



Workshop

KN 5000

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 , Digital Effekt, Accoustic Illusion**

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

WÖRTERBUCH

Sound (Group)	Klang (Gruppe)
Page	Seite
Display Hold	Bildschirm halten
Exit	„Ausgang“ (Bildschirm verlassen)
Conductor	Tastaturbereich festlegen; dirigieren
Part Select	einen Teil auswählen
Right	rechts
Left	links
Split-Point	Teilungspunkt

☞ Einen Sound kannst Du über die „*Sound Group*“ Tasten anwählen.

Drücke z.Bsp. auf die Taste *Guitar*. Der Bildschirm wechselt in die Guitar-Gruppe.
Drücke die Taste *Display Hold*, damit Du in aller Ruhe den Sound auswählen kannst.
Drücke die Taste *Page*, damit Du auf die zweite Seite der Guitar-Gruppe kommst.

Mit den Tasten rechts und links neben dem Bildschirm kannst Du jetzt Deinen gewünschten Sound auswählen. z.Bsp. „Jazz Guitar 2“.
Drücke die Taste *Exit*, damit Du wieder auf den Hauptbildschirm zurück kommst.

☞ Mit den *Conductor* Tasten kannst Du festlegen, in welchem Tastatur-bereich 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 !

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 den *Part Select* Tasten 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 **Right 1** unter *Part Select*, und Du kannst über die *Sound Group* Tasten einen Sound für **Right 1** einstellen.

Drücke die Taste **Right 2** unter *Part Select*, und Du kannst über die *Sound Group* Tasten einen Sound für **Right 2** einstellen.

Drücke die Taste **Left** unter *Part Select*, und Du kannst über die *Sound Group* Tasten einen Sound für **Left** einstellen.

tipp! ↳ Hierbei ist es egal, ob dieser Part auch über die *Conductor* Tasten „aktiv“ ist.

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

Sobald Du die Taste *Split Point* drückst, ändert sich der Teilungspunkt der Tastatur. Der Sound der linken Hand (**Left**) ist bis zu dem Punkt spielbar, an dem die rote Leuchtdiode leuchtet.

Du verfügst über drei „feste“ Teilungspunkte, die Du an den Dioden erkennen kannst.

↳ Außerdem gibt es einen variablen *Split Point*.

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.

1.2. Rhythmus anwählen, Variationen, Syncro

WÖRTERBUCH

Rhythm	Rhythmus (Schlagzeugbegleitung)
Variation	leichte Veränderungen der Rhythmen
Auto Play Chord	Begleitautomatik (automatisch spielender Akkord)
Syncro	synchon (zur gleichen Zeit)
One Finger	Einfingerautomatik
Fingered	gegriffene Akkorde
Memory	behalten, festhalten
On Bass	auf den Bass (tiefsten Ton) bezogen
Break	unterbrechen

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

Hier funktioniert alles genauso wie beim Sound anwählen.

Drücke z.Bsp. auf die Taste *Jazz Combo*. Der Bildschirm wechselt in die Jazz Combo-Gruppe.

Drücke die Taste *Display Hold*, damit Du in aller Ruhe den Rhythmus auswählen kannst. Drücke die Taste *Page*, damit Du auf die zweite Seite der Jazz Combo-Gruppe kommst.

ACHTUNG! Nicht alle Rhythmus Gruppen Verfügen über eine zweite Seite!

Mit den Tasten rechts und links neben dem Bildschirm kannst Du jetzt Deinen gewünschten Rhythmus auswählen. z.Bsp. „Euro Combo“.

↪ Damit die „Begleitband“ mitspielt, mußst 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:

<i>One Finger:</i>	Einfingerautomatik (seperate Akkordtabelle notwendig)
<i>Fingered:</i>	Gegriffende Akkorde
<i>Pianist:</i>	Die Akkorde werden über den ganzen Tastaturbereich erkannt

ACHTUNG! Bei der Pianist Einstellung ist kein Split möglich! Sobald Du Pianist einstellst erlischt im *Part Select* 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 200 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 Syncro), 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

WÖRTERBUCH

Music Style Arr. Musik Stil Arrangeur

One Touch Play einmal drücken und spielen

Fill füllen, ausfüllen, Überleitung

↳ 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 eine oder 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

1.4. Panel-Memory

WÖRTERBUCH

Panel Memory	Speicher Tasten
Bank	Speicher Bank, Reihe
Set	speichern
Expand	Erweiterung

↪ 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**“ und „**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 (z.Bsp. 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 einen 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 Variation3 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 Lieblingssounds auf eine oder mehrere Bänke.
- 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, Digital Effekt, Accoustic Illusion

WÖRTERBUCH

Digital Reverb Hall

DSP verschiedene einstellbare Effekte

Digit.Effektzusätzlicher 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 **Type** kannst Du festlegen, in welchen Raum Du spielen willst.
- Drücke auf den Type-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.
Gut geeignet für: Hard Rock; Jazz-Combo oder Klassik

PLATE REVERB Hier wird ein Hall „alter“ Hall-Effektgeräte simuliert.
Gut geeignet für: Oldies, Evergreens, Dixie, Big Band

CONCERT REV. Der Hall eines Konzertsaaes wird simuliert.
Gut geeignet für: Klassik-Ensemble, Rock & Pop

DARK REVERB Gibt einen höhenarmen Raumklang wieder, der „Dunkelheit“ assoziiert.
Gut geeignet für: Pop Balladen (8 & 16 Beat)

BRIGHT REVERB Gibt einen bassarmen Raumklang wieder, und wirkt dadurch heller.

Gut geeignet für: Volksmusik, Traditionals, Klassik

WAVE REVERB Gibt einen „wellenförmigen“ Raumklang wieder.
Gut geeignet für: sphärische Musik, Rock Balladen

tipp!☞ 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:

Sobald Du ein Hall-Programm (Type) aufrufst, ändern sich die darunterstehenden Einstellmöglichkeiten (Parameter) des jeweiligen Types. Die Types sind bereits „optimal“ vorprogrammiert.

tipp!☞ Sobald Du etwas an den Parametern änderst, mußt Du es auf dem PM speichern! Dazu mußt Du allerdings nicht in den Hauptbildschirm zurück!! Sobald Du einen neuen Type anwählst, stellen sich die Parameter wieder auf die Werkseinstellung zurück!

- **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.

tipp!☞ Nimm Dir bei der Auswahl des Hall´s genug Zeit. Das KN5000 verfügt deshalb über eine so reichhaltige Auswahl an hochwertigen Hall-Effekten, weil Du mit dem Hall den Gesamtsound Deiner Darbietung entscheidend für den jeweiligen Titel „verbessern“ kannst.

↳ 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.“

Gut geeignet für: E-Piano; E-Guitar; Ac. Guitar, Synth

FLANGER Ähnlich dem Chorus, nur extremer.

Gut geeignet für: 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.

Gut geeignet für: Flöten, Sax, Guitars; Synth Leads; Bläser

DISTORTION Verzerrer. Ein „Muß“ im Hard Rock!

Gut geeignet für: 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.

Gut geeignet für: Trumpet, Ac. Guitars, Sax

AUTO WAH Typischer Solo Effekt, interessant für alle Sounds

Gut geeignet für: unbedingt alles Mögliche ausprobieren!!

ROTARY SPEAK. Typischer Jazz Organ Effekt

Gut geeignet für: 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 zu speichern!



tipp!☞ 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 Effekt-einstellung 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!

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

☞ Der *Accustic Illusion*

Wie wichtig es dem Hersteller ist, daß man den Gesamtsound mit Effekten beeinflussen kann, erkennt man an der Vielzahl der Effekte, die man zur Verfügung hat. Das KN 5000 verfügt durch das aufwendige Boxensystem über diesen zusätzlichen Raumeffekt, um manche Darbietungen noch realistischer erscheinen zu lassen.

Der *Accustic Illusion* Effekt simuliert einen dreidimensionalen Raum. Es stehen Dir vier Typen zur Verfügung. Den einzigen Parameter, den Du verändern kannst, ist der Level, also die Stärke, oder der Anteil.

tipp!☞ Der *Accustic Illusion* Effekt nimmt großen Einfluß auf den Gesamtsound, deshalb solltest Du ihn sparsam einsetzen. Oft reicht es den Level auf 10 oder 20 einzustellen, und man erreicht einen „Quantensprung“.

Denk daran, daß sich auch der *Accustic Illusion*, wie der *Digital Reverb*, auf alle Parts auswirkt. Auch solltest Du denselben Effekt für ein komplettes Lied einsetzen, und nicht wechseln. (Denk an´s speichern in den PM´s!!)

2. Erweiterte Funktionen

2.1. Sound Setting

Drücke die Sound Taste.

Drücke die Taste an der **Part Setting** steht.

Im **Part Setting** hast Du alle Einstellmöglichkeiten für einen Part auf einen Blick.

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 soll.	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 (für diesen Part)
SUSTAIN	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
BEND RANGE	Du kannst festlegen, über wieviel Töne unterschied der Pitch Bend reagiert.

Drücke unten rechts auf OTH (=others = andere Einstellmöglichkeiten)

GLIDE PEDAL	Du kannst ein zweites Pedal anschließen um den Sound „gleiten“ lassen.
SUST. PEDAL	Sustain Pedal an oder aus.
PART EXP PDL	Du kannst ein zusätzliches Pedal anschließen
AFTER TOUCH	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!

Unter Part Select **Chord** findest Du den 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.

Der Mixer

Der **Mixer** beinhaltet ebenfalls alle Funktionen wie **Part Setting**. Allerdings sind hier jeweils acht Parts in einer Übersicht zur gleichen Zeit bearbeitbar!

tipp!  **Benutze den Mixer erst dann, wenn Du Dich im Part Setting bereits gut zurecht findest.**

Sicherlich ist der Umgang auf den Seiten **Part Select** und die **Mixer** Seiten nicht leicht. Sie sind jedoch von großer Wichtigkeit. Je öfter Du darin arbeitest, desto übersichtlicher werden Dir die Seiten erscheinen. Bevor Du einen Kompromiß eingehst, und Dich mit dem Sound zufrieden gibst, solltest Du Dich immer wieder versuchen, dich in diesen Seiten zurechtzufinden. Denn jetzt, da Du weißt, was alles möglich ist, wirst Du es auch finden!

2.2. Sound Arranger

Du hast 200 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 200 Rhythmen festlegen!

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

- Wähle z.Bsp. den Rhythmus 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! 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 die Taste **Memory** unter **Composer**, dann **Display Hold**. Auf den **Composer** Plätzen Memory A, B & C sind bereits vom Werk aus Rhythmen mit vier Variationen (V1 bis V4) eingespielt, die Du überspielen kannst.

Suche Dir zunächst einen Rhythmus aus der **Rhythm Group** aus, der am ehesten für Deinen Titel in Frage kommt. z.Bsp. **8 Bt Standard**.

Drücke auf **Composer/Menu** und der Bildschirm wechselt in das **Composer** Menü.

Drücke auf der Taste neben **Pattern Copy**, der Bildschirm wechselt in das Copy Menü.

Im Bildschirm steht unter **FROM** bereits die Gruppe, der Rhythmus und die Variation des Rhythmus´ den Du vorher ausgewählt hast (**8 Bt Standard**).

Du hast jetzt immer noch die Möglichkeit einen anderen Rhythmus anzuwählen! Ohne das Copy Menu verlassen zu müssen, kannst Du auch direkt in der **Rhythm Group**(!) einen anderen Rhythmus auswählen! Oder Du kannst mit **ITEM** und **VALUE** einen Rhythmus direkt auswählen.

Unter **PATTERN** kannst Du die einzelnen Komponenten, die einen Rhythmus ausmachen auswählen:

All, 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 in 2** = **Vari3 Fill in2**

Unter **ALL** wird der komplette Rhythmus in den **Composer** kopiert.

Jetzt muß Du noch bestimmen, wohin der Rhythmus kopiert werden soll! Unter **TO** kannst Du festlegen auf welchen **Composer** kopiert werden soll (Memory A, B oder C), unter **PATTERN** legst Du fest auf welche Komponente des jeweiligen Memorys kopiert werden soll.

Drücke **OK**, und der Rhythmus wird kopiert!

tipp! ↳ Du hast also auch die Möglichkeit beim kopieren die Variationen zu vertauschen. z.Bsp. Variation 3 nach A-Vari 1; oder Vari 3 Fill in2 nach A-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.

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

Somit hast Du auf dem *Composer* Platz A den kompletten Rhythmus *8 Bt Standard*.

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

Drücke unter **Recording Memory** „A“, und der Bildschirm wechselt. Jetzt hast Du den kompletten Überblick über alle Komponenten, die einen Composer Rhythmus ausmachen! Wähle VARIATION 1.

Aus diesen Parts besteht der **Composer Pattern VARIATION 1**. Wähle einen Part und drücke unter **START RECORDING**:

DRM **AC3** **AC2** **AC1** **BASS**

tipp!☞ Sobald Du einen der Parts ausgewählt hast, kannst Du über die *SOUND GROUP* den Sound für diesen Part festlegen. Beim Bass stehen Dir alle (!) Sounds zur Verfügung! Bei DRUMS kannst Du allerdings „nur“ zwischen den Drum Sets „DRUM KIT“ wählen.

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

Der Rhythmus fängt an zu spielen. Du kannst den Part jetzt bearbeiten.

PART CLR Der Part wird komplett gelöscht.

ALL ERAS Der Part wird so lange gelöscht, wie Du die Taste gedrückt hältst, wenn Du den Part laufen lässt.


INST ERAS Gilt nur für den Drum Part! Um einzelne Schlagzeuginstrumente herauszulöschen, mußt Du den Rhythmus laufen lassen, die Taste **PART ERAS** und die Taste auf der der *SOUND* liegt gedrückt halten.

QUANTIZE siehe unten!!


SOLO Du hörst dann nur noch den Part, den Du gerade bearbeitest!

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

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


Durch das Quantisieren kannst Du Deine „Ungenauigkeit“ beim einspielen ausgleichen! Wenn Deine HiHat z.Bsp. achtel Noten spielt, und Du auf Quantize =  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. Quantize =  eingestellt, dann kannst Du maximal achtel Noten einspielen. Sechzehntel rückt der Composer automatisch auf die achtel Zählzeit, der Ton wird doppelt erklingen.

Das Einspielen von eigenen Rhythmen erfordert sehr viel Geduld und Übung. Außerdem solltest Du die Stilistiken der einzelnen Instrumente berücksichtigen. Anregungen und Beispiele holst Du Dir am besten von den Werksrhythmen!

Da sich der Auto Play Chord später nach den Akkorden richtet, die Du spielst, „darfst“ Du im Composer alles in C-Dur einspielen!! Höre Dir also die Werksrhythmen an, in dem Du nur den C-Dur Akkord spielst.

tipp!  Um genauer und diffiziler zu hören, was Du einspielst, solltest Du das Digital Reverb ausschalten!

tipp!  Von Variation zu Variation ändert sich meistens nicht sehr viel. Wenn Du mit der Variation 1 fertig bist, kopiere sie in die Variation 2! Dann werden auch die Sounds, die Du eventuell für den einzelnen Part geändert hast, mitkopiert!

Wenn Du einen komplett eigenen Rhythmus erstellen willst, mußt Du im Bildschirm **RECORDING, CLEAR THE ENTIRE PATTERN** drücken.

Drücke dann auf **RECORD SETTING**, und der Bildschirm wechselt.

Unter **MEASURE** kannst Du die Anzahl der Takte einstellen, nachdem der Pattern sich wiederholen soll.

Unter **TIME SIGNATURE** kannst Du die Taktart festlegen.

Auf der Page 2 kannst Du mit **PANPOT** das Panorama der Parts verändern.

PITCH POINT legt fest, ab welcher Tonhöhe der Part in die Oktave wechselt.

2.4. Sound Vorschläge

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

Grundsätzlich kann man natürlich alle 290 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:

<u>Right 1</u>	REED	Saxophone, Klarinette, Harmonica, Oboe
	BRASS	Trumpet, Horn, Flugel Horn, Trombone
	FLUTE	Jazz Flute, Pan Flute etc.
	SYNTH LEAD	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.:

<u>Right 2</u>	STRINGS	Strings, SlowStrings, Pizzicato Strings, SynthStrings
	VOVAL	Vocal Ah, Vocal Oh, Humming
	SYNTH PAD	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!

↳ Welchen 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:

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

Wenn Du einen „**Klangteppich**“ legst solltest Du eventuell **Left Hold** anmachen (*Sound Page 2*), 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

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