

DEPTH (EIN) : FOH, 43H, 70H, 70H, 72H, 01H, 7FH, F7H

(AUS) : FOH, 43H, 70H, 70H, 72H, 01H, 00H, F7H

SPEED (EIN) : FOH, 43H, 70H, 70H, 72H, 02H, 7FH, F7H

(AUS) : FOH, 43H, 70H, 70H, 72H, 02H, 00H, F7H

② Umschalten auf einen Status, der F.M.P.-Daten an der Übertragung hindert.

Wenn das links beschriebene Verfahren vor der Aufzeichnung einer Vorführung auf MDR-2 oder einem anderen externen Gerät durchgeführt wird, wird der Übertragungsstatus umgeschaltet, so daß die F.M.P.-Daten von der Übertragung ausgeschlossen werden. Weil eine große Datenmenge innerhalb F.M.P. gespeichert ist, werden etwa 40 Sekunden oder mehr am Anfang des Aufzeichnungsverfahrens benötigt, um die F.M.P.-Daten auf dem externen Gerät zu speichern. Wenn die Aufzeichnung sofort unter Ausschluß der F.M.P.-Daten begonnen werden soll, einfach das rechts beschriebene Verfahren durchführen. Beachten Sie, daß der Status, der F.M.P.-Daten innerhalb der Übertragung beinhaltet, durch erneute Durchführung des rechts beschriebenen Verfahrens oder durch Ausschalten mit dem Netzschalter wieder hergestellt wird.

③ Umschalten der Betriebsart Rhythm Sync:

Das rechts beschriebene Verfahren schaltet die Betriebsart Rhythm Sync der Electones von INTERNAL SYNCHRONOUS auf EXTERNAL SYNCHRONOUS um. Wenn das Verfahren erneut durchgeführt wird, wird die Betriebsart INTERNAL SYNCHRONOUS erneut eingestellt. Auf EXTERNAL SYNCHRONOUS umschalten, wenn das Electone auf Empfang der Signale eines Rhythmuscomputers oder eines Instruments mit Rhythmusfunktionen geschaltet werden soll. (Bei Übertragung von anderen MIDI-Daten ist dieses Verfahren nicht erforderlich.) Beachten, daß beim Ausschalten des Electone automatisch INTERNAL SYNCHRONOUS eingeschaltet wird.

④ Trennen der Empfangskanäle für LEAD-Stimmen:

Beim Empfang von MIDI-Signalen von einem externen Gerät erklingt die LEAD-Stimme entsprechend den am oberen Manual empfangenen Spieldaten (Kanal 2). Das rechts beschriebene Verfahren ermöglicht es, die LEAD-Stimme entsprechend den Spieldaten auf Kanal 4 erklingen zu lassen. Mit diesem Verfahren kann ein Spiel wiedergegeben werden, das nur aus einer LEAD-Stimme besteht, die auf Kanal 4 mit MDR-2 etc. aufgenommen wurde oder zur Übertragung der Spieldaten von der LEAD-Stimme alleine von einem entfernt aufgestellten Keyboard oder einem ähnlichen Instrument. Beachten, daß diese Trennung der Empfangskanäle durch erneute Durchführung des obigen Verfahrens oder durch Ausschalten des Electone gelöscht wird.

⑤ Trennen der Empfangskanäle für Arpeggio-Chord:

Beim Empfang von MIDI-Signalen von einem externen Gerät erklingt das Arpeggio-Akkordmuster entsprechend den Spieldaten, die am unteren Manual empfangen werden (Kanal 2). Das rechts gezeigte Verfahren ermöglicht es, Arpeggio-Akkorde entsprechend den Spieldaten von Kanal 5 erklingen zu lassen. Dieses Verfahren durchführen, um ein Spiel wiederzugeben, das aus Arpeggio-Akkordmustern besteht, die auf Kanal 4 mit MDR-2 aufgenommen sind etc. oder zur Übertragung der Spieldaten von nur Arpeggio-Akkordmustern von einem getrennt aufgestellten Keyboard oder ähnlichen Instrument.

Beachten, daß diese Trennung der Empfangskanäle durch erneute Durchführung des obigen Verfahrens oder durch Ausschalten des Electone gelöscht wird.

⑥ Umschalten der Empfangs Ein/Aus-Daten für Fußschwellerpedaldaten:

Wenn das Verfahren rechts durchgeführt wird, während MIDI-Signale von einem externen Gerät empfangen werden, wird der Empfang-Ein-Status für Fußschwellerpedaldaten eingeschaltet. Wenn das Verfahren erneut durchgeführt wird oder wenn das Electone einmal ausgeschaltet wird, wird Empfang-Aus-Status eingeschaltet, so daß keine Fußschwellerdaten mehr empfangen werden können.

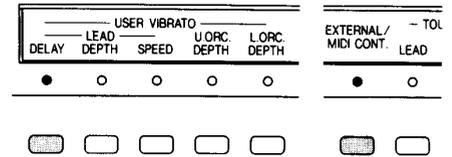
Da der Empfang-Ein-Status automatisch eingeschaltet wird, wenn Wiedergabe mit MDR-2 oder einem ähnlichen Gerät durchgeführt wird, muß das Verfahren rechts ein weiteres Mal durchgeführt werden, wenn die Wiedergabelautstärke mit dem Fußschwellerpedal des Electone gesteuert werden soll.

⑦ Ändern der Übertragungskanäle für oberes und unteres Manual:

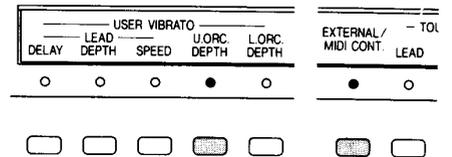
Normalerweise werden die Spieldaten für das obere Manual auf Kanal 1 empfangen, und die des unteren Manuals auf Kanal 2. Das Verfahren rechts ermöglicht es, die Daten vom oberen Manual von Kanal 4 zu übertragen und die Daten des unteren Manuals von Kanal 5. Dieses Verfahren durchführen, wenn mit MDR-2 oder einem ähnlichen Gerät aufgenommen wird, wenn Multiplexaufnahme des Spiels einer bestimmten Stimmensektion (LEAD, ARPEGGIO CHORD etc) auf einen anderen Kanal durchgeführt werden soll.

Beachten, daß diese Umstellung der Übertragungskanäle durch erneute Durchführung des obigen Verfahrens oder durch Ausschalten des Electone gelöscht wird.

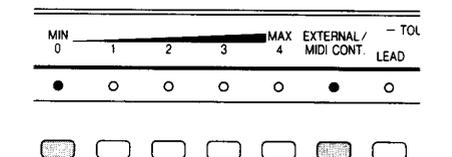
Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und eine Taste von USER VIBRATO LEAD drücken.



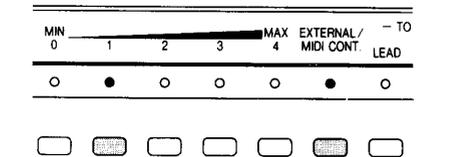
Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und die Taste U. ORC. DEPTH der Sektion USER VIBRATO drücken.



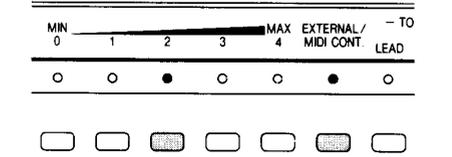
Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und die Taste "0" (MIN) drücken.



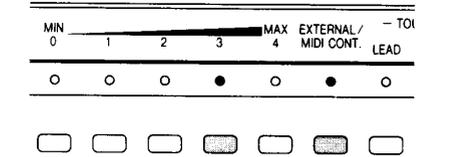
Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und "1" drücken.



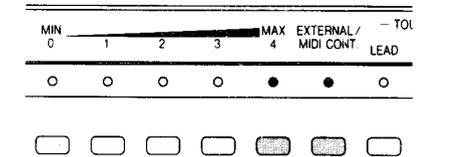
Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und "2" drücken.



Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und "3" drücken.



Die Taste EXTERNAL/MIDI CONT. gedrückt halten und "4" (MAX) drücken.



TECHNISCHE BETRIEBSDATEN FÜR MIDI

■ KANALMELDUNGEN

Code	Funktion	Übertragung	Erkennung	Bemerkungen
8nH, nnH (Note Nr.), 00H-7FH	Note AUS	×	CH 1 CH 2 CH 3 (CH 4)* (CH 5)* CH 15	UK LK PK LEAD Arpeggio Chord Keyboard Percussion
9nH, nnH (Note Nr.), 01H-7FH (EIN) 00H (AUS)	Note EIN/AUS	CH 1 (CH 4)* CH 2 (CH 5)* CH 3	CH 1 CH 2 CH 3 (CH 4)* (CH 5)* CH 15	UK LK PK LEAD Arpeggio Chord Keyboard Percussion
BnH, 01H, 00H-7FH	Modulationsrad	(CH 4)* CH 16	CH 1 CH 16 (CH 4)*	UK CONTROL LEAD
BnH, 04H, 00H-7FH	2. Fußschwellerpedal	(CH 4)* CH 16	CH 1 CH 16 (CH 4)*	UK CONTROL LEAD
BnH, 0BH, 00H-7FH	Fußschwellerpedal	CH 16	CH 16	CONTROL
BnH, 40H, 7FH (EIN) 00H (AUS)	Sustain EIN/AUS	CH 1 CH 2 CH 3	CH 1 CH 2 CH 3	UK LK PK
BnH, 7BH, 00H	Alle Noten AUS	×	CH 1 CH 2 CH 3 (CH 4)* (CH 5)* CH 16	UK LK PK LEAD Arpeggio Chord CONTROL
CnH, nnH (Programm Nr.)	Programmänderung (Registrierungsspeicher)	CH 1 CH 2 CH 3 CH 16	CH 1 CH 2 CH 3 CH 16	UK LK PK CONTROL
DnH, 00H-7FH	After Touch	CH 1 (CH 4)* CH 2 (CH 5)* CH 3	CH 1 CH 2 CH 3 (CH 4)* (CH 5)*	UK LK PK LEAD Arpeggio Chord
EnH, (00H-7FH), 00H-7FH	Pitch Bender	(CH 4)* CH 16	CH 1 CH 16 (CH 4)*	UK CONTROL LEAD

*Kann durch MIDI CONTROL Funktionen auf dem MULTI MENU ersetzt werden. (Siehe Seite 76)

■ SYSTEM-ECHTZEITMELDUNGEN

Code	Funktion	Übertragung	Erkennung	Bemerkungen
F8H	Uhr	○	○	Erkennung=Ext. Betriebsart
FAH	Start	○	○	
FCH	Stopp	○	○	
FEH	Active Sensing	○	○	
FFH	Rückstellung	×	○	

■ SYSTEM-EXKLUSIVEMELDUNGEN

Code	Meldungen	Bemerkungen
F0H, 43H, 70H, 70H (Electone),, F7H	1. Electone-Normalmeldungen	(Siehe Seite 78)
F0H, 43H, 70H, 72H (HS),, F7H	2. HS-Normalmeldungen	(Siehe Seite 79)
F0H, 43H, 70H, nnH (Modell)*,, F7H	3. Modellspezifische Meldungen	(Siehe Seite 80)
F0H, 43H, 73H,, F7H	4. Electone-Einzeltastatur-Meldungen	(Siehe Seite 80)

*HS-4=15H, HS-5=16H, HS-6=17H, HS-7=18H, HS-8=19H

1. Electone-Normalmeldungen

■ Meldungen über BULK DUMP

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 70H, 70H, 00H,(Daten)....., F7H 01H 02H	Bulk Dump Daten	×	○
	Sendeanforderung-Stimmenparameter	×	○
	Empfangsanforderung-Stimmenparameter	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 10H, F7H 11H 12H 13H 14H 15H 16H	Sendeanforderung alle RAM-Daten	×	○
	Sendeanforderung-Registrierdaten	×	○
	Sendeanforderung-C.S.P./R.S.P.-Daten	×	○
	Sendeanforderung-F.M.P.-Daten	×	○
	Sendeanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Sendeanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Sendeanforderung-Anwenderstimmendaten	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 20H, F7H 21H 22H 23H 24H 25H 26H	Empfangsanforderung alle RAM-Daten	×	○
	Empfangsanforderung-Registrierdaten	×	○
	Empfangsanforderung-C.S.P./R.S.P.-Daten	×	○
	Empfangsanforderung-F.M.P.-Daten	×	○
	Empfangsanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Empfangsanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Empfangsanforderung-Anwenderstimmendaten	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 30H, F7H	Sendeanforderung-Modell-ID-Daten	×	○
F0H, 43H, 70H, 70H, 38H, 7FH, F7H 00H	Bulk Dump Bestätigung Nicht-Bestätigung	○	×

■ CONTROL CHANGE

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 70H, 70H, 40H, 45H, 7FH, F7H 00H	FUSSSCHALTER LINKS EIN AUS	○	○
	NKIEHEBEL EIN AUS	○	○
40H, 47H, 7FH 00H	FILL IN 1 EIN AUS	○	○
40H, 48H, 7FH 00H	FILL IN 2 EIN AUS	○	○
40H, 49H, 7FH 00H	INTRO./ENDING EIN AUS	○	○
40H, 4BH, 7FH 00H	USER FILL IN EIN AUS	○	○
40H, 4CH, 7FH 00H	GESAMTLAUTSTÄRKE	○	×
40H, 4FH, 00H-7FH 40H, 50H, Tl, Th	TEMPO	○	○

■ MDR-2 STATUS

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 70H, 70H, 70H, 01H, 7FH 70H, 02H	PLAY Start Stopp	×	○
	RECORD Start Stopp	×	○
70H, 03H 70H, 04H	FF ▶▶ Start Stopp	×	○
70H, 05H 70H, 06H	REW ◀◀* Start Stopp	×	×
70H, 07H 70H, 08H 70H, 09H	Rhythmuszeiger-Rückstellung	×	○

* Wenn die Rückstelltaste auf dem MDR-2 gedrückt wird, wird der Rhythmuszeiger zurückgestellt und die Vorlaufsignale werden ausgegeben.

■ ANDERE

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 70H, 70H, 72H, 00H, 7FH, F7H 00H 72H, 01H, 7FH 00H 72H, 02H, 7FH 00H	EXTERNAL CONTROL DELAY AUS AUS	○	○
	DEPTH EIN AUS		
	SPEED EIN AUS		
	Strichsignal	○	○

2. HS-Normalmeldungen

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 70H, 72H, 00H,(Daten)....., F7H	Bulk Dump Daten	○ *	○
01H	Sendeanforderung-Stimmenparameterdaten	×	○
02H	Empfangsanforderung-Stimmenparameterdaten	×	○
F0H, 43H, 70H, 72H, 41H,(Daten)....., F7H	Bedienungs-feld-Umschalt-daten **	○	○
F0H, 43H, 70H, 72H, 42H,(Daten)....., F7H	Momentane Registrierdaten	○	○

*Stimmenparameterdaten **Siehe Tabelle unten.

●Tabelle von SW MIDI Codes [F0H, 43H, 70H, 72H, 41H, nnH (SW-Code), nnH (SW Date), F7H]

	Funktion/Schalter	SW-Code	SW-Daten	Bemerkungen
Wahlschalter	UPPER COMBINATION VOICES	00H	00H-03H	SW No.
	LOWER COMBINATION VOICES	01H	00H-03H	SW No.
	UPPER ORCHESTRAL VOICES	02H	00H-05H	SW No. (HS-8/7/6: 00H-03H)
	LOWER ORCHESTRAL VOICES	03H	00H-05H	SW No. (HS-8/7: 00H-03H)
	U/L PERCUSSIVE VOICES	04H	00H-03H	SW No.
	U/L AWM PRESET VOICES	05H	00H-03H	SW No.
	U/L LEAD VOICES	06H	00H-03H	SW No.
	BASS VOICES	07H	00H-03H	SW No.
	AWM BASS VOICES	08H	00H-01H	SW No.
	ARPEGGIO CHORD (Preset)	09H	00H-03H	SW No.
	ARPEGGIO CHORD (USER)	0AH	00H-02H	00H=OFF, 01H, 02H=SW No.
	RHYTHM (Preset)	0BH	00H-0DH	SW No.
	RHYTHM (USER)	0CH	00H-02H	00H=OFF, 01H, 02H=SW No.
Lautstärke	UPPER COMBINATION VOICES	10H	00H-7FH	Volume data
	LOWER COMBINATION VOICES	11H	00H-7FH	Volume data
	UPPER ORCHESTRAL VOICES	12H	00H-7FH	Volume data
	LOWER ORCHESTRAL VOICES	13H	00H-7FH	Volume data
	U/L PERCUSSIVE VOICES	14H	00H-7FH	Volume data
	U/L AWM PRESET VOICES	15H	00H-7FH	Volume data
	U/L LEAD VOICES	16H	00H-7FH	Volume data
	BASS VOICES	17H	00H-7FH	Volume data
	AWM BASS VOICES	18H	00H-7FH	Volume data
	ARPEGGIO CHORD	19H	00H-7FH	Volume data
	RHYTHM	1AH	00H-7FH	Volume data
REVERB	1BH	00H-7FH	Volume data	
Balance	MANUAL BALANCE	20H	00H-0CH	Balance data
	RHYTHM BALANCE	21H	00H-0CH	Balance data
Ensemble	UPPER COMBI.	30H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LOWER COMBI.	31H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	UPPER ORCHES.	32H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LOWER ORCHES.	33H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	U/L PERCUS.	34H	00H-02H	00H=OFF, 01H=UPPER ON, 02H=LOWER ON
	U/L AWM PRESET	35H	00H-03H	00H=OFF, 01H=UPPER ON, 02H=LOWER ON, 03H=UPPER and LOWER ON
	U/L LEAD	36H	00H-02H	00H=OFF, 01H=UPPER ON, 02H=LOWER ON
Tremolo/ Symphonic	SYMPHONIC/CELESTE	40H	00H-01H	00H=SYMPHONIC ON, 01H=CELESTE ON
	UPPER ORCHES.	41H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LOWER ORCHES.	42H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	TREMOLO/CHORUS	43H	00H-02H	00H=OFF, 01H=TREMOLO ON, 02H=CHORUS ON
	UPPER COMBI.	44H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
Flanger/ Delay	LOWER COMBI.	45H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON (HS-6 = LOWER ORCHES.)
	UPPER ORCHES.	46H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LOWER ORCHES.	47H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LEAD	48H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	AWM PRESET	49H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	AWM BASS	4AH	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
Sustain	ARPEGGIO CHORD	4BH	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	UPPER	50H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LOWER	51H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	PEDAL	52H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LEAD	53H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
User Vibrato	UPPER ORCHES.	54H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	LOWER ORCHES.	55H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
Funktionen	A.B.C. ON	56H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	MEMORY	57H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	M.O.C. ON	58H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	PITCH NARROW	59H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	MODULATION ON	5AH	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	KEYBOARD PERCUSSION LOWER	5BH	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	KEYBOARD PERCUSSION PEDAL	5CH	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
	Sequencer	F.M.P. START	60H	00H-01H
C.S.P./R.S.P. 1		61H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
2		62H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
3		63H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
4		64H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
C.S.P. PLAY		65H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON
R.S.P. PLAY		66H	00H-01H	00H=OFF, 01H=ON

3. Modellspezifische Meldungen

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 70H, nnH*, 00H,(Daten), F7H 00H 01H 02H	Bulk Dump data	○ **	○
	Model-ID-Daten	○	×
	Sendeanforderung-Stimmenparameterdaten	×	○
	Empfangsanforderung-Stimmenparameterdaten	×	○
F0H, 43H, 70H, nnH*, 10H, F7H 11H 12H 13H 14H 15H 16H	Sendeanforderung alle RAM-Daten	×	○
	Sendeanforderung-Registrierdaten	×	○
	Sendeanforderung-C.S.P./R.S.P.-Daten	×	○
	Sendeanforderung-F.M.P.-Daten	×	○
	Sendeanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Sendeanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Sendeanforderung-Anwenderstimmendaten	×	○
F0H, 43H, 70H, nnH*, 20H, F7H 21H 22H 23H 24H 25H 26H	Empfangsanforderung alle RAM-Daten	×	○
	Empfangsanforderung-Registrierdaten	×	○
	Empfangsanforderung-C.S.P./R.S.P.-Daten	×	○
	Empfangsanforderung-F.M.P.-Daten	×	○
	Empfangsanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Empfangsanforderung-Anwendermusterdaten	×	○
	Empfangsanforderung-Anwenderstimmendaten	×	○

* HS-4=15H, HS-5=16H, HS-6=17H, HS-7=18H, HS-8=19H ** Exklusive Stimmenparameterdaten

4. Electone/Einzeltastatur-Meldungen

Code	Meldungen	Übertragung	Erkennung
F0H, 43H, 73H, 01H, 02H, F7H 03H	Anforderung für Intern Synchron Modus	×	○
	Anforderung für Extern Synchron Modus	×	○

Electone HS Series

MIDI Implementation Chart

Datum: 2/1, 1987
Version: 1.0

Funktion	Übertragen	Erkannt	Anmerkungen
Grundkanal Vorgabe Änderungen	1 2 3 16 4 5	1 2 3 15 16 4 5	UK LK PK Keyboard Percussion CONTROL UK LK LEAD Arpeggio Chord
Modus Vorgabe Meldungen Geändert	Mode 3 × *****	Mode 3 × ×	
Noten-Nummer Echte Stimme	48-96 36-84 36-55 × × × *****	36-96 36-96 36-96 36-96 36-96 36-96 36-96	UK LK PK LEAD Arpeggio Chord Keyboard Percussion UK, LK, PK
Stärke Note EIN Note AUS	<input type="radio"/> 9nH, v = 1-127 <input type="radio"/> 9nH, v = 0	<input type="radio"/> 9nH, v = 1-127 <input type="radio"/> 9nH, v = 0, 8nH	
After Touch Tasten Kanäle	× <input type="radio"/>	× <input type="radio"/>	
Tonhöhenänderung	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> 0-12 Halbtöne	7 Bit Auflösung
Steuerungs- Änderung	1 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 11 <input type="radio"/> 64 <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	Modulationsrad (HS-8) 2. Fußschweller (HS-8) *** Fußschweller Sustain
Program- mänderung True #	0-15 (0-7) *, 32-50, 64-82 *****	0-15 (0-7) *, 32-50, 64-82 0-15 (0-7) *, 32-50, 64-82	Registration Memory Registration Menu
System-Exklusiv	<input type="radio"/> **	<input type="radio"/> **	
System-Normal Song Pos Song Sel Tune	× × ×	× × ×	
System-Echtzeit Uhr Befehle	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	*** (FAH , FCH)
Hilfsmeldungen Local EIN/AUS Alle Noten AUS Active Sense Rückstellung	× × <input type="radio"/> ×	× <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	
Noten	* 0-15 = HS-8, 0-7 = HS-7/6/5/4 ** Siehe Liste der Exklusivmeldungen *** Nur Erkennung in Exklusiv-Modus		

Modus 1: MONI ON , POLY Modus 2: OMNI ON , MONO
Modus 3: OMNI OFF, POLY Modus 4: OMNI OFF, MONO

○: JA
×: NEIN

GLOSSAR FÜR DIE ELECTONES DER HS-SERIE

A
A.B.C. (Auto Bass Chord): Eine Funktion, die automatische Begleitung durch unteres Manual und Fußregister liefert. Die Betriebsart A.B.C. wird mit MULTI MENU eingestellt, und der Ein/Aus-Status wird auf dem Bedienungsfeld geschaltet. (Siehe Seite 62)

ACCENT-Tasten: Für Step-Write Eingabe für Rhythmusmuster-Programmer oder Rhythmic Chord Programmer. Durch Drücken von "0" wird eine Pause eingegeben, und durch Drücken von "1", "2" und "3" eine Note der entsprechenden Lautstärke. (Siehe Seite 36, 40)

After Touch: Steuert Lautstärke und Timbre entsprechend der Intensität des folgenden Tastendrucks nach dem ersten Anschlag. Je stärker die Tasten gedrückt werden, desto höher die Lautstärke und heller das Timbre. (Siehe Seite 57)

AR (Attack Rate)-Parameter: Ein Stimmenparameter, das die Zeit beschreibt, die erforderlich ist, bis die Hüllkurve den Maximalpegel von der Startposition erreicht. Kann durch Stimmenbearbeitung geändert werden, darum AR zum Umstellen von entweder Schwankungen in Lautstärke oder Timbre für Attack Rate wählen. (Siehe Seite 28)

ARPEGGIO CHORD Funktion: Liefert automatische Begleitmuster, zeitlich abgestimmt mit dem Rhythmus, indem einfache Akkorde auf dem unteren Manual gedrückt gehalten werden. (Siehe Seite 14)

AUX. IN Buchse: Zur Eingabe von Stimmensignalen von externen Geräten oder Instrumenten. (Siehe Seite 68)

AUX. OUT Buchse: Zur Ausgabe von Stimmensignalen des Electone zu externen Geräten oder Instrumenten. (Siehe Seite 68)

AWM (Advanced Wave Memory): Original-YAMAHA-Technologie zur digitalen Aufzeichnung der Klänge von akustischen Instrumenten und Speicherung der Daten auf Tongenerator für elektronische Instrumente. Dieses Tongeneratorsystem wird bei den Rhythmusnoten aller Modelle angewandt, ebenso wie bei AWM PRESET und AWM BASS VOICES von HS-8.

AWM BASS VOICES-Sektion: Eine Stimmensektion für das Fußregister des HS-8. Unter Einsatz des AWM-Tongeneratorsystems liefert es extrem realistische Stimmen. (Siehe Seite 4)

AWM PRESET-Sektion: Eine Stimmensektion für oberes und unteres Manual von HS-8. Unter Einsatz des AWM-Tongenerators liefert es extrem realistische Stimmen. (Siehe Seite 4)

AWM Voice Pack: Ein ROM-Pack (Festwertspeicher) mit Stimmendaten des AWM-Tongenerators. Bei HS-8 können drei dieser Packs gleichzeitig eingesetzt werden. (Siehe Seite 5)

B
BALANCE: ① Taste zur Steuerung der Lautstärkebalance der Instrumentensounds, die ein Rhythmusmuster bilden. (Siehe Seite 12)
② Ein Parameter des Delay-Effektes, der die Ausgangsbalance zwischen Direct-Signalen und Delay-Signalen bestimmt. (Siehe Seite 66)

BAR/BEAT-Display: Erscheint anstelle des TEMPO/(DATA)-Displays, wenn der Rhythmus beginnt. (Siehe Seite 12)

BASS VOICES-Sektion: Eine Stimmensektion für das Fußregister, bei allen Modellen vorhanden. (Siehe Seite 4, 6, 8, 10)

BEAT-Taste: Bestimmt den Takt eines Rhythmusmusters zur Eingabe in den Rhythmusmuster-Programmer. (Siehe Seite 35)

BRILLANCE: Ein Effekt, der mit dem Modulationsrad von HS-8 gesteuert werden kann. Je weiter das Rad in Richtung MAX gedreht wird, umso brillanter klingt die Stimme. (Siehe Seite 60)

C
Carrier: Ein Typ von Operator für Stimmensynthese, basierend auf dem FM-Tongenerator. Dient zur Ausgabe der praktischen Stimme (Stimmensignale). (Siehe Seite 26)

CELESTE: Ein Effekt, der einer Stimme mehr Breitenwirkung verleiht. Die Wirkung scheint langsamer einzutreten als bei Symphonic. (Siehe Seite 16)

CHECK-Taste: Zum Prüfen der Datenpositionen in einem Rhythmusmuster, das zum Rhythmussequenz-Programmer oder zum Akkordsequenz-Programmer eingegeben worden ist. Wenn CHECK eingeschaltet ist und der Rhythmus gestartet wird, erklingt das Rhythmusmuster, das bei der momentanen Datenposition eingegeben wurde. (Siehe Seite 49)

CHORUS: Ein Effekt, der einer Stimme eine schwingende Wirkung verleiht. Der Klang scheint langsamer zu schwingen, als bei Tremolo. (Siehe Seite 16)

CLEAR-Taste: ① Bei R.P.P. oder R.C.P. bewirkt Drücken einer Taste auf dem unteren Manual, daß die mit einzelnen Instrumentensounds eingegebenen Muster gelöscht werden können. (Siehe Seite 36, 37, 41)

② Bei C.S.P. oder R.S.P. CLEAR drücken, bevor neue Sequenzdaten programmiert werden. (Siehe Seite 42, 46)

③ Mit F.M.P. vor dem Beginn einer neuen Aufzeichnung CLEAR drücken und gleichzeitig COPY/CONFIRM gedrückt halten. (Siehe Seite 50)

COARSE-Taste: Durch Drücken zusammen mit den Tasten ▼ oder ▲ wird eine Umstellung von Zahlenwerten in größeren oder kleineren Schritten bewirkt, dargestellt am rechten Rand des TEMPO/(DATA)-Displays. (Siehe Seite 28, 31, 66)

COMBI.(COMBINATION) Stimmen: Die vorgegebenen Stimmen von verschiedenen Orgelstimmen, die im VOICE MENU und auf dem Bedienungsfeld gegeben sind. (Siehe Seite 4, 6, 8, 10, 23)

COMBINATION VOICES Sektion: Eine Stimmensektion, die nur bei Combination Voices für sowohl oberes als auch unteres Manual vorgegeben ist, und bei HS-8, HS-7 und HS-6 vorhanden ist. (Siehe Seite 4, 6)

CONFIRM-Taste: Zur Durchführung des Verfahrens TO PACK (oder TO CASSETTE) die Taste TO PACK von REGISTRATION MEMORY drücken und dabei CONFIRM gedrückt halten. Zur Durchführung von FROM PACK (oder FROM CASSETTE) die Taste FROM PACK drücken und dabei CONFIRM gedrückt halten. (Siehe Seite 18, 20)

COPY-Taste: ① Diese Taste dient zum Registrieren bearbeiteter Stimmendaten bei Voice Editing und zum exklusiven Kopieren von Stimmendaten zum Electone, aus den Daten, die im RAM-Pack (Schreib-/Lesespeicher) gespeichert sind. (Siehe Seite 30)

② Bei R.P.P. oder R.C.P. zum exklusiven Kopieren der Anwenderdaten aus allen im RAM-Pack gespeicherten Daten zum Electone. (Siehe Seite 38)

COPY/CONFIRM-Taste: Beim Neuaufnehmen von Spiel auf F.M.P. oder beim Übertragen von Daten auf F.M.P. zum RAM-Pack verwendet. (Siehe Seite 50, 54)

COSMIC: Vorgabestimmen, bestehend aus verschiedenen Klangbildern, die auf dem VOICE MENU vorhanden sind. (Siehe Seite 23)

C.S.P. (Chord Sequence Programmer): Eine Funktion, die Programmierung und Wiedergabe der Sequenzdaten für Akkorde und Registrierungen durchführt. (Siehe Seite 42)

C.S.P. PLAY-Taste: Diese Taste für Wiedergabe aller bei C.S.P. programmierten Akkordsequenzen einschalten. (Siehe Seite 44)

CUSTOM A.B.C.-Betriebsart: Eine der Auto Bass Chord Betriebsarten, die die auf dem unteren Manual und dem Fußregister gedrückten Akkorde erkennt und automatische Baßbegleitung erzeugt. (Siehe Seite 62)

D
DATA-Tasten: Zum Steigern oder Senken der Zahlenwerte der Daten, die rechts vom TEMPO/(DATA)-Display gezeigt werden. (Siehe Seite 28, 31, 66)

DECAY-Parameter (D1R, D1L, D2R): Decay 1 Rate, Decay 2 Level und Decay 2 Rate sind Stimmenparameter, die durch Stimmenbearbeitung geändert werden können und werden gewählt, um die Art der zeitlichen Lautstärke- und Timbreschwankungen zu ändern. (Siehe Seite 28)

DELAY: ① Ein bei USER VIBRATO eingestellter Parameter zur Einstellung der LEAD-Stimmen. Je größer der eingestellte Wert, desto tiefer der angelegte Vibratoeffekt. (Siehe Seite 55)

② Ein Effekt, der den Noten ein Echo hinzufügt und eine ausgedehnte Wirkung liefert. Zur Erzeugung des Delay-Effektes die Delay-Taste auf dem MULTI MENU einschalten, und dann die Bedienungsfeldtaste der Stimmensektion, die dem Delay-Effekt ausgesetzt werden soll, einschalten. (Siehe Seite 65)

DELETE-Taste: Bei C.S.P. oder R.S.P. wird diese Taste gedrückt, um unnötige Daten unter den programmierten Daten zu löschen. (Siehe Seite 45, 49)

DEPTH-Parameter: ① Ein Parameter, der auf der Sektion USER VIBRATO eingestellt werden kann. Je größer der eingestellte Wert, desto tiefer der angelegte Vibrato-Effekt. (Siehe Seite 55)

② Ein Parameter zur Änderung des Flanger-Effektes. Je höher der Zahlenwert, desto tiefer die Modulation. (Siehe Seite 66)

DISPLAY-Taste: Wird entweder bei Bestätigung der momentan eingestellten Sektion für VOLUME FINE oder für nachfolgende VOLUME FINE-Einstellung verwendet. (Siehe Seite 67)

Punktstasten: Die Bedienungsfeldtasten mit einer kleinen Punktmarkierung. Stimmen von VOICE MENU oder Anwenderstimmen können den Punktstasten jeder Sektion zugefügt werden, ebenso wie der ARPEGGIO-Akkordsektion. RHYTHM MENU-Muster können den Punktstasten der RHYTHM-Sektion hinzugefügt werden. (Siehe Seite 23, 30, 32)

E
ENDING-Schalter: Durch Drücken dieses Schalters nach Einsetzen des Rhythmus, erklingt ein zwei Takte langes Ending-Muster, und dann stoppt der Rhythmus automatisch. (Siehe Seite 13)

ENSEMBLE-Sektion: Steuert kollektiv den Ein/Aus-Zustand aller Stimmensektionen. (Siehe Seite 5, 7, 9)

ENVELOPE GENERATOR-Parameter: Unter den Parametern, die durch Stimmen-Bearbeitung geändert werden können, ist dies ein allgemeiner Ausdruck für die Parameter, die die Schwankungen von Lautstärke oder Timbre über Zeit steuern. (Siehe Seite 28)

ERROR-Lämpchen: Bei Verwendung eines RAM-Packs oder eines FM-Voice-Pack blinkt dieses Lämpchen, wenn die Daten wegen Fehlbedienung etc. nicht richtig übertragen wurden. (Siehe Seite 20)

EXTERNAL/MIDI CONTROL-Taste: Für verschiedene Steuervorgänge bei der Übertragung von MIDI-Signalen. (Siehe Seite 57, 76)

EXP. IN-Buchse: Dient zur Eingabe von Stimmensignalen von externen Geräten und zur Steuerung der Lautstärke mit dem Fußschweller des Electone. (Siehe Seite 68)

Fußschweller: Ermöglicht Steuerung der Gesamtlautstärke des Electone.

F
FEEDBACK-Parameter: Ein Parameter zur Änderung von Flanger- oder Delay-Effekt. (Siehe Seite 66)

FILL IN 1/2-Schalter: Durch Drücken eines dieser Schalter, wenn der Rhythmus gestartet ist, wird ein Vorgabe-Fill-In-Muster für Rhythmus bewirkt. (Siehe Seite 13)

FINGERED CHORD-Betriebsart: Eine der Auto-Bass-Akkord Betriebsarten, die die auf dem unteren Manual gedrückten Akkorde erkennt, um automatische Baßbegleitung zu erzeugen. (Siehe Seite 62)

FLANGER-Taste: Ein Effekt, der eine Stimme mit schwingendem Klang erzeugt. Zum Erzeugen des Flanger-Effektes die FLANGER-Taste von MULTI MENU einschalten, dann die Bedienungsfeld-Taste der Stimmensektion, die dem Effekt ausgesetzt werden soll, einschalten. (Siehe Seite 65)

FM (Frequenzmodulation): Original-YAMAHA-Tonerzeugungstechnik, die diverse Komponenten jeder Stimme aussucht und diese einem detailliertem digitalen Prozeß unterwirft, um so eine lange Reihe verschiedener Klänge zu erzeugen.

F.M.P. (Full Music Programmer): Eine Funktion, die in Echtzeit das Electone-Spiel aufnehmen und wiedergeben kann. (Siehe Seite 50)

FM Voice Pack: Ein ROM-Pack, das Stimmendaten enthält, basierend auf dem FM-Tongeneratorsystem. (Siehe Seite 31)

Fußschalter: Links vom Fußschweller angebracht. Die Schalterfunktion wird an der FOOT SWITCH-Sektion des MULTI MENU eingestellt. (Siehe Seite 58)

Fußschalter (rechts): Rechts am Fußschweller des HS-8 angebracht. Dient zur Steuerung des REGISTRATION MEMORY. (Siehe Seite 58)

FROM CASSETTE-Buchse: Eine Zubehörbuchse, die angeschlossen wird, um die auf Cassettenband übertragenen Daten zum Electone abzurufen. (Siehe Seite 21)

FROM FM VOICE PACK-Taste: Diese Taste drücken, um die Stimmen eines FM Voice Pack zum Electone abzurufen. (Siehe Seite 31)

FROM PACK-Taste: Diese Taste drücken, um die Daten zum Electone abzurufen, die auf RAM-Pack übertragen wurden. (Siehe Seite 20, 30, 38, 54)

G
GLIDE: Ein Effekt, der kurzfristig die Tonhöhe um einen Halbschritt senkt, und dann langsam die ursprüngliche Tonhöhe wieder einstellt. Wird durch den Fußschalter gesteuert. (Siehe Seite 58)

GUIDE-Display: Ein Flüssigkristall-Display, das auf dem HS-8 verschiedene Meldungen anzeigt.

H
HEADPHONES-Buchse: Zum Anschluß eines Kopfhörers. (Siehe Seite 68)

I
Initial Touch: Steuert Lautstärke und Timbre entsprechend der ursprünglichen Anschlagsstärke der Tasten. Je stärker die Tasten gedrückt werden, umso höher die Lautstärke und umso heller das Timbre. (Siehe Seite 57)

INSERT-Taste: Mit C.S.P. oder R.S.P. verwendet, um neue Daten in vorher programmierte Sequenzen einzufügen. (Siehe Seite 45, 49)

INTRO-Schalter: Durch Einstellen des INTRO./ENDING-Schalters und Drücken des START-Schalters wird ein ein Takte langes Intro-Muster erzeugt, bevor der Rhythmus beginnt. (Siehe Seite 13)

K
KEYBOARD PERCUSSION-Funktion: Eine Funktion zum Spielen der Perkussionsnoten durch Drücken von Tasten auf dem unteren Manual oder Fußregister. (Siehe Seite 15)

KNEE CONTROL-Taste: Durch Einschalten dieser Taste kann der Ein/Aus-Zustand von MELODY ON CHORD durch den Kniehebel gesteuert werden. (Siehe Seite 64)
Kniehebel: Ein mit dem Knie bedienter Hebel, der Ein/Aus-Zustand von SUSTAIN und MELODY ON CHORD steuert. (Siehe Seite 56, 64)
KOTO: Ein traditionelles japanisches Saiteninstrument, das auf VOICE MENU angeboten wird. (Siehe Seite 23)

LEAD SLIDE-Taste: Wenn eingeschaltet, wird der Portamento-Effekt an die LEAD-Stimme angelegt. (Siehe Seite 58)

LEAD VOICES-Sektion: Eine Stimmensektion für oberes und unteres Manual, die aus einer monophonen Stimmengruppe besteht, die in der Lage ist, nur eine Note zur Zeit auszugeben. (Siehe Seite 4, 6, 8, 10)

MANUAL BALANCE-Funktion: Eine Funktion zum Einstellen der Lautstärkebalance des oberen und unteren Manuals. (Siehe Seite 5, 7, 9, 11)

MASTER VOLUME: Ein Regler zur Steuerung der Gesamtlautstärke des Electone.

MEMORY: ① Eine Taste, die zum Speichern der Bedienungsfeld-Einstellungen für REGISTRATION MEMORY gedrückt wird. (Siehe Seite 18)

② Eine Funktion, die die Begleitung auf dem unteren Manual und dem Fußregister auch nach dem Loslassen der Tasten fortsetzt. (Siehe Seite 63)

MEMORY PROTECT-Schalter: Auf dem RAM-Pack zur Verhinderung des versehentlichen Löschsens von Daten vorhandener Schalter. (Siehe Seite 20)

METRONOME-Taste: ① Wenn für Echtzeit-Eingabe zu R.P.P. eingeschaltet, erklingt ein Metronom entsprechend der momentanen Tempo-einstellung. (Siehe Seite 36)

② Wenn zur Aufnahme auf F.M.P. eingeschaltet, erklingt ein Metronom entsprechend der momentanen Tempo-einstellung, bis der Rhythmus gestartet wird. (Siehe Seite 50)
MIC.-Buchse: Zum Mikrofonanschluss. Die Lautstärke des angeschlossenen Mikrofons kann über MIC. VOL. Steuerung geregelt werden. (Siehe Seite 68)

MIDI-Standard: Musical Instrument Digital Interface. Eine internationale Norm zur Kommunikation zwischen digitalen Musikgeräten.

MIDI IN/OUT-Buchsen: Für Datenaustausch zwischen Electone und externen mit MIDI ausgestatteten Geräten. (Siehe Seite 68, 69)

M.O.C. (Melody on Chord): Eine Funktion, die automatisch eine Harmonielinie zur Melodie auf der oberen Tastatur hinzufügt. (Siehe Seite 64)

MODULATION-Funktion: Ermöglicht Echtzeit-Steuerung der Art, wie Vibrato und Brillanzeffekte angelegt werden, unter Einsatz des Modulation Wheel des HS-8. (Siehe Seite 60)

Modulator: Eine Art Operator für Stimmsynthese, basierend auf dem FM Tongenerator. Eine Einheit, die Modulationssignale zu anderen Operatoren ausgibt. (Siehe Seite 26)

MULTI MENU: Eine Drehanzeige mit verschiedenen eingebauten Funktionen auf 12 verschiedenen Anzeigebildern.

NARROW-Taste: Die variable Breite des Pitch Wheel von HS-8 wird hier eingestellt. AUS liefert hohen und EIN schmalen Breitenwert. (Siehe Seite 59)

Operator: Eine Einheit, die verschiedene Signale für Stimmsynthese liefert, basierend auf dem FM-Tongenerator. Jede Stimme der HS-Electones wird auf der Basis einer Kombination von vier Operatoren gebildet. (Siehe Seite 26)

ORCHESTRAL VOICES-Sektion: Eine Stimmensektion, bestehend aus einer polyphonen Stimmengruppe, für das obere und untere Manual, die bis zu sieben Noten gleichzeitig erklingen lassen kann. (Siehe Seite 4, 6, 8, 10)

ORIGINAL PATTERN-Taste: Durch Drücken einer Punktaste von der Sektion RHYTHM und Gedrückthalten dieser Taste wird die Zuordnung von RHYTHM MENU aufgehoben und die ursprüngliche Einstellung der Punktaste wieder hergestellt. (Siehe Seite 32)

ORIGINAL VOICE-Taste: Durch Drücken einer Punktaste einer Stimmensektion oder der Sektion ARPEGGIO CHORD und Gedrückthalten dieser Taste wird die Zuordnung der Stimme von VOICE MENU gelöscht und die ursprüngliche Einstellung dieser Punktaste wieder hergestellt. (Siehe Seite 24)

OUTPUT LEVEL-Parameter: Ein Parameter, der durch Stimmenbearbeitung geändert werden kann. Ändert die Gesamtlautstärke oder Timbre. (Siehe Seite 28)

PACK: Der Steckplatz zum Einstecken eines RAM-Pack oder eines FM Voice Pack. (Siehe Seite 20, 31)

PAN: Eine Funktion, die das Panning des betreffenden Rhythmusinstruments bei Eingabe zu R.P.P. ändert. (Siehe Seite 35)

PERCUSSIVE VOICES-Sektion: Eine Stimmensektion für oberes und unteres Manual, bestehend aus einer polyphonen Stimmgruppe, die bis zu sieben verschiedene Noten gleichzeitig spielen kann. (Siehe Seite 6, 8)

PITCH-Funktion: Führt Echtzeitsteuerung von Pitch Bending oder Tempo mit dem auf HS-8 vorhandenen Pitch Wheel durch. (Siehe Seite 59)

PITCH CONTROL: Eine Funktion, die die Gesamthöhe des Electone fein einstellen kann. (Siehe Seite 61)

PLAY-Sektion: Wählt die Spur zur Durchführung von F.M.P.-Wiedergabe. Indem alle Taste von RECORD ausgeschaltet werden und dann F.M.P. START gedrückt wird, werden alle Tasten der PLAY-Sektion eingeschaltet. (Siehe Seite 54)

NETZSCHALTER: Steuert den Ein/Aus-Zustand des Electone.

QUANTIZE-Sektion: Stellt die Auflösung der Noten für Eingabe in R.P.P. oder R.C.P. ein. Bei Echtzeit-Schreiben wird die Position der Noten automatisch korrigiert, entsprechend der Auflösung. (Siehe Seite 35)

RAM-Pack: Ein Speicherteil, auf dem Daten eingegeben und abgelesen werden können. (Siehe Seite 20)

R.C.P. (Rhythmic Chord Programmer): Eine Funktion, die es ermöglicht, eigene Rhythmusmuster für ARPEGGIO CHORD zu kreieren und diese dann als Anwendermuster zu speichern. (Siehe Seite 39)

READY-Lämpchen: Leuchtet auf, wenn ein RAM-Pack oder ein FM Voice Pack eingesteckt ist, um anzuzeigen, daß jetzt Daten übertragen werden können. (Siehe Seite 20)

REALTIME Writing: Eine Methode zum Eingeben von Daten an R.P.P. oder R.C.P. durch Einschalten von Rhythm Start, und Eingabe der Tasten des unteren Manual in Echtzeit. (Siehe Seite 36, 40)

RECORD-Sektion: Stellt die Spur zur Aufnahme in F.M.P. ein. Durch Drücken der Taste CLEAR und Gedrückthalten der Taste COPY/CONFIRM werden alle Tasten der RECORD-Sektion eingeschaltet. (Siehe Seite 50)

Registrierung: Bei Electones bezieht sich Registrierung auf die kollektive Einstellung von Stimmen, Effekten, Rhythmen usw. für die Erzeugung verschiedener Sounds.

REGISTRATION MEMORY: Eine Funktion, die die am Bedienungsfeld eingestellten Registrierungen speichert und sie später abrufen. (Siehe Seite 18)

Wiederholstasten (): Durch Drücken dieser Tasten bei Eingabe in C.S.P. oder R.S.P. wird Programmierung der betreffenden Wiederholssymbole ermöglicht. (Siehe Seite 43)

REVERB: Ein Effekt, der eine Stimme mit Nachhall erzeugt. (Siehe Seite 17)

RHYTHM: Der allgemeine Ausdruck für rhythmusbegleitende Funktionen. (Siehe Seite 12)

RHYTHM MENU: Eine Funktion zur Zuordnung verschiedener Rhythmusmuster zu den Punktasten in der Sektion RHYTHM des Bedienungsfelds. (Siehe Seite 32)

RHYTHM STOP-Taste: Eine der Tasten zur Wahl der Funktion des Fußschalters. Wenn diese Taste eingeschaltet ist, können Ausschalten und erneutes Einschalten des Rhythmus mit dem Fußschalter gesteuert werden. (Siehe Seite 58)

RHYTHM OUT-Buchse: Eine Zubehörbuchse am HS-8, die nur Ausgabe der Rhythmus-Signale zu einem externen Gerät ermöglicht. (Siehe Seite 68)

R.P.P. (Rhythm Pattern Programmer): Eine Funktion, die es erlaubt, neue Rhythmen oder Fill In-Muster zu erzeugen und dann als Anwendermuster zu registrieren. (Siehe Seite 33)

RR (Release Rate)-Parameter: Ein Stimmenparameter, das durch Stimmenbearbeitung geändert werden kann. RR wählen, um die Fluktationsgeschwindigkeit in Lautstärke oder Timbre vom Loslassen der Taste bis sie in Ausgangsstellung zurückkehrt zu ändern. (Siehe Seite 28)

R.S.P. (Rhythm Sequence Programmer): Eine Funktion zur Programmierung und Wiedergabe von Rhythmussequenz-Daten. (Siehe Seite 46)

R.S.P. PLAY-Taste: Diese Taste einschalten, um die R.S.P. programmierte Rhythmussequenz wiederzugeben. (Siehe Seite 48)

S. 2. Fußschweller: Ein als Sonderzubehör erhältlicher Fußschweller für HS-8, der Echtzeit-Steuerung für Pitch Bending oder Tempo ermöglicht. (Siehe Seite 59)

SINGLE FINGER-Betriebsart: Eine der Auto Bass-Akkord-Betriebsarten, die automatische Akkord- und Baßbegleitung entsprechend den Grundnoten, die auf dem unteren Manual gespielt werden, bieten. (Siehe Seite 62)

SPEAKER OUT-Buchse: Gibt die Stimmensignale zu den eingebauten Lautsprechern des Electone aus. (Siehe Seite 68)

SPEED-Parameter: ① Ein Parameter, der die Geschwindigkeit von User Vibrato für die LEAD-Stimme einstellt. (Siehe Seite 55)

② Ein Parameter, das den Flanger- oder Delay-Effekt ändert. (Siehe Seite 66)

START-Schalter: ① Diesen Schalter drücken, um den Rhythmus zu starten. Wird auch für Echtzeit-Schreibeingabe zu R.P.P. oder R.C.P. verwendet und zum Starten der Wiedergabe von C.S.P. oder R.S.P. (Siehe Seite 12, 36, 40, 44, 48)

② Diesen Schalter drücken, um Aufzeichnung oder Wiedergabe mit F.M.P. zu starten. (Siehe Seite 50, 54)

STEP Writing: Eine Methode zur Eingabe von Mustern zu R.P.P. oder R.C.P. durch schrittweise Eingabe des Musters. (Siehe Seite 36, 40)

SUSTAIN: Ein Effekt, der einen Nachklang zu einer Note nach dem Loslassen der Taste hinzufügt. Die Zeitdauer des Nachklangs wird auf dem MULTI MENU eingestellt, und der EIN/AUS-Status wird mit Bedienungsfeldtaste geschaltet. (Siehe Seite 56)

SYMPHONIC: Ein Effekt, der eine Stimme mit einer expandierten Klangwirkung bei Spiel mit mehreren Instrumenten bietet. (Siehe Seite 16)

SYNCHRO START-Schalter: Wenn dieser Schalter eingeschaltet wird, wird der Rhythmus gestartet, sobald das untere Manual oder das Fußregister gedrückt wird. (Siehe Seite 12)

TEMPO-Regler: Zum Einstellen des Rhythmustempos. (Siehe Seite 12)

TEMPO/(DATA)-Display: Außer Tempo, Takten und Taktschlägen des Rhythmus zeigt das Display auch verschiedene Daten des MULTI MENU an. (Siehe Seite 12, 26, 31, 66)

TO CASSETTE-Buchse: Zur Übertragung von Daten auf Cassettenband. (Siehe Seite 21)

TO PACK-Buchse: Zum Übertragen der Electone-Daten auf RAM-Pack diese Taste drücken und gleichzeitig CONFIRM oder COPY drücken. (Siehe Seite 20, 21, 30, 38 und 54)

TO PEDAL-Buchse: Dient zur Eingabe verschiedener Signale von der Pedaleinheit. (Siehe Seite 68)

TOUCH TONE-Sektion: Wenn diese Taste eingeschaltet ist, können Lautstärke und Timbre genau gesteuert werden, entsprechend der Intensität, mit der die Tasten gedrückt werden. (Siehe Seite 57)

TOUCH VIBRATO-Sektion: Wenn diese Taste eingeschaltet ist, kann die Art wie Vibrato angelegt wird, präzise durch Tastendruck und entsprechend der Tastendruckstärke gesteuert werden. (Siehe Seite 57)

TRANSPOSITION: Eine Funktion, die die Gesamtonlage des Electone in Halbschritten hebt oder senkt, bis zu einer halben Oktave in jeder Richtung. (Siehe Seite 61)

TREMOLO: Einer der Effekte, die Stimmen einen drehenden, schwingenden Effekt hinzufügen. Die Rotation erscheint schneller als bei Chorus. (Siehe Seite 16)

TREMOLO SPEED: Eine Funktion, die die Drehgeschwindigkeit des TREMOLO-Effektes einstellt. (Siehe Seite 56)

USER BUTTONS: ① Die Tasten USER 1 und 2 der Sektion RHYTHM liefern die an R.P.P. registrierten Anwenderrhythmen. (Siehe Seite 38)

② Die Tasten USER 1 und 2 von ARPEGGIO CHORD liefern die User Rhythmic Akkorde, die bei R.C.P. registriert werden. (Siehe Seite 41)

USER FILL IN-Schalter: Wenn eingeschaltet, liefert dieser Schalter das User Fill In-Muster, das bei R.P.P. registriert ist. (Siehe Seite 38)

USER VIBRATO: Eine Funktion, die die Weise einstellt, in der Vibrato an die Stimmen LEAD und ORCHESTRAL angelegt wird. (Siehe Seite 55)

USER VOICE-Sektion: Dient zur Registrierung der bearbeiteten Stimmendaten. Die registrierten Stimmen können den Punktasten zugeordnet werden. (Siehe Seite 30)

VARIATION-Taste: ① Diese Taste am REGISTRATION MENU einschalten, um die betreffenden Variationen jeder Registrierung abzurufen. (Siehe Seite 22)

② Diese Taste am RHYTHM MENU einschalten, um Zuordnung der betreffenden Variationsmuster zu ermöglichen. (Siehe Seite 32)

VOICE EDIT-Funktionen: Ermöglicht Bearbeiten und anschließendes Registrieren von Vorgabestimmen. (Siehe Seite 25)

VOICE MENU: Eine Funktion, die es erlaubt, verschiedene Stimmen den Punktasten der Stimmensektion zuzuordnen. (Siehe Seite 23)

VOLUME FINE: Eine Funktion, mit der die Lautstärke bei jeder Stimmensektion fein geregelt werden kann. (Siehe Seite 67)

SINCE 1887



YAMAHA

NIPPON GAKKI CO., LTD. HAMAMATSU, JAPAN