



# Workshop KN 920/1500

## **1. Allgemeine Bedienelemente**

- 1.1. Conductor, Split Point, Sounds anwählen
- 1.2. Rhythmus anwählen, Variationen, Syncro
- 1.3. Music Style-Arranger, One Touch Play
- 1.4. Panel Memory
- 1.5. Digital Reverb, DSP Effekt ,Digital Effekt

## **2. Erweiterte Funktionen**

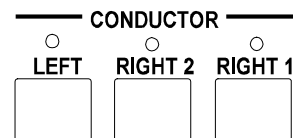
- 2.1. Part Setting, Mixer
- 2.2. Sound Arranger
- 2.3. Composer
- 2.4. Sound Vorschläge

Wörterbuch, Anhang

# 1. Allgemeine Bedienelemente

## 1.1. Conductor, Split-Point, Sounds anwählen

↳ Mit den **Conductor** Tasten kannst Du festlegen, in welchem Tastaturbereich die Sounds klingen sollen.



Ist nur **Right 1** an: Ein Sound über die ganze Tastatur

Ist nur **Right 2** an: Ein Sound über die ganze Tastatur

**Right 1 & Right 2** (gleichzeitig drücken) an: Beide Sounds über die ganze Tastatur

↳ Sobald Du die Taste **Left** drückst, teilt sich die Tastatur in zwei Bereiche (bei F#)

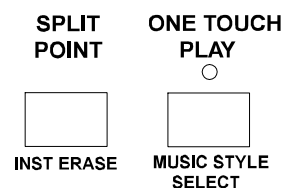
**Right 1 & Left** an: Ein Sound rechts, ein (anderer)Sound links

**Right 2 & Left** an: Ein Sound rechts, ein (anderer)Sound links

**Right 1 & Right 2 & Left** an: Zwei Sounds rechts, ein (dritter)Sound links

↳ Mit der Taste **Split Point** legst Du den Teilungspunkt der Tastatur fest

Sobald Du die Taste **Left** drückst, teilt sich die Tastatur in zwei Bereiche (bei F#). Du kannst aber mit der Taste **Split Point** den Teilungspunkt der Tastatur zwischen **Right 1,2** und **Left** selber festlegen.



Drücke die Taste **Split Point** und halte sie solange gedrückt, bis sich die Anzeige auf dem Bildschirm ändert.

Drücke die Taste **Display Hold**, damit Du in aller Ruhe einen Teilungspunkt festlegen kannst.

Auf dem Bildschirm siehst Du eine Tastatur. Sobald Du eine Taste drückst, ändert sich der **Split Point** in die gewünschten Bereiche.

Drücke die Taste **Exit**, damit Du wieder auf den Hauptbildschirm zurück kommst.

↳Einen Sound kannst Du über die „10er Tastatur“ Tasten anwählen.

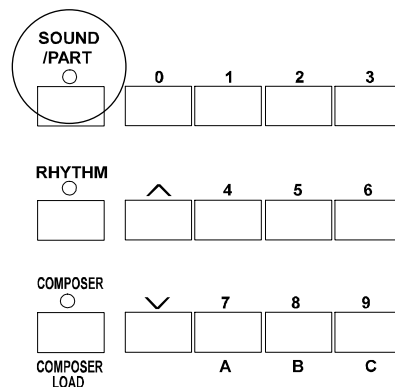
Vergewissere Dich, daß die **Sound /Part** Taste an ist.

Drücke unter **Conductor** die Taste **Right 1**.

Suche Dir aus der Sound Liste einen Sound aus: z.Bsp. **029 - 043 Guitar**

Tippe 029 in die 10er Tstatur.

Mit der oberen Pfeil-Tasten an der 10er Tastatur kannst Du jetzt für **Right 1** zwischen 14 verschiedenen Gitarresounds auswählen.



↳Mit der **Sound/Part** Taste kannst Du festlegen, welchen Sound Du einstellen willst.

Unter Part verstehen wir die drei verschiedenen Klänge, die Du spielen kannst:

**Right 1** und **Right 2**, sowie **Left**.

(Unter Part verstehen wir aber auch die Begleitspuren: Accomp 1,2,3, Bass und Drum)

Drücke die Taste **Sound/Part** so oft, bis **Right 1** im Bildschirm (oben links) steht, und Du kannst über die **10er Tstatur** Tasten einen Sound für **Right 1** einstellen.

Drücke die Taste **Sound/Part** so oft, bis **Right 2** im Bildschirm (oben links) steht, und Du kannst über die **10er Tstatur** Tasten einen Sound für **Right 2** einstellen.

Drücke die Taste **Sound/Part** so oft, bis **Left** im Bildschirm (oben links) steht, und Du kannst über die **10er Tstatur** Tasten einen Sound für **Left** einstellen.

**tipp!** ↳ Hierbei ist es egal, ob dieser Part auch über die **Conductor** Tasten „aktiv“ ist. Bei **Right 1** und **2** brauchst Du nicht über die **Sound/Part** Taste zu gehen, wenn Du direkt auf **Right 1** oder **2** drückst.

## 1.2. Rhythmus anwählen, Variationen, Syncro

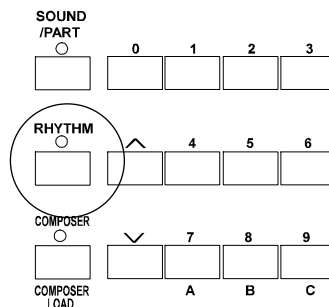
↳ Einen Rhythmus kannst Du über die „*Rhythm*“ Tasten anwählen.

**Hier funktioniert alles genauso wie beim Sound anwählen.**

Vergewissere Dich, daß die Taste **Rhythm** an ist.

Suche Dir aus der Rhythm Liste einen Rhythmus aus: z.Bsp. **069 - 080 Swing & Jazz**  
Tippe 069 in die **10er Tastatur**.

Mit der oberen Pfeil-Tasten an der **10er Tastatur** kannst Du jetzt zwischen 11 verschiedenen Swing-Rhythmen auswählen.



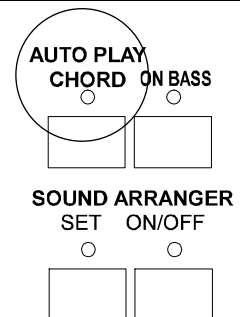
↳ Damit die „Begleitband“ mitspielt, mußt du die Taste **Auto Play Chord** drücken.

Sobald Du die **Auto Play Chord** Taste drückst, ändert sich der Bildschirm.

Drücke die Taste **Display Hold**, damit Du in aller Ruhe auswählen kannst.

Du hast drei Möglichkeiten mit dem **Auto Play Chord** zu spielen:

- One Finger:** Einfingerautomatik (seperate Akkordtabelle notwendig)
- Fingered:** Gegriffene Akkorde
- Pianist:** Die Akkorde werden über den ganzen Tastaturbereich erkannt



**ACHTUNG!** Bei der **Pianist** und **One Finger** Einstellung ist kein Split möglich! Sobald Du eines von Beiden einstellst erlischt im **Conductor** die Taste **Left!!**

↳ Außerdem kannst Du festlegen, ob Du **Memory** einschaltest.

**Memory on:** Die gespielten Akkorde „spielen“ solange weiter, bis Du einen neuen Akkord spielst, auch dann, wenn Du die Hand von der Tastatur nimmst!

**Memory off:** Die gespielten Akkorde „spielen“ solange weiter, bis Du die Hand von der Tastatur nimmst! (**ACHTUNG!** die Syncro Taste wird zur Break Taste! (siehe unten))

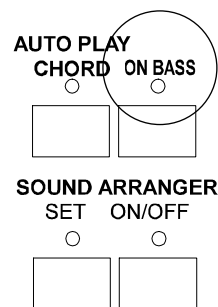
↳ Interessanter spielen mit der **On Bass** Funktion.

**On Bass „on“:** Der Bass richtet sich nach den Umkehrungen, die Du greifst.

Spielst Du den C-Dur Akkord mit den Tönen **g-c-e**, dann spielt der Bass den Ton **g** !

Spielst Du den C-Dur Akkord mit den Tönen **e-c-g** dann spielt der Bass den Ton **e** !

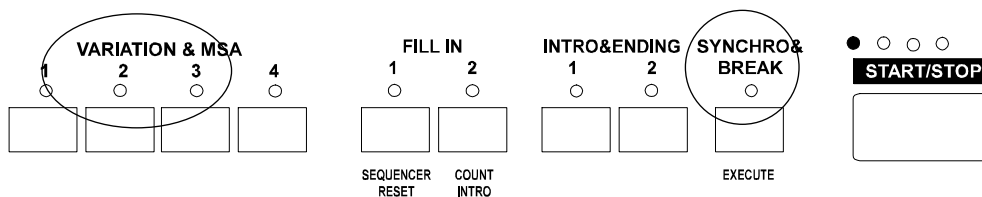
Du hast somit die Möglichkeit interessante Akkorde zu spielen.



**ACHTUNG!** Der Bass bleibt auf dem tiefsten Ton „stehen“. Einen Walking Bass, wie er z.Bsp. im Jazz gespielt wird, wird dann nur bei Akkorden gespielt, die in Grundstellung gespielt werden!

**On Bass „off“:** „Normaleinstellung“. Der Bass beginnt beim ersten Takt auf der ersten Zählzeit immer mit dem Grundton!

↳ Damit deine „Begleitband“ nicht immer denselben Bossanova spielt, gibt es die vier **Variation**-Tasten.



Drücke eine der vier **Variation** Tasten, und der Bossanova verändert sich ein wenig. Die Variation 1 ist immer der Schwächste, Variation 4 immer der Stärkste.

**tipp!** ↳ Jeder der 128 Rhythmen hat vier verschiedene Stärken

↳ Mit der Taste **Syncro** erreichst Du, daß der Rhythmus gleichzeitig mit Dir beginnt.

Drücke **Syncro**. Die Taste Start fängt an zu blinken.

Sobald Du mit der linken Hand eine Taste berührst, fängt der Rhythmus an zu spielen.

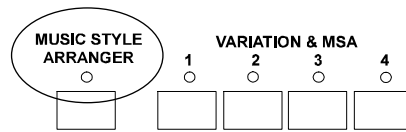
Die Syncro Taste geht wieder aus, sobald Du angefangen hast.

Hast Du im **Auto Play Chord** das **Memory** auf „off“ stehen, wird die **Syncro** Taste zur **Break** Taste! Die Begleitautomatik beginnt, sobald Du einen Akkord spielst (wie bei Synco), wenn Du die linke Hand wegnimmst, hört die Begleitautomatik auf zu spielen, beginnt aber wieder gleichzeitig mit Dir.

**tipp!** ↳ Die „**Break**“ Taste bleibt die ganze Zeit an! Wenn Du sie während dem Spielen aus machst, und dann die linke Hand von der Tastatur nimmst, spielen die Begleitinstrumente (Accomp 1 bis 3 und der Bass) nicht mehr, das Schlagzeug spielt jedoch weiter!

## 1.3. Music Style Arranger, One Touch Play

↳ Die Taste **Music Style Arranger** hat folgende Funktionen:



Wenn Du mit **Auto Play Chord** spielst und während dem Spielen **Fill 2** drückst, wechselt der Rhythmus automatisch zur nächsten Variation z.B. von Variation 1 nach Variation 2.

Wenn Du **Fill 1** drückst wechselt die Rhythmus Variation in die andere Richtung, also Variation 3 nach Variation 2.

↳ Du kannst den **Music Style Arranger** umstellen...

... und festlegen, was wechseln soll, wenn Du **Fill 1** oder **Fill 2** drückst.

Drücke die Taste **Music Style Arranger**, halte sie so lange gedrückt, bis sich im Bildschirm etwas ändert, und drücke dann die Taste **Display Hold**.

Im Bildschirm steht jetzt „**Rhythm**“ oder „**Sound & Rhythm**“ oder „**Panel Memory**“

Drücke auf die Taste unter dem Bildschirm auf der der Pfeil im Bildschirm zeigt. (Left)

Drücke auf die obere oder untere der **Left** Tasten, und eine der drei Anzeigen erscheint.

- Wenn **Rhythm** eingestellt ist:  
Wenn Du **Fill 1** oder **Fill 2** drückst wechselt nur die Rhythmus Variation in die ein oder andere andere Richtung. (wie oben beschrieben)
- Wenn **Sound & Rhythm** eingestellt ist:  
Wenn Du **Fill 1** oder **Fill 2** drückst wechselt nicht nur die Rhythmus Variation, sondern auch voreingestellte Sounds und Einstellungen, passend zu dem jeweiligen Rhythmus, werden automatisch eingestellt.

**tipp!** ↳ Du kannst Dir hier sehr gute Anregungen für Klangkombinationen holen!

**Die Sounds ändern sich auch, wenn Du direkt eine der Variationen drückst.**

**Zudem wird auch ein passendes Tempo eingestellt! Wenn Du also unsicher bist, wie schnell man z.B. einen Rhumba spielt, und welche Sounds sich am besten eignen, hilft Dir der Music Style Arranger.**

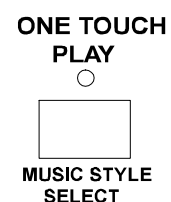
- Wenn **Panel Memory** eingestellt ist:  
Wenn Du **Fill 1** oder **Fill 2** drückst wechselt nicht nur die Rhythmus Variation, sondern auch die Panel Memorys auf Bank A (leider nur!) von 1 bis 4. Also parallel mit der Variation.

↳ Drücke **One Touch Play** und ...

... halte die Taste so lange gedrückt, bis sich im Display etwas ändert.

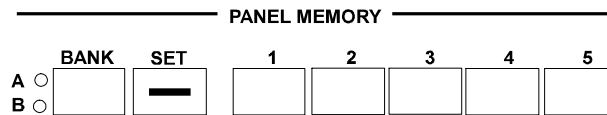
Jetzt stellt sich automatisch alles so ein, als hättest Du im **Music Style Arranger** Sound & Rhythm eingestellt und die Variation 2 gedrückt.

Übrigens unabhängig davon, ob der **Music Style Arranger** auf **Rhythm**, **Sound & Rhythm** oder **Panel Memory** eingestellt ist!



## 1.4. Panel-Memory

↳ Die *Panel Memory* Tasten haben folgende Funktionen:



Mit den *Panel Memory* Tasten hast Du die Möglichkeit alle Einstellungen, die Du gemacht hast zu speichern!

Drücke die Taste *Set* und halte sie fest. Drücke jetzt eine der acht *Panel Memory* Tasten. Sobald Du beide Tasten wieder losläßt sind Deine Einstellungen gespeichert!

### ↳ Normal und Expand Speicher

Du kannst festlegen, was auf den *Panel Memory* Speicherplätzen von Deinen Einstellungen gespeichert werden soll!

Drücke die Taste *Panel Memory*, halte sie so lange gedrückt, bis sich im Bildschirm etwas ändert, und drücke dann die Taste *Display Hold*.

Im Bildschirm steht jetzt „Normal“ oder „Expand“.

- Wenn **Normal** eingestellt ist, dann wird auf den Speicherplätzen folgendes gespeichert:
  1. Die Conductor Stellung, d.h. welche der drei Parts (**Right 1, Right 2 und Left**) „aktiv“ also an sind.
  2. Die Sounds, die Du den Parts zugewiesen hast.
  3. Die Effekte, die Du den Parts zugewiesen hast.
  4. Einstellungen, die Du im **Sound Part Setting** vorgenommen hast.
  5. Alle Lautstärke Einstellungen.
- Wenn **Expand** eingestellt ist:

Drücke auf die Taste neben **Expand**, und dann die **Page** Taste.  
Im Expand Mode kannst Du genau festlegen, was auf den *Panel Memory* gespeichert werden soll, und was nicht.

Willst Du z.Bsp., daß beim Umschalten auf einen anderen *Panel Memory* Platz auch das Tempo und der Rhythmus umgeschaltet werden, dann müssen die beiden Schalter auf „on“ stehen. Du hast im Expand Modus eine Vielzahl von Möglichkeiten, um Deine Einstellungen zu speichern. Welche Einstellungen richtig oder wichtig sind, richtet sich allerdings immer nach dem Titel, den Du spielst.

## Tipps & Tricks im Umgang mit den PM's

### **tipp!** 🗨️ **Du hast den Komfort eines Disketten Laufwerkes! Das solltest Du ausnutzen!**

Speichere immer alle Einstellungen, die Du für einen Titel vorgenommen hast zunächst auf den PM's und diese schließlich auf eine Diskette! Das hat nicht nur den Vorteil, daß Du „Ordnung“ in Dein Repertoire bringst, sondern daß Du sofort mit dem Spielen beginnen kannst, ohne vorher „stundenlang“ nach Sounds zu suchen, und zu programmieren.

### **tipp!** 🗨️ **Wenn Du einen passenden Rhythmus, und einen (!) guten Sound gefunden hast:**

- stelle zunächst die Lautstärken ein,
- stelle das **Digital Reverb** (siehe unten) ein und Speichere gleich auf mehreren (PM 1-4) PM's.
- suche dann nach weiteren guten Sounds und speichere drüber. Feinabstimmungen kannst Du auch nachträglich machen.

1. Die Lautstärkenverhältnisse sollten sich bei einem Titel nicht „extrem“ verändern.
2. Bass und Schlagzeug sollten ungefähr gleiches Niveau haben.
3. Was sich auf keinen Fall ändern „darf“ ist die Hall Einstellung. Zwar kann man die Hall Lautstärke (Volume) verändern, nicht aber den Hall Typ! Es wäre sonst, als spielte Deine Band einmal in einem großen Konzertsaal, und plötzlich in einem gedämmten Übungsraum.

### **tipp!** 🗨️ **Wenn Du den Rhythmus & das Tempo mitspeicherst:**

- stelle zunächst den entsprechenden Rhythmus ein, und speichere ein und dieselbe Einstellung auf PM 1 bis 4!
- Drücke jetzt auf PM 2, stelle Variation 2 ein, drücke **Set** und PM 2.
- Drücke auf PM 3, stelle Variation 3 ein, drücke **Set** und PM 3 u.s.w.

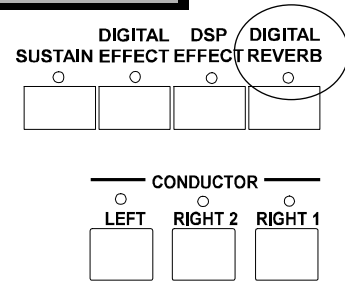
Die PM's speichern nicht nur den Rhythmus, sondern auch die Variation! Auch wenn vorher der Normal Modus eingestellt war, haben sich die PM's „gemerkt“ welcher Rhythmus und welches Tempo beim Speichern eingestellt war. Du erleichterst Dir mit diesem Vorgang also das ständige, erneute Anwählen des Rhythmus, und das Einstellen der Geschwindigkeit!

### **tipp!** 🗨️ **Mache Dir eine „Standard“ Panel Memory Bank.**

- Speichere Dir deine absoluten Liebessounds auf eine (oder mehrere) Bank.
- Speichere Dir einige Einstellungen, die für das Üben notwendig sind.
- Benutze für jeden Notenband separate Disketten, auch wenn einige Disketten nur halbvoll bleiben.
- Beschrifte jede Diskette!



## 1.5. Digital-Reverb, DSP-Effekt ,Digital Effekt



### ↳ Das **Digital Reverb**

Der Hall ist wohl der wichtigste Effekt, der eigentlich immer eingeschaltet sein sollte. Machst Du das **Digital Reverb** aus, dann klingt alles ganz „trocken“. Das **Digital Reverb** simuliert einen Raum in dem Du spielst. Du kannst festlegen, in was für einen Raum Deine „Band“ spielt, denn die Hall Einstellungen wirken sich auf das gesamte Instrument aus!!

- Drücke die Taste **Digital Reverb**, halte sie so lange gedrückt, bis sich im Bildschirm etwas ändert.  
Mit dem Schalter **Prog (Transpose Tasten)** kannst Du festlegen, in welchen Raum Du spielen willst.
- Drücke auf die Prog-Tasten auf und ab, damit Du siehst wie groß die Auswahl ist. Spiele jeweils ein paar Töne, damit Du merkst, was sich ändert.

Hier einige Beispiele, wofür sich welcher Hall eignet:

ROOM HALL	Hier wird der Raum eines kleinen Zimmers simuliert. <b>Gut geeignet für:</b> Hard Rock; Jazz-Combo oder Klassik
PLATE REVERB	Hier wird ein Hall „alter“ Hall-Effektgeräte simuliert. <b>Gut geeignet für:</b> Oldies, Evergreens, Dixie, Big Band
CONCERT REV.	Der Hall eines Konzertsaaes wird simuliert. <b>Gut geeignet für:</b> Klassik-Ensemble, Rock & Pop
DARK REVERB	Gibt einen höhenarmen Raumklang wieder, der „Dunkelheit“ assoziiert. <b>Gut geeignet für:</b> Pop Balladen (8 & 16 Beat)
BRIGHT REVERB	Gibt einen bassarmen Raumklang wieder, und wirkt dadurch heller. <b>Gut geeignet für:</b> Volksmusik, Traditionells, Klassik
WAVE REVERB	Gibt einen „wellenförmigen“ Raumklang wieder. <b>Gut geeignet für:</b> sphärische Musik, Rock Balladen

Für welchen Hall Du Dich bei welchem Lied entscheidest, ist reine Geschmackssache! Auf jeden Fall solltest Du Dir bei jedem Titel Gedanken darüber machen, welchen Hall Typ Du nimmst.

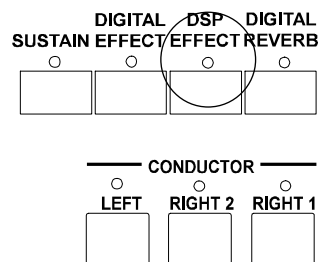
Du kannst den jeweiligen Hall individuell verändern:

- **Reverb Time:** Hiermit veränderst Du die Hall-Zeit, in der der Sound verklingt.  
Grundsätzlich gilt: **Langsames Lied = große Hall-Zeit (möglich!)**  
**Schnelle Lieder = wenig Hall-Zeit (sinnvoll!)**
- **Pre Delay:** Bestimmt die Zeit, wann der Hall beginnt, nachdem Du den Sound angespielt hast.
- **High Damp Gain:** Hiermit kannst Du Höhenanteile herausnehmen, wenn der Sound zu „spitz“ klingt
- **ER. Level:** Hiermit veränderst Du die Stärke der Reflektionen des Halls.
- **Volume:** Hiermit veränderst Du die Lautstärke des Halls.

## ↳ Der DSP Effect

Auch der **DSP** gehört zu den wichtigen Effekten, an dem Du Dich immer wieder versuchen solltest, um Deinen Sound zu verbessern, und um Deinen Vortrag interessant zu gestalten.

Der **DSP** wirkt sich nur bei den Parts aus, bei dem er eingeschaltet ist!



Allerdings gilt für alle Parts immer derselbe **DSP** Effekt, man kann also keine verschiedenen **DSP** Effekte zur gleichen Zeit benutzen, sondern nur einen, den man für jeden Part hinzuschalten kann! Hier einige Möglichkeiten und Auswirkungen des **DSP** Effekts:

- |              |                                                                                                                                                                                                    |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CHORUS       | Der Sound wirkt, wie durch eine Röhre geschleudert, und wird somit „angedickt.“<br><b>Gut geeignet für:</b> E-Piano; E-Guitar; Ac. Guitar, Synth                                                   |
| FLANGER      | Ähnlich dem Chorus, nur extremer.<br><b>Gut geeignet für:</b> typischer E-Guitar Effekt                                                                                                            |
| SINGLE DELAY | Echo Effekt. Sehr interessant für Solo-Instrumente, die zu „dünn“ wirken. Durch das Echo wird der Sound quasi verdoppelt.<br><b>Gut geeignet für:</b> Flöten, Sax, Guitars; Synth Leads; Bläser    |
| DISTORTION   | Verzerrer. Ein „Muß“ im Hard Rock!<br><b>Gut geeignet für:</b> typischer E-Guitar und Organ Effekt.                                                                                                |
| EXCITER      | Hebt die Frequenzen des Sounds an. Der Sound wird brillanter, aber auch „spitzer“ und aggressiver, daher für fast alle Solo Sounds geeignet.<br><b>Gut geeignet für:</b> Trumpet, Ac. Guitars, Sax |
| AUTO WAH     | Typischer Solo Effekt, interessant für alle Sounds<br><b>Gut geeignet für:</b> unbedingt alles Mögliche ausprobieren!!                                                                             |
| ROTARY       | Typischer Jazz Organ Effekt<br><b>Gut geeignet für:</b> Organ, Drawbar, auch ein E-Piano wird zur Organ!!                                                                                          |

Du hast sehr reichhaltige Möglichkeiten, Deinen Sound zu verbessern. Probieren geht über studieren. Wenn Dir eine Einstellung besonders gut gefällt, vergiß nicht, sie Dir zu notieren! Jeder Effekt hat andere Einstellparameter, weil er den Sound unterschiedlich beeinflusst. Nur eines haben alle gemeinsam: Die Lautstärke, in der der Effekt beigemischt wird, findest Du immer unter **VOLUME!!**

## ↳ Der Digital Effect

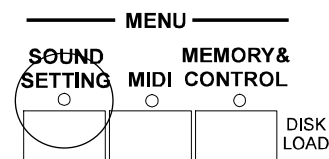
Anders als das **Digital Reverb** und der **DSP** Effekt, gehört der **Digital Effekt** quasi zu jedem Einzel-Sound individuell dazu. D.h. daß jeder Sound bereits über eine dazugehörige passende Effekteinstellung verfügt! Bei einigen Sounds ist der **Digital Effekt** bereits eingeschaltet, bei anderen nicht.

**tipp!** 🗨️ **Bevor Du einen Sound mit dem DSP Effekt belegst, probier zunächst, was passiert, wenn der Digital Effekt eingeschaltet ist. Auch hier kann der Sound bereits mit einem Delay oder Chorus ausgestattet sein!**

Auch der **Digital Effekt** läßt sich verändern. Allerdings nur im **Sound Edit** Programm!!

## 2. Erweiterte Funktionen

### 2.1. Sound Setting



Drücke die **Sound Setting** Taste. Auch hier hast Du mehrere Seiten.  
Drücke die Taste unter **Part Setting**.

Im **Part Setting** hast Du alle Einstellmöglichkeiten für „einen“ Part auf einen Blick.  
Auch hier kommst Du wieder mit den Prog Tasten (Transpose) zu den einzelnen Parts.  
Diese **Part Setting** Seite ist die wichtigste Seite, um Deinen Gesamtsound zu optimieren.

VOLUME	Die Lautstärke. Wie im Hauptbildschirm!
PAN	Panorama. Du kannst beeinflussen, ob der Sound mehr aus der rechten oder linken Box kommt.
REV. DEPTH	Der Hallanteil. Der Anteil den der <u>Part</u> vom Gesamthall bekommen soll.
DSP EFFEKT	Der DSP-Anteil. Der Anteil den der <u>Part</u> vom Gesamt-DSP bekommen soll.
DIG. EFFEKT	An oder Aus
SUS LENGTH	Nachklingzeit des Sustain Pedals.
KEY SHIFT	Du kannst den Part eine Oktave nach oben oder unten klingen lassen.
TUNING	Du kannst den Part verstimmen.
P. BEND	Du kannst festlegen, über wieviel Töne unterschied der Pitch Bend reagiert.
GLIDE PEDAL	Du kannst ein zweites Pedal anschließen um den Sound „gleiten“ lassen.
SUST. PEDAL	Sustain Pedal an oder aus.
KEY SCALING	Du kannst eine andere Scalierung vornehmen

Alles was Du hier ein- oder umstellst, wirkt sich auf den jeweiligen Part aus, egal welchen Sound Du anwählst.

**tipp!**  Vergiß nicht, die Einstellungen auf einen PM zu speichern! Du kannst auch PM's speichern, ohne in den Hauptbildschirm zurück zu gehen.

Die Parts 4 bis 16 sind nur in Verbindung mit dem Sequenzer und Techni-Chord interessant!

Part Select: Chord ist der Sound, der mitspielt, wenn du **Auto Play Chord** an hast, aber den Rhythmus nicht startest. Hier kannst Du den Sound und andere Dinge eingeschränkt ändern. Dasselbe gilt eine Seite weiter für den R.Bass.

Bei Accomp 1,2,3 Bass und Drums kann man (leider) nur Volume und den Hallanteil ändern.

## 2.2. Sound Arranger

Du hast 128 verschiedene Begleit-Rhythmen. Diese Rhythmen zeichnen sich zum einen dadurch aus, wie sie eingespielt sind, zum anderen mit welchen Sounds sie eingespielt sind.

Wie der Rhythmus eingespielt ist, kannst Du nur verändern, indem Du ihn in den Composer kopierst. Hier wird der Rhythmus dann als „eigener“, selbstgemachter Rhythmus verstanden, den man nach belieben verändern kann und auf einer Diskette speichern muß!

Mit welchen Sounds der Begleit-Rhythmus Accomp 1,2,3, Bass und die Drums spielen, kannst Du aber individuell für alle 128 Rhythmen festlegen!

Bereits jetzt sei gesagt, daß der „original“ Sound auch nach dem Verändern immer noch zur Verfügung steht.

- Wähle z.Bsp. den Rhythmus **#001 8 Beat Standard**.
- Drücke die Taste **Set** unter **Sound Arranger** und der Bildschirm wechselt in das Menü.


Auf der linken Seite steht der Part, den Du verändern kannst.

- Wähle z.Bsp. Accomp 1.

In der zweiten Spalte steht der Name des Sounds, mit dem Accomp 1 spielt.

Du kannst jetzt Accomp 1 mit allen zur Verfügung stehenden Sound spielen lassen.

Auf diese Weise kannst Du alle fünf Parts mit einem anderen Sound belegen.

**tipp!**  **Laß die Begleitautomatik während dem Ändern laufen, dann hörst Du die Veränderungen sofort! Damit Du eine bessere Klangkontrolle für den einzelnen Part hast, empfiehlt es sich, die anderen Parts zu „muten“! Auch hier gilt: Probieren geht...**


Wenn Du mit dem Ergebnis zufrieden bist, drücke die Taste **Set**.

Die Taste **On/Off** bleibt dann an.

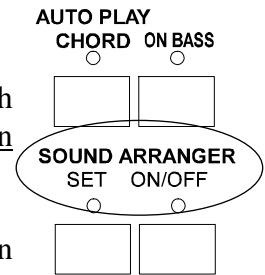
- Ist die **On/Off** Taste an, spielt der Begleit-Rhythmus mit den Sounds, die Du festgelegt hast.
- Ist die **On/Off** Taste aus, spielt der Begleit-Rhythmus mit der Originalbelegung.

Wenn Du jetzt zu einen anderen Rhythmus wechselst „merkt“ sich das Keyboard, ob die **On/Off** Taste für diesen Begleit-Rhythmus an oder aus war!

Du hast also die Möglichkeit, die Rhythmen, die dir nur mit Deiner Sound Belegung gefallen für „alle Zeiten“ so spielen zu lassen.

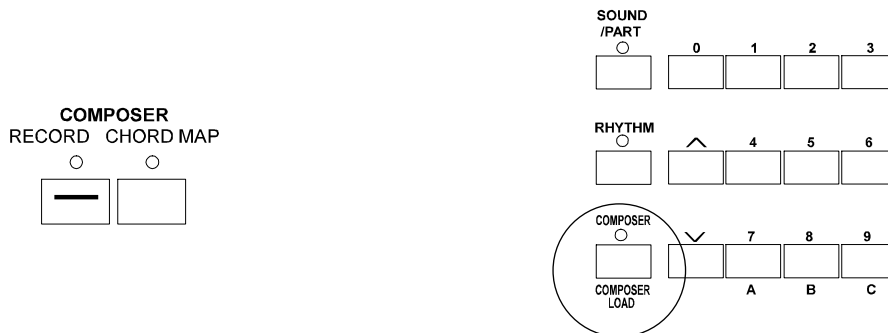
**tipp!**  **Im Sound Arranger sind bereits vom Werk aus alternativen vorgegeben. Höre Dir diese vorher an, bevor Du Deine eigenen Vorstellungen verwirklichst!**

**ACHTUNG!** Wenn Du Dein Instrument unter „Performance“ initialisierst, werden die Einstellungen im **Sound Arranger** gelöscht. Wenn Du aber das Instrument ausmachst, oder transportierst bleiben die Einstellungen erhalten!



## 2.3. Composer

↳ Mit dem *Composer* kannst Du eigene Begleitrhythmen erstellen.



Im *Composer* kannst Du drei eigene Rhythmen mit jeweils vier Variationen erstellen. Das heißt, Du hast die Möglichkeit, einen Begleitrhythmus zu erstellen, der „genau“ auf den Titel passt, den Du spielen willst. Um dabei wirklich gute Ergebnisse zu erzielen, bedarf es allerdings sehr viel Übung und Erfahrung. Die einfachste Variante mit dem *Composer* zum gewünschten Erfolg zu gelangen, ist, einen vorhandenen Rhythmus in den *Composer* zu kopieren, und diesen zu verändern.

Drücke auf *Composer* an der **10er Tastatur**. Unter der 7 8 9 steht A B C. Damit sind die drei *Composer* Plätze gemeint, diese sind jetzt „aktiv“. Auf den *Composer* Plätzen sind bereits vom Werk aus Rhythmen eingespielt, die Du überschreiben kannst.

Suche Dir zunächst einen Rhythmus aus, der am ehesten für Deinen Titel in Frage kommt.  
z.Bsp. **#005 8 Beat Pop**.

Drücke auf *Composer/Record* und der Bildschirm wechselt in das *Composer* Menü.  
Drücke auf der Taste unter *Copy* und der Bildschirm wechselt auf die Page 1 im Copy Menü.  
Im Bildschirm steht jetzt die Nummer des Rhythmus, den Du vorher ausgewählt hast (# 005). Du hast jetzt immer noch die Möglichkeit einen anderen Rhythmus anzuwählen., allerdings zeigt der Bildschirm nur noch die Nummer des Rhythmus an, und nicht mehr seinen Namen.

Du kannst jetzt auswählen, welchen Teil des Rhythmus #005 Du kopieren möchtest:  
Variation 1 bis 4; Intro 1 oder 2; Ending 1 oder 2  
Sowie die Fill in der Variationen. Z.Bsp. von der **Variation 3** der **Fill 2 = V3F2**

Auf der Page 2 des Copy Menü´s kannst Du bestimmen „wohin“ Du den Teil, den Du ausgewählt hast kopieren möchtest.

**tipp!** 🗨️ Du hast also auch die Möglichkeit beim kopieren die Variationen zu vertauschen. z.Bsp. Variation 3 nach A-Vari 1; oder V3F2 nach Fill 1

**ACHTUNG!** Leider stehen Dir im *Composer* „nur“ Fill 1 & 2 zur Verfügung. Bei den Werksrhythmen hat, wie Du weißt, jede(!) Variation zwei verschiedene Fill in. Höre Dir also bevor Du einen Fill kopierst alle (acht!) Fills an, um den passenden zu finden.

**tip!**☞ Damit Du später nicht ständig überlegen mußt, welchen Rhythmus Du schon kopiert hast und welchen nicht, empfehle ich bereits alle Teile zu kopieren. Außerdem stehen Dir dann auch gleich die passenden Sounds (siehe unten) zur Verfügung.

Kopiere also: **P1 COPY FROM**

#005 VARI 1 nach A- VARI 1	INTR 1 nach A-INTR 1	???? nach FILL 1
#005 VARI 2 nach A- VARI 2	INTR 2 nach A-INTR 2	???? nach FILL 2
#005 VARI 3 nach A- VARI 3	ENDG 1 nach A- ENDG 1	
#005 VARI 4 nach A- VARI 4	ENDG 2 nach A- ENDG 2	

Somit hast Du auf dem *Composer* Platz A den kompletten Rhythmus **#005 8 Beat Pop**.

Drücke **Exit**, und Du kommst wieder in das **Composer Rec** Menü.

Drücke unter **A**, dann unter **OK**, und das Verändern des Rhythmus kann beginnen!

Aus diesen Parts besteht der Composer. Wähle einen Part und drücke unter:

**DRUMS    ACCOMP3    ACCOMP2    ACCOMP1    BASS**

Der Rhythmus fängt an zu spielen. Du kannst den Part jetzt bearbeiten, löschen (**Clr**), was neues einspielen, oder noch mehr dazuspielen!

**tip!**☞ Sobald Du einen der Parts ausgewählt hast, kannst Du über die *10er Tastatur* den Sound für diesen Part festlegen. Gehe hierbei am besten mit den Pfeil Tasten der *10er Tastatur* weiter, dann wird der Sound Name angezeigt! Auch beim Bass stehen Dir alle Sounds zur Verfügung! Bei **DRUMS** kannst Du allerdings „nur“ zwischen den Drum Sets **#189 bis #200** wählen.

Du hast also die Möglichkeit den Rhythmus nur mit unterschiedlichen Sounds spielen zu lassen, genau wie beim *Sound Arranger*!!

☞ Beim einspielen kann es von großer Hilfe sein, wenn Du die Funktion **Qtz** benutzt.

Qtz (= quantisieren) heißt, daß der **Composer** beim Einspielen nur die Notenwerte zulässt, die Du im **Qtz** eingestellt hast.

Durch das Quantisieren kannst Du Deine „Ungenauigkeit“ beim einspielen ausgleichen! Wenn Deine HiHat z.Bsp. achte Noten spielt, und Du auf Qtz = 8 stellst, dann kann Dein Einspielen ruhig etwas „wackeln“, das Ergebnis wird besser sein.

Wann und wie hoch Du quantisierst hängt immer von dem ab, was Du einspielst!

ACHTUNG! Hast Du z.Bsp. Qtz = 8 eingestellt, dann kannst Du maximal achte Noten einspielen. Sechzehntel rückt der Composer automatisch auf die achte Zählzeit, der Ton wird doppelt erklingen.

☞ Die einzelnen Schlagzeuginstrumente kannst Du auch einzeln löschen.

Drücke die Taste **INST ERASE** (=Split Point) sowie **Syncro**, halte **INST ERASE** gedrückt und halte die Taste mit dem Schlagzeuginstrument, daß Du herauslöschen willst, einen ganzen „Durchgang“ fest.

## 2.4. Sound Vorschläge

### ↳ Welche Sounds für die **RECHTE HAND** ?

Grundsätzlich kann man natürlich alle 240 Sounds als Melodie Stimme benutzen. Entscheidend ist immer das Lied, daß man spielt, und der persönliche Geschmack.

Spielst Du ein Lied durchgängig **einstimmig**, also nur einen Melodieton, dann kommen typische Soloinstrumente in Frage:

#### **Right 1**

<b>REED</b>	Saxophone, Klarinette, Harmonica, Oboe
<b>BRASS</b>	Trumpet, Horn, Flugel Horn, Trombone
<b>FLUTE</b>	Jazz Flute, Pan Flute etc.
<b>SYNTH LEAD</b>	fast alle

Oft klingen aber diese Instrumente zu „dünn“. Hier kann man Abhilfe schaffen in dem man diese Sounds unter **Right 2** mit einem zweiten Sound vermischt.

Dazu eignen sich z.Bsp.:

#### **Right 2**

<b>STRINGS</b>	Strings, SlowStrings, Pizzicato Strings, SynthStrings
<b>VOVAL</b>	Vocal Ah, Vocal Oh, Humming
<b>SYNTH PAD</b>	MlwEnsemble, StarTheme, Atmosphere, Fantasia, Dream, Mist etc.

**tipp!** Zum „optimalen“ Ergebnis gehört beim Mischen von Sounds auch das Lautstärkeverhältnis und die Panorama-Einstellung von **Right 1** und **Right 2**.

ACHTUNG! Spielst Du einen Solosound, dann solltest Du auch beim einstimmigen Spielen bleiben. Es wird unnatürlich klingen, wenn plötzlich zwei oder drei Saxophone spielen!

### ↳ Welche Sound für die **LINKE HAND** ?

Bei den Sounds für **Left** kommt es auch darauf an, wie Du die linke Hand spielst.

Wenn Du „**rhythmisiert**“ oder „**melodiös**“ spielst, eignen sich z.Bsp. folgende Sounds:

#### **Left**

<b>PIANO</b>	Piano, MidiGrand, E-Piano, Modern E.P.1&2, SynthClavi
<b>GUITAR</b>	ClassicGtr, FolkGuitar, 12StringGtr, JazzGuitar, MellowSolid
<b>SPEC PERC</b>	Banjo, Mandolin
<b>ORGAN</b>	JazzOrgan, JazzDrawbars, 16' & 1', RockOrgan

Wenn Du einen „**Klangteppich**“ legst solltest Du eventuell **Left Hold** anmachen (*Sound Setting* Page 4), dann hast Du außerdem die linke Hand „frei“ zum schalten, und für den Pitch Bend.

**tipp!** Hier eignen sich alle Sounds, die auch als Mischsound unter **Right 2** stehen. Zusätzlich kommen auch **ORGAN** und **BRASS** Sounds in Frage. Allerdings solltest Du darauf achten, daß Du dann verschiedene Sounds für **Right 2** und **Left** wählst.

## Wörterbuch

<b>Auto Play Chord</b>	<b>Begleitautomatik (automatisch spielender Akkord)</b>
<b>Bank</b>	<b>Speicher Bank, Reihe</b>
<b>Break</b>	<b>unterbrechen</b>
<b>Conductor</b>	<b>Tastaturbereich festlegen; (wörtlich:dirigieren)</b>
<b>Composer</b>	<b>eigene Rhythmen erstellen (wörtlich: „komponierer“)</b>
<b>Digit.Effekt</b>	<b>zusätzlicher Effekt</b>
<b>Digital Reverb</b>	<b>Hall</b>
<b>Display Hold</b>	<b>Bildschirm halten</b>
<b>DSP</b>	<b>verschiedene einstellbare Effekte</b>
<b>Exit</b>	<b>„Ausgang“ (Bildschirm verlassen)</b>
<b>Expand</b>	<b>Erweiterung</b>
<b>Fill</b>	<b>füllen, ausfüllen, Überleitung</b>
<b>Fingered</b>	<b>gegriffene Akkorde</b>
<b>Left</b>	<b>links</b>
<b>Memory</b>	<b>behalten, festhalten</b>
<b>Music Style Arr.</b>	<b>Musik Stil Arrangeur</b>
<b>On Bass</b>	<b>auf den Bass (tiefsten Ton) bezogen</b>
<b>One Finger</b>	<b>Einfingerautomatik</b>
<b>One Touch Play</b>	<b>einmal drücken und spielen</b>
<b>Page</b>	<b>Seite</b>
<b>Panel Memory</b>	<b>Speicher Tasten</b>
<b>Part Select</b>	<b>einen Teil auswählen</b>
<b>Rec</b>	<b>Record = Aufnahme</b>
<b>Rhythm</b>	<b>Rhythmus (Schlagzeugbegleitung)</b>
<b>Right</b>	<b>rechts</b>
<b>Set</b>	<b>speichern</b>
<b>Sound (Group)</b>	<b>Klang (Gruppe)</b>
<b>Sound Edit</b>	<b>Klang Editor (edit = verändern)</b>
<b>Split-Point</b>	<b>Teilungspunkt</b>
<b>Syncro</b>	<b>syncron (zur gleichen Zeit)</b>
<b>Variation</b>	<b>leichte Veränderungen der Rhythmen</b>
<b>Quantize</b>	<b>quantisieren</b>