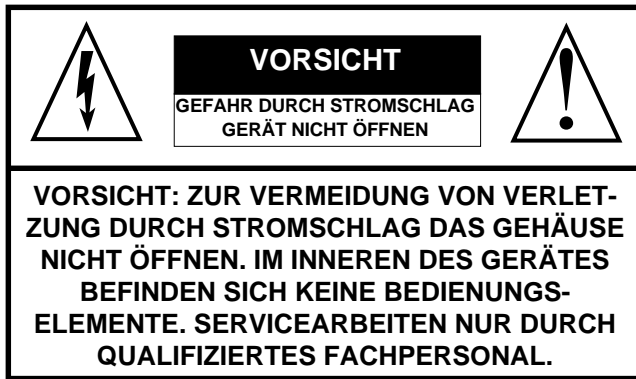


RealPiano

D I G I T A L

BEDIENUNGSANLEITUNG
Deutsch

RP200



ERKLÄRUNG DER SYMBOLE:

Blitz mit Pfeil in einem gleichschenkligen Dreieck weist den Benutzer darauf hin, daß sich innerhalb des Gerätes nicht isolierte, spannungsführende Teile befinden, die eine Gefahr durch Stromschlag darstellen.



Das Ausrufungszeichen in einem gleichschenkligen Dreieck weist den Benutzer darauf hin, daß es sich um wichtige Dokumentationen und Serviceunterlagen handelt.

WICHTIGE SICHERHEITS- UND INSTALLATIONSHINWEISE HINWEISE BETREFFEND FEUERGEFAHR, ELEKTRISCHEN SCHLAG ODER VERLETZUNGSGEFAHR.

1. Alle Sicherheits- und Installationshinweise, sowie die Erläuterung der Symbole lesen, bevor das Gerät benutzt wird.
2. Dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser benutzen (beispielsweise in der Nähe von Schwimmbecken, Badewanne, Waschbecken, im Badezimmer) und nicht dem Regen aussetzen.
3. Dieses Gerät darf nur in Verbindung mit einer vom Hersteller empfohlenen oder mitgelieferten Standvorrichtung, bzw. Zuberhör betrieben werden. Sofern das vor Benutzung zusammengesetzt werden muß, ist die Montage-Anleitung am Schluß dieses Handbuchs genau zu befolgen.
4. Dieses Gerät kann permanente Hörschäden verursachen, besonders in Verbindung mit zusätzlichen Verstärkern, Lautsprechern oder Kopfhörern. Vermeiden Sie übergroße oder unangenehme Lautstärke über einen längeren Zeitraum. Sollten Sie Anzeichen einer Hörschädigung bemerken, muß ein Facharzt aufgesucht werden.
5. **WARNUNG:** Weder dieses Gerät noch andere Gegenstände auf das Netzkabel stellen oder derart aufstellen, daß durch das Netzkabel ein Schaden ausgelöst werden könnte (beispielsweise durch Betreten, darüber Stolpern, Gegenstände darüber rollen oder schieben).
6. Das Gerät muß derart aufgestellt werden, daß eine ausreichende Ventilation gewährleistet ist (eventuell vorhandene Lüftungsschlitze müssen freiliegen).
7. Dieses Gerät muß von übermäßiger Wärmeeinstrahlung (Heizkörper, Heizlüfter und andere wärmeproduzierenden Einrichtungen) ferngehalten werden.
8. Dieses Gerät darf nur an einen Netzanschluß angeschlossen werden, bzw. in der Weise mit Strom versorgt werden wie in der Bedienungsanleitung oder auf dem Gerät selbst vermerkt ist.
9. Dieses Gerät kann mit einem gepolten Netzanschluß geliefert worden sein (z.B. ein Steckerstift mit größerem Durchmesser). Falls der Stecker nicht in die Steckdose passen sollte, muß ein Fachmann zu Rate gezogen werden. Nehmen Sie keine Veränderungen am Netzanschluß vor!
10. Das Netzkabel sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät für längere Zeit nicht gebraucht wird.
11. Achten Sie darauf, daß in das Gerät keine Gegenstände fallen oder Flüssigkeiten eindringen.
12. Ein qualifizierter Service-Techniker muß herangezogen werden wenn:
 - a) das Netzkabel oder der Netzstecker beschädigt sind; oder
 - b) Gegenstände in das Gerät gefallen oder Flüssigkeiten eingedrungen sind; oder
 - c) das Gerät übermäßiger Feuchtigkeit (z.B. Regen) ausgesetzt war; oder
 - d) das Gerät nicht funktioniert oder eine ungewöhnliche Abweichung von der normalen Funktionsweise zeigt; oder
 - e) Das Gerät oder das Gehäuse beschädigt wurde (z.B. durch Fallen).
13. Nehmen Sie keine Eingriffe am Gerät vor, es sei denn, sie werden ausdrücklich in den zugehörigen Dokumentationen (z.B. Bedienungsanleitung) erwähnt. Alle weitergehenden Eingriffe dürfen nur durch qualifizierte Fachleute erfolgen.
14. Manche Generalmusic-Produkte werden mit Sitzbänken, Befestigungen und/oder anderem Zubehör geliefert oder sind als zusätzliches Extra-Zubehör lieferbar. Es muß darauf geachtet werden, daß derartiges Zubehör korrekt und stabil montiert, bzw. angebracht wird.
15. Elektromagnetische Störung (RFI). In diesem elektronischen Gerät kommt digitale S.W.P.-Technologie zur Anwendung, welche den Radio/TV-Empfang stören könnte. Siehe auch FCC Information auf der rückwärtigen Umschlagseite.

DIESE HINWEISE AUFBEWAHREN

Die Informationen in diesem Handbuch wurden sorgfältig vorbereitet und geprüft. Der Hersteller übernimmt keinerlei Haftung für eventuelle Fehler. Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne die schriftliche Genehmigung von Generalmusic S.p.A. kopiert, fotokopiert oder anderweitig reproduziert werden. Generalmusic behält sich vor, jedwede Änderungen ohne Ankündigungen vorzunehmen. Generalmusic lehnt jedwede Haftung an Sachen oder Personen ab, die durch unsachgemäße Handhabung der Instrumente entstehen.

© 1999 Generalmusic S.p.A. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Teil 1: Übersicht

Bedienfeld	2
Anschlußfeld	4
Netzschalter und Kopfhörer	5
Einschalten des Instruments	5
Kopfhöreranschlüsse	5
Pedal anschließen	6

Teil 2: Kurzanleitung

Echtzeit-Einstellungen	8
Gesamtlautstärke einstellen	10
Zufügen von Effekten	11
RP200 Presets anwählen	12
User Presets	13
Demosongs abspielen	15
Einen Song aufnehmen	17

Teil 3: Generelle Funktionen

Master Equalizer	20
3D DSP	20
Transpose (Transponieren)	21
Touch (Anschlagsdynamik)	22

Teil 4: Perf Edit - Presets editieren

Das Konzept der RP200 Presets	24
Die Struktur eines Presets	24
Die Effekte	25
Der Equalizer	27
Das Menu PERF. EDIT	28
Sound Program	29
Sound Program Liste	31
Sound Volume	32
Section Transpose	33
Reverb Send (Hall-Anteil)	35
Effect Send Level (Effekt-Anteil)	36
DSP Parameter	37
Microtuning	39
Stimmungsvariante erstellen	39
Damper Pedal Assign (zuordnen)	41
Auto Wha-Wha Assign (zuordnen)	42
Detune und Delay	43
Detune	43
Delay	43
Store Preset (abspeichern/sichern)	45
Namen des Presets ändern	46

Teil 5: General Edit

Die GENERAL Funktionen	48
Tune Control Gesamtstimmung)	49
MIDI Menu	50
Midi Menu Page 1 (Displayseite 1)	50
Midi Menu Page 2 (Displayseite 2)	52
Midi Menu Page 3 (Displayseite 3)	54
Midi Menu Page 4 (Displayseite 4)	57
MIDI Dump	57
Piano Frame Level	59
Display Contrast	60
Restore Presets (wiederherstellen)	61
Restore Microtune (wiederherstellen)	62

Teil 6: Recording Studio/Sequencer

Recording Studio	64
Anwahl der Aufnahmetracks	65
Overdubbing (Nachbearbeiten)	66
Der Taster Click	67
Der Taster Time	67
Die Taster FF und REW	68
Tracks stummschalten	69
Der Taster Erase	69
Song Library	70
Abspielen eines Musikstücks	71
I.M.S. [®] - Intelligent Music Search	72

Teil 7: Referenz

RP200 Technische Daten	76
Technologie	77
Natural String Resonance	77
Soundboard Simulation	77
3D DSP	77
Damper Physical Model	77
Advanced Release Technology	78
Song Library (Auflistung)	79
Index	85

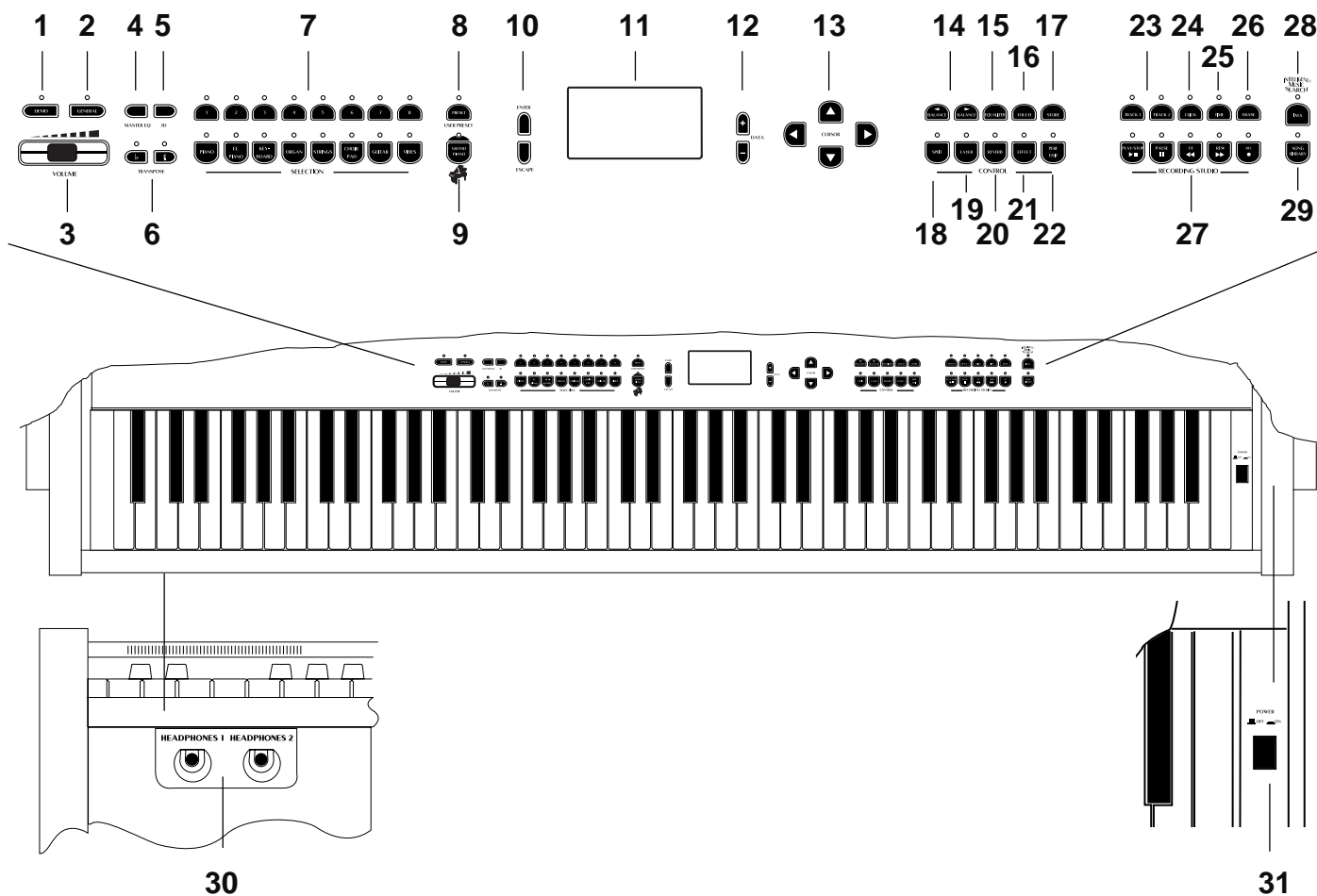
Anhang

Preset/User Preset Liste	A. 2
MIDI Implementation Chart	A. 3
Spezielle Control Change Messages	A. 4

Teil 1

Übersicht

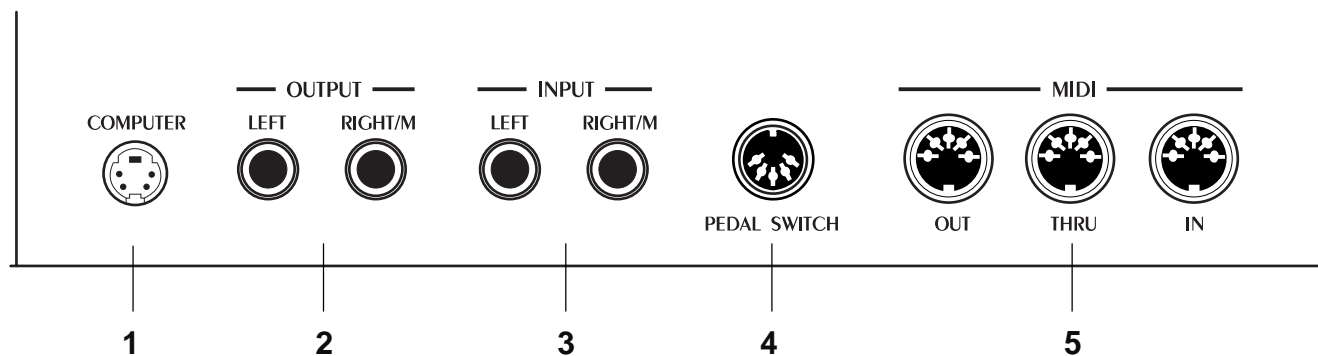
Bedienfeld



- 1. Demo:** Aktiviert die werkseitig programmierte Vorführung der internen Klangfarben.
- 2. General:** Dieser Taster gestattet den Zugriff auf Funktionen, die das gesamte Instrument betreffen: Tune, Midi, Piano Frame Level, Display Control, Restore Preset.
- 3. Volume Regler:** Zur Regelung der Gesamtlautstärke des Instruments.
- 4. Master Eq.:** Anwahl für Equalizer zur Klangregelung des gesamten Instruments.
- 5. 3D DSP:** Aktiviert einen 3D-Effekt für den Gesamtklang.
- 6. Transpose #/b:** Erhöht (#), bzw. vermindert (b) die Gesamtstimmung des Instruments in Schritten zu je einem Halbton.
- 7. Selection:** Taster zur Anwahl der Presets und User Presets (Single, Layer oder Split Klangfarben-Kombinationen).
- 8. Preset/User Preset:** Wahlschalter zwischen Presets und User Presets.
- 9. GrandPiano:** Mit diesem Taster können Sie jederzeit das Preset GrandPiano zum Spiel auf der gesamten Tastatur aufrufen.
- 10. Enter/Escape:** Enter bestätigt programmierte Daten, Escape bricht eine Dateneingabe ab.
- 11. Display:** Grafikfähige Anzeige (128 x 64 Pixel), hintergrundbeleuchtet.
- 12. Data +/-:** Mit diesen Tastern können die Werte der Parameter innerhalb einer angewählten, programmierbaren Funktion eingestellt werden.
- 13. Cursor:** Taster zur Navigation im Display (Anwahl von Editierfunktionen und Blättern durch die Display-Seiten innerhalb einer Funktion).
- 14. Balance :** Taster zur Einstellung des Lautstärkeverhältnisses zwischen zwei Sounds (Klangfarben) im Layer- oder Split Modus.
- 15. Equalizer:** Anwahl von Klangfarbeneinstellungen, die in den Presets speicherbar sind.

- 16. Touch:** Mit diesem Taster können Sie die Anschlagsempfindlichkeit der Tastatur Ihren Wünschen anpassen.
- 17. Store:** Taster zum Abspeichern durchgeführter Änderungen/Programmierungen.
- 18. Split:** Mit diesem Taster kann die Tastatur in zwei Bereiche aufgeteilt werden, gleichzeitig wird automatisch dem linken Bereich eine eigene Klangfarbe (Sound) zugeordnet.
- 19. Layer:** Dieser Taster aktiviert 2 überlagerte Sounds zum gleichzeitigen Spiel auf der gesamten Tastatur.
- 20. Reverb:** Taster zur Wahl eines Reverb- (Nachhall-) Typs. Wenn die LED (Anzeigeleuchte) nicht leuchtet, ist der jeweils gewählte Reverb-Typ ausgeschaltet.
- 21. Effect:** Taster zur Wahl eines Bewegungs-Effektes. Wenn die LED (Anzeigeleuchte) nicht leuchtet, ist der jeweils gewählte Effekt ausgeschaltet.
- 22. Perf.Edit:** Mit diesem Taster erhalten Sie Zugriff auf verschiedene Editiermöglichkeiten (= Änderungen von Einstellungen) im Bereich der Preset Performances.
- 23. Track1/Track2:** Wahl der Tracks (Spuren) des Sequenzers.
- 24. Click:** Aktiviert das Metronom (akustische Taktanzeige als Einspielhilfe bei der Aufnahme eines Songs).
- 25. Time:** Zugriff auf verschiedene Sequenzer-Parameter zur Einstellung von Grundsätzlichen Vorgaben für die Aufnahme eines Songs: Takt-Art, Tempo, Metronom-Lautstärke und Einzähltakt ein/aus.
- 26. Erase:** Löscht Daten aus bereits aufgenommenen Sequenzer-Tracks.
- 27. Recording Studio:** Integrierter Sequenzer zur Aufnahme Ihres Spiels. Einzelheiten finden Sie in dem speziellen Kapitel "Recording Studio/Sequenzer" innerhalb dieses Handbuchs
- 28. I.M.S:** Intelligent Music Search® - bietet die Möglichkeit zum Auffinden eines der fest eingespeicherten Musikstücke durch Anspielen der ersten Noten des gesuchten Musikstücks.
- 29. Song Library:** Zugriff auf die Song Library im ROM (permanenter Speicher) mit verschiedenen Verzeichnissen und Unterverzeichnissen zum Abspielen der enthaltenen Musikstücke klassischer Komponisten.
- 30. Headphones:** Den Anschluß für Kopfhörer finden Sie links unterhalb der Tastatur.
- 31. Power:** Der Druckschalter zum Ein/Ausschalten des Instruments befindet sich rechts neben der Tastatur.

Anschlußfeld (Rückseite des Instruments)

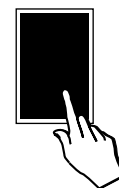


- 1. Computer:** Direkte Anschlußmöglichkeit für einen Computer (PC oder Macintosh, bzw. kompatible) ohne Verwendung eines MIDI Interface.
- 2. Output Left - Right/M:** Stereo-Ausgang (Links/Rechts) zum Anschluß des Instruments an einen externen Stereo-Verstärker, bzw. -Mischer oder -Aufnahmegerät. Falls das angeschlossene gerät nur für Mono ausgelegt ist (z.B. ein Gitarrenverstärker), muß an die Klinkenbuchse Right/M(ono) angeschlossen werden.
- 3. Input Left - Right/M:** An diesen Eingängen (Stereo links/rechts) können Sie ein anderes Instrument, Sound Modul, etc. anschließen. Das ankommende Signal wird mit dem Signal des RP200 gemischt und zu den Ausgängen, zu den Lautsprechern und zum Kopfhörer-Anschluß geleitet. Falls ein Mono-Gerät angeschlossen werden soll (z.B. ein Mikrofon) muß die Klinkenbuchse Right/Mono verwendet werden.
- 4. Pedal Switch:** Anschluß für die dreifache Pedalgruppe (Pianopedal, mittleres Pedal und Haltepedal).
- 5. MIDI Interface:** Anschlußmöglichkeit für weitere MIDI-Instrumente. MIDI In ermöglicht das Abrufen der Sounds des RP200 von einem externen Gerät aus (z.B. Masterkeyboard oder Sequenzer). MIDI Out sendet MIDI Informationen vom RP200 an andere Geräte, so daß es wie ein Masterkeyboard arbeitet. MIDI Thru leitet die bei MIDI in ankommenden Daten unverändert weiter. MIDI Thru gestattet das Zusammenschalten mehrerer Instrumente.

Netzschalter und Kopfhörer

Einschalten des Instruments

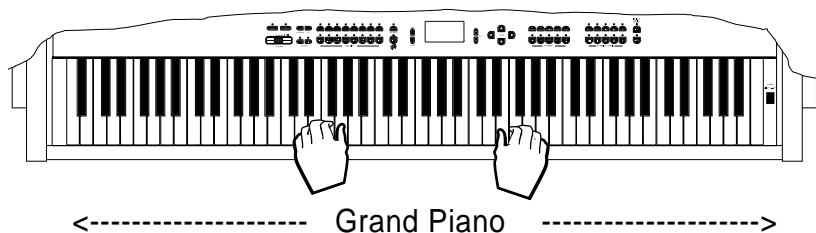
Das Instrument wird mit dem POWER-Schalter (rechts neben der Tastatur) ein-, bzw. ausgeschaltet. Nach dem Einschalten erscheint kurzfristig die Typenbezeichnung des Instruments im Display.



Kurz darauf erscheint das normale (Default-) Display und das Instrument ist bereit zum Spiel mit dem Preset Grand Piano (Flügel).

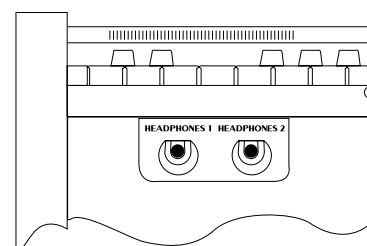
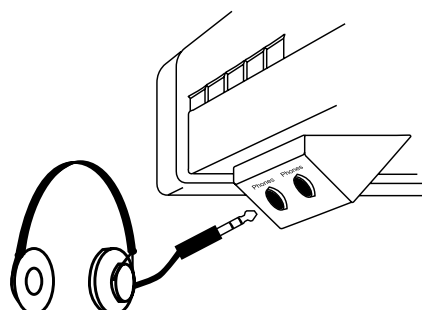


Dieser Klavier-Sound (GrandPiano) ist nun auf der gesamten Tastatur spielbar, ohne daß weitere Einstellungen erfolgen müssen.



Headphone Anschlüsse

Die Anschlüsse für Kopfhörer befinden sich links unterhalb der Tastatur.



Wenn ein Kopfhörer bei HEADPHONE 1 angeschlossen wird, schalten sich die eingebauten Lautsprecher automatisch aus. Wenn jedoch nur bei HEADPHONE 2 angeschlossen wird, bleiben die Lautsprecher weiterhin eingeschaltet.

Die Lautstärke der Kopfhörer kann mit dem VOLUME-Schieberegler eingestellt werden.

Pedal anschließen

Im Lieferumfang des RP200 ist ein 3-fach Fußpedal enthalten, dessen Anschlußkabel mit der Buchse PEDAL SWITCH an der Rückseite des Instruments verbunden werden muß.



PEDAL SWITCH

- Soft :** Das linke Pedal entspricht dem Pianopedal des Klaviers (bzw. Flügels). Bei Betätigung wird die Lautstärke zurückgenommen, auch wenn die Stärke des Tastenanschlags unverändert bleibt.
- Sostenuto :** Das mittlere Pedal bewirkt das ungedämpfte Ausklingen der derzeit angeschlagenen Tasten. Alle Tasten, die nach Betätigung des mittleren Pedals angeschlagen werden, bleiben vom mittleren Pedal unbeeinflusst.
- Damper :** Das rechte Pedal entspricht der Abhebung der Dämpfer von den Saiten des Klaviers (bzw. Flügels), so daß alle angeschlagenen Töne ausklingen, auch wenn die Tasten nicht mehr angeschlagen sind.
- Das rechte Pedal ist hauptsächlich für Klavier-Klangfarben geeignet. Bei anderen Klangfarben kann es weniger oder gar keinen Einfluß haben (je nach Art der Instrumentalklangfarbe).
- Das rechte Pedal nutzt ein physikalisches Modell. Einzelheiten hierzu finden sie im Kapitel Referenz (Teil 6), Abschnitt "Technologie".
- Hinweis:** Entsprechend dem akustischen Klavier bleiben bei den jeweiligen Klangfarben die hohen Töne (von E6 bis C8) ungedämpft.

Teil 2

Kurzanleitung

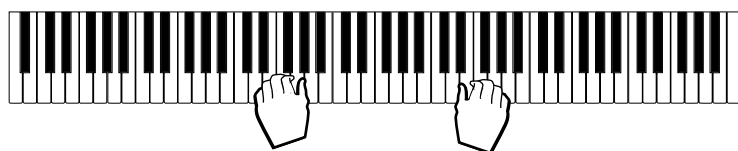
Dieses Kapitel ist für diejenigen gedacht, die erst einmal das Instrument ausprobieren und das Lesen der detaillierten Anleitung auf einen späteren Zeitpunkt verschieben möchten. Dieser Teil der Anleitung dient dem ersten Kennenlernen des Instruments und es werden die wichtigsten Merkmale beschrieben.

Echtzeit-Einstellungen

Das Betriebssystem des RP200 ermöglicht das unmittelbare Durchführen verschiedener, häufig benötigter Einstellungen .

• Split Modus (Tastaturteilung) aktivieren

Ausgehend von der Einstellung nach dem Einschalten mit der (auf dem gesamten Tastaturbereich spielbaren) Klangfarbe "GrandPiano" können Sie durch Drücken des Tasters SPLIT die Tastatur in einen linken und einen rechten "Split"-Bereich aufteilen.



<----- Ac. Bass -----><----- GrandPiano ----->

Wenn der SPLIT-Taster aktiviert ist (Anzeige-LED leuchtet) ist die Klangfarbe GrandPiano weiterhin auf der rechten Tastaturseite spielbar. Der linken Tastaturseite wird automatisch die Klangfarbe Acoustic Bass zugeordnet.

Wenn der Taster SPLIT erneut gedrückt wird, erlischt die LED und die Tastatur kehrt in den vorherigen Status zurück: GrandPiano ist auf der gesamten Tastatur spielbar.

• Anderen Sound (Klangfarbe) für den Split-Bereich wählen

Wenn Sie den SPLIT-Taster etwas länger (ca. 5 Sekunden) gedrückt halten, erscheint im Display der Name des derzeit dem linken Tastaturbereich zugeordneten Sounds und darunter die Information über den derzeitigen Teilungspunkt (Splitpnt) der Tastatur:



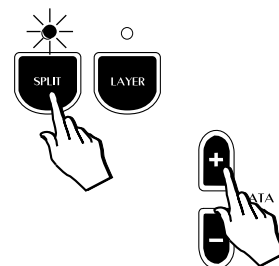
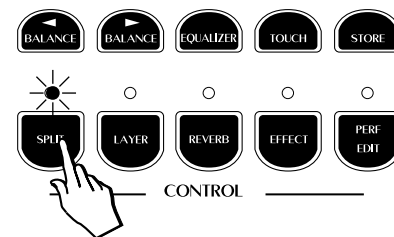
Wenn keine Einstellungen vorgenommen werden, kehrt das Display nach kurzer Zeit wieder zur vorherigen Anzeige zurück (im vorliegenden Fall zu GrandPiano).

1. Den Taster SPLIT drücken.
2. Mit den Tastern DATA +/- können Sie die Sounds "durchblättern".

Wenn Sie z.B. Taster DATA + drücken, wird für den linken Tastaturbereich der "◊" und *RideBass* gewählt; erneutes Drücken ruft den Sound *E1.Bass* auf, usw. So können nacheinander alle Sounds aufgerufen werden (vgl. Sound-Liste auf Seite 31).



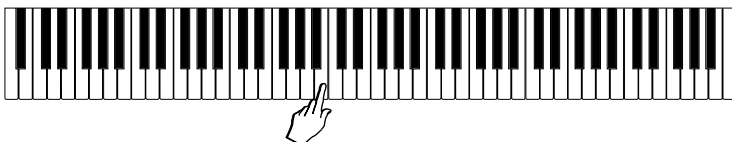
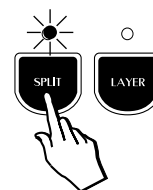
Mit Taster DATA – können Sie die Sounds rückwärts durchblättern.



• **Anderen Splitpunkt wählen**

Werkseitig liegt der Splitpunkt (Teilungspunkt der Tastatur) bei F#3. Es ist ganz einfach, einen anderen "Splitpunkt einzustellen:

1. Halten Sie den Taster SPLIT gedrückt.
2. Schlagen Sie nun auf der Tastatur die Taste an, die dem gewünschten neuen Splitpunkt entspricht.



Im Beispiel liegt der neue Splitpunkt bei Taste B3 (bitte beachten Sie, daß die internationale Bezeichnung des Tons B im deutschen Sprachraum als Ton H bezeichnet wird).

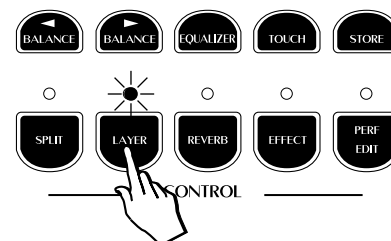


Die neue Einstellung bleibt so lange erhalten, bis ein anderes Preset gewählt wird. Die neue Split-Einstellung kann mittels Taster STORE im Preset gespeichert werden. Jedem Preset kann ein individueller Splitpunkt zugeordnet werden.

• **Layer Modus aktivieren**

"Layer" bedeutet Überlagerung/Mischung von zwei Klangfarben, so daß zwei Sounds gleichzeitig erklingen.

1. Taster LAYER drücken (LED leuchtet): Ein zweiter Sound wird aktiviert und dem derzeitigen Sound hinzugefügt (im vorliegenden Beispiel wird dem bereits aktivierten Sound *GrandPiano* der Sound *Strings* hinzugefügt).



<----- GrandPiano ----->
 <----- Strings ----->

2. Wenn der Taster LAYER erneut gedrückt wird, erlischt die LED und der vorherige Zustand wird wiederhergestellt (nur *GrandPiano* zum Spiel auf der gesamten Tastatur aktiviert).

• **Einen anderen Layer-Sound wählen**

Wenn der Taster LAYER gedrückt wird, erscheint im Display der derzeitige Layer-Sound:



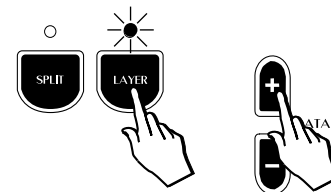
Wenn LAYER gedrückt wird erscheint das Start-Display (GrandPiano).

1. Taster LAYER drücken.
2. Mit Tastern DATA +/- den gewünschten Layer-Sound auffinden.

Wenn Sie z.B. Taster DATA + drücken, ändert sich der Layer-Sound von *Strings* zu *Slow Strings*, bei erneutem Drücken zu *Mellow Strings* usw., (vgl. Sound-Program Liste auf Seite 31).



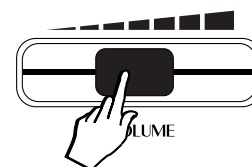
Mit Taster DATA – können Sie die Sounds rückwärts durchblättern.



• **Gesamtlautstärke des Instruments einstellen**

Mit dem VOLUME-Schieberegler können Sie die Gesamtlautstärke des Instruments einstellen.

Dieser Regler beeinflusst die Lautstärke der eingebauten Lautsprecher, der Kopfhörers und der Anschlüsse Left - Right/M.



• **Lautstärke-Balance zwischen zwei Sounds ändern**

Im Layer-, bzw. Split-Modus kann das Lautstärkeverhältnis zwischen den beiden Sounds mit den BALANCE-Tastern (in der Gruppe CONTROL) eingestellt werden.

1. Drücken des Tasters BALANCE P erhöht die Lautstärke des ersten (Haupt-) Sounds.

Im Display erscheint kurzfristig die Anzeige der gewählten Einstellung des Balanceverhältnisses zwischen den beiden Sounds, sowohl grafisch (Balken), als auch numerisch (Zahlen):



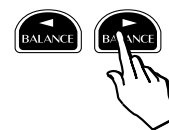
Solange der Taster BALANCE P gedrückt bleibt, erhöht sich die Lautstärke ständig, während gleichzeitig die Lautstärke des zweiten Sounds proportional verringert wird (sowohl im Split-, als auch im Layer-Modus).

2. Der Taster BALANCE M arbeitet sinngemäß in gleicher Weise, er erhöht die Lautstärke des zweiten Sounds und vermindert die Lautstärke des ersten (Haupt-) Sounds.



Wenn ein Single Preset (= einzelner Sound) gewählt ist (oder wenn Taster SPLIT, bzw. LAYER deaktiviert wird), arbeiten die beiden BALANCE-Taster wie normale Lautstärkeregler für den Haupt-Sound.

Drücken eines der Balance-Taster ruft eine entsprechende Display-Anzeige für die Lautstärke-Einstellung auf des Sounds auf:



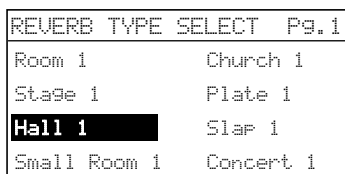
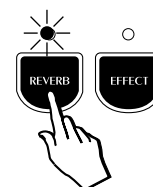
Zufügen von Effekten für den gewählten Sound

Dem gewählten Sound können Sie mittels der Taster REVERB und EFFECTS (CONTROL-Tastergruppe) Effekte hinzufügen.

Reverb (Nachhall):

- Taster REVERB drücken (LED leuchtet).

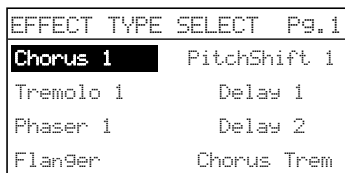
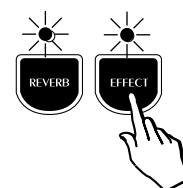
Im Display erscheint kurzfristig die Anzeige des derzeit gewählten Reverb-Typs für den Sound GrandPiano, in diesem Beispiel der Typ Hall 1 invertiert angezeigt (weiße Schrift auf dunklem Grund):



Effekt (Chorus/Delay/Modulation):

- Taster EFFECT drücken (LED leuchtet).

Im Display erscheint kurzfristig die Anzeige des derzeit gewählten Effect-Typs für den Sound GrandPiano, in diesem Beispiel der Typ Chorus 1 invertiert angezeigt (weiße Schrift auf dunklem Grund):



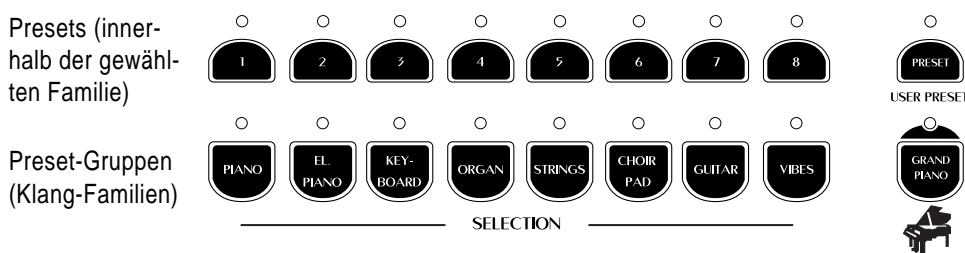
Hinweis. Hall und/oder Modulationseffekt können sowohl einem Single Sound, als auch einem Split-, bzw. Layer-Preset hinzugefügt werden. Die Einstellung kann auch gespeichert werden.

RP200 Presets anwählen

Das RP200 enthält 64 interne Presets, bestehend aus Single-Sounds (Einzelsounds), Split-Sounds (jeweils ein Sound links und rechts des Splitpunktes) und Layer Sounds (zwei überlagerte, gleichzeitig erklingende Sounds). Die Presets sind bereits mit optimalen Einstellungen versehen (Lautstärke, Balance, Effekt-Einstellung, etc.). Zusätzlich können 64 User Presets (individuelle, selbst erstellte Kombinationen) abgespeichert werden. Presets und User Presets befinden sich in der Tastergruppe SELECTION.

Die Tastergruppe Selection

Die 8 Taster der unteren Reihe dienen zur Anwahl der gewünschten Gruppe ("Sound-Familie") und mit den Tastern der oberen Reihe können 8 Klangfarben innerhalb der zuvor gewählten Familie gewählt werden.



Der Taster ganz rechts neben der oberen Gruppe dient zum Umschalten zwischen den (werkseitigen) Presets und den (selbsterstellten) User Presets GrandPiano. Mit dem Taster ganz rechts neben der unteren Gruppe können Sie jederzeit die Grundeinstellung aufrufen: Klangfarbe GrandPiano spielbar auf der gesamten Tastatur.

Die LED-Anzeige des PRESET-Tasters zeigt an, welche Preset-Gruppe derzeit aktiviert ist:

LED leuchtet = USER PRESETS; LED erloschen = (Werks-) PRESETS.

Die 8 Preset Gruppen (untere Reihe) von links nach rechts rufen die Sound-Familien auf: Acoustic Piano (Klavier), Electric Piano, Keyboard, Organ (Orgel), Strings (Streicher), Choir/Pad, Guitar, Vibes (Vibraphon).

Die Taster der oberen Reihe rufen für die jeweils gewählte Sound-Familie folgende Arten an Sound-Kombinationen auf (werkseitig fest eingestellt):

1	2	3	4	5	6	7	8
Single	Single	Single	Single	Layer	Layer	Split	Split

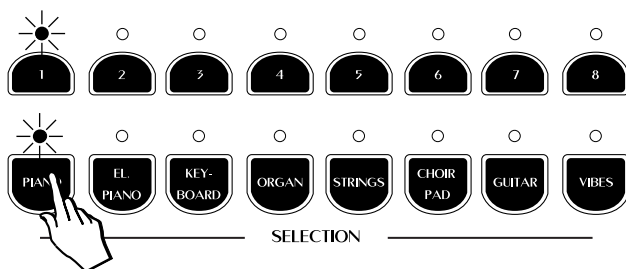
In jedem Preset der jeweils aktivierten Gruppe sind alle drei Kombinationsarten enthalten (Single, Split und Layer); die jeweils gewünschte Kombinationsart ist durch den entsprechenden Taster abrufbar (LAYER, bzw. SPLIT).

Wenn Sie beispielsweise innerhalb einer Gruppe das Layer Preset 5 aufgerufen haben, kann mittels Taster SPLIT die gespeicherte Split-Kombination, bzw. durch Deaktivieren des Tasters LAYER der gespeicherte Single Sound aufgerufen werden.

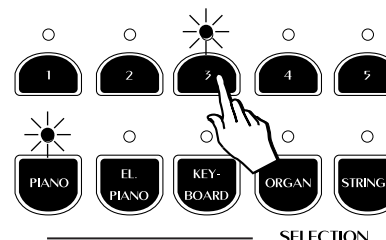
Bei der ersten Anwahl einer Preset-Gruppe wird automatisch Preset Nr. 1 angewählt. Nachfolgend zwei Beispiele hierzu.

Beispiel 1

1. Wenn Sie den Gruppentaster PIANO drücken, wird automatisch Preset 1 (GrandPiano) aktiviert.

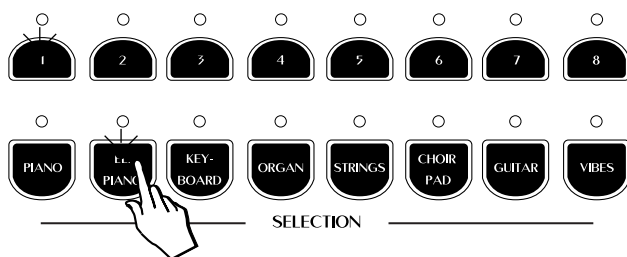


2. Drücken Sie nun Taster Nr. 3 in der oberen Reihe. Damit wird das Single Preset UPRIGHT PIANO (normales Klavier) zum Spiel auf dem gesamten Tastaturbereich aufgerufen.

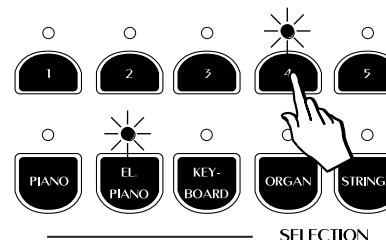


Beispiel 2

3. Wenn Sie den Gruppentaster EL. PIANO drücken, wird automatisch dessen Preset 1 (Rhodex) aktiviert.



4. Drücken des Tasters Nr. 4 ruft das entspr. Preset auf (FM Piano). In gleicher Weise können Sie nun auch verschiedene Presets anderer Gruppen nach Belieben aufrufen und ausprobieren.



Der jeweils zuletzt gewählte Preset-Taster der jeweiligen Gruppe wird automatisch gespeichert. Im oben beschriebenen Beispiel (in der Gruppe PIANO wurde zuletzt Preset Nr. 3 *Upright Piano* gewählt): bei erneutem Aufruf der Gruppe PIANO wird dann automatisch dieses (zuletzt gewählte) Preset aktiviert. Wenn Sie nun die Gruppe EL PIANO aufrufen, wird automatisch Preset Nr. 4 (FM Piano) aufgerufen, denn im vorangegangenen Beispiel war dieses Preset innerhalb der Gruppe zuletzt aufgerufen worden.

Hinweis: Eine Auflistung sämtlicher Presets (inklusive der werkseitig programmierten User Presets finden Sie im Anhang.

User Presets

Die selbstprogrammierbaren User Presets arbeiten nach dem gleichen Prinzip wie oben beschrieben, mit dem Unterschied, daß zuvor der Taster USER aktiviert werden muß (LED leuchtet). Werkseitig sind hier bereits 64 User Presets eingespeichert (jeweils 8 Presets pro Sound-Familie in der gleichen Kombination wie bereits bei den Werkspresets beschrieben).

Sie können jederzeit mittels des PRESET-Tasters zwischen den Werks- und den User-Presets umschalten. In jedem Fall wird die zuletzt verwendete Preset-Nr. automatisch aktiviert.

Die User Presets können nach Belieben geändert und gespeichert werden. Die werkseitigen Einstellungen gehen dabei nicht verloren, denn sie können bei Bedarf wiederhergestellt werden (Einzelheiten hierzu im Kapitel GENERAL).



User Presets ändern und speichern

Die von Ihnen bei den User Presets vorgenommenen Änderungen (andere Sound-Kombinationen, Hinzufügen von Effekten, Split- oder Layer-Modus wählen, Lautstärken anpassen, Effekt Sends ändern, etc.) können in den Speicherpositionen für User Presets abgelegt werden.

Durch Ändern der User Presets (gelegentlich auch als "Performance" bezeichnet) können Sie das Instrument nach Ihren individuellen Wünschen einstellen und diese Konfigurationen speichern. Sie können dann jederzeit Ihre Wunscheinstellungen wieder abrufen, auch wenn das Instrument zwischenzeitlich abgeschaltet wurde.

Das Abspeichern und benennen von User Presets ist recht einfach (detaillierte Beschreibung folgt im weiteren Verlauf dieses Handbuchs); nachfolgend daher lediglich eine Kurzanleitung:

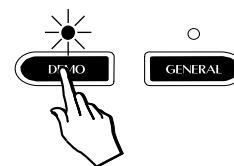
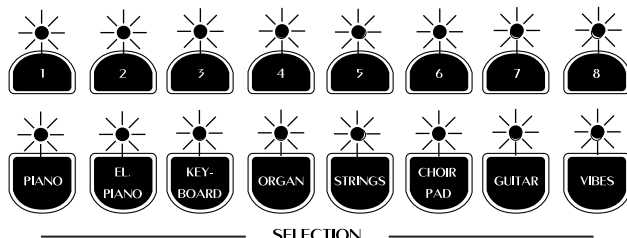
- Zum Speichern eines neu erstellten User Presets den Taster STORE drücken.
- Den gewünschten Speicherort wählen Sie, indem Sie zuerst den gewünschten Gruppentaster (untere Reihe) und anschließend die gewünschte Preset-Nr. (obere Reihe) wählen. Das neue User Preset ist daraufhin am gewählten Ort gespeichert.

Demosongs abspielen

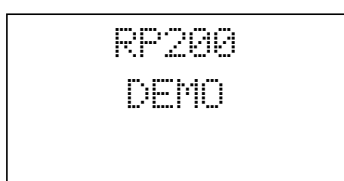
Das RP200 enthält mehrere Demonstrations-Stücke, die Ihnen einen Eindruck über die vielfältigen Klangmöglichkeiten vermitteln können.

- Taster DEMO aktiviert die Wiedergabefunktion für Demo-Songs.

Die LEDs der Tastergruppe SELECTION beginnen zu blinken:



Das Display zeigt kurzfristig an, daß der Demo-Modus aktiviert ist:



Kurz darauf beginnt das erste Stück zu spielen, gefolgt vom zweiten, dritten, vierten Stück, usw. Im Display wird der Titel des jeweiligen Stückes angezeigt.

- Das Abspielen kann jederzeit durch erneutes Drücken des Tasters DEMO gestoppt werden.

Die Demo-Sequenz besteht aus insgesamt 16 Stücken, die automatisch nacheinander in der Art eines Medleys abgespielt werden. Die Demo-Stücke demonstrieren das jeweils aktivierte Preset in der Tastergruppe SELECTION.

Einzelnes Demo-Stück anwählen

Statt der Wiedergabe in Medley-Form kann auch gezielt ein einzelnes Demo-Stück angewählt werden.

1. Taster DEMO drücken und (während die LEDs blinken) den gewünschten SELECTION-Taster betätigen.

Die Titel der Demonstrations-Stücke sind nachfolgend aufgelistet:

Liste der Demo-Stücke

1	2	3	4	5	6	7	8
Beethoven Romanze Piano+String	Latin Electric Grand+Bass	Tchaikovsky NutRock Celesta	Walkin' Jazz Organ + Bass	Bach Concerto Harsi+String	Clouds Pad+Fretless Bass	Karma Strato + Pad	Combo Vibes + Bass
Chopin Prelude Piano solo	Nuances Rhodex solo	Bach Gold- berg Var. Harpisichord	Bach Fuge ChurchOrgan	Vivaldi Konzert in A Strings	Bach Air Choir	6 string Guitar Alborada	Toccata Vibes solo
Ac.Piano	El.Piano	Keyboard	Organ	String	Choir/Pad	Guitar	Vibes

Die obere Reihe der SELECTION-Taster ruft Stücke auf, bei denen zwei Klangfarben eingesetzt werden (Piano und Streicher, Piano und Bass,

etc.), während die Taster der unteren Reihe Stücke enthält die nur von einer Klangfarbe gespielt werden (Flügel, Orgel, etc.).

Sobald einer der Taster gedrückt wird, leuchtet die zugehörige LED ständig und das gewählte Stück beginnt zu spielen.

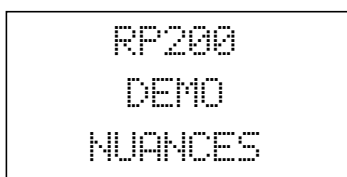
Beispiel:

1. Den Taster DEMO drücken. Im Display wird angezeigt, daß der Demo-Modus aktiviert ist:



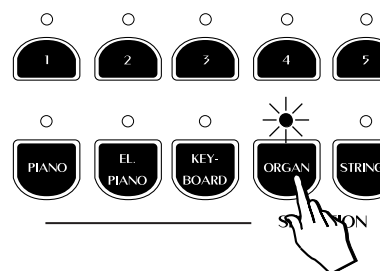
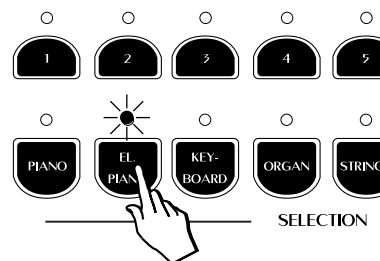
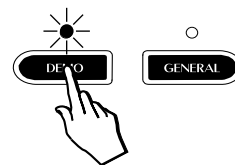
2. Drücken Sie nun beispielsweise den Taster EL.PIANO.

Das gewählte Stück beginnt zu spielen und im Display wird die Nummer und die Bezeichnung des derzeit spielenden Stückes angezeigt:



3. Es kann jederzeit ein anderes Demo-Stück gewählt werden, beispielsweise ORGAN.
4. Zum Stoppen des Demos den Taster des jeweils spielenden Stückes erneut drücken.

Hinweis: Im DEMO-Modus sind die meisten anderen Bedienelemente, die Tastatur und das MIDI Interface außer Funktion.

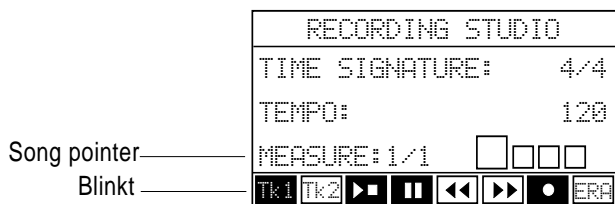


Einen Song aufnehmen

Der eingebaute Sequenzer (REC. STUDIO) des RP200 ermöglicht das unkomplizierte Einspielen und Speichern eines Songs.

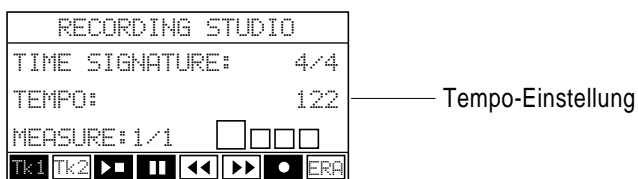
1. Das Preset wählen, mit dem Sie aufnehmen möchten.
2. Taster REC drücken.

Die LED des Tasters TRACK 1 beginnt zu blinken und im Display erscheint der Song Pointer (Positionsanzeige innerhalb des Songs), sowie die derzeit gewählte Tempo-Einstellung.



3. Wenn Sie als Einspielhilfe das Metronom einschalten möchten: Taster CLICK drücken (Tastergruppe RECORDING STUDIO).

4. Mit den Tastern DATA +/- können Sie eine andere Tempo-Einstellung (Aufnahme und Wiedergabe) wählen.

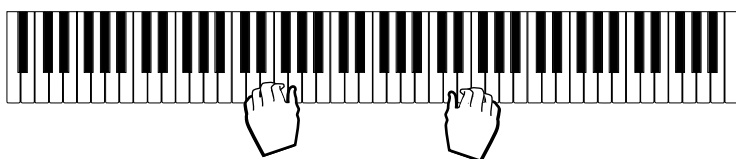


5. Taster PLAY/STOP oder PAUSE drücken.

Zur Gewöhnung an das Tempo spielt das Metronom zuerst einen Takt lang (während dieses Einzähltaktes erfolgt noch keine Aufnahme), der vom Taktzähler (MEASURE) mit 0/1, 0/2, 0/3, 0/4 angezeigt wird:

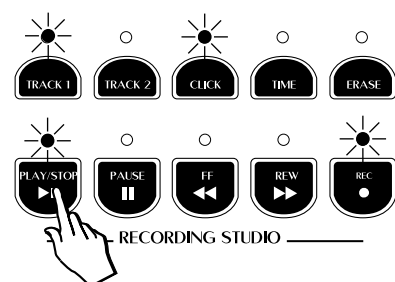
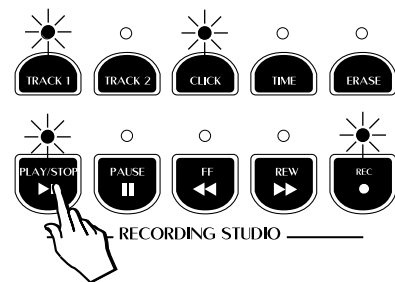
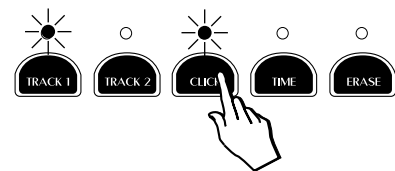
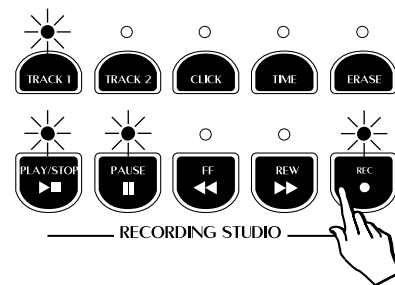


6. Unmittelbar im Anschluß an den Einzähltakt mit dem Einspielen des Songs beginnen.



7. Die Aufnahme mit PLAY/STOP beenden.

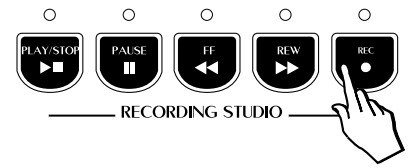
Die LED des Tasters TRACK 1 leuchtet nun und zeigt damit an, daß der Track Aufnahmespur) aufgenommene Daten enthält.



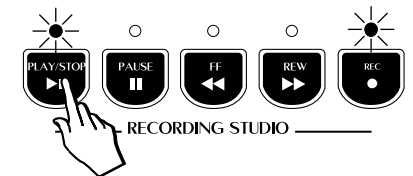
Sie können nun den Taster TRACK 2 aktivieren und den zweiten Track in der gleichen Weise einspielen, wie bereits bei Track 1 erläutert.

Wenn Sie die Aufnahme mit PLAY/STOP starten, beginnt automatisch gleichzeitig die Wiedergabe des (zuvor aufgenommenen) Tracks 1, so daß Sie Track 2 passend dazu aufnehmen können.

8. Die Aufnahme mit PLAY/STOP beenden und den Aufnahme-Modus mittels Taster REC verlassen.



9. Mit Taster PLAY/STOP können Sie nun die Wiedergabe starten.



HINWEIS: Einzelheiten zum Aufnehmen eines Songs, sowie zu weiteren Funktionen des Sequenzers finden Sie im Abschnitt "Recording Studio/Sequencer" (Teil 6 dieses Handbuchs).

Teil 3

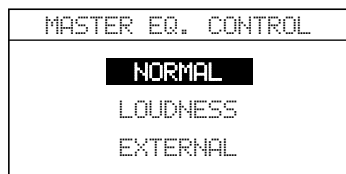
Generelle Funktionen

Dieser Teil der Anleitung behandelt Bedienelemente des Bedienfelds, die das Instrument insgesamt betreffen.

MASTER EQUALIZER

Der Taster MASTER EQ ermöglicht die Einstellung der Klangfarbe des Instruments insgesamt. Es besteht die Wahl zwischen den Optionen Normal und Loudness (interne Klangregelung) und External (Übergehen der internen Klangregelung).

Mit dem Betätigen dieses Tasters werden die drei Optionen im Display vorübergehend angezeigt, wobei die erste Option bereits automatisch aktiviert ist (invertiert dargestellt):



Normal: Entspricht einem linearen Frequenzgang.

Loudness: Die tiefen Frequenzen werden angehoben. Diese Option ist besonders effektiv, wenn mit geringer Lautstärke gespielt wird.

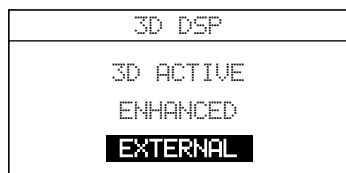
External: Der interne Master Equalizer wird deaktiviert. Diese Option ist für den Fall gedacht, wenn das Instrument über ein externes Verstärkersystem gespielt wird, so daß die Klangregelung dort bestimmt werden kann.

Die Anwahl der gewünschten Option erfolgt mit den Cursor-Tastern M, bzw. N.

3D DSP

Dieser Taster öffnet ein DSP Menu mit speziellen "dreidimensionalen" Effekten zur Bereicherung des Klangs Ihres RP200: 3D Active und Enhanced, sowie die Option des Übergehens (External).

Mit dem Betätigen dieses Tasters werden die Optionen im Display vorübergehend angezeigt, wobei die erste Option bereits automatisch aktiviert ist (invertiert dargestellt):

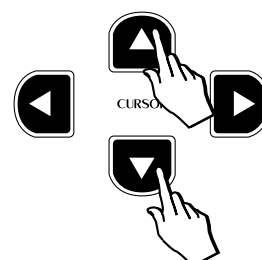
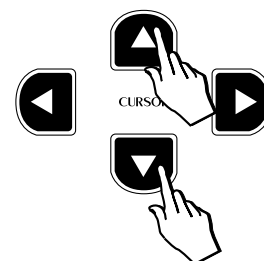
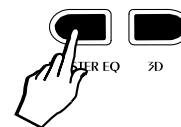


3D Active: Ein 3D-Effekt, der dem Klang räumliche Tiefe verleiht.

Enhanced: Intensiviert den 3D-Effekt; besonders effektiv, wenn mit geringer Lautstärke gespielt wird.

External: Deaktiviert 3D DSP. Diese Option ist für den Fall gedacht, wenn das Instrument über ein externes Verstärkersystem gespielt wird.

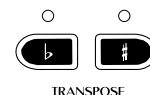
Die Anwahl der gewünschten Option erfolgt mit den Cursor-Tastern M, bzw. N.



TRANSCOPE

Drücken eines der TRANSCOPE-Taster ändert die Gesamtstimmung des Instruments insgesamt (global) in Halbtonschritten (höher, bzw. tiefer) bis zu maximal $-/+ 12$ Halbtöne.

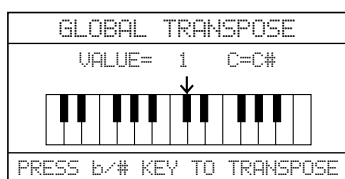
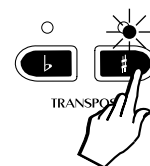
Wenn keine der beiden LEDs leuchtet, liegt keine Transponierung vor (Equal: C = C).



Transponieren des Instruments

1. Taster TRANSCOPE # drücken.

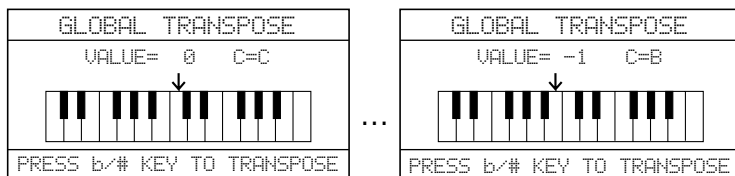
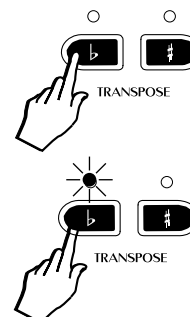
Die LED des zugehörigen Tasters leuchtet. Mit jedem Betätigen des Tasters TRANSCOPE # wird das gesamte Instrument um einen Halbton höher gestimmt. Im Display erscheint kurzfristig die entsprechende Anzeige als Grafik und numerisch, beispielsweise C entspricht nunmehr Cis (C#):



Wenn Sie ca. 5 Sekunden lang keinen der beiden Transpose-Taster betätigen, kehrt die das Display zur vorherigen Anzeige zurück, ohne Änderung der bestehenden Einstellung.

2. Taster TRANSCOPE b drücke.

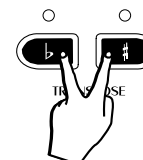
Dieser Taster stimmt das gesamte Instrument in Halbtonschritten tiefer, ausgehend von der jeweils vorliegenden Einstellung, d.h., wenn bereits eine Höhertransponierung vorliegt, wird diese mit jeder Betätigung von TRANSCOPE b um einen Halbton tiefer gestimmt. Ausgehend beispielsweise von "nicht transponiert" (keine der beiden Taster-LEDs leuchtet) bewirkt die Betätigung von TRANSCOPE b die Tieferstimmung um einen Halbton (beispielsweise -1, C = B; bitte beachten Sie, daß die englische Bezeichnung B im deutschen Sprachraum dem Ton H entspricht):



Wenn Sie ca. 5 Sekunden lang keinen der beiden Transpose-Taster betätigen, kehrt die das Display zur vorherigen Anzeige zurück, ohne Änderung der bestehenden Einstellung.

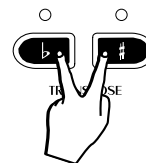
Die gewählte Einstellung von Transpose bleibt auch erhalten, wenn das Instrument ausgeschaltet wird. Beim erneuten Einschalten des Instruments wird durch Leuchten der entsprechenden LED des jeweiligen TRANSCOPE-Tasters angezeigt, daß eine Transponierung vorliegt:

- LED des Tasters TRANSCOPE b leuchtet = tiefer transponiert;
- LED des Tasters TRANSCOPE # leuchtet = höher transponiert.



Transponierung zurücksetzen

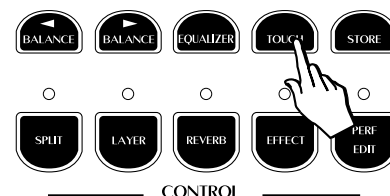
Durch gleichzeitiges Drücken beider TRANSPOSE-Taster kann jede Transponierung sofort zurückgesetzt werden. Das Instrument ist damit wieder in normaler Tonhöhe gestimmt.



TOUCH

Die Anschlagsdynamik des RP200 kann verändert werden; die Änderungen betreffen das gesamte Instrument. Vorgenommene Änderungen werden allerdings mit dem Ausschalten des Instruments gelöscht, so daß beim Einschalten immer die normale Einstellung (NORMAL) vorliegt.

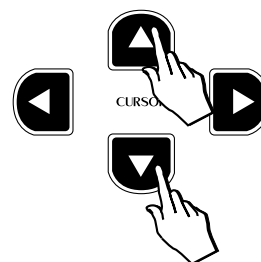
Drücken des Tasters TOUCH (in der Tastergruppe CONTROL) öffnet ein Display-Fenster mit drei Optionen für die Anschlagsdynamik. Die jeweils gewählte Option wird negativ (weiße Schrift, schwarzer Grund) dargestellt:



- Soft :** Die Auslösung der Anschlagsdynamik erfolgt bereits bei leichtem Tastenanschlag und ist somit besonders für Spieler geeignet, die eine Synthesizer-Tastatur gewohnt sind.
- Normal :** Die mittlere Einstellung, die immer beim Einschalten des Instruments automatisch eingestellt wird; sie entspricht dem Anschlagsverhalten eines Klaviers.
- Hard :** Die Auslösung der Anschlagsdynamik erfordert einen vergleichsweise kräftigen Tastenanschlag.

Die gewünschte Option kann mit den Cursor-Tastern M/N gewählt werden

Die gewählte Dynamik-Einstellung bleibt bis zum Ausschalten des Instruments erhalten. Beim Einschalten des Instruments liegt grundsätzlich die Einstellung NORMAL vor.



Teil 4

Perf. Edit - Presets, Presets editieren

Zur Erstellung von Sound-Kombinationen stehen viele leistungsfähige Performance-Möglichkeiten zur Verfügung, die mit dem Taster PERF. EDIT aufgerufen werden können. In diesem Teil der Anleitung wird das Editieren von Presets und das Erstellen von User Presets erläutert.

Das Konzept der RP200 Presets

Die Anwahl von Sounds (bzw. Presets) wurde bereits in der vorangegangenen Kurzanleitung beschrieben. In diesem Teil der Anleitung werden die Parameter (veränderliche Bestandteile) beschrieben, die den Charakter eines Presets bestimmen und es wird erläutert, wie diese Parameter zum Erstellen individueller Presets eingesetzt werden können.

Mit der Anwahl eines RP200 Presets wird immer gleichzeitig auch eine Reihe von programmierbaren Performance Parametern (Attributen) aktiviert, wie aus nachfolgender Tabelle ersichtlich:

PRESET-Bestandteile

Tastatur-Modus:	Single, Split, Layer (Bereiche)
Sound Volume	(Lautstärke Bereich)
Splitpoint	(Teilungspunkt der Tastatur)
Section Transpose	(Transponierung Bereich)
Reverb Send	(Hallstärke Bereich)
Reverb Type & Parameter	(Hall-Typ und -Länge)
EFX Send	(Effektstärke)
EFX Type & Parameter	(Effekt-Typ und -Parameter)
Damper Assign	(Zuordnung der Pedale - Bereich)
Auto Wha Wha	(autom. Wah-Wah Effekt - Bereich)
Microtunibg	(Feinstimmung)
Detune	(bewußtes Verstimmen - Bereich)
Delay	(verzögerter Toneinsatz - Bereich)
Preset Name	(Zuweisung eines Preset-Namens)
Equalizer	Klangregelung

Die Tabelle zeigt die verschiedenen, veränderbaren Bestandteile (Parameter) eines RP200 Presets, deren Aktivierung und Änderung ausgesprochen unkompliziert ist. Die modifizierten Presets können dann (zusammen mit anderen, eventuell durchgeführten Änderungen) in einer der User Preset Speicherplätze gesichert und später jederzeit abgerufen werden.

Die Struktur eines Presets

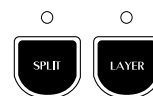
Das RP200 verfügt über drei Spiel-Modi (in diesem Handbuch meist als Bereiche bezeichnet): Single (ein Sound für die gesamte Tastatur), Split (unterschiedliche Sounds links und rechts des Splitpunkts) und Layer (zwei Sounds gleichzeitig). Das Wechseln von einem zu einem anderen Modus ist denkbar einfach: Im Single-Modus Taster Split oder Layer drücken. Im Layer- oder Split-Modus den jeweils aktivierten Taster deaktivieren, um zum Single-Modus zurückzukehren.

Das Wechseln von einem zu einem anderen Modus wird durch die besondere, dreiteilige Struktur der RP200 Presets ermöglicht:

1. Eine Bereich für den Haupt-Sound (Single Modus);
2. Eine Bereich für den Split;
3. Eine Bereich für den Layer.

Diese drei Bereiche rufen unabhängig programmierte Parameter-Einstellungen auf, inklusive der gespeicherten Information über den Status jedes Bereichs (EIN/AUS).

Dies ist leicht ersichtlich, wenn beispielsweise einer der Preset-Taster von 5 bis 8 einer beliebigen Preset-Gruppe aktiviert wird: Der Split-, bzw. Layer-Taster wird automatisch entsprechend aktiviert.

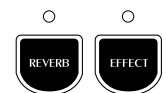


Die Single Presets (Taster 1 - 4) können entsprechend jederzeit auch auf Layer- oder Split-Modus umgeschaltet werden. Zusätzlich stehen die User Presets für individuell erstellte Presets zur Verfügung.

Die Effekte

Die Presets enthalten weiterhin DSP (Digitaler Signal Prozessor) Daten für Hall- und Bewegungseffekte. Dies bringt den enormen Vorteil mit sich, daß beim Aufruf eines Presets gleichzeitig die Effekteinstellung erfolgt, so daß zusätzliche Handgriffe entfallen. So ist beispielsweise das erste Preset der Gruppe EL.PIANO ("Rhodex1") bereits mit dem Hall-Typ *Stage* und dem Effekt-Typ *Chorus* versehen; beim zweiten Preset dieser Gruppe ("Wurlie") sind es hingegen Hall-Typ *Room* und *Tremolo*-Effekt.

Das Aktivieren/Deaktivieren der Effekte erfolgt mittels der Taster *Reverb* und/oder *Effect* (Hall und/oder Bewegungseffekt). Die LEDs dieser Taster zeigen an, ob der jeweilige Effekt aktiviert ist (LED leuchtet) oder nicht (LED erloschen).



Andere Effekte wählen

Wenn einer der Taster gedrückt wird, wird der jeweils zugewiesene Effekt kurzfristig im Display angezeigt.

Ein Beispiel:

1. Drücken Sie den Taster *GrandPiano*.
2. Drücken Sie den Taster *Reverb* oder *Effect*.

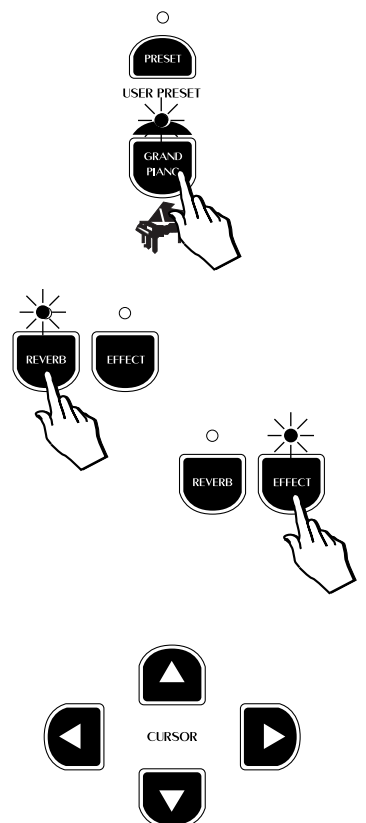
Im Display wird der für GrandPiano zugewiesene REVERB-, bzw. EFFECT-TYP angezeigt, in diesem Fall (GrandPiano) der Reverb-Typ *Hall* (Saal) und der Effect-Typ *Chorus* 1:

Reverb-Display:

REVERB TYPE SELECT Pg.1	
Room 1	Church 1
Stage 1	Plate 1
Hall 1	Slap 1
Small Room 1	Concert 1

Effect-Display:

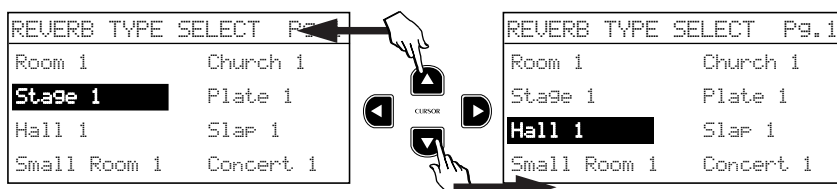
EFFECT TYPE SELECT Pg.1	
Chorus 1	PitchShift 1
Tremolo 1	Delay 1
Phaser 1	Delay 2
Flanger	Chorus Trem



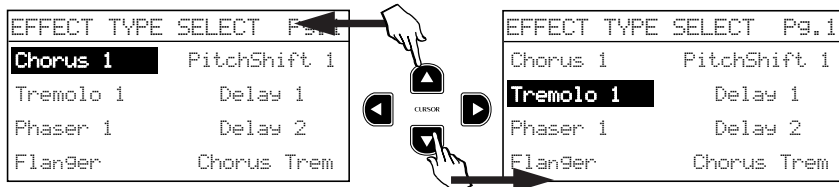
3. Wenn Sie während der kurzfristigen Display-Anzeige die Cursor-Taster (rechts des Displays) betätigen, ist ein anderer Reverb-, bzw. Effect-Typ wählbar.

Mit den Cursor-Tastern können Sie die Reverb-, bzw. Effect-Typen durchblättern.

Reverb Displays:



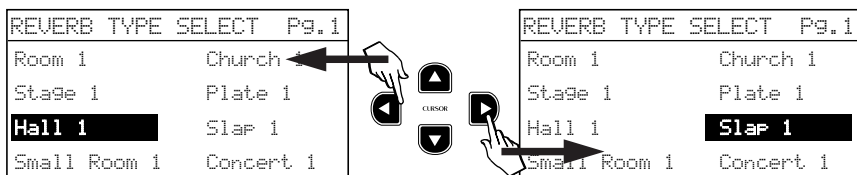
Effect Displays:



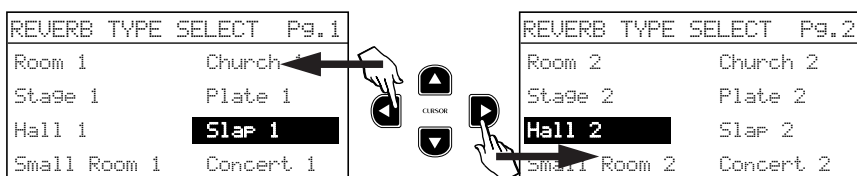
Wenn Sie den Cursor-Taster oder gedrückt halten, können Sie durch beide Spalten des jeweiligen Displays blättern.

Der Cursor-Taster wählt zwischen linker/rechter Spalte und wechselt zwischen Displayseite 1 und 2:

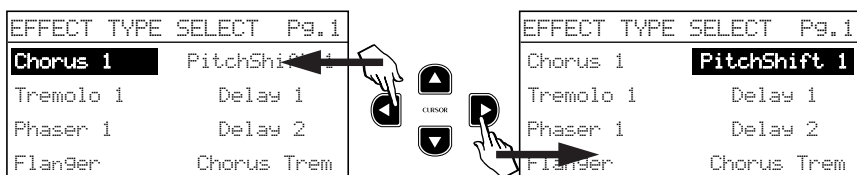
Reverb von Spalte zu Spalte:



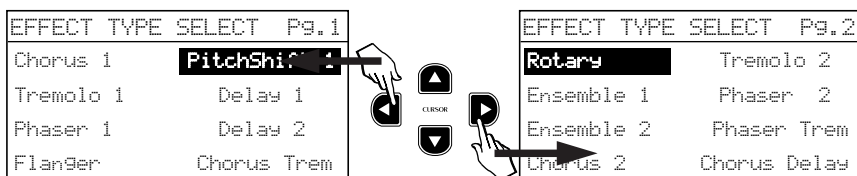
Reverb von Seite zu Seite:



Effect von Spalte zu Spalte:



Effect von Seite zu Seite:

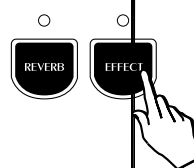
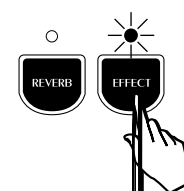
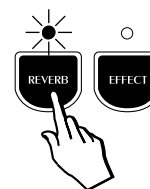


Der Cursor-Taster bewirkt sinngemäß das gleiche, jedoch in umgekehrter Reihenfolge - er bewirkt das Wechseln von der rechten zur linken Spalte und von Seite 2 zu Seite 1.

Wenn der Reverb und/oder der Effect-Taster erneut gedrückt wird (LED erlischt), wird der Effekt übergangen und der Sound klingt "trocken".

Wenn vorgenommene Einstellungen nicht gespeichert werden, gehen Sie beim Aufruf eines anderen Presets verloren.

Im weiteren Verlauf dieses Handbuchs wird beschrieben, wie vorgenommene Einstellungs-Änderungen gespeichert werden können.

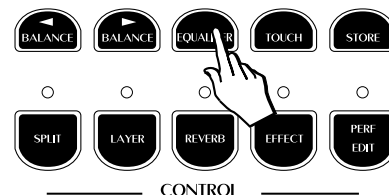


Der Equalizer

Die gewählten Einstellungen des Equalizers können ebenfalls unabhängig in den Presets gespeichert werden, zusätzlich zu den vorgenommenen Änderungen im Menu Perf Edit.

Zum Editieren (Einstellungen vornehmen / Programmieren) des Equalizers den Taster EQUALIZER (in der Tastergruppe CONTROLS) drücken.

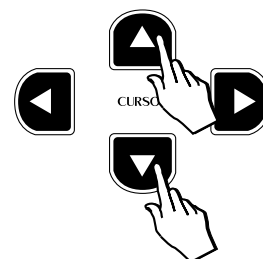
In dem daraufhin im Display erscheinenden Menu besteht die Wahlmöglichkeit zwischen 8 verschiedenen Equalizer-Klangeinstellungen. Die jeweils gewählte Option wird in negativer Schrift hervorgehoben.



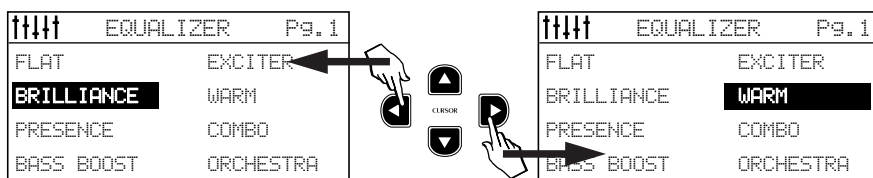
↑↑↑↑	EQUALIZER	Pg. 1
FLAT	EXCITER	
BRILLIANCE	WARM	
PRESENCE	COMBO	
BASS BOOST	ORCHESTRA	

Mit den Cursor-Tastern N oder M können Sie die gewünschte Option anwählen.

↑↑↑↑	EQUALIZER	Pg. 1
FLAT	EXCITER	
BRILLIANCE	WARM	
PRESENCE	COMBO	
BASS BOOST	ORCHESTRA	



Solange einer der Cursor-Tastern N oder M gedrückt gehalten wird, werden nacheinander alle Optionen angezeigt. Mit den Cursor-Tastern **▶** und **◀** kann zwischen den beiden Spalten im Display gewechselt werden.



Wenn Sie die gewählte Option für das aktivierte Preset speichern möchten, kann dies mittels der Funktion Store Preset erfolgen (Einzelheiten im weiteren Verlauf dieser Anleitung).

Wenn innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Einstellungen im Equalizer-Menu vorgenommen werden, erscheint automatisch wieder das zuvor aktivierte Display.

Das Menu PERF. EDIT

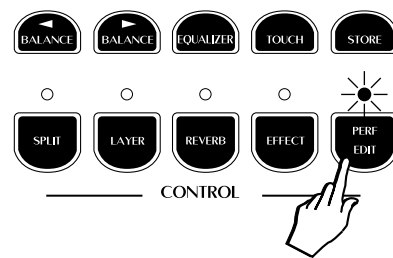
Der Taster PERF. EDIT ermöglicht den Zugriff auf verschiedene Performance Parameter für die Presets, die Ihnen eine individuelle Gestaltung Ihrer Presets ermöglichen).

Der Edit-Status ist abhängig von der Art des gewählten Presets: Single, Split, Layer.

Die verfügbaren Perf. Edit Parameter:

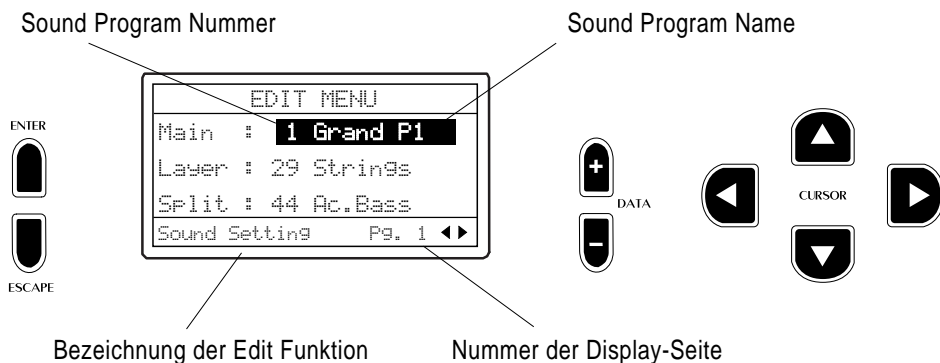
PERF. EDIT Parameter

1. Sound Program	Nummer des Sounds (Bereich)
2. Sound Volume	Sound-Lautstärke
3. Section Transpose	Transponierung (Bereich)
4. Reverb Send	Hallstärke (Bereich)
5. EFX Send	Effektstärke (Bereich)
6. DSP Parameter	Effekt-Typ und -Parameter
7. Microtuning	Feinstimmung
8. Damper Assign	Zuordnung der Pedale (Bereich)
9. Auto Wha Wha	autom. Wah-Wah Effekt (Bereich)
10. Detune	bewußtes Verstimmen (Layer-Bereich)



Drücken Sie nun den Taster Perf. Edit zur Aktivierung der Preset Funktionen. Die LED zeigt durch Blinken an, daß der Edit-Modus aktiviert ist.

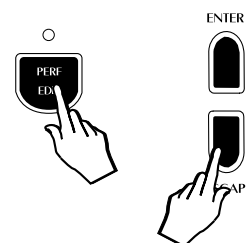
Die Parameter innerhalb der aufgerufenen Display-Seite können mit den CURSOR-Tastern N / M aufgerufen werden.



Mit den Tastern DATA +/- können Sie den Wert oder den Status des angewählten Parameters ändern.

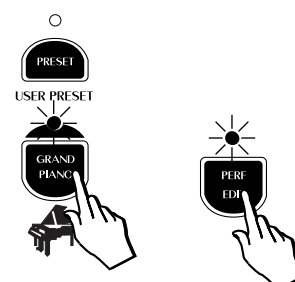
Die jeweils vorhergehende, bzw. nächste Displayseite kann mit den CURSOR-Tastern O / P aufgerufen werden.

Das Edit Menu kann durch erneutes Drücken des Tasters *Perf. Edit* verlassen werden. Die LED erlischt daraufhin. Mit Taster ESCAPE können Sie den EDIT-Modus jederzeit verlassen.



Für die nachfolgenden Erläuterungen wurde als Beispiel das Preset *GrandPiano* gewählt; bitte rufen Sie daher GrandPiano mit dem entsprechenden Taster auf.

Aktivieren Sie nun den Taster *Perf. Edit* für den Zugriff auf die entsprechenden Edit Funktionen. Die erste angezeigte Funktion ist das *Sound Program*.

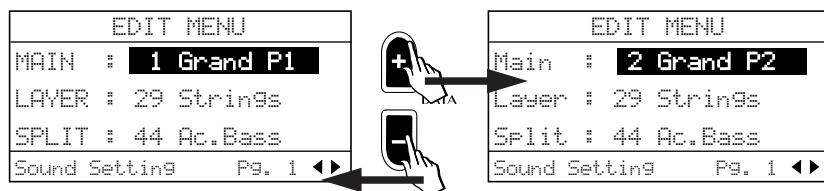


1. Sound Program

Das Sound Program ist eine fundamentale Funktion, die den Klang des Instruments bestimmt. Das entsprechende, nachfolgend abgebildete Sound Program Display entspricht dem anfangs gewählten Single Preset (in diesem Fall GrandPiano). Der Main Sound (Haupt-Sound) ist hervorgehoben (weiße Schrift, schwarzer Grund):



Mit den Tastern DATA +/- kann das jeweils nächste, bzw. vorhergehende Sound Program gewählt werden (auf Seite 31 finden Sie alle Sound Programme aufgelistet).



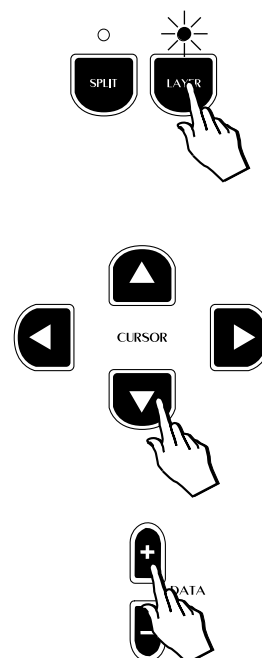
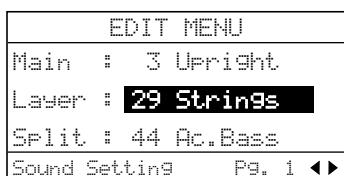
Wie bei allen Anwahl-Vorgängen erfolgt die Wahl der Sound Programme ebenfalls zyklisch (nacheinander). Taster DATA + dient zur Anwahl in aufsteigender, Taster DATA – in absteigender Richtung.

Layer-Sound ändern

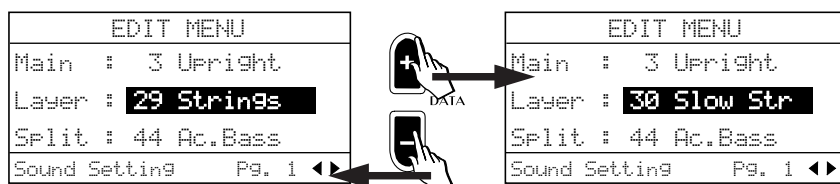
Der Layer-Status des gewählten Presets kann ebenfalls editiert werden.

Hinweis: Änderungen, die Sie im Layer-Bereich des aktivierten Presets vornehmen können nur gehört werden, wenn der Taster LAYER aktiviert ist (LED leuchtet).

Bei nach wie vor aktivierter Funktion *Sound Program* drücken Sie nun den Taster CURSOR ▼. Der programmierte Layer-Sound (im vorliegenden Fall *Strings*) erscheint daraufhin markiert im Display:



Ein anderer Layer-Sound kann sinngemäß in gleicher Weise, wie bereits oben erläutert mittels der Tasten DATA +/- gewählt werden.



Split-Sound ändern

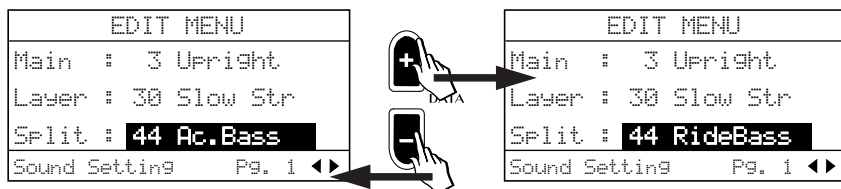
Der Split-Sound des gewählten Presets kann ebenfalls editiert werden. Dies erfolgt sinngemäß in der gleichen Weise wie bei Layer beschrieben.

Hinweis: Änderungen, die Sie im Split-Bereich des aktivierten Presets vornehmen können nur gehört werden, wenn der Taster SPLIT aktiviert ist (LED leuchtet).

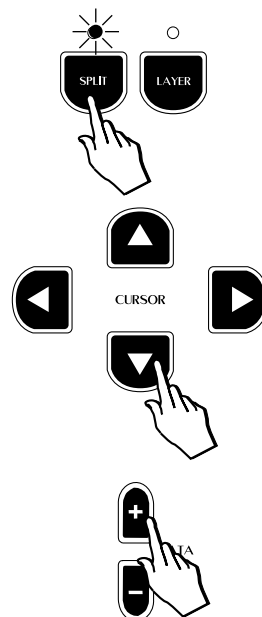
Mit Taster CURSOR  den Split-Bereich aufrufen. Im Display erscheint daraufhin der derzeit zugewiesene Sound hervorgehoben:

EDIT MENU	
Main	: 3 Upright
Layer	: 30 Slow Str
Split	: 44 Ac.Bass
Sound Setting	Pg. 1 ◀▶

Mit den Tastern DATA +/- ein anderes Sound Program für den Split-Bereich aufrufen.



Natürlich kann jeder beliebige Sound aus der Sound Program Liste der Layer-, bzw. Split-Bereich gewählt werden.



Die Sound Program Liste

Nebenstehend die Auflistung aller verfügbarer Sound Programs und der zugehörigen Program Change Nummern.

Bitte beachten Sie, daß alle aufgelisteten Sound Programs Einzelsounds (Single Sounds) sind, die beliebig als Single-, Split- oder Layer-Sound der Presets eingesetzt werden können.

Ein Preset kann sowohl ein Single Sound Program, als auch eine Kombination von zwei Sound Programs (Layer, bzw. Split) enthalten. Die Sound Programs dürfen keinesfalls mit den Presets verwechselt werden, die im Anhang dieses Handbuchs aufgelistet sind.

Pr.Ch	Sound
1.	Grand P1
2.	Grand P2
3.	Upright
4.	RockPian
5.	Honky T.
6.	El.Grand1
7.	El.Grand2
8.	Rhodex 1
9.	Rhodex 2
10.	Wurlitz
11.	SynWurli
12.	FM Piano1
13.	FM Piano2
14.	Harpsi1
15.	Harpsi2
16.	Clavinet
17.	SynClavi
18.	Celesta 1
19.	Celesta 2
20.	Harp
21.	Vibes 1
22.	Vibes 2
23.	Marimba
24.	Pipe Org
25.	PopOrg1
26.	PopOrg2
27.	JazzOrg1
28.	JazzOrg2
29.	Strings
30.	Slow Str
31.	Mellow St
32.	Choir
33.	AtkChoir
34.	PadChoir
35.	TapPad
36.	AtkPad
37.	DarkPad
38.	IceRain
39.	ChimePad
40.	NylonGtr
41.	SteelGtr
42.	JazzGtr
43.	StratGtr
44.	Ac.Bass
45.	RideBass
46.	El.Bass
47.	Fretless
48.	SlapBass
49.	Marcato
50.	SynChoir
51.	El.Grand3
52.	Organ3
53.	RockPipe
54.	PercVox
55.	Rhodex3
56.	SynWurli
57.	Xilophon
58.	Analog
59.	Pipe2
60.	Clavin20
61.	E.Bass2
62.	MuteSynt
63.	Marcato2
64.	Rhodex4

2. Sound Volume

Mit dem Taster CURSOR P die zweite Displayseite (Sound Volume) aufrufen. Im Display wird grafisch (Balken) und numerisch (Zahl) die Lautstärke des Haupt-Sounds (Main) angezeigt:

EDIT MENU	
Main :	127
Layer :	54
Split :	90
Sound Volume Pg. 2 ◀▶	

Mit den Tastern DATA +/- kann die gewünschte Lautstärke eingestellt werden.

Wenn der Taster DATA +, bzw. DATA - gedrückt gehalten wird, erhöht (bzw. vermindert) sich die Lautstärke nicht schrittweise, sondern so lange, bis der Taster wieder losgelassen wird.

Mit Taster CURSOR N kann nun der Layer-Bereich zur Einstellung der Lautstärke aktiviert werden:

EDIT MENU	
Main :	127
Layer :	54
Split :	90
Sound Volume Pg. 2 ◀▶	

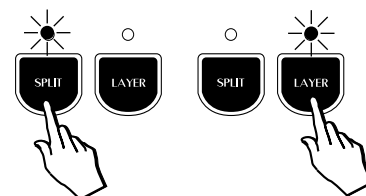
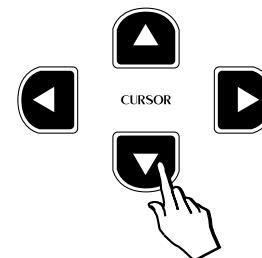
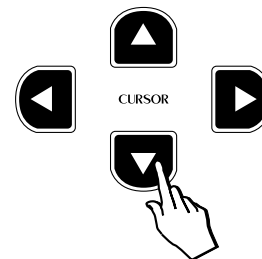
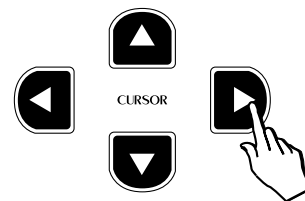
Die Lautstärke kann nun wiederum mit den Tastern DATA +/- eingestellt werden.

Mit Taster CURSOR N kann nun der Split-Bereich zur Einstellung der Lautstärke aktiviert werden:

EDIT MENU	
Main :	127
Layer :	54
Split :	90
Sound Volume Pg. 2 ◀▶	

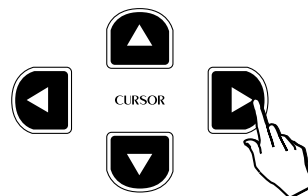
Die Lautstärke kann nun wiederum mit den Tastern DATA +/- eingestellt werden.

Hinweis: Bitte denken Sie daran, daß der jeweilige Taster (Layer und/oder Split) aktiviert sein muß (LED leuchtet), um die Auswirkung der vorgenommenen Lautstärke-Änderungen hören zu können.



3. Section Transpose

Mit CURSOR P die Funktion *Section Transpose* aufrufen.



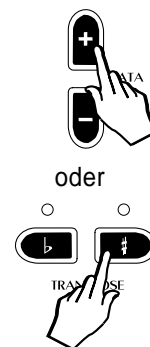
Bitte beachten Sie, daß nachfolgend die drei Teilbereiche eines Sounds (Hauptsound, Layer und Split als "Section" bezeichnet werden (entsprechend der Bezeichnung in den Displays).

Die Funktion *Section Transpose* eignet sich besonders für Split- oder Layer-Presets, wenn um eine ganze Oktave transponiert werden soll. Zum Transponieren um eine Oktave muß der Parameter auf den Wert 12 (= eine Oktave höher), bzw. -12 (= eine Oktave tiefer) gestellt werden, dies entspricht der Transponierung um 12 Halbtöne (= eine Oktave). Maximal ist eine Transponierung um 24 Halbtöne (= 2 Oktaven) möglich. Section Transpose betrifft lediglich das individuelle Sound Program des derzeit aktivierten Presets (d.h., nicht das gesamte Instrument, wie dies bei den TRANSPOSE-Tastern der Fall ist).

Der Status der Einstellung von Section Transpose ist im vorliegenden Beispiel derzeit "nicht transponiert" (0):

EDIT MENU		
Main :	C=C	0
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		

Mit den Tastern DATA +/- (oder den TRANSPOSE-Tastern b/#) kann der im Display angezeigte Sound in Halbtonschritten höher, bzw. tiefer transponiert werden.



Die nachfolgenden beiden Display-Abbildungen zeigen Beispiele der Transponierung des Haupt- (Main) Sounds um einen Halbtonschritt tiefer (a) und um einen Halbtonschritt höher (b); angezeigt durch C=B (entspricht Ton H im deutschen Sprachraum) und C=C#:

a)

EDIT MENU		
Main :	C=B	-1
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		

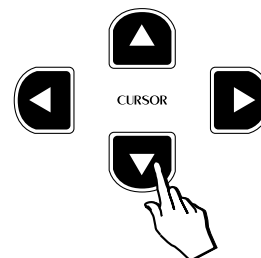
...

b)

EDIT MENU		
Main :	C=C#	1
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		

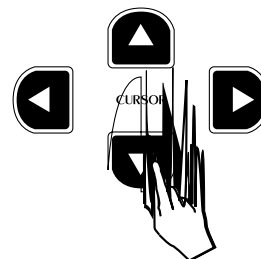
Zum Ändern der Tonhöhe des Layer-Sounds mit dem Cursor-Taster N die Position *Layer* im Display aktivieren und die gewünschte Einstellung mit den Tastern DATA +/- vornehmen:

EDIT MENU		
Main :	C=B	-1
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		

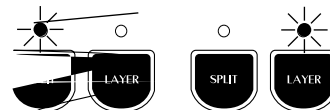


Zum Ändern der Tonhöhe des Split-Sounds mit dem Cursor-Taster N die Position *Split* im Display aktivieren und die gewünschte Einstellung mit den Tastern DATA +/- vornehmen:

EDIT MENU		
Main :	C=B	-1
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		

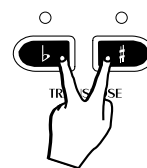


Hinweis: Bitte denken Sie daran, daß der jeweilige Taster (Layer und/oder Split) aktiviert sein muß (LED leuchtet), um die Auswirkung der vorgenommenen Änderungen der Transponierung hören zu können.

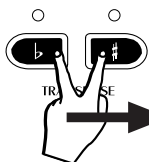


Transponierung aufheben

Innerhalb der Displayseite *Section Transpose* kann die Transponierung des derzeit gewählten Sounds auf die normale Tonhöhe (C=C) zurückgestellt werden, indem die beiden Taster TRANSPOSE # und b gleichzeitig gedrückt werden:



EDIT MENU		
Main :	C=C#	1
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		



EDIT MENU		
Main :	C=C	0
Layer :	C=C	0
Split :	C=C	0
Section Transpose Pg. 3 ◀▶		

4. Reverb Send (Rev. Send) – Hall-Anteil

Mit dem Taster CURSOR P ist die Funktion *Rev. Send* aufrufen.

Mit der Funktion *Rev Send* kann individuell bestimmt werden, wieviel Nachhall einem Sound-Bereich (Single, Split oder Layer) des aktuellen Presets zugewiesen werden soll.

Der *Rev Send* Wert des Presets *GrandPiano* ist beispielsweise auf 64 (ein mittlerer Wert) eingestellt, der *Layer*-Bereich (Strings) liegt bei 90 (um dem Sound mehr Tiefe zu verleihen) und dem *Split*-Bereich (Ac.Bass) ist kein Hall zugeteilt (*Rev Send* Wert 0).

Hinweis: Zum Hören der nachfolgenden Beispiele muß im Bedienfeld der Taster *REVERB* aktiviert sein (LED leuchtet).

Im Display wird die derzeitige *Rev Send* Einstellung angezeigt (beispielsweise für *Main*, den Haupt-Sound):



Mit den Tastern *DATA +/-* kann der *Rev Send* Wert erhöht (mehr Hall), bzw. vermindert (weniger Hall) werden. Der mögliche Einstellbereich für *Rev. Send* liegt im Bereich 0 ... 127. Die Einstellung "0" entspricht der Stellung "kein Nachhall".

Zur Einstellung des Hall-Anteils für den *Layer*-Sound mit *Cursor N* die Position *Layer* im Display anwählen und mit den Tastern *DATA +/-* nach Wunsch einstellen.

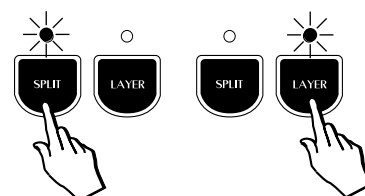
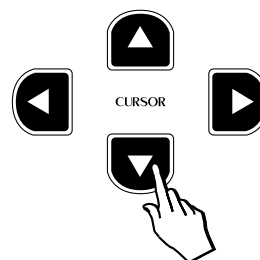
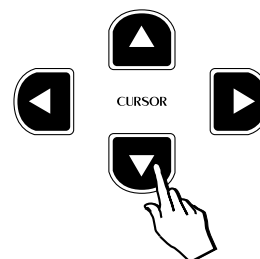
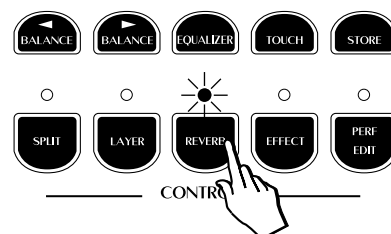
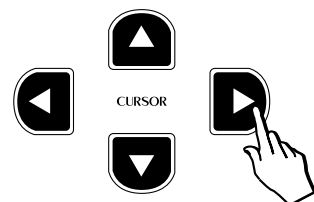


Zur Einstellung des Hall-Anteils für den *Split*-Sound mit *Cursor N* die Position *Split* im Display anwählen und mit den Tastern *DATA +/-* nach Wunsch einstellen.



Solange Taster *DATA +*, bzw. *-* gedrückt bleibt, ändert sich der Wert von *Rev Send* kontinuierlich.

Hinweis: Bitte denken Sie daran, daß der jeweilige Taster (*Layer* und/oder *Split*) aktiviert sein muß (LED leuchtet), um die Auswirkung der vorgenommenen Änderungen der Hallstärke hören zu können.



5. Effect Send (Efx. Send) – Effekt-Anteil

Mit dem Taster CURSOR P ist die Funktion *Efx. Send* aufrufen.

Diese Funktion arbeitet sinngemäß in gleicher Weise wie Reverb Send; der einzige Unterschied besteht darin, daß es sich hier nicht um den Nachhall, sondern um die Effekte handelt. Mit der Funktion *Efx. Send* kann die Stärke des Effekts für das gegenwärtig aktivierte Preset bestimmt werden.

Das Single Preset *GrandPiano* ist beispielsweise auf Effect Send 64, der Layer Bereich auf 100 und der Split Bereich auf 0 eingestellt.

Hinweis: Zum Hören der nachfolgenden Beispiele muß im Bedienfeld der Taster *EFFECT* aktiviert sein (LED leuchtet).

Die Einstellung von *Efx. Send* für den Haupt-Sound (Main) von *GrandPiano* wird folgendermaßen im Display angezeigt:



Mit den Tastern DATA +/- kann der *Efx. Send* Wert erhöht (Effekt stärker), bzw. vermindert (Effekt geringer) werden. Der mögliche Einstellbereich für *Efx. Send* liegt im Bereich 0 ... 127. Die Einstellung "0" entspricht der Stellung "kein Effekt".

Zur Einstellung des Effekt-Anteils für den Layer-Sound mit Cursor N die Position *Split* im Display anwählen und mit den Tastern DATA +/- nach Wunsch einstellen.

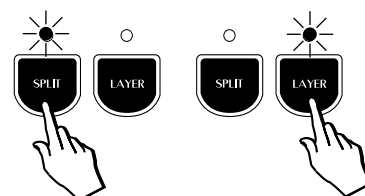
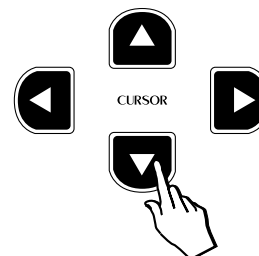
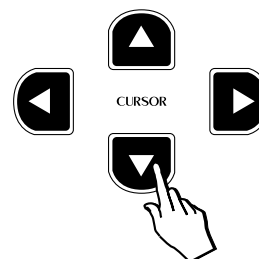
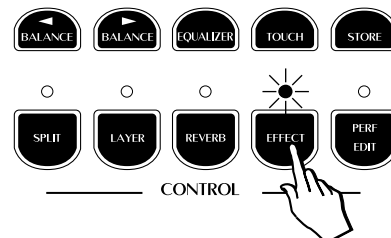
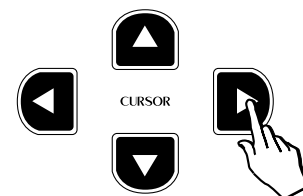


Zur Einstellung des Effekt-Anteils für den Split-Sound mit Cursor N die Position *Split* im Display anwählen und mit den Tastern DATA +/- nach Wunsch einstellen.



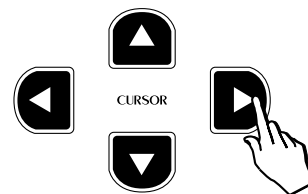
Solange Taster DATA +, bzw. – gedrückt bleibt, ändert sich der Wert von *Rev Send* kontinuierlich.

Hinweis: Bitte denken Sie daran, daß der jeweilige Taster (Layer und/oder Split) aktiviert sein muß (LED leuchtet), um die Auswirkung der vorgenommenen Änderungen der Hallstärke hören zu können.



6. DSP Parameter

Mit dem Taster **CURSOR P** ist die Funktion *DSP Parameter* aufrufen. Diese Display-Seite enthält wichtige DSP Parameters zur Einstellung der Länge (Rev. Time) und Intensität (Depth) des Nachhalls, sowie der Geschwindigkeit (Rate) eines Bewegungseffektes (Chorus).



Diese Parameter betreffen das Instrument insgesamt, entsprechend sind die Edit-Menus hier nicht in Einzelbereiche für den Sound unterteilt, sondern betrifft immer den jeweils mit dem Preset aufgerufenen Effekt.

Reverb Decay Time (Rev. Time) – Nachhall-Länge

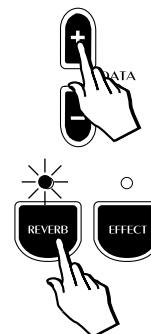
Beim Aufrufen der Display-Seite *DSP Parameter* ist automatisch bereits der Parameter *Rev. Time* markiert.



Wenn ein Reverb-Effekt gewählt wurde (LED des Tasters **REVERB** leuchtet), kann mit der Funktion *Rev. Time* die Länge für den (im jeweils aufgerufenen Preset enthaltenen) Hall-Typ bestimmt werden.

Solange der Taster **DATA +**, bzw. **-** gedrückt bleibt, verlängert, bzw. verkürzt sich die Nachhall-Dauer, bis der Taster losgelassen wird. Der im Display angegebene Wert entspricht der Halldauer in Sekunden.

Hinweis: Taster **REVERB** muß aktiviert sein (LED leuchtet), wenn Sie die Auswirkung der Einstellungs-Änderungen hören möchten.



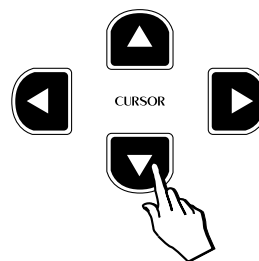
Parameter 1, Parameter 2

Die Arbeitsweise der weiteren Funktionen in diesem Display (unterhalb der Funktion *Rev. Time*) ist abhängig von der Effekt-Einstellung des jeweils aktivierten Presets. Die nachfolgende Tabelle listet die verschiedenen Effect-Typen, sowie die jeweils zugehörigen, einstellbaren Parameter auf:

Effekt	Typ	Parameter 1	Parameter 2
1. Chorus 1-2	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
2. Tremolo 1-2	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
3. Phaser 1-2	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
4. Flanger	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
5. Ptch Shift	Frequency	Coars Tune (Stimmung in Halbtonschritten)	Fine Tune) Feinstimmung in "Cent"
6. Delay 1-2	Delay	Delay Time (Abstand zwischen den Echos)	Feedback (Anzahl Echos bis zum Ausklingen)
7. Rotary	Modulation	Speed (Rotations-Geschwindigkeit)	L.P.Filter (Tiefpaß-Filter [0 = ohne Wirkung])
8. ChorusTremo	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
9. PhaserTremo	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
10. ChorusDelay	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)
12. Ensemble 1-2	Modulation	Depth (Intensität)	Rate (Geschwindigkeit)

Mit Cursor N die nächste Funktion aufrufen, im vorliegenden Beispiel *Effect Depth*:

EDIT MENU	
Rev. Time :	2.0
Efx. Depth:	4
Efx. Rate :	1
DSP Parameter Pg. 6 ◀▶	



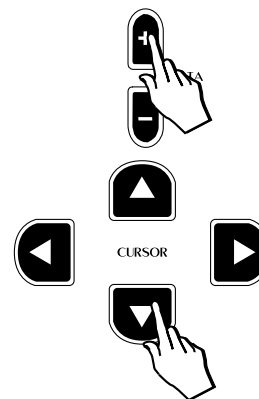
Das Single Preset "GrandPiano" ist beispielsweise mit Chorus-Effect programmiert.

Aus der Tabelle auf der vorangegangenen Seite kann entnommen werden, daß der erste der beiden Parameter im Fall des Effekt-Typs *Chorus* zur Bestimmung der Intensität (Depth) dient.

Mit den Tastern DATA +/- kann die gewünschte Einstellung der Intensität vorgenommen werden.

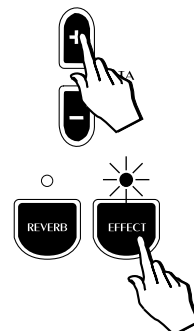
Mit Cursor N die nächste Funktion aufrufen, im vorliegenden Beispiel *Effect Rate*:

EDIT MENU	
Rev. Time :	2.0
Efx. Depth:	4
Efx. Rate :	1
DSP Parameter Pg. 6 ◀▶	



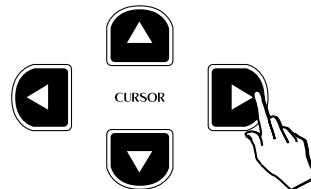
Mit den Tastern DATA +/- kann die gewünschte Einstellung der Geschwindigkeit vorgenommen werden.

Hinweis: Der Taster EFFECT muß aktiviert sein (LED leuchtet), wenn Sie die Auswirkung der vorgenommenen Änderungen hören möchten.



7. Microtuning

Mit dem Taster CURSOR P die Funktion *Microtuning* (Feinststimmung) aufrufen.



Diese Funktion bietet eine Auswahl unterschiedlicher Stimmungsarten (Temperaturen / Skalen). Neben fünf werkseitig fest programmierten Stimmungs-Variationen steht eine sechste (USER) zum Erstellen und Abspeichern einer individuellen Stimmung zur Verfügung:

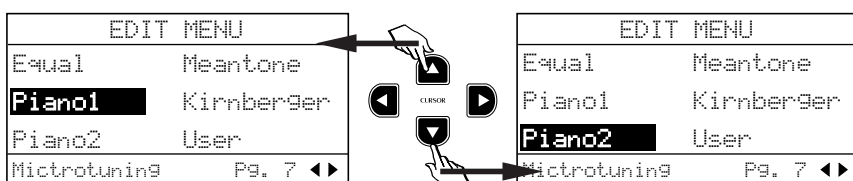
Microtuning	
1. Equal	Normale, gleichschwebend temperierte Stimmung
2. Piano1	
3. Piano2	
4. Meantone	Mitteltönige Stimmung
5. Kirnberger	Kirnberger-Stimmung (speziell für alte, klassische Musik geeignet)
6. User	Speichermöglichkeit für eine selbst erstellte Stimmung

Das Preset *GrandPiano* ist beispielsweise mit der Stimmung *Piano1* programmiert, die exakt der Stimmung eines Konzertflügels entspricht.

Beim Aufruf der Funktion *Microtuning* erscheint automatisch die Stimmung für *GrandPiano*, nämlich *Piano1*:

EDIT MENU	
Equal	Meantone
Piano1	Kirnberger
Piano2	User
Microtuning	Pg. 7 ◀▶

Mit den Cursor-Tastern M/N kann die gewünschte Stimmungs-Variante gewählt werden:



Jedem Preset kann eine beliebige Stimmung zugeordnet werden.

Stimmungsvariante erstellen (User)

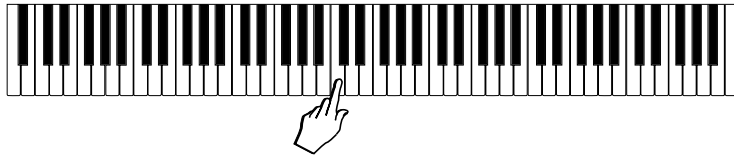
Die Option *User* ermöglicht das Feinstimmen aller Töne des Instruments, so daß ein individuelles Stimmungs-Preset erstellt werden kann.

EDIT MENU	
Equal	Meantone
Piano1	Kirnberger
Piano2	User
Microtuning	Pg. 7 ◀▶

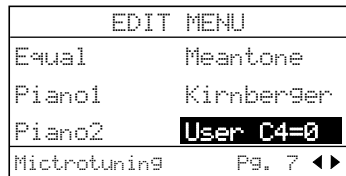
Die Feinstimmungsmöglichkeit für jeden Ton liegt in einem Bereich von ± 64 Cents.

Das Erstellen einer User Scale ist vollkommen unproblematisch.

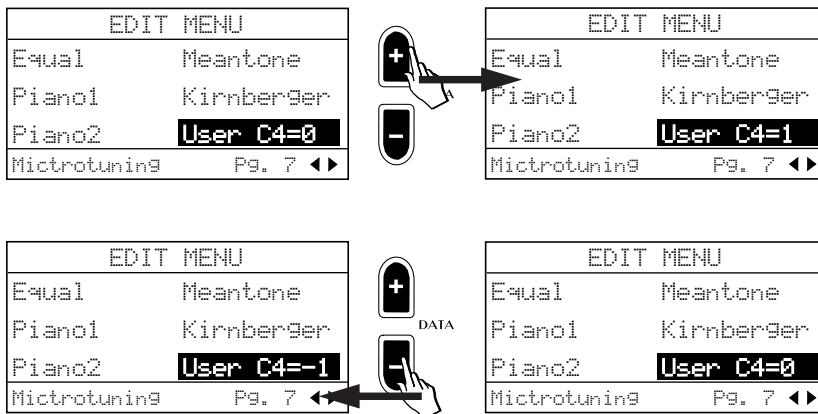
Aktivieren Sie die Option *User* und schlagen Sie die Taste an, die Sie feinstimmen möchten (beispielsweise C4).



Der Ton der angeschlagenen Taste erscheint daraufhin im Display:



Mit den Tastern DATA +/- können Sie nun den Ton stimmen. Zur Kontrolle der Änderung schlagen Sie die Taste jeweils neu an.



Wenn der Ton wunschgemäß gestimmt ist, können Sie weitere Tasten anschlagen und in gleicher Weise stimmen.

Sobald die neue Skala (Stimmung) komplett erstellt ist, durch Drücken des Tasters PERF. EDIT den Editierbereich verlassen und dann die neu erstellte USER-Stimmung mit der STORE-Funktion abspeichern, wie bereits beschrieben.

Hinweis: Es kann nur eine USER-Skala erstellt werden; es ist nicht möglich, jedem Preset eine individuelle USER-Stimmung zuzuweisen.

Sie können mit der Funktion *Restore Tuning* (Taster GENERAL) die werkseitige Einstellung der User-Stimmung (alle Tonwerte = 0, entsprechend der temperierten Normalstimmung) wiederherstellen. Einzelheiten finden Sie im Kapitel GENERAL in diesem Handbuch.

8. Damper Pedal Assign (Damp. Assign)

Mit dem Cursor-Taster P die Funktion *Damper Assign* aufrufen.

Mit dieser Funktion kann das Haltepedal (Damper = Dämpfung) den Bereichen (Single, Layer oder Split) der Presets zugeordnet werden.

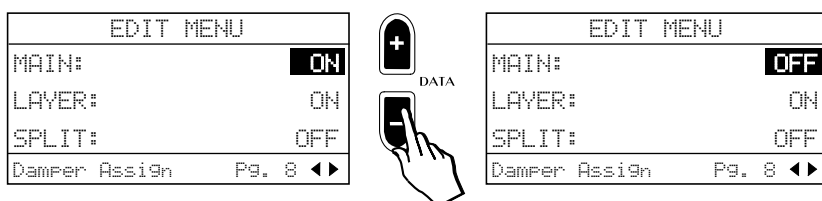
Wenn beispielsweise bei einer Layer-Kombination, bestehend aus dem Main-Sound (Hauptsound) Piano und dem Layer-Sound Strings nur der Main-Sound (Piano), nicht jedoch der Layer-Sound (Strings) durch das Damper-Pedal beeinflusst werden soll, muß *Damp Assign* für den Main-Sound auf ON und für den Layer-Sound auf OFF eingestellt werden.

Die werkseitige Einstellung der Parameter:

Main	Split	Layer
On	Off	On

Die werkseitige Einstellung des jeweils aktivierten Bereichs des Presets kann nach Belieben geändert werden.

Beim Aufrufen dieser Display-Seite wird automatisch die Zuordnung des Damper-Fußtasters für den Haupt-Sound (Main) markiert. Mit den Tastern DATA +/- können Sie die gewünschte Einstellung vornehmen, beispielsweise mit Taster DATA - die Zuweisung aufheben (OFF):



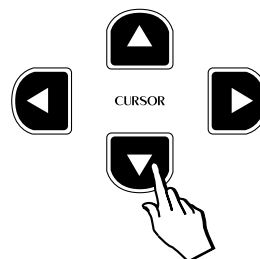
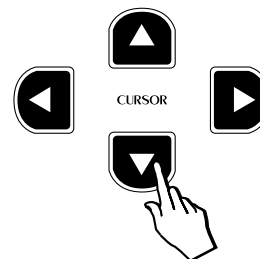
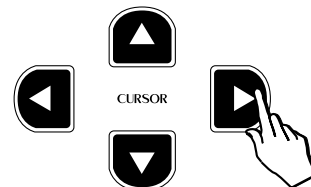
Mit Cursor N können sie nun den Layer-Bereich aufrufen und mit Tastern DATA +/- die gewünschte Einstellung vornehmen.



Mit Cursor N können sie nun den Split-Bereich aufrufen und mit Tastern DATA +/- die gewünschte Einstellung vornehmen.



Hinweis: Bei *Damper Assign* durchgeführte Änderungen können nur gehört werden, wenn die Bereiche Layer und/oder Split aktiviert sind (LED leuchtet).



9. Auto Wha-Wha Assign

Mit dem Cursor-Taster P die Funktion *Auto Wha-Wha* aufrufen.

Auto Wha Wha (Wah Wah ist ein klassischer Effekt der Combo-, bzw. Heimorgel). Das RP200 ermöglicht das Auslösen dieses Effekts mittels der Anschlagsdynamik (Stärke des Tastenanschlags). Dieser Effekt kann wahlweise einem oder mehreren Bereichen des Presets (Single, Split, Layer) zugewiesen werden.

Werkseitig ist dieser Parameter bei allen Bereichen ausgeschaltet (OFF):

EDIT MENU	
MAIN:	OFF
LAYER:	OFF
SPLIT:	OFF
Auto WhaWha Assign Pg. 9 ◀▶	

Mit den Tastern DATA +/- können Sie Auto Wha Wha für den jeweils gewählten Bereich einschalten (ON) oder wieder ausschalten (OFF). Für den Hauptsound (Main):

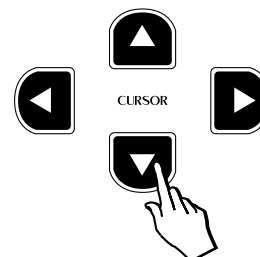
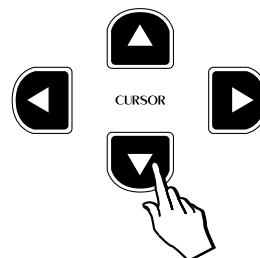
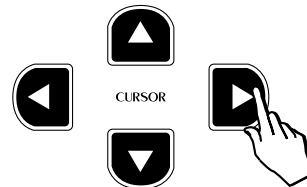
EDIT MENU	
MAIN:	ON
LAYER:	OFF
SPLIT:	OFF
Auto WhaWha Assign Pg. 9 ◀▶	

Für den Layer-Sound mit Cursor N Layer aktivieren und mit DATA +/- – aktivieren, bzw. deaktivieren:

EDIT MENU	
MAIN:	ON
LAYER:	ON
SPLIT:	OFF
Auto WhaWha Assign Pg. 9 ◀▶	

Für den Split-Sound mit Cursor N Split aktivieren und mit DATA +/- – aktivieren, bzw. deaktivieren:

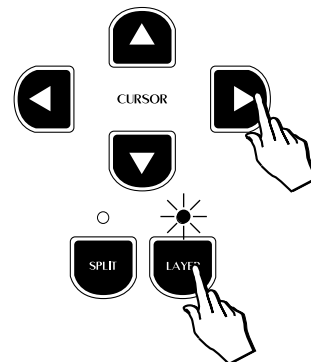
EDIT MENU	
MAIN:	ON
LAYER:	ON
SPLIT:	ON
Auto WhaWha Assign Pg. 9 ◀▶	



10. Detune (Verstimmen) und Delay (verzögerter Einsatz)

Mit dem Cursor-Taster P die nächste Display-Seite aufrufen, die zwei Parameters enthält, die speziell den Layer-Bereich des Presets betreffen: Detune und Delay.

Hinweis: Vorgenommene Änderungen dieser Parameters sind nur wahrnehmbar, wenn der Taster LAYER aktiviert ist (LED leuchtet).



Detune

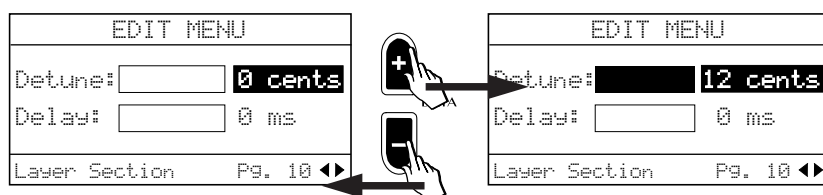
Detune gestattet das Verstimmen eines Presets zwischen dessen Haupt-Sound und Layer-Sound

Delay

Die Delay-Funktion bewirkt den zeitlich verzögerten Einsatz des Layer-Sounds eines Presets (gegenüber dem Haupt-Sound).

Einstellen des Detune Parameters

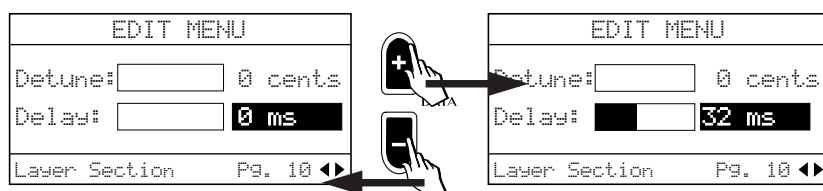
Beim Aufrufen dieser Display-Seite ist automatisch Parameter *Detune* markiert. Mit den Tastern DATA +/- können Sie den Wert für das gewünschte Ausmaß der Verstimmung einstellen.



Die Verstimmung des Hauptsounds gegenüber dem Layer-Sound kann maximal +12 Cents betragen. Niedrige Werte eignen sich für natürliche Chorus-Effekte zwischen den beiden Sounds; höhere Werte bewirken einen "Honky Tonk" Effekt (schlecht gestimmtes Klavier).

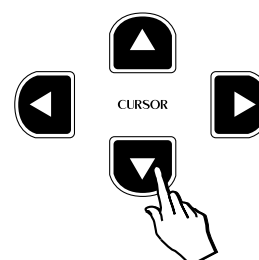
Einstellen des Delay Parameters

Mit Cursor N die zweite Funktion (Delay) in diesem Display aufrufen. Mit den Tastern DATA +/- können Sie den Wert für das gewünschte Ausmaß der Einsatzverzögerung einstellen.



Der eingestellte Wert repräsentiert die Anzahl an Millisekunden, die verstreicht, bis der zweite Sound erklingt.

Der mögliche Einstellbereich liegt zwischen 8 und 800 Millisekunden in Schritten von jeweils 8 Millisekunden. Je höher der Wert, desto länger die Verzögerungszeit bis zum Einsetzen des Layer-Bereichs des Presets.



Einstellungen abspeichern

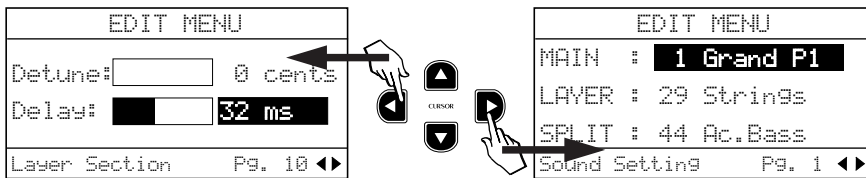
Alle Einstellungen, die Sie im Edit-Bereich vorgenommen haben, gehen verloren, wenn ein anderes Preset aufgerufen wird; es sei denn, Sie speichern das Preset mit der Funktion STORE PRESET (Erläuterungen hierzu finden Sie auf der nächsten Seite).

Zyklische Anwahl

Bei fast allen Display-Funktionen und -Optionen erfolgt die Anwahl zyklisch. Das bedeutet, daß (beim Blättern vorwärts) nach Erreichen der letzten Display-Position als nächstes wieder die erste Position erscheint. Beim Rückwärtsblättern erscheint entsprechend nach der ersten als nächstes die letzte Position.

Dies gilt auch für die Displays insgesamt: Wenn Sie bei aufgerufener letzter Edit Menu Seite (Detune/Delay) den Cursor P drücken, erscheint als nächstes die erste Display-Seite.

Das RP200 "merkt" sich übrigens, welche Seite zuletzt aufgerufen war.



Store Preset (abspeichern / sichern)

Mit STORE können Sie alle vorgenommenen Einstellungen als neues USER PRESET abspeichern. Im Kapitel KURZANLEITUNG finden Sie weitere Informationen zu diesem Thema.

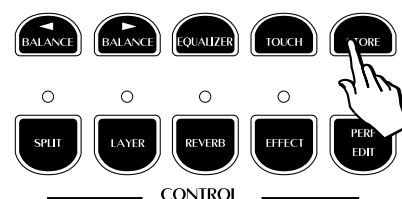
Das von Ihnen neu erstellte USER PRESET können Sie nach Belieben entweder unter der derzeitigen Bezeichnung speichern oder es mit einer neuen Bezeichnung (Name) versehen.

Wenn Sie im Laufe des Editierens ein anderes Preset aufrufen, ohne die durchgeführten Editerungen (Einstellungen/Änderungen) vorher mittels STORE gesichert zu haben, *gehen die neuen Einstellungen unwiderruflich verloren!* Sie sollten daher unbedingt immer darauf achten, die vorgenommenen Editierungen abzuspeichern!

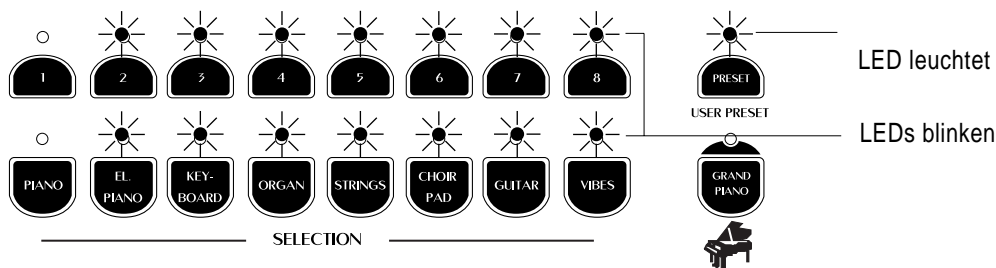
Speichern der vorgenommenen Editierungen/Einstellungen

1. Zum Speichern des neuen Presets den Taster STORE drücken.

Daraufhin erscheint der Name im Display; der erste Buchstabe ist bereits markiert (blinkt, als Anzeige dafür, daß er geändert werden kann):



Gleichzeitig beginnen alle LEDs der Gruppe SELECTION zu blinken (ausgenommen die LEDs betreffend das derzeit aktivierte Preset, sie leuchten weiterhin).

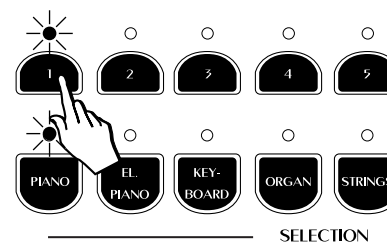


Nun können Sie wählen, ob das derzeit hier gespeicherte Preset überschrieben (= ersetzt) werden oder ob Sie es als neues Preset an einer neuen Position speichern möchten.

Das geänderte Preset an der gleichen Position speichern

2. Den entsprechenden SELECTION-Taster (dessen LED nicht leuchtet) drücken; im vorliegenden Beispiel ist dies Taster 1.

Kurz darauf blinken die LEDs nicht mehr und im Display erscheint der geänderte Sound, der sofort eingesetzt werden kann. Das bisher an dieser Stelle gespeicherte Preset wird durch das neu gespeicherte überschrieben (ersetzt).



Hinweis: Die Sounds sowohl der Presets, als auch der User Presets können zwar geändert werden; wenn ein geänderter Sound jedoch abgespeichert wird, ist dies ausschließlich als User Preset möglich. Entsprechend werden die beim jeweiligen Preset durch-

geführten Änderungen zwar an der gleichen Position (gleiche Taste) gespeichert, jedoch nicht als (Werks-) Preset, sondern als User Preset (wie im vorangegangenen Beispiel beschrieben).

Das geänderte Preset an anderer Position speichern

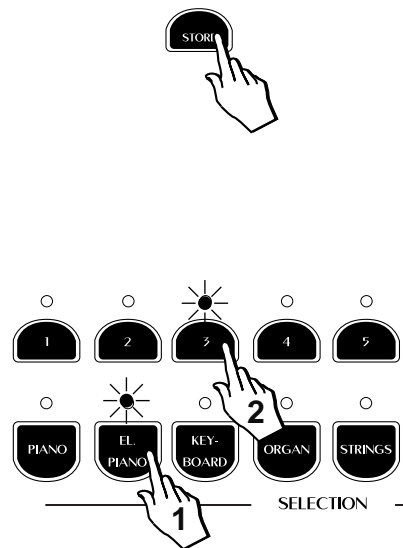
- Nachdem STORE gedrückt wurde, kann eine beliebige andere Speicherposition gewählt werden.



Folgende Möglichkeiten stehen Zur Wahl:

- einen anderen Preset-Taster betätigen (= speichern innerhalb der gleichen Gruppe/Familie);
- einen anderen Gruppen-Taster betätigen (= speichern an der gleichen Preset Position, jedoch innerhalb einer anderen Gruppe);
- einen anderen Gruppen- und einen anderen Preset-Taster betätigen (wie in nebenstehender Abbildung gezeigt).

Falls Sie den Abspeichervorgang abbrechen möchten, ohne eine Speicherung vorzunehmen: Während die LEDs noch blinken den Taster STORE drücken.



Den Namen eines Presets ändern

Sie können das neue Preset unter einem anderen Namen speichern.

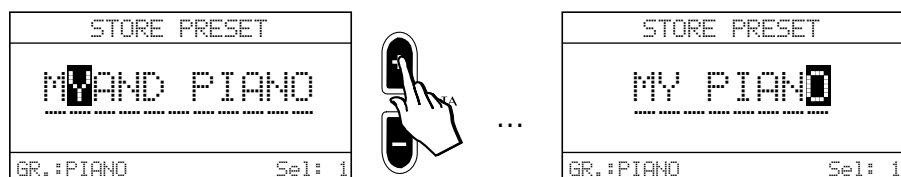
- Wenn das Preset fertig erstellt ist, Taster STORE drücken.

Daraufhin erscheint das Store Preset Display:

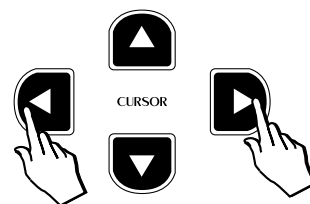


- Mit den Tastern DATA +/- und Cursor O / P können Sie nun den Namen des angezeigten Presets ändern.

Das erste Zeichen (Buchstabe) des Preset-Namens kann nun geändert werden. Mit Taster DATA + können die nächsten Buchstaben des Alphabets (A, B, ... Y, Z) und mit Taster DATA - die vorherigen ausgewählt werden. Mit Taster Cursor P kann die Einfügemarke nach rechts und mit Cursor O nach links bewegt werden.



Sobald der neue Name für das User Preset eingegeben ist, kann der Abspeichervorgang durchgeführt werden, wie oben beschrieben.



Verwandte Themen: General Menu: Restore Preset, Midi Dump Menu.

Teil 5

General Funktionen

Der Taster General erlaubt den Zugriff auf die MIDI-Einstellmöglichkeiten, sowie auf eine Reihe von Funktionen, die das Instrument insgesamt betreffen.

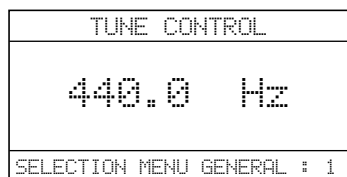
Generelle (General) Funktionen

Mit dem Taster GENERAL erhalten Sie Zugriff auf Funktionen, die das gesamte Instrument betreffen, sowie auf die Einstellungen für das integrierte MIDI-Interface.

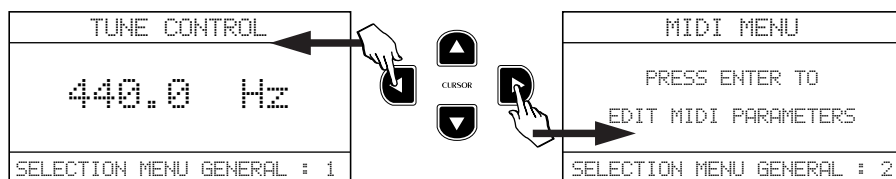
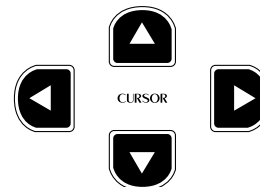
Die verfügbaren Funktionen:

- Tune Control :** Gesamtstimmung des Instruments.
- MIDI Parameter :** MIDI und Computer-Anschluß.
- Piano Frame Level :** Natural String Resonance Physical Model (Simulation der Klangbeeinflussung durch das Gehäuse).
- Display Contrast :** Kontrast-Einstellung für das Display.
- Restore Preset :** Wiederherstellung der 64 User Presets in den werkseitig eingestellten Zustand.
- Restore Microtone :** Wiederherstellung der User Microtuning Skala in den werkseitig eingestellten Zustand.

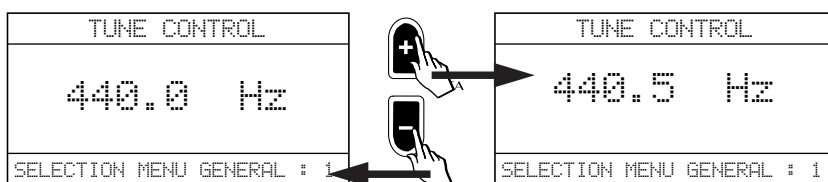
Taster GENERAL ermöglicht den Zugriff auf diese Funktionen, beispielsweise auf die erste Funktion. Wenn Taster GENERAL zum ersten Mal gedrückt wird, erscheint die Display-Seite für die Gesamtstimmung (Tune Control):



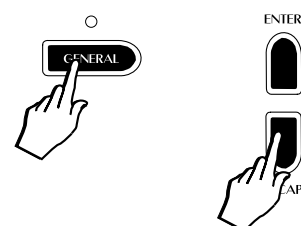
Mit den Tastern Cursor O/P können die weiteren Funktionen (Display-Seiten) des General Menu aufgerufen werden.



Mit den Tastern DATA +/- können Sie die Werte der jeweils angezeigten Parameter ändern, bzw. ein/ausschalten:



Des General Menu kann jederzeit mittels Taster GENERAL oder ESCAPE verlassen werden.



Die jeweils zuletzt aufgerufene Display-Seite wird automatisch gespeichert, so daß Sie bei erneutem Aufruf der GENERAL-Funktionen die (wahrscheinlich) meistgenutzte Display-Seite sofort vorfinden.

1. Tune Control (Gesamtstimmung)

Mit dieser Funktion kann die Stimmung (Tonhöhe) des gesamten Instruments geändert werden, beispielsweise zur Anpassung an ein anderes, nicht ohne weiteres nachstimmbares Instrument.

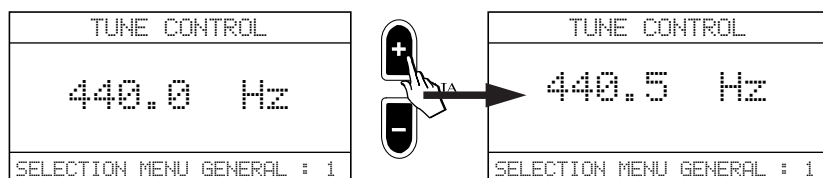
Beim ersten Betätigen des Tasters GENERAL erscheint die Display-Seite *Tune Control*:



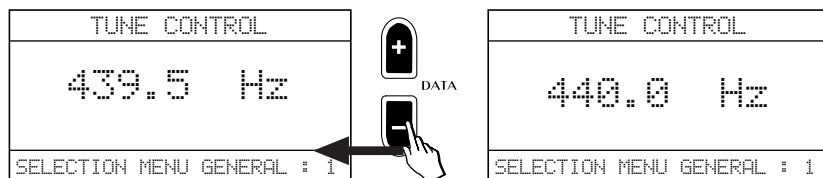
TUNE CONTROL
440.0 Hz
SELECTION MENU GENERAL : 1

Werkseitig ist die Standard-Stimmung (A = 440 Hz) eingestellt. Diese Stimmung kann im Bereich zwischen 427.5 Hz und 452.5 Hz in Schritten zu jeweils 0.5 Hertz verändert werden.

Mit dem Taster DATA + kann höher gestimmt werden:



Mit dem Taster DATA – kann tiefer gestimmt werden:



Wenn der jeweilige DATA-Taster gedrückt gehalten wird, ändert sich die Stimmung so lange, bis der Taster wieder losgelassen wird.

Der bei Tune Control eingestellte Wert bleibt gespeichert, bis Sie einen anderen Wert eingeben oder das Instrument ausschalten. Beim Einschalten des Instruments wird immer automatisch die Standard-Tonhöhe von A = 440 Hz eingestellt.

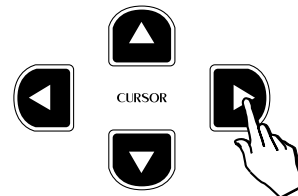
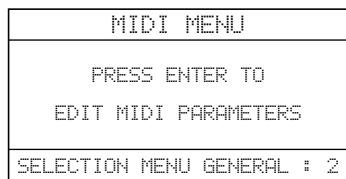
Reset Tune

Durch gleichzeitiges Drücken beider Taster (DATA + und –) kann die Standard-Tonhöhe von A = 440 Hz aufgerufen werden.

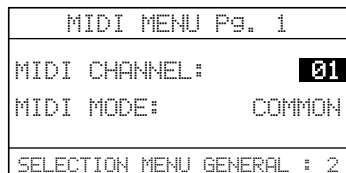


2. MIDI Menu

Mit Taster Cursor P die Display-Seite *MIDI MENU* aufrufen.



Mit ENTER erhalten Sie Zugriff auf die Parameter des Midi Menus.



Die verfügbaren Parameter im MIDI MENU sind:

Midi Channel, Midi Mode (Common und Dual), Local Control, Midi Transpose, Midi Clock, Midi In/Out Filter, Computer Interface und Midi Dump.

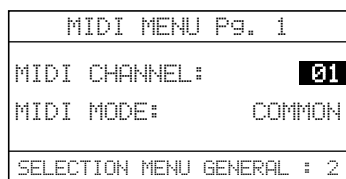
Die vorgenommenen Midi-Einstellungen bleiben auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

Midi Menu Page 1 (Display-Seite 1)

Nachdem das MIDI Menu mit Taster ENTER geöffnet wurde, erscheint die erste Display-Seite mit den beiden MIDI Funktionen: *Midi Channel* und *Midi Mode*.

Midi Channel

Die erste Funktion (Midi Channel) ist bereits markiert (= der Parameterwert ist in weißer Schrift auf schwarzem Grund dargestellt):

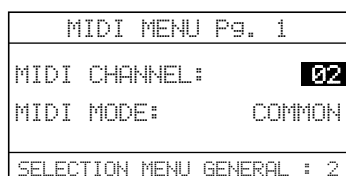


Mit dieser Funktion können die Sende- und Empfangskanäle für die Übermittlung von MIDI-Daten eingestellt werden.

Der angezeigte Parameterwert entspricht dem für den Haut-Sound eingestellten MIDI Channel, spielbar auf dem gesamten Tastaturbereich.

Die Einstellung der Midi Channels der weiteren Bereiche der Presets (Layer und Split) erfolgt mit der Funktion *Midi Mode*; sie wird im nächsten Abschnitt erläutert.

Die MIDI Channels (1 bis 16) werden mit den Tastern DATA +/- gewählt:



Die Anwahl der MIDI Channels erfolgt in beiden Richtungen (vor- und rückwärts) zyklisch. Wenn Sie beispielsweise von Channel 1 aus die Stellung OFF aufrufen möchten, genügt das einmalige Betätigen des Tasters DATA –.

MIDI MENU Pg. 1	
MIDI CHANNEL:	OFF
MIDI MODE:	COMMON
SELECTION MENU GENERAL : 2	

Die gewählte Einstellung bleibt gespeichert, auch wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

MIDI Mode

Mit Taster Cursor N die nächste Funktion aktivieren (Midi Mode).

Diese Funktion bietet die Wahl zwischen zwei Arbeitsweisen für das MIDI Interface: Den *Common (Channel)* oder *Dual (Channel)*.

Common Channel

Werkseitig ist für die Funktion MIDI MODE der Parameter *Common* eingestellt:

MIDI MENU Pg. 1	
MIDI CHANNEL:	02
MIDI MODE:	COMMON
SELECTION MENU GENERAL : 2	

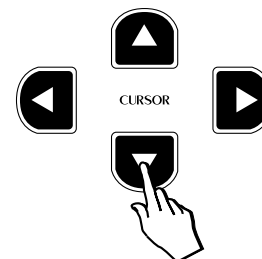
Bei dieser Einstellung sendet/empfängt das RP200 alle Midi Daten auf nur einem Channel (entsprechend der Einstellung, die zuvor in der Funktion MIDI CHANNEL vorgenommen wurde); ganz gleich, welcher Bereich des Presets aktiviert ist (Single, Split, Layer). Der Modus *Common* eignet sich besonders für einen an das RP200 angeschlossenen Expander. Jede Anwahl eines Presets bewirkt das Senden einer Program Change Message (Übermittlung der korrespondierenden Daten an den Expander) zwischen 1 und 64; jede Anwahl eines User Presets bewirkt ebenfalls das Senden einer Program Change Message, in diesem Fall jedoch zwischen 65 und 127. Das Senden von Program Change Messages vom RP200 aus bewirkt, daß die entsprechenden Sounds im Expander aktiviert werden.

Vom RP200 über den Common Channel empfangene Program Change Messages werden als Befehl zum Aufruf des entsprechenden Presets interpretiert (*nicht* zum Aufruf eines individuellen Sounds).

Dual Channel

Mit Taster DATA + oder – kann die zweite Funktion von MIDI Mode aufgerufen werden: Dual Channel.

MIDI MENU Pg. 1	
MIDI CHANNEL:	02
MIDI MODE:	DUAL
SELECTION MENU GENERAL : 2	



Dieser Modus (Dual channel) ermöglicht das Senden/Empfangen von MIDI-Daten auf unterschiedlichen MIDI Channels: zum einen für den Haupt-Sound und zum andern für die weiteren beiden Bereiche des Presets (Layer, bzw. Split).

Mit der Anwahl des Modus *Dual Channel* wird der Modus *Common Channel* automatisch deaktiviert.

Der MIDI Channel für den Haupt-Sound wurde bereits in der Funktion *Midi Channel* festgelegt (s. vorige Seite). Der MIDI Channel der anderen Bereiche des Presets (Layer, bzw. Split) wird automatisch nach der Formel "N + 1" zugeordnet (N = der MIDI Channel des Haut-Sounds) zugeordnet, d.h. immer der jeweils nächste MIDI Channel.

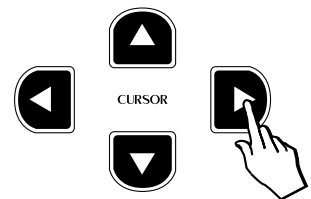
Beispiel: Wenn für die Haupt-Sektion MIDI Channel 1 gewählt wurde, erhält der Layer, bzw. Split den MIDI Channel 2. Dieser Channel sendet und empfängt dann die Daten des anderen Preset-Bereichs.

Im Modus *Dual Channel* werden die MIDI Messages separat für jeden Preset-Bereich gesendet, bzw. empfangen. Program Change und Control Change Messages sind vom Sound Program des jeweils gewählten Presets abhängig (siehe MIDI Implementation Chart im Anhang).

Die gewählte Einstellung bleibt gespeichert, auch wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

Midi Menu Page 2 (Display-Seite 2)

Mit Cursor P die zweite Display-Seite von *MIDI MENU* aufrufen; sie enthält drei Midi Funktionen: Local Control, Midi Transpose und Midi Clock.



Local Control

Die Funktion *Local Control* ermöglicht das Trennen der Verbindung zwischen Tastatur und Klangerzeugung des RP200. In diesem Fall kann das RP200 die Funktion eines MIDI Controllers (Masterkeyboard) zur Ansteuerung anderer MIDI-Geräte übernehmen, denn die Tastaturdaten werden dann nicht mehr der internen Klangerzeugung, sondern nur an den Ausgang MIDI OUT geleitet.

Beim Aufrufen der zweiten Display-Seite ist die erste Funktion (Local Control) bereits markiert und der Parameter steht auf ON:

MIDI MENU Pg. 2	
LOCAL CONTROL :	ON
MIDI TRANSPOSE :	ON
MIDI CLOCLK :	INT
SELECTION MENU GENERAL : 2	

In Stellung ON ist die Tastatur mit der internen Klangerzeugung verbunden.

Mit Taster DATA – kann die Tastatur von der internen Klangerzeugung getrennt werden (Stellung OFF):



MIDI MENU Pg. 2	
LOCAL CONTROL :	OFF
MIDI TRANSPOSE :	ON
MIDI CLOCLK :	INT
SELECTION MENU GENERAL : 2	

Stellen Sie nun mit Taster DATA + den Parameter wieder auf ON.

Die Einstellung *Local Off* wird in erster Linie dann gewählt, wenn das RP200 in Verbindung mit einem externen Sequenzer oder einem Computer eingesetzt wird. Die Tastatur sendet in diesem Fall die Daten (Note Messages) an den Sequenzer/Computer, der dann die interne Klangerzeugung des RP200 anspricht (= wie einen Expander nutzt).

Ein Beispiel: Der Anschluß MIDI IN des RP200 ist mit MIDI OUT eines Sequenzers/Computers und MIDI OUT des RP200 ist mit dem Anschluß MIDI IN eines Sequenzers/Computers verbunden (sog. MIDI Loop Verbindung). Stellen Sie nun den Sequenzer/Computer auf den Modus MIDI Thru ein, so daß die von der Tastatur des RP200 empfangenen Daten an den Anschluß MIDI IN des RP200 zurückgesendet werden.

Das Aktivieren von *Local Off* bewirkt, daß alle Messages der Tastatur des RP200 nicht dessen interne Klangerzeugung erreichen, sondern ausschließlich via MIDI OUT dem Sequenzer/Computer zugeleitet werden, der die Daten dann via MIDI IN zur internen Klangerzeugung des RP200 sendet. Die Trennung der Verbindung zwischen Tastatur und Klangerzeugung des RP200 (durch Local OFF) ist deshalb sinnvoll, weil sonst die interne Klangerzeugung des RP200 zweimal angesprochen würde: einerseits von der Tastatur des RP200 und kurz danach erneut durch die vom Sequenzer/Computer gesendeten Daten.

Hinweis: Die zuletzt gewählte Einstellung bleibt gespeichert, bis das Instrument ausgeschaltet wird. Beim Einschalten liegt automatisch wieder die Werkseinstellung vor (Local "ON").

MIDI Transpose

Mit Taster Cursor N die zweite Midi Funktion der zweiten Display-Seite aufrufen (Midi Transpose), der Parameterwert steht bereits auf ON:

MIDI MENU Pg. 2	
LOCAL CONTROL :	ON
MIDI TRANPOSE :	ON
MIDI CLOCK :	INT
SELECTION MENU GENERAL : 2	

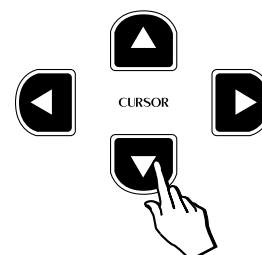
Mit dieser Funktion kann bestimmt werden, ob eventuell im RP200 durchgeführte Transpositionen via MIDI an ein externes MIDI-Gerät übermittelt werden sollen oder nicht.

Wenn Sie beispielsweise am Anschluß MIDI OUT des RP200 einen Expander angeschlossen haben und *MIDI Transpose* auf ON steht, wird beim Transponieren des RP200 um einen Halbton der externe Expander ebenfalls einen Halbton höher spielen.

Wenn Transponierungen nicht via MIDI gesendet werden sollen, muß mittels Taster DATA – die Funktion *MIDI Transpose* deaktiviert werden (OFF):

MIDI MENU Pg. 2	
LOCAL CONTROL :	ON
MIDI TRANPOSE :	OFF
MIDI CLOCK :	INT
SELECTION MENU GENERAL : 2	

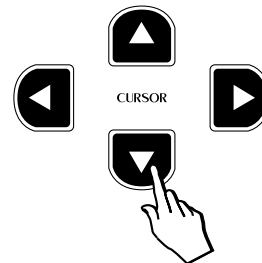
Die zuletzt gewählte Einstellung bleibt gespeichert, bis das Instrument ausgeschaltet wird. Beim Einschalten liegt automatisch wieder die Werkseinstellung vor (MIDI Transpose ON).



MIDI Clock

Mit Taster Cursor N die dritte Midi Funktion der zweiten Display-Seite aufrufen (Midi Clock), der Parameterwert steht bereits auf INT:

MIDI MENU Pg. 2	
LOCAL CONTROL :	ON
MIDI TRANSPOSE :	ON
MIDI CLOCK :	INT
SELECTION MENU GENERAL : 2	



Mit dieser Funktion kann bestimmt werden, ob das Tempo für das "Recording Studio" (Sequencer) durch das RP200 oder durch ein externes MIDI-Gerät bestimmt werden soll.

Die beiden verfügbaren Optionen sind:

Internal: Das interne Metronom des RP200 bestimmt das Tempo des Sequenzers.

External: Der externe Sequencer/Computer bestimmt (via MIDI IN) das Tempo.

Wenn die Option *External* gewählt ist, wartet der interne Sequencer auf den Startbefehl von der Clock des externen Gerätes.

Mit Taster DATA – kann die Option *External* gewählt werden.

MIDI MENU Pg. 2	
LOCAL CONTROL :	ON
MIDI TRANSPOSE :	ON
MIDI CLOCK :	EXT
SELECTION MENU GENERAL : 2	

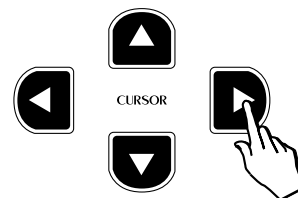


Stellen Sie nun mit Taster DATA + den Parameter wieder auf INT.

Die zuletzt gewählte Einstellung bleibt gespeichert, bis das Instrument ausgeschaltet wird. Beim Einschalten liegt automatisch wieder die Werkseinstellung vor (MIDI Clock INT).

Midi Menu Page 3 (Display-Seite 3)

Mit Cursor P die dritte Display-Seite von *MIDI MENU* aufrufen; sie enthält drei Midi Funktionen: Midi In Filter, Midi Out Filter und Computer Interface.



MIDI In Filter

Die Funktion *Midi In Filter* ermöglicht das Ausfiltern bestimmbarer, bei MIDI IN ankommender Daten.

Beim Aufrufen der dritten Display-Seite ist die erste Funktion (Midi In Filter) bereits markiert und der Parameter steht auf ON:

MIDI MENU Pg. 3	
MIDI IN FILTER :	OFF
MIDI OUT FILTER:	OFF
COMPUTER INT. :	OFF
SELECTION MENU GENERAL : 2	

In der nebenstehenden Tabelle sind die ausfilterbaren Arten von ankommenden MIDI Messages aufgeführt:

Mit den Tastern DATA +/- können Sie nun den Message-Typ wählen, der aus den (bei MIDI IN) ankommenden MIDI-Daten herausgefiltert werden soll.

Die werkseitige Stellung von *Filter MIDI IN* ist OFF.

Beispiel: Angenommen, Sie lassen von einem externen Sequenzer aus ein MIDI File abspielen und das Preset *El. Grand* gewählt. Wenn jedesmal beim Starten der Wiedergabe ein anderes Preset aufgerufen wird, liegt dies daran, daß am Anfang des Songs (vom MIDI File) eine Program Change Message enthalten ist, die das Aktivieren eines anderen Presets veranlaßt.

Sie können nun derartige Messages unterdrücken (ausfiltern) indem Sie bei *Filter MIDI IN* den Parameter "Pograms" wählen. In diesem Fall ignoriert das RP200 alle Program Change Messages, die vom externen Gerät gesendet werden.

MIDI IN Filter Message	
OFF	Keine Filterung
Programs	Program Change
All Contr.	Alle MIDI Controller
Prog + Vol	Program Change und Lautstärke
Volume	MIDI Lautstärke
Pedals	Fußtaster (Hold, Sustain, Soft)
Pitch	Pitch Bend

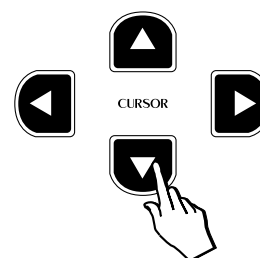


MIDI MENU Pg. 3	
MIDI IN FILTER :	PROGRAMS
MIDI OUT FILTER:	OFF
COMPUTER INT. :	OFF
SELECTION MENU GENERAL :	2

Die gewählte Einstellung bleibt gespeichert, auch wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

MIDI Out Filter

Mit Taster Cursor N die Funktion *Midi Out Filter* aufrufen:



MIDI MENU Pg. 3	
MIDI IN FILTER :	PROGRAMS
MIDI OUT FILTER:	OFF
COMPUTER INT. :	OFF
SELECTION MENU GENERAL :	2

Diese Funktion ermöglicht das Ausfiltern bestimmbarer, vom RP200 bei MIDI OUT gesendeter Daten.

In der nebenstehenden Tabelle sind die ausfilterbaren Arten von (vom RP200) gesendeten MIDI Messages aufgeführt:

Mit den Tastern DATA +/- kann der Message-Typ gewählt werden, der aus den gesendeten MIDI-Daten herausgefiltert werden soll.

Die werkseitige Stellung von *Filter MIDI OUT* ist OFF.

Beispiel: Angenommen, Sie haben ein externes MIDI Soundmodul an das RP200 angeschlossen und immer wenn Sie die Lautstärke eines Bereichs ändern, ändert sich auch die Lautstärke des Moduls und bei jedem Aufruf eines anderen Sounds ändert sich auch der Sound des Moduls. Der Grund ist, daß das RP200 eine "MIDI Volume" und eine "Program Change" Message sendet, die vom Soundmodul empfangen und umgesetzt werden.

In diesem Fall können Sie das Senden der unerwünschten Messages

MIDI OUT Filter Message	
OFF	Keine Filterung
Programs	Program Change
All Contr.	Alle MIDI Controller
Prog + Vol	Program Change und Lautstärke
Volume	MIDI Lautstärke
Pedals	Fußtaster (Hold, Sustain, Soft)



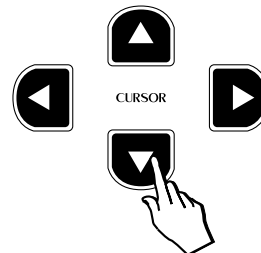
unterbinden, indem Sie den *Filter MIDI OUT* Parameter "PROG + VOL" wählen:

MIDI MENU Pg. 3
MIDI IN FILTER : PROGRAMS
MIDI OUT FILTER: PROG+VOL
COMPUTER INT. : OFF
SELECTION MENU GENERAL : 2

Die gewählte Einstellung bleibt gespeichert, auch wenn das Instrument ausgeschaltet wird.

Computer Interface

Mit Taster Cursor N die letzte Funktion im MIDI MENU Page 3 (Computer Interface) aufrufen:



MIDI MENU Pg. 3
MIDI IN FILTER : PROGRAMS
MIDI OUT FILTER: PROG+VOL
COMPUTER INT. : OFF
SELECTION MENU GENERAL : 2

Diese Funktion dient zur Einstellung des Computer-Anschlusses (rückseitiges Anschlußfeld). Dieser Anschluß ermöglicht die direkte Kommunikation zwischen dem RP200 und einem PC in beiden Richtungen; ein MIDI Interface ist in diesem Fall nicht erforderlich. Ein geeignetes Kabel zur Verbindung zwischen Instrument und PC, bzw. Macintosh ist bei Ihrem Fachhändler erhältlich.

Die vier verfügbaren Wahlmöglichkeiten sind in nebenstehender Tabelle aufgeführt.

Optionen Computer-Anschluß	
OFF	Werkseinstellung
PC1	Übertragungsrate langsam
PC2	Übertragungsrate schnell
APPLE	Macintosh Computer

Mit den Tastern DATA +/- kann die gewünschte Option gewählt werden.

OFF Sämtliche MIDI-Daten werden dem MIDI Interface zugeleitet.



MIDI MENU Pg. 3
MIDI IN FILTER : PROGRAMS
MIDI OUT FILTER: PROG+VOL
COMPUTER INT. : OFF
SELECTION MENU GENERAL : 2

PC-1 Geeignet für PC mit 80386er Prozessor (oder älter).

MIDI MENU Pg. 3
MIDI IN FILTER : PROGRAMS
MIDI OUT FILTER: PROG+VOL
COMPUTER INT. : PC1(Slow)
SELECTION MENU GENERAL : 2

PC-2 Geeignet für PC mit 80486er, Pentium oder schnellerem Prozessor.

MIDI MENU Pg. 3
MIDI IN FILTER : PROGRAMS
MIDI OUT FILTER: PROG+VOL
COMPUTER INT. : PC2(Fast)
SELECTION MENU GENERAL : 2

APPLE Geeignet für beliebigen Macintosh Computer.

MIDI MENU Pg. 3
MIDI IN FILTER : PROGRAMS
MIDI OUT FILTER: PROG+VOL
COMPUTER INT. : APPLE
SELECTION MENU GENERAL : 2

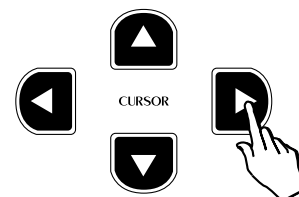
Wenn der Computer-Anschluß für eine der drei Optionen (PC1, PC2 oder Apple) zur Datenübermittlung aktiviert ist, wird das eingebaute MIDI-Interface automatisch abgeschaltet.

Die gewählte Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

Midi Menu Page 4 (Display-Seite 4)

Mit Cursor P die vierte Display-Seite von *MIDI MENU* aufrufen; sie enthält die Funktion Midi Dump:

MIDI MENU Pg. 4
PRESS ENTER TO EXECUTE
PRESET MIDI DUMP
SELECTION MENU GENERAL : 2



MIDI Dump

MIDI Dump ermöglicht das Abspeichern der User Presets auf ein externes Speichermedium (MIDI Sequenzer, Data Filer, etc.). Die Anleitung des jeweils eingesetzten Speichermediums gibt Auskunft über die erforderlichen Einstellungen zum Empfang eines MIDI Dumps.

Im Display werden alle erforderlichen Schritte zur Durchführung eines MIDI Dump angezeigt.

MIDI Dump durchführen:

1. Mit einem MIDI-Kabel den Anschluß MIDI OUT des RP200 mit dem Anschluß MIDI IN des externen MIDI-Gerätes verbinden.
2. Die Funktion MIDI DUMP aufrufen, wie bereits beschrieben:

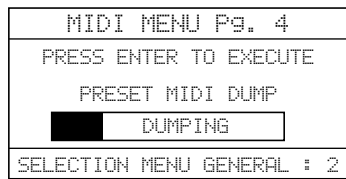
MIDI MENU Pg. 4
PRESS ENTER TO EXECUTE
PRESET MIDI DUMP
SELECTION MENU GENERAL : 2

3. Die Aufforderung im Display mit ENTER bestätigen. Im Display wird erneut angefragt, ob Sie sicher sind, den Dump auszuführen, denn es müssen die entsprechenden Vorbereitungen getroffen sein:

MIDI MENU Pg. 4
PRESS ENTER TO EXECUTE
PRESET MIDI DUMP
ARE YOU SURE?
SELECTION MENU GENERAL : 2

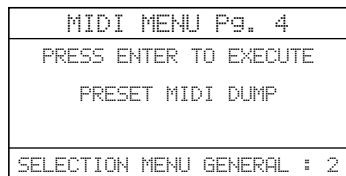


4. Prüfen Sie, ob am externen Speichermedium alle erforderlichen Einstellungen für den Empfang eines MIDI Dump vorgenommen sind.
5. Mit ENTER die Ausführung des Dumps starten:



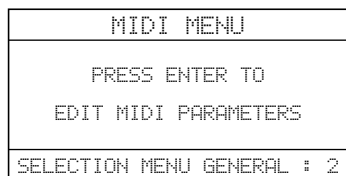
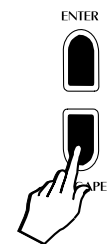
Das Fortschreiten des Dumps wird im Display durch einen Balken angezeigt. Die benötigte Zeit zur Durchführung eines MIDI Dumps hängt von der Menge der zu übertragenden Daten ab.

Wenn der Dump-Vorgang beendet ist, erscheint wieder das Anfangsdisplay für MIDI Dump:



MIDI MENU verlassen

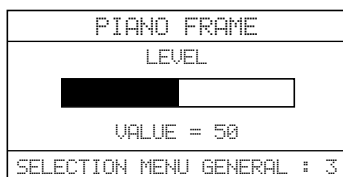
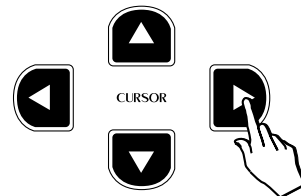
Mit ESCAPE können Sie die MIDI MENU Display-Seiten verlassen.



Daraufhin erscheint wieder die MIDI MENU Ausgangs-Seite, von der aus Sie die nächste GENERAL-Funktion anwählen können.

3. Piano Frame Level

Mit Cursor P die dritte Seite des GENERAL MENU aufrufen: Piano Frame Level:



Die werkseitige Grundeinstellung ist 50.

Diese Funktion bestimmt das Ausmaß der Beeinflussung der ungedämpften Saiten der hohen Lage, hervorgerufen durch Resonanz. Der werkseitig eingestellte Wert liegt bei 50 (entspricht einem großen Flügel). Erhöhung des Wertes simuliert entsprechend größere Instrumente; der höchste Wert (127) entspricht einem Instrument, daß größer ist als ein Konzertflügel! Niedrigere Werte vermindern entsprechend das Resonanzverhalten, so daß beispielsweise ein normaler Flügel oder ein Klavier simuliert werden kann.

Mit den Tastern DATA +/- kann der gewünschte Wert eingestellt werden.

Wert 0 ist gleichbedeutend mit Ausschalten von PIANO FRAME.



Der empfohlene Wert 50 entspricht etwa einem Flügel von 2,50 m Länge.

Die gewählte Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

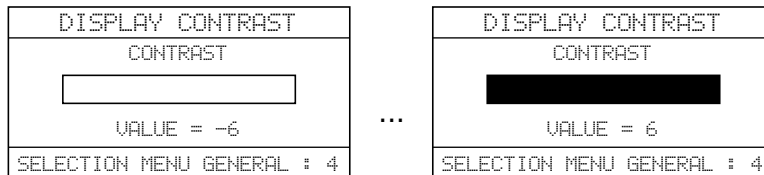
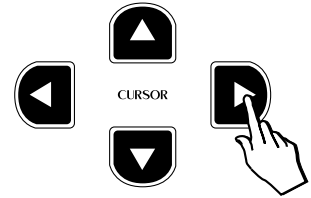
4. Display Contrast

Mit Cursor P die vierte Seite des GENERAL MENU aufrufen: Display Contrast.

Im Display wird die derzeit gewählte Einstellung angezeigt.

Hier kann der Kontrast der Display-Anzeige eingestellt und somit den jeweiligen Lichtverhältnissen angepaßt werden.

Mit den Tastern DATA +/- kann der gewünschte Kontrast eingestellt werden; der Einstellbereich ist - 6, ... 0, ... 6.



Je höher der gewählte Wert, desto stärker der Kontrast.

Die gewählte Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

5. Restore Presets

Mit Cursor P die fünfte Seite des GENERAL MENU aufrufen: Restore Presets.

Mit dieser Funktion kann die werkseitige Einstellung aller USER-Presets wiederhergestellt werden.

Achtung: Mit der Wiederherstellung der werkseitigen Einstellungen werden alle selbsterstellten User Presets gelöscht und durch die werkseitigen Einstellungen ersetzt.

Mit Taster Cursor P die Display-Seite *Restore Presets* aufrufen. Im Display erscheint daraufhin:

RESTORE PRESETS
PRESS ENTER
TO RESTORE
SELECTION MENU GENERAL : 5

1. Folgen Sie der Aufforderung im Display durch Drücken von ENTER.

Zur Sicherheit erfolgt daraufhin im Display die Anfrage "Are you sure?" ("sind Sie sicher?"), um ein versehentliches Löschen Ihrer User-Programmierungen auszuschließen:

RESTORE PRESETS
PRESS ENTER
TO RESTORE
ARE YOU SURE ?
SELECTION MENU GENERAL : 5

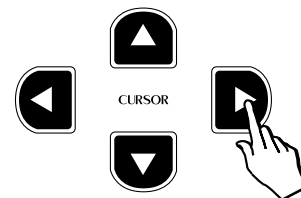
2. Bestätigen Sie diese Meldung durch erneutes Drücken von ENTER. Damit wird der Vorgang zur Wiederherstellung der werkseitig programmierten User Presets eingeleitet. Nach wenigen Sekunden erscheint im Display "Presets Restored" (Presets wiederhergestellt):

RESTORE PRESETS
PRESS ENTER
TO RESTORE
PRESETS RESTORED !
SELECTION MENU GENERAL : 5

Die Wiederherstellung ist damit abgeschlossen.

Sie können nun weitere General Funktionen zur Einstellung anwählen.

Hinweis: Wenn Sie den Verlust Ihrer Preset-Einstellungen vermeiden möchten, müssen Sie vor der Durchführung von *Restore Preset* mittels *MIDI Dump* auf einem externen Speichermedium abspeichern.



6. Restore Microtune

Mit Cursor P die sechste (= letzte) Seite des GENERAL MENU aufrufen: Restore Microtune.

Mit dieser Funktion kann die werkseitig gespeicherte Einstellung der programmierbaren Stimmung (User Microtune) wiederhergestellt werden (vgl. Perf Edit, Seite 7).

Die Möglichkeit der Rücksetzung auf die Werkseinstellung erweist sich besonders dann als nützlich, wenn die Erstellung einer individuellen Skala nicht zur Zufriedenheit ausgefallen ist. *Restore Microtune* erspart das mühsame Zurückstellen aller Werte, denn Sie erhalten wieder eine normale, temperierte Stimmung als Ausgangspunkt für einen neuen Versuch.

Mit Cursor P die Funktion *Restore Microtune* aufrufen. Im Display erscheint daraufhin:

RESTORE MICROTUNING
PRESS ENTER TO RESTORE
SELECTION MENU GENERAL : 6

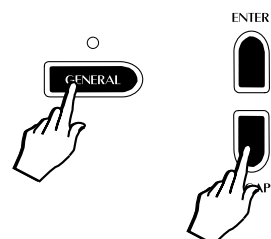
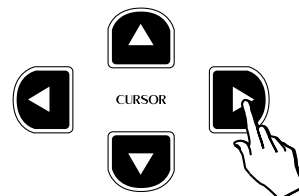
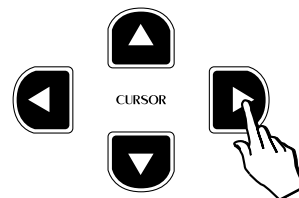
1. Folgen Sie der Aufforderung im Display durch Drücken von ENTER. Zur Sicherheit erfolgt daraufhin im Display die Anfrage "Are you sure?" ("sind Sie sicher?"), um ein versehentliches Löschen Ihrer Programmierung auszuschließen:

RESTORE MICROTUNING
PRESS ENTER TO RESTORE
ARE YOU SURE ?
SELECTION MENU GENERAL : 6

2. Bestätigen Sie diese Meldung durch erneutes Drücken von ENTER. Damit wird der Vorgang zur Wiederherstellung der werkseitig programmierten User Stimmung eingeleitet. Nach wenigen Sekunden erscheint im Display "Microtuning Restored" (Microtuning wiederhergestellt):

RESTORE MICROTUNING
PRESS ENTER TO RESTORE
MICROTUNING RESTORED !
SELECTION MENU GENERAL : 6

3. Mit Taster GENERAL oder ESCAPE können Sie nun das GENERAL MENU verlassen.



Teil 6

Recording Studio/Sequencer

Das RP200 ist mit einem Sequencer ausgestattet, mit dem Sie auf einfache Weise Musikstücke (Songs) einspielen können. In diesem Teil der Anleitung finden Sie Einzelheiten hierzu.

Recording Studio

In der Kurzanleitung (Seite 17) wurde bereits erläutert, wie ein Song mittels des im RP200 enthaltenen Sequenzers (Recording Studio) aufgenommen werden kann. In diesem Abschnitt finden Sie detaillierte Informationen zu diesem Thema.

Mit dem Sequenzer kann ein Song mit 2 Spuren (Tracks) eingespielt werden. Die Tracks werden nacheinander eingespielt; die maximale Speicherkapazität für den Song beträgt 60.000 Events (Datenergebnisse). Bei der Wiedergabe des Songs kann mit bis zu zwei Sounds mitgespielt werden.

Die Bedienelemente für das Recording Studio („Aufnahme-Studio“ [Sequenzer]) befinden sich ganz rechts im Bedienfeld. Die Taster für die Funktionen des Sequenzers sind:

Play/Stop : Startet, bzw. stoppt die Aufnahme, bzw. die Wiedergabe.

Pause : Stoppt die Wiedergabe, bzw. Aufnahme. Erneutes Drücken dieses Tasters setzt die Wiedergabe/Aufnahme fort (ab der Stelle, an der zuvor gestoppt wurde).

REW (Rewind) : „Rückspulen“ der Sequenz um einen Takt. Wenn der Taster gedrückt gehalten wird, erfolgt Rückspulen, bis der Taster wieder losgelassen wird.

FF (Fast Forward) : „Vorspulen“ der Sequenz um einen Takt. Wenn der Taster gedrückt gehalten wird, erfolgt Vorspulen, bis der Taster wieder losgelassen wird.

Rec (Record) : Aktiviert die Aufnahmebereitschaft. Die eigentliche Aufnahme beginnt erst in dem Moment, wenn der Taster PLAY (oder PAUSE wenn die Aufnahme angehalten wurde) gedrückt wird.

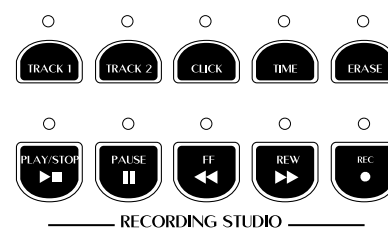
Track 1, Track 2 : Diese Taster aktivieren die Tracks (Aufnahmespuren) des zur Aufnahme, bzw. zur Wiedergabe. Die LED-Anzeige des jeweiligen Tasters zeigt den Status an:

- LED erloschen – der Track ist unbespielt oder ausgeschaltet.
- LED leuchtet – der Track enthält Daten und ist bereit für die Wiedergabe.
- LED blinkt – der Track ist aufnahmebereit.

Click : Aktiviert/deaktiviert das Metronom (Click); Bestimmung des Tempos für Aufnahme/Wiedergabe.

Time : Wahl der Takt-Art (4/4, 3/4, etc.); Einstellung des Metronom-Tempos, der Metronom-Lautstärke (Click Volume) und des Einzähltaktes (ja/on, nein/off).

Erase : Möglichkeit zum Löschen aufgenommener Events (einzelner Daten) in den Tracks des Sequenzers.



Vom Sequenzer des RP200 aufgenommene Events

Das Recording Studio (Sequenzer) des RP200 nimmt bei der Aufnahme folgende "Events" auf:

- Spiel auf der Tastatur und Betätigung von Fuß-Tastern und -Reglern
- Preset Change Daten (Wahl eines anderen Presets);
- Änderungen der Balance-Einstellung eines Presets;
- Aktivierung/Deaktivierung der Layer- und Split-Taster.

Alle aufgenommenen Events bleiben auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

Multitimbrale Arbeitsweise

Track 1 kann ein Single-, Layer- oder Split-Preset aufnehmen.

Track 2 kann unabhängig von Track 1 ein Preset (Single, Split, Layer) aufnehmen.

Während der Wiedergabe kann ein andere Preset (Single, Split, Layer) zum Mitspielen gewählt werden.

Das RP200 ist somit 6 Part multitimbral: 4 Parts werden vom Sequenzer und 2 Parts in Echtzeit auf der Tastatur gespielt.

Die jeweils eingesetzten DSP Parameter (Reverb & Effect) werden immer durch das zuletzt gewählte Preset bestimmt; die Pegel der Section Sends (Hall- / Effekt-Anteil der Bereiche) bleiben unabhängig.

Anwahl der Tracks für die Aufnahme

Track 1 aufnehmen

1. Den Taster REC drücken.

Der Sequenzer wird automatisch in Aufnahmebereitschaft für Track 1 versetzt (LED bei Track 1 blinkt, LEDs bei Play/Stop, Pause und Rec leuchten).

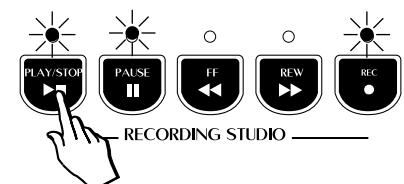
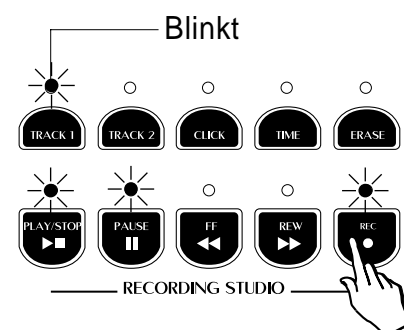
Gleichzeitig erscheint das Recording Studio Display mit der Status-Anzeige der Aufnahme-Parameter:



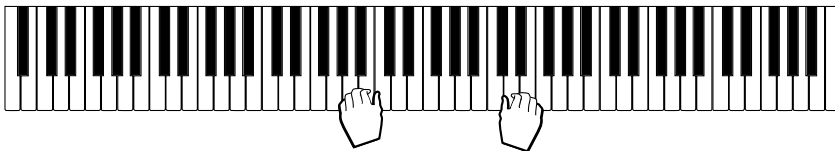
2. Die Aufnahme mit PLAY/STOP (oder PAUSE) starten.

Bevor die eigentliche Aufzeichnung beginnt, spielt das Metronom einen Einzähltakt, wahrnehmbar sowohl akustisch, als auch optisch im Display.

Während des Einzähltaktes erfolgt keine Aufnahme.



3. Beginnen Sie mit der Einspielung, sobald der Einzähltakt beendet ist.



Der Sequenzer nimmt den Song auf, wie Sie ihn einspielen; auch der Wechsel auf ein anderes Preset wird aufgezeichnet.

Während der Aufnahme zeigt der Taktzähler (auch als Song Pointer bezeichnet) die links des Schrägstrichs die Takt-Nummer innerhalb des Songs, sowie (rechts des Schrägstrichs) den Taktschlag innerhalb des jeweiligen Taktes an.

Taktzähler
(Measure = Takt)



4. Die Aufnahme mit PLAY/STOP oder PAUSE stoppen.

PAUSE stoppt die Aufnahme, wobei der Sequenzer in Aufnahmebereitschaft verbleibt (die LED von Track 1 blinkt weiterhin). Der Taktzähler zeigt die exakte Position an, an der die Aufnahme unterbrochen wurde.

Wenn PAUSE erneut gedrückt wird, startet die Aufnahme an exakt dem Punkt, an dem sie zuvor unterbrochen wurde, usw.

Mit Taster **PLAY/STOP** wird die Aufnahme von Track 1 endgültig gestoppt. Die entsprechende LED leuchtet nun kontinuierlich (als Anzeige dafür, daß der Track aufgenommene Daten enthält).

Track 2 aufnehmen

5. Ausgehend von der Situation bei Punkt 4. den Taster TRACK 2 drücken (die LED bei TRACK 2 beginnt zu blinken) und das Einspielen/Aufnehmen des Tracks 2 in gleicher Weise vornehmen, wie bereits bei Track 1 (Punkt 2., 3, und 4.) beschrieben.

Bevor Sie die Aufnahme starten können Sie ein anderes Preset wählen.

Wenn Sie mit Taster PLAY/STOP die Aufnahme für Track 2 starten, beginnt im Anschluß an den Einzähltakt gleichzeitig die Wiedergabe des zuvor aufgenommenen Track 1, so daß Sie Track 2 passend zu der bereits bestehenden Aufnahme einspielen können.

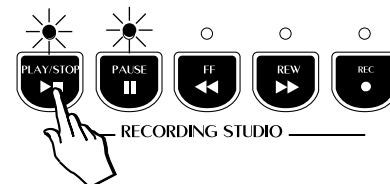
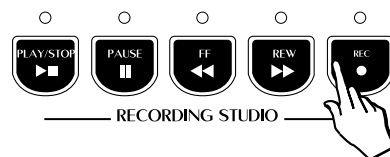
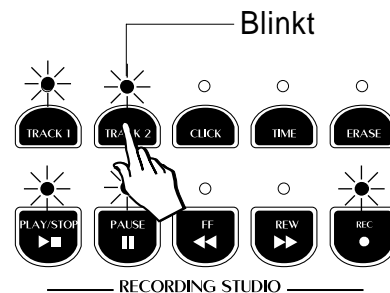
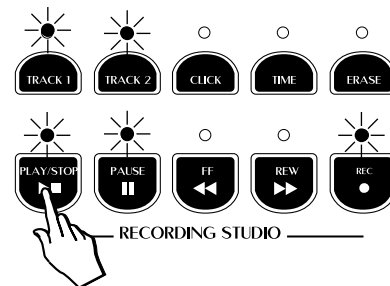
Nach dem Stoppen der Aufnahme mit PLAY/STOP leuchten die LEDs beider Tracks (Track 1 und 2) kontinuierlich.

6. Mit Taster REC können Sie den Sequenzer-Modus verlassen.

Wiedergabe

7. Taster **PLAY/STOP** startet die Wiedergabe des Songs.

Sie können bei der Wiedergabe mit einem anderen Preset mitspielen, den Reverb- / Effect-Status ändern, Track stummschalten, etc.



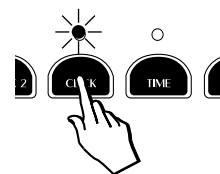
Overdubbing (Aufnahme nachbearbeiten)

Im Overdub Modus können einer bereits bestehenden Aufnahme weitere Events ("Ereignisse", z.B. zusätzliche Noten) hinzugefügt werden.

1. Nachdem der Track eingespielt wurde, mit Taster PAUSE die Aufnahme anhalten.
2. Mit Taster REW den Track bis zu der Songposition zurückspulen, an der Sie Events einfügen möchten.
3. Mit PAUSE die Aufnahme an dem zuvor aufgesuchten Punkt erneut starten. Alles, was Sie nun wird nun in die bereits bestehende Aufnahme integriert.

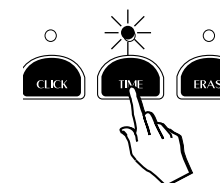
Der Taster Click

Der Taster CLICK aktiviert/deaktiviert das Metronom, sowohl bei der Aufnahme, als auch als Spielhilfe beim normalen Üben. Die LED des Tasters leuchtet, wenn CLICK aktiviert ist.



Der Taster Time

Der Taster TIME ermöglicht den Zugriff auf die Start-Parameter für die Aufnahme.



Time Signature (Takt-Art)

Der Parameter-Wert der ersten Option (Time Signature) ist beim Aufruf dieses Displays bereits markiert (weiße Schrift, schwarzer Grund):

TIME SETTING	
TIME SIGNATURE:	4/4
TEMPO:	120
CLICK VALUE:	100
COUNTDOWN	ON

Die werkseitig vorprogrammierte Takt-Art ist 4/4. Sie können jedoch mit den Tastern DATA +/- eine andere Takt-Art wählen. Die verfügbaren Taktarten sind nebenstehend aufgelistet.



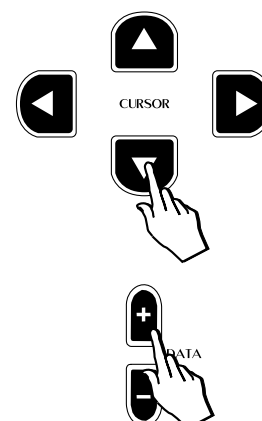
Time Signature (Takt-Art)
2/4
3/4
4/4
5/4
6/8
9/8
12/8

Tempo

Mit Taster Cursor N die Option *Tempo* anwählen. Der Wert des Parameters bestimmt das Tempo für Aufnahme und Wiedergabe des Songs:

TIME SETTING	
TIME SIGNATURE:	4/4
TEMPO:	120
CLICK VALUE:	100
COUNTDOWN	ON

Mit den Tastern DATA +/- können Sie einen anderen Wert einstellen. Dieser Parameterwert kann auch im Haupt-Display des Recording Studios geändert werden (siehe Seite 65).



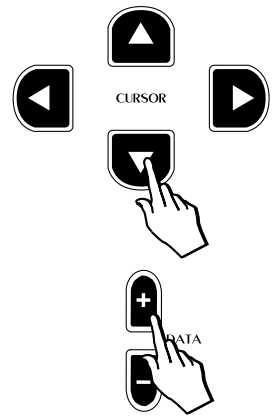
Click Volume (Metronom Lautstärke)

Mit Taster Cursor N die Option *Click Value* anwählen. Der Wert des Parameters bestimmt die Lautstärke des Metronoms:

TIME SETTING	
TIME SIGNATURE:	4/4
TEMPO:	120
CLICK VALUE:	100
COUNTDOWN	ON

Werkseitig ist der maximale Wert (100) voreingestellt.

Mit den Tastern DATA +/- können Sie den Parameterwert ändern.



Countdown (Einzähltakt)

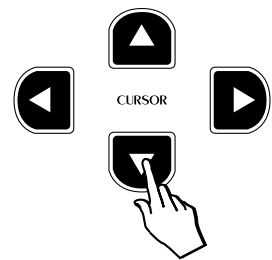
Mit Taster Cursor N die Option *Countdown* anwählen.

TIME SETTING	
TIME SIGNATURE:	4/4
TEMPO:	120
CLICK VALUE:	100
COUNTDOWN	ON

Hier kann der Einzähltakt aktiviert/deaktiviert werden.

Werkseitig ist der Parameterwert ON eingestellt, so daß beim Starten des Sequenzer für eine Aufnahme (mit Taster PLAY/STOP oder PAUSE) das Metronom einen Einzähltakt spielt. Während des Einzähltaktes werden keine Daten aufgezeichnet, er soll lediglich das Gefühl für das Aufnahme-tempo vermitteln.

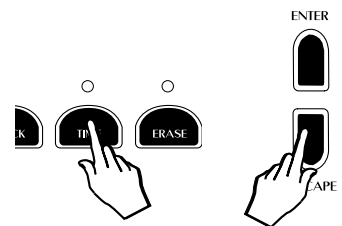
Falls Sie keinen Einzähltakt vor einer Aufnahme wünschen: mittels Taster DATA – den Parameterwert auf OFF stellen.



TIME SETTING	
TIME SIGNATURE:	4/4
TEMPO:	120
CLICK VALUE:	100
COUNTDOWN	OFF

Wenn *Countdown* deaktiviert ist (OFF), beginnt die Aufzeichnung der Aufnahme unmittelbar nach Drücken von PLAY/STOP, bzw. PAUSE.

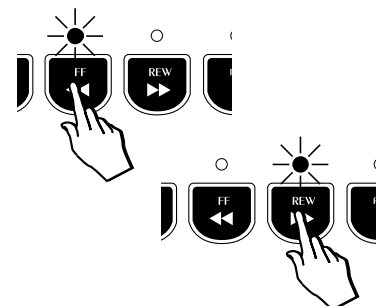
Das TIME SETTING Display schließt sich automatisch nach ca. 5 Sekunden, Sie können es jedoch auch durch Drücken des Tasters TEMPO oder ESCAPE schließen.



Die Taster FF und REW (Vorlauf/Rücklauf)

Mit diesen beiden Tastern können Sie sowohl bei Aufnahme, als auch bei Wiedergabe eine Position im Song anwählen: Taster REW "spult" rückwärts, Taster FF vorwärts.

Einmaliges Betätigen des jeweiligen Tasters wählt den vorigen, bzw. nächsten Takt an; wenn der jeweilige Taster gedrückt gehalten wird, erfolgt schneller Rück-, bzw. Vorlauf, bis der Taster wieder losgelassen wird.

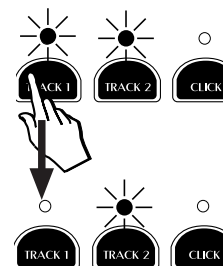


Tracks stummschalten

Bei der Wiedergabe eines Songs können Sie einen Track stummschalten, indem Sie den entsprechenden TRACK-Taster drücken. Tracks, die aufgenommene Daten enthalten sind im Wiedergabe-Modus daran erkenntlich, daß die entsprechende LED leuchtet.

Zum Stummschalten eines Tracks den entsprechenden TRACK-Taster drücken; die LED erlischt daraufhin.

Zum Reaktivieren des Tracks, den TRACK-Taster erneut drücken, die LED leuchtet dann wieder.

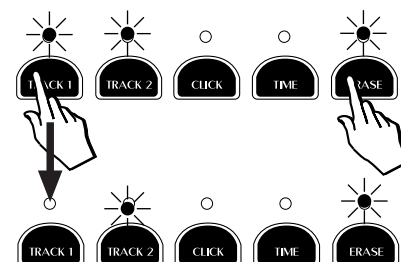


Der Taster Erase (Löschen)

Mit dem Taster ERASE können die in einem Track enthaltenen Daten (Aufnahme) gelöscht werden.

Drücken Sie hierzu den Taster ERASE und anschließend den Taster des Tracks, den Sie löschen möchten.

Die LED des entsprechenden TRACK-Tasters erlischt daraufhin als Anzeige, daß der Track keine Daten enthält.



Song Library

Das RP200 enthält eine große Zahl an bekannten Musikstücken aus dem großen Repertoire klassischer und traditioneller Musik.

Die in dieser Song Library enthaltenen Songs sind in erster Linie als Übungsstücke gedacht; aus diesem Grunde wurden sie ohne, bzw. mit nur wenig Dynamik aufgenommen. Die Musikstücke sind hervorragend zum Studium geeignet: Jede Komposition kann exakt und im Detail abgehört werden; das Tempo kann verlangsamt, Tracks stummgeschaltet und das Metronom aktiviert werden.

Ein Musikstück aus der Song Library wählen

1. Mit Taster SONG LIBRARY das Hauptmenu der Song Library aufrufen (die LED des Tasters leuchtet).

Das erste Feld im Display (FOLDER = Ordner) ist bereits markiert:

SONG LIBRARY	
FOLDER:	TEACHING
GROUP :	CESI_MARCIANO
TITLE :	CESI_0001
REPEAT:	OFF

2. Mit den Tastern DATA +/- können Sie nun die verschiedenen Kategorien innerhalb des Ordners durchblättern (z.B. Namen des Komponisten, eine Sammlung, etc.).

Während Sie blättern werden automatisch die beiden weiteren Felder (GROUP/Gruppe und TITLE/Titel) aktualisiert, entsprechend der bei FOLDER getroffenen Wahl.

3. Wenn die gewünschte Kategorie (bei FOLDER) gefunden ist, können Sie mit Taster Cursor N das Feld GROUP aktivieren. Hier finden Sie ein Unterverzeichnis der jeweils zuvor (bei FOLDER) gewählten Kategorie:

SONG LIBRARY	
FOLDER:	TEACHING
GROUP :	CESI_MARCIANO
TITLE :	CESI_0001
REPEAT:	OFF

4. Mit den Tastern DATA +/- können Sie nun die verschiedenen verfügbaren Gruppen innerhalb der gewählten Kategorie durchblättern.

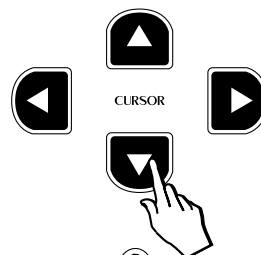
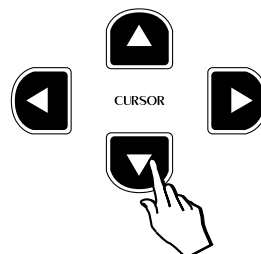
Das Feld TITLE wird dabei jeweils automatisch aktualisiert.

5. Sobald die gewünschte Gruppe gefunden ist, mit Cursor N das Feld TITLE aktivieren und mit den Tastern DATA +/- die verfügbaren Titel durchblättern:

SONG LIBRARY	
FOLDER:	TEACHING
GROUP :	CESI_MARCIANO
TITLE :	CESI_0001
REPEAT:	OFF

Im Anhang finden Sie eine Auflistung aller Titel der Song Library.

INTELLIGENT®
MUSIC
SEARCH



6. Mit Taster Cursor N können Sie das letzte Feld im Display aktivieren, wenn Sie eine der REPEAT (Wiederholung) Optionen aktivieren möchten:

SONG LIBRARY	
FOLDER:	TEACHING
GROUP :	CESI_MARCIANO
TITLE :	CESI_0001
REPEAT:	OFF

Werkseitig ist REPEAT auf OFF voreingestellt.

7. Mit den Tastern DATA +/- können Sie die gewünschte Art der Wiederholung des gewählten Musikstücks bestimmen.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

- SINGLE:** Das gewählte Musikstück wird nach dem Abspielen wiederholt;
- ALL:** Alle Musikstücke der gewählten Gruppe (GROUP) werden nach dem Abspielen wiederholt;
- RANDOM:** Die in der Library enthaltenen Musikstücke werden nach dem Zufallsprinzip abgespielt.

Die gewählte Einstellung bleibt auch nach dem Ausschalten des Instruments erhalten.

Wiedergabe eines Musikstücks der Song Library

8. Die Wiedergabe des ausgewählten Musikstücks mit Taster PLAY/STOP starten. Daraufhin erscheint das Sequenzer-Display mit der Angabe des Titels in der Kopfzeile und den Optionen TIME SIGNATURE (Takt-Art), TEMPO und MEASURE COUNTER (Positions- und Takt-Anzeige innerhalb des Musikstücks):

LIBRARY: CESI_0001	
TIME SIGNATURE:	6/8
TEMPO:	66
MEASURE:	□ □

Alle Musikstücke enthalten 2 Tracks, je eine für die linke und eine für die rechte Hand.

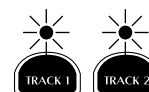
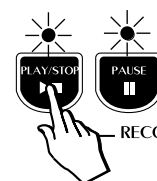
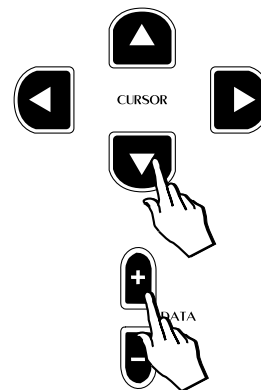
Bei der Wiedergabe des Musikstücks können Sie entweder die linke (Track1) oder die rechte Seite (Track2) stummschalten und mit einem beliebigen Preset dazu spielen.

Sie können das Metronom aktivieren, das Tempo ändern, die Taster REW/FF einsetzen, sowie transponieren (mit den Tastern Transpose b/#).

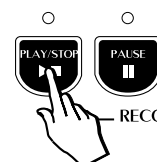
Falls keine der REPEAT-Optionen (s. Punkt 6. und 7.) gewählt wurde, stoppt die Wiedergabe am Ende des Musikstücks und es erscheint das Display zur Song-Anwahl aus der Song Library.

Falls eine der REPEAT-Optionen gewählt wurde, wird die Wiedergabe entsprechend wiederholt.

9. Mit PLAY/STOP kann die Wiedergabe gestoppt werden.



Hinweis: Im Teil 7 (Reference) dieses Handbuchs finden Sie eine Auflistung aller Songs, die in der Song Library enthalten sind.



I.M.S.[®] Intelligent Music Search

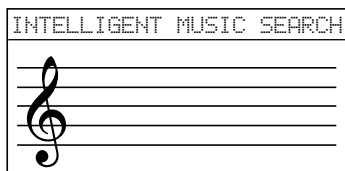
Die Funktion *Intelligent Music Search*[®] ermöglicht das Auffinden eines Musikstücks innerhalb der Song Library durch Anspielen der ersten Noten des gesuchten Musikstücks in beliebiger Tonart und in beliebigem Tempo.



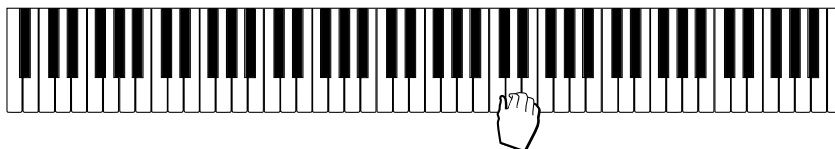
Anwahl eines Musikstücks mit I.M.S.[®]

- 1 Drücken Sie den Taster I.M.S.[®].

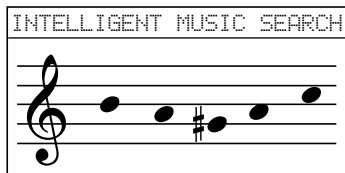
Im Display erscheint ein Violinschlüssel auf leeren Notenlinien:



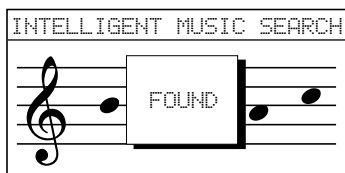
2. Spielen Sie nun die ersten Noten gesuchten Stückes auf der Tastatur.



Sie können bis zu 8 Noten spielen; sie werden im Display auf dem Notensystem angezeigt, beispielsweise:



Sobald das gesuchte Musikstück erkannt ist (auch wenn noch nicht die maximal möglichen 8 Noten gespielt wurden), erscheint im Display "FOUND" ("gefunden"):

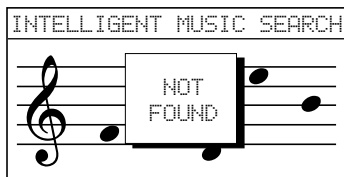


Kurz darauf erscheint das Song Library Display mit der Anzeige des gesuchten Musikstücks, beispielsweise:



3. Mit Taster PLAY/STOP können Sie nun des gewählten Musikstücks starten.

I.M.S.[®] kann natürlich Musikstücke nur dann erkennen, wenn der Anfang des gesuchten Musikstücks korrekt gespielt wurde. Falls der Computer des **RP200** kein Musikstück findet, das den gespielten Anfangsnoten entspricht, wird im Display angezeigt "NOT FOUND" (nicht gefunden):



Daraufhin wird erneut das leere Notensystem angezeigt, so daß Sie einen neuen Versuch zum Auffinden des gesuchten Musikstücks vornehmen können.

Hinweis: Eine Auflistung aller in der Song Library enthaltenen Musikstücke finden Sie im Teil 7 (Referenz) dieses Handbuchs.

Teil 7

Referenz

RP200 Technische Daten

Tastatur	88 anschlagsdynamische Tasten mit Hammermechanik und Druckpunkt
Polyphonie	128 Stimmen
Sounds	64 Presets + 64 programmierbare User Presets
Spielmodi	Single, Split, Layer
Regler/Taster	Volume, Transpose, Master EQ, 3D, Touch Sensitivity, Balance, Demo, Preset Equalizer
Edit	Sound Program, Sound Volume, Section Transpose, Reverb Parameter, Reverb Send A/B Sounds, EFX Send A/B Sounds, EFX Parameter 1, EFX Parameter 2, Microtuning, Auto Wah-Wah, Detune, Delay, Damper Assign
Display	128 x 64 Pixel, grafikfähig, hintergrundbeleuchtet
Digitaleffekte	2 separate Digital-Effekte: 16 x Hall, 16 x Modulation; separate Einstellung, 4-Band EQ
Physikal. Modelle	Damper Physical Model, Sound Board Simulation Natural String Resonance, Advanced Release Technology
Recording Studio	Sequencer 1 Song, 60.000 Events, Play/Stop, Pause, REW/FF, Rec, Click, Time Erase, I.M.S. (Intelligent Music Search), Song Library
MIDI	16 Channels, Midi Mode, Dump
Anschlüsse	2 x Kopfhörer, 3 Pedale, Computer (PC1, PC2, Apple), MIDI In/Out/Thru, Stereo Ein- und Ausgang
Verstärkung	2 x 70 Watt
Lautsprecher	3-Wege System, 2 Woofer, 2 Breitband- und 2 Tweeter
Zubehör (extra)	Sitzbank
OS	Betriebssystem im Flash ROM-Speicher

Technologie

Das RP200 nutzt drei einzigartige klangtechnologische Technologien, darunter sog. "Physikalische Modelle", welche die besonderen Klangeigenschaften und Resonanzverhalten eines Klaviers, bzw. Flügels simulieren.

Natural String Resonance

Dieses, von Generalmusic als "*Natural String Resonance*" patentierte physikalische Modell reproduziert das komplexe Resonanzverhalten des akustischen Instruments. Das Klangverhalten einer angeschlagenen Saite ist von mehreren Faktoren abhängig; in erster Linie davon, welche anderen Tasten zu diesem Zeitpunkt bereits angeschlagen sind (deren Saiten in diesem Fall ungedämpft sind und somit durch das Anschlagen anderer Töne angeregt werden, mit der Folge, daß sie durch ihr eigenes Resonanzverhalten den Gesamtklang beeinflussen). Wenn beispielsweise das tiefe "C" angeschlagen bleibt, verklingt nicht nur der Ton, solange die Taste gehalten bleibt, sondern er wird auch durch andere angeschlagene Saiten beeinflusst, da ja die Saite des tiefen "C" ungedämpft ist und frei schwingen kann. Wenn nun ein höheres "C" (staccato) angeschlagen wird, ist das Resonanzverhalten des gehaltenen tiefen "C" wahrnehmbar. Dieses physikalische Modell erzielt exakt das Verhalten des akustischen Originalinstruments. Wenn Sie mit verschiedenen Kombinationen von angeschlagen gehaltenen und anderen dazu gespielten Tasten experimentieren, können Sie die unterschiedlichen Ergebnisse des Obertonverhaltens wahrnehmen. Ein physikalisches Modell unterscheidet sich gravierend vom normalen, mit DSP-Effekten versehenen Samples, denn es handelt sich hierbei nicht um eine stereotype Zumischung eines Digitaleffekts, sondern um eine musikalisch exakte Nachbildung der tatsächlichen Gegebenheiten eines Resonanzbodens, mit allen den unendlichen Oberton-Variationsmöglichkeiten, die von der Natur bereitgehalten werden.

Soundboard Simulation

Ein weiteres, von Generalmusic patentiertes physikalisches Modell ist die "Soundboard Simulation". Es handelt sich hierbei um die Simulation des Resonanzbodens eines Flügels; erzielt wird ein warmer und natürlicher Klang des RP200.

3D DSP

Ein neuer und exklusiver Algorithmus, entwickelt von Generalmusic in Zusammenarbeit mit dem C.S.C. Laboratorium der Universität Padua. Dieser neuartige, komplexe Algorithmus erweitert das normale Konzept des Stereo-Panoramas (linker und rechter Kanal) um eine weitere Dimension. Der Klang erfährt zusätzlich räumliche Tiefe und wird somit definierbarer und klarer.

Dynamic Pan erzielt die Wiedergabe jedes Tons an der entsprechenden Position, getreu dem originalen Vorbild des akustischen Instruments.

Damper Physical Model

Eine weitere, von Generalmusic patentierte Technologie ist das "*Damper Physical Model*". Hierbei wird das Verhalten angeschlagener Saiten bei betätigtem Haltepedal naturgetreu nachgebildet. Wenn (bei betätigtem rechten Pedal = Dämpfung von den Saiten abgehoben) mehrere Tasten gleichzeitig oder nacheinander angeschlagen werden, hat dies ein außerordentlich komplexes, resonanzbedingtes Obertonverhalten der anderen (zwar nicht angeschlagenen, aber in Resonanz mitschwingenden) Saiten zur Folge. Besonders eindrucksvoll ist das "Damper Physical Model" bei den hohen Tönen (die beim RP200 –dem akustischen Original entsprechend– ungedämpft sind), beim Klangvergleich zwischen betätigtem und nicht betätigtem rechten (Halte-) Pedal.

Advanced Release Technology

Zum Patent angemeldet ist die "*Advanced Release Technology*", die jedoch bereits im RP200 zur Anwendung kommt. Herkömmliche Digital-Pianos nutzen normalerweise Samples, die durch einen Envelope (Hüllkurve) das Verhalten des Klangverhaltens beim Loslassen der Taste nachahmen. Es wird einfach eine bestimmte Zeit festgelegt, in welcher der Ton verklingt, ungeachtet der tatsächlichen Gegebenheiten. Tatsächlich ist dieser Vorgang bei einem akustischen Instrument wesentlich komplexer, denn das Ausklingverhalten des Tons wird einerseits von der Anschlagsstärke und andererseits von der Länge der jeweils angeschlagenen Saite bestimmt: Manche Frequenzen werden schneller gedämpft als andere (die erst einen "Rundgang" im Resonanzboden und Gehäuse vornehmen, ehe sie das "Abschalten" durch die Dämpfung akzeptieren). Die *Advanced Release Technology* im RP200 trägt (über den gesamten Tastaturbereich der 88 Tasten) exakt dem Klangverhalten des originalen akustischen Instruments Rechnung.

In der Song Library enthaltene Musikstücke

FOLDER	GROUP	TITLE	TAKTART	HARMONIEFOLGE
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0001	4/4	E-G-F-D-C-E-D-C
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0002	4/4	G-F-E-E-E-E-G-F
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0003	4/4	G-G-D-D-E-F#-G-E
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0004	4/4	G-A-B-C-B-A-G-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0005	4/4	C-B-C-D-E-D-C-B
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0006	3/4	G-C-E-G-E-D-A-B
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0007	4/4	C-C-C-B-C-C-C#-D
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0008	4/4	C-E-G-G-F-F-E-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0009	4/4	C-E-C-E-G-E-C-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0010	4/4	G-A-B-C-D-B-G-D
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0011	4/4	A-Bb-A-G-A-G-F-A
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0012	4/4	B-C-D-B-C-D-G-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0013	4/4	G-F#-G-A-B-A-G-D
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0014	4/4	B-C-A-G-A-B-D-C
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0015	3/4	G-C-C-C-G-G-D-D
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0016	4/4	G-G-F#-G-A-G-G-E
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0017	3/4	C-C-C-C-B-A-A-A
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0018	4/4	C-D-E-F-D-G-A-B
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0019	4/4	E-D-C-D-E-F-G-F
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0020	2/4	E-F-G-A-D-E-F-C
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0021	4/4	G-B-A-G-A-B-G-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0022	4/4	C-G-E-C-B-D-C-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0023	6/8	G-G-G-A-D-C-B-G
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0024	4/4	C-E-C-G-G-C-E-C
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0025	3/4	G-F#-G-G-F#-G-G-F#
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0026	3/4	C-D-C-F-C-C-C-C
TEACHING	CESI MARCIANO	CESI 0027	4/4	A-C-E-F-A-C-E-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0001	4/4	C-D-E-G-F-E-D-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0002	4/4	G-E-E-F-G-B-B-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0003	4/4	B-C-D-G-C-B-A-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0004	4/4	D-G-G-C-G-F#-E-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0005	4/4	C-B-C-A-E-B-E-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0006	4/4	B-G-A-B-C-B-C-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0007	4/4	D-F-E-G-F-E-D-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0008	4/4	B-C-B-A-G-G-F#-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0008	4/4	B-C-B-A-G-G-F#-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0009	4/4	E-F-G-F-E-D-C-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0010	4/4	G-E-D-C-B-F-E-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0011	4/4	E-C-B-G#-B-A-G-F
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0012	3/4	E-D-F-E-G-C-D-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0013	4/4	E-E-F-E-D-C-C-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0014	4/4	G-C-C-B-G-D-D-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0015	4/4	B-D-F#-A-G-B-A-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0016	4/4	E-D-C-B-C-D-F-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0017	4/4	G-C-B-D-C-G-E-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0018	4/4	A-B-C#-D-F-E-D-C#
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0019	4/4	A-Bb-B-D-C-F-A-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0020	3/4	G-B-A-C-B-D-C-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0021	3/4	B-C-D-D#-E-F#-E-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0022	4/4	A-B-A-B-C-D-C-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0023	4/4	G-C-C-B-G-C-D-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0024	4/4	B-C-D-C-B-C-A-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0025	4/4	F-G-F-E-F-E-D-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0026	3/4	E-G-E-A-E-F-A-F
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0027	3/4	A-B-C-B-A-B-C-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0028	4/4	D-E-F-E-G-F-E-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0029	4/4	G-C-G-A-B-C-D-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0030	6/8	G-E-G-E-D-E-D-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0031	3/4	D-C-B-C-B-A-B-C

FOLDER	GROUP	TITLE	TAKTART	HARMONIEFOLGE
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0032	4/4	E-B-A-G-F#-G-E-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0033	3/4	F#-A-F#-D-E-F#-A-F#
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0034	4/4	F-G-A-Bb-C-Bb-A-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0035	6/8	Eb-E-F-F#-G#-C#-D#-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0036	3/4	C#-C-Bb-C#-C-F-C#-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0037	4/4	E-A-G-A-B-C-B-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0038	4/4	D-G-F#-G-A-D-A-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0039	2/4	D-E-F-G-E-F-G-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0040	3/4	G-E-C-F-B-D-G-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0041	2/4	C-Bb-A-A-G-F-E-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0042	6/8	C-E-F-A-G-F-E-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0043	4/4	E-A-A-G#-G#-A-B-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0044	4/4	G-C-B-A-G-E-F-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0045	3/4	D-G-F#-G-A-G-D-F#
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0046	2/4	D-F-E-F-G-A-Bb-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0047	3/4	E-B-D-C-B-A-E-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0048	6/8	C-E-G#-A-F#-G-G-F
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0049	6/8	D-E-D-C-B-C-B-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0050	2/4	C-Bb-G-E-G-F-C-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0051	4/4	G-F#-G-E-D-C-B-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0052	6/8	E-C-B-A-D-C-B-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0053	3/4	G-E-D-C-D-E-F-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0054	2/4	E-C-B-B-Bb-B-E-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0055	3/8	D-A-B-A-D-B-A-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0056	3/8	C-A-C-F-C-D-Bb-D
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0057	2/4	F#-G-B-F#-G-D-F#-G
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0058	3/4	A-G-F-E-G-F-E-F
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0059	4/4	G-E-C-G-A-G-E-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0060	4/4	G-A-G-E-F-G-F-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0061	3/4	G-E-C-E-F#-A-G-E
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0062	3/4	A-G#-B-C-A-A-G#-B
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0063	3/4	A-B-C-B-C-D-E-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0064	3/4	C-E-D-C-Bb-A-C-Bb
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0065	12/8	G-C-E-C-G-C-D-C
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0066	6/8	C-E-G-D-E-C-G-A
TEACHING	LEBERT STARK	LEBERT 0067	4/4	C-G-C-B-A-B-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 01	4/4	C-D-E-F-E-D-E-F
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 02	4/4	C-D-E-D-E-F-G-F
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 03	4/4	A-G-F-E-F-G-A-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 04	4/4	B-C-D-C-D-E-D-C
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 05	4/4	A-B-C-D-C-B-A-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 06	4/4	G-A-B-C-B-A-B-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 07	4/4	B-A-G-A-G-F-E-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 08	4/4	E-E-E-F#-G-G-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 09	4/4	C-D-C-D-E-F-G-F
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 10	4/4	D-E-F-G-F-E-D-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 11	4/4	F-G-A-B-A-G-F-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 12	2/4	A-B-C-D-C-D-C-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 13	3/4	C-D-E-F-G-F-E-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 14	4/4	A-G-A-G-A-G-F-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 15	4/4	G-F#-E-D-C-D-D-C#
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 16	4/4	F-G-F-E-D-E-D-C
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 17	3/4	C-B-A-G-F#-G-A-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 18	4/4	A-G-A-G-D-E-F-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 19	4/4	D-E-C-E-D-E-C-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 20	4/4	G-A-D-D-C-G-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 21	3/4	A-B-C-B-C-D-C-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 22	4/4	B-C-D-E-D-C-D-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 23	4/4	D-E-F-G-A-G-F-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 24	3/4	F#-E-D-E-D-E-D-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 25	2/4	B-C#-D-E-F-E-D-C#

FOLDER	GROUP	TITLE	TAKTART	HARMONIEFOLGE
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 26	4/4	D-E-F#-G-G-G-F#-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 27	4/4	C-B-A-B-A-B-C-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 28	4/4	B-A-G-A-G-F-E-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 29	4/4	E-F#-E-F#-G#-F#-E-F#
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 30	4/4	C-D-F-E-D-C-F-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 31	4/4	D-C-D-E-F-E-D-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 32	3/4	D-C-B-A-B-C-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 33	3/4	B-A-B-A-B-C-B-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 34	2/4	C-B-D-B-E-B-D-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 35	4/4	C-D-F-E-G-C-F-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 36	3/4	A-C-A-D-C-A-C-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 37	2/4	F-C-B-A-B-G-F-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 38	3/4	D-E-F#-F#-F#-F#-F#-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 39	4/4	A-A-A-A-A-G-F-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 40	2/4	E-B-E-B-E-B-E-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 41	6/8	D-E-F-E-D-B-C-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 42	4/4	A-C-E-C-A-B-E-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 43	4/4	D-F-E-G-F-A-G-E
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 44	2/4	G#-F#-G#-B-G#-F#-G#-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 45	2/4	G#-F-G#-F-G#-F-G#-C
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 46	4/4	E-F-E-E-F-E-E-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 47	2/4	A-E-G-D-E-A-D-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 48	5/4	G-B-D-C-A-G-B-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 49	6/8	G-A-B-C-A-B-C#-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 50	3/4	A-B-C#-D#-E-D-C#-B
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 51	6/8	D#-C#-A#-G#-A#-C#-D#-C#
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 52	4/4	D-B-D-G-A-B-F-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 53	2/4	A-B-C-G-F-E-D-C
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 54	6/8	E-F-F#-G-F#-F-F#-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 55	2/4	F-A-G-B-F-F-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 56	3/4	C-D-E-D-C-D-E-C
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 57	2/4	A-D-C#-B-A-D-D-C#
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 58	6/8	G-A#-G-C#-A-G-A#-C#
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 59	3/4	F-G-G#-A#-C-F-G-F
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 60	2/4	A-B-C#-D#-E-C#-E-D#
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 61	2/4	C-F#-G-D-C-F#-G-D
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 62	2/4	G-A#-G-A#-G-A#-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 63	4/4	F#-G-G-G-G-G-F#-G
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 64	2/4	E-F#-G-A-B-A-G-A
TEACHING	BARTOK	MICROKOSMOS 65	2/4	A-B-A-B-A-B-A-B
HARPSICHORD	SCARLATTI	SONATA in Bmin	2/4	F#-D-B-B-A#-B-F#-B
HARPSICHORD	SCARLATTI	SONATA in Emag	3/4	B-A-G#-A-D#-E-B-G#
HARPSICHORD	PARADISI	TOCCATA	2/4	A-E-C#-A-B-E-D-B
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE01	4/4	C-D-E-F-D-E-C-G
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE02	4/4	C-B-C-D-Eb-G-Ab-Bb
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE03	3/8	D-E-F#-E-G-F#-E-D
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE04	3/8	D-E-F-G-A-Bb-C#-Bb
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE05	4/4	Eb-D-Eb-F-G-F-G-Ab
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE06	3/8	E-D#-D-C#-B-A-G#-F#
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE07	4/4	B-A-G-F#-G-E-B-A
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE08	3/4	F-A-F-C-F-F-E-D-C
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE09	3/4	C-Bb-Ab-G-Ab-F-Db-C
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE10	9/8	G-B-D-B-G-D-B-G
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE11	4/4	D-E-F#-G-A-Bb-G-A
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE12	12/8	A-G#-A-A-A-G#-A-A
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE13	4/4	E-A-C-B-E-B-D-C
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE14	4/4	Bb-C-D-C-Bb-F-D-Bb
J.S.BACH	INVENZ 2 VOCI	INVENZIONE15	4/4	B-A#-B-F#-G-A-G-F#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM I	4/4	C-E-G-C-E-G-C-E

FOLDER	GROUP	TITLE	TAKTART	HARMONIEFOLGE
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE I	4/4	C-D-E-F-G-F-E-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM II	4/4	C-Eb-D-Eb-C-Eb-D-Eb
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE II	4/4	C-B-C-G-Ab-C-B-C
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM III	3/8	F-C#-G#-C#-F-C#-F#-C#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE III	4/4	Ab-Bb-Ab-Gb-Ab-F-Db-Ab
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM IV	3/4	G#-F#-E-D#-E-C#-C#-B
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE IV	4/4	C#-C-E-D#-C#-D#-E-D#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM V	4/4	D-E-F#-A-F#-E-D-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE V	4/4	D-E-F#-G-F#-E-F#-D
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM VI	4/4	A-F-D-A-F-D-D-Bb
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE VI	3/4	D-E-F-G-E-F-D-C#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM VII	4/4	G-Ab-Bb-Ab-G-F-Eb-Db
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE VII	4/4	Bb-G-F-G-Eb-Ab-G-Ab
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM VIII	3/4	Bb-Bb-Eb-Gb-B-Eb-Ab-B
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM VIII	3/4	Bb-Bb-Eb-Gb-B-Eb-Ab-B
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE VIII	4/4	Eb-Bb-B-Bb-Ab-Gb-Ab-Bb
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM IX	12/8	E-G#-B-E-D#-E-C#-D#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE IX	4/4	E-F#-B-C#-D#-E-D#-E
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM X	4/4	E-F#-E-D#-E-F#-E-F#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE X	3/4	E-G-B-E-D#-E-D-E
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XI	12/8	F-C-A-G-A-C-F-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XI	3/8	C-D-C-Bb-C-E-F-G
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XII	4/4	F-Ab-C-F-G-F-E-G
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XII	4/4	C-Db-C-B-E-F-Bb-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XIII	12/8	F#-A#-C#-A#-F#-C#-C#-A#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XIII	4/4	C#-F#-F-F#-F-D#-C#-D#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XIV	4/4	C#-D-C#-B-D-C#-B-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XIV	3/4	F#-G#-A-G#-A#-B-A#-G#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XV	4/4	G-B-D-G-D-B-D-B
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XV	6/8	G-A-G-F#-G-A-B-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XVI	4/4	Bb-D-C-Eb-Bb-D-A-C
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XVI	4/4	D-Eb-G-F#-G-A-Bb-C
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XVII	3/4	Ab-G-Ab-C-Eb-Ab-Bb-Ab
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XVII	4/4	Ab-Eb-C-Ab-F-Db-Eb-Db
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUD-XVIII	6/8	G#-A#-B-G#-A#-C#-E-D#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XVIII	4/4	G#-G-G#-A#-B-A#-G#-D
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XIX	4/4	A-B-C#-A-F#-F#-F#-D#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XIX	9/8	A-G#-C#-A-D-B-E-C#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XX	9/8	A-B-C-E-C-A-E-A
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XX	4/4	A-G#-A-B-C-C-B-C
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XXI	4/4	Bb-F-D-F-A-F-C-F
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XXI	3/4	F-G-F-Bb-D-C-A-G
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XXII	4/4	Bb-C-Db-Db-Db-C-Db-Eb
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XXII	4/4	Bb-F-Gb-F-Eb-Db-C-Db
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUD-XXIII	4/4	B-A#-B-C#-A#-B-C#-D#
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XXIII	4/4	B-A#-B-C#-F#-G#-A#-B
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	PRAELUDIUM XXIV	4/4	F#-B-C#-F#-E-D-C#-B
J.S.BACH	WOHLTEMP KLAV	FUGE XXIV	4/4	F#-D-B-G-F#-B-A#-E
W.A.MOZART	SONATA N.1	ALLEGRO 1	4/4	E-G-C-C-B-D-C-E
W.A.MOZART	SONATA N.1	ANDANTE 2	3/4	F-C-B-C-B-C-D-C
W.A.MOZART	SONATA N.1	ALLEGRO 3	2/4	G-C-F-E-G-F-E-A
W.A.MOZART	SONATA N.5	ALLEGRO 1	3/4	D-B-D-G-F#-A-F#-A
W.A.MOZART	SONATA N.5	ANDANTE 2	4/4	C-C-C-C-B-F-F-E
W.A.MOZART	SONATA N.5	PRESTO 3	3/8	B-C-D-C-B-C-D-D
W.A.MOZART	SONATA N.11	ANDANTE 1	6/8	C#-D-C#-E-E-B-C#-B
W.A.MOZART	SONATA N.11	MINUETTO	3/4	C#-E-A-E-C#-D-B-A
W.A.MOZART	SONATA N.11	MINUETTO	3/4	C#-E-A-E-C#-D-B-A
W.A.MOZART	SONATA N.11	ALLA-TURCA	2/4	B-A-G#-A-C-D-C-B
W.A.MOZART	SONATA N.16	ALLEGRO 1	4/4	C-E-G-B-C-D-C-A
W.A.MOZART	SONATA N.16	ANDANTE 2	3/4	B-D-C-B-C-D-B-G

FOLDER	GROUP	TITLE	TAKTART	HARMONIEFOLGE
W.A.MOZART	SONATA N.16	RONDO'	2/4	G-G-E-F-F-D-C-D
F.CHOPIN	ETUDES	ETUDE n.4	4/4	G#-F#-E-D#-C#-D#-C-C#
F.CHOPIN	ETUDES	ETUDE n.5	2/4	F#-A#-C#-F#-D#-F#-C#-F#
F.CHOPIN	ETUDES	ETUDE n.12	4/4	C-D-Eb-Eb-G-G-G-Ab
F.CHOPIN	VARI	FANTASIA IMPROM	4/4	G#-A-G#-G-G#-C#-E-D#
F.CHOPIN	VARI	PRELUDE n.4	4/4	B-B-B-C-B-C-B-C
F.LISZT	LISZT	FRISKA	2/4	G-C-G-G#-G-A#-G#-G
F.LISZT	LISZT	LASSAN	2/4	C-C-C-Bb-C-Bb-C-Eb
F.LISZT	ETUDES	ETUDE 3	6/8	D#-D#-C#-B-B-A#-G#-G
F.LISZT	ETUDES	ETUDE 4	2/4	E-G#-B-E-E-B-G#-E
F.LISZT	ETUDES	ETUDE 5	2/4	B-A-G#-G#-F#-E-B-A
COLLECTION	BACH	MINUETTO	3/4	D-G-A-B-C-D-G-G
COLLECTION	KUHLAU	SONATINA IIMOV	3/8	E-C-G-G-E-C-G-G
COLLECTION	BIZET	OUVERTURE	2/4	A-A-A-A-E-D-E-A
COLLECTION	BIZET	HABANERA	2/4	D-C#-C-C-C-B-Bb-A
COLLECTION	BIZET	FARANDOLE	4/4	D-A-D-E-F-E-F-D
COLLECTION	SAINSSAENS	DANZA MACABRA	3/4	G-Bb-G-A-Bb-A-Bb-G
COLLECTION	VERDI	DANZAdeimORETTI	4/4	G-G-D-F-C-Eb-Bb-D
COLLECTION	VERDI	LE ZINGARELLE	4/4	A#-B-G-A#-B-G-E-E
COLLECTION	VERDI	DONNA MOBILE	3/8	Eb-Eb-Eb-Gb-E-Db-Db-Db
COLLECTION	VERDI	MARCIA TRIONF	4/4	Eb-Ab-Bb-Eb-Bb-C-C-C
COLLECTION	BRAHMS	DANZA HUNG n.5	2/4	C#-F#-A-F#-F-F#-G#-F#
COLLECTION	BRAHMS	DANZA HUNG n.6	2/4	C#-G#-G#-A#-G#-G-A#-G#
COLLECTION	CIAJKOWSKIJ	DANZAdeilaFATA	2/4	G-E-G-F#-D#-E-D-D
COLLECTION	DELIBES	VALZER COPPELIA	3/4	G-Bb-Eb-F-D-C-D-Bb
COLLECTION	MARENCO	GALOP	2/4	Bb-Bb-Bb-Eb-Bb-G-Bb-C
COLLECTION	SUPPE'	IL POETA	4/4	F#-F#-F#-F#-A-A-A-D
COLLECTION	SUPPE'	IL CONTADINO	4/4	Bb-D-C-Bb-A-G-F-Eb
COLLECTION	SCHUBERT	IMPROMP op.90	3/4	A#-G-A#-G#-G-F-D#-D
COLLECTION	HAENDEL	PASSACAGLIA	4/4	D-Eb-C-D-Eb-Eb-D-Eb
COLLECTION	BEETHOVEN	FUR ELISE	3/8	E-D#-E-D#-E-B-D-C
COLLECTION	BEETHOVEN	MOONLIGHT SONAT	4/4	G#-C#-E-G#-C#-E-G#-C#
COLLECTION	MENDELLSOHN	RONDO' CAPRIC	4/4	G#-E-B-B-C#-D#-C#-C
COLLECTION	MUSSORGSKY	PROMENADE	5/4	G-F-Bb-C-F-D-C-F
COLLECTION	BOCCHERINI	MINUETTO	3/4	A-B-A-G#-A-B-A-A
XX-CENTURY	SATIE	GYMNOPIEDIE n.1	3/4	F#-A-G-F#-C#-B-C#-D
XX-CENTURY	SATIE	GYMNOPIEDIE n.2	3/4	G-A-G-F-E-F-G-D
XX-CENTURY	SATIE	GYMNOPIEDIE n.3	3/4	A-G-F-E-D-E-F-E
XX-CENTURY	C.DEBUSSY	CATHEDRAL	6/4	D-D-E-B-D-E-D-D
XX-CENTURY	C.DEBUSSY	LE VENT DANS	4/4	A#-B-A#-B-A#-B-A#-B
XX-CENTURY	C.DEBUSSY	CORTEGE	4/4	G#-A-G#-F#-E-F#-G#-A#
XX-CENTURY	RAVEL	BOLERO	3/4	C-B-C-D-C-B-A-C
XX-CENTURY	RAVEL	PAGODE	2/4	F#-D#-C#-D#-A#-F#-C#-D#
XX-CENTURY	KHACATURIAN	DANZAdeilleSPADE	4/4	F#-F#-F#-F#-F#-F#-F#-F#
XX-CENTURY	DEFALLA	EL AMOR BRUJO	4/4	Bb-Bb-C-C#-D#-C#-C-Bb
XX-CENTURY	JOPLIN	MAPLE LEAF RAG	2/4	Ab-Eb-Ab-C-Eb-G-Eb-G
XX-CENTURY	JOPLIN	THE ENTERTAINER	2/4	D-D#-E-C-E-C-E-C
USA	TRADITION	SILENT NIGHT	3/4	G-A-G-E-G-A-G-E
USA	TRADITION	TWINKLE TWINKLE	2/4	C-C-G-G-A-A-G-F
USA	TRADITION	BRAHMS LULLABY	3/4	E-E-G-E-E-G-E-G
USA	TRADITION	AMAZING GRACE	3/4	G-C-E-C-E-D-C-G
USA	TRADITION	WHEN THE SAINTS	2/4	C-E-F-G-C-E-F-G
USA	TRADITION	O CANADA	4/4	E-G-G-C-D-E-F-G
USA	TRADITION	BLUES	4/4	D-E-G-G-E-B-D-E
USA	TRADITION	BLSD ASSURANCE	3/4	C#-B-A-E-E-D-E-F#
USA	TRADITION	MY OLD KY HOME	4/4	G-A-B-B-G-A-B-C

FOLDER	GROUP	TITLE	TAKTART	HARMONIEFOLGE
USA	TRADITION	NEARER MY GOD	3/4	G#-F#-E-E-C#-C#-B-E
USA	TRADITION	O HOLY NIGHT	6/8	E-E-E-G-G-A-A-F
USA	TRADITION	POWER IN THE BLD	4/4	C-C-D-C-C-C-D-D
USA	TRADITION	AMERICA	3/4	G-G-E-E-G-G-D-D
USA	TRADITION	ROCK A BYE BABY	3/4	E-G-E-D-C-E-G-C
USA	TRADITION	GOD REST YE	4/4	E-E-B-B-A-G-F#-E

Index, alphabetisch

Symbole

3D Active 21
3D DSP 21, 77

A

Advanced Release Technology 78
Apple 57
Aufgenommene Events (Sequencer) 65
Aufnahme nachbearbeiten (Overdub) 67
Auto Wha-Wha zuweisen 42

B

Basic Functions 19
Bedienfeld 2

C

Click Taster 64, 67
Click Volume 68
Common Channel 51
Computer Interface 56
Countdown (Eintähltakt) 68

D

Damper (rechtes Pedal) 6
Damper Pedal zuweisen (Damp. Assign) 41
Damper Physical Model 78
Damper physical model 78
Delay 43
Demo Taster 16
Demostück einzeln anwählen 16
Detune 43
Display Kontrast 60
DSP Parameter 37
Dual Channel 51

E

Effect Send 36
Effekt Taster 11
Effekt-Anteil 36
Effekte 25
Effekte wählen 25
Einstellungen abspeichern 44
Einzähltakt (Countdown) 68
Enhanced (3D DSP) 21
Equalizer 27
Erase (Track löschen) 69
Erase Taster 64
Events (Sequencer-Aufnahme) 65
External (3D DSP) 21
External (Master Eq.) 21
External Clock (Midi) 54

F

Feinststimmung 39
FF (Fast Forward) 64, 68
Funktionen (General) 48

G

General 48
Gesamtstimmung (Tune) 49

H

Hall-Anteil 35
Headphone (Kopfhörer) 5

I

I.M.S.® 72
Intelligent Music Search 72
Internal Clock (Midi) 54

K

Kopfhörer 5
Kurzanleitung 7

L

Layer 29
LAYER Taster 9
Layer-Sound ändern 29
Liste der Demo-Stücke 17
Local Control 52
Löschen (Track) 69
Loudness (Master Eq) 21

M

Master Equalizer 20
Metronom Lautstärke 68
Microtune wiederherstellen 62
Microtuning 39
Midi Channel 50
MIDI Clock 54
MIDI Dump 57
MIDI In Filter 54
MIDI Menu 50
MIDI MENU verlassen 58
MIDI Modus 51
MIDI Out Filter 55
MIDI Transpose 53
Multitimbral 65

N

Nachhall-Länge 37
Nachhall Taster 11
Namen (Preset) ändern 46
Natural String Resonance 77
Normal (Master Eq.) 21

O

Overdub (Aufnahme nachbearbeiten) 67

P

Parameter 1 & 2 37
Pause 64
PC-1 56
PC-2 56
Pedal Anschluß 6
Perf Edit Menu 27
Perf. Edit 23
Piano Frame Level 59
Play/Stop 64
Preset (Konzept) 24
Preset (User) ändern 15
Preset Namen ändern 46
Preset-Bestandteile 24

R

Rec (Record) 64
Recording Studio 63
Recording Studio (Sequencer) 64
Release Technology 78
Reset Tune (Gesamtstimmung wiederherstellen) 49
Restore Microtune (wiederherstellen) 62
Restore Presets (wiederherstellen) 61
Reverb Decay Time 37
Reverb Send 35
REW (Rewind) 64, 68

S

Section Transpose 33
Selection Taster 13
Sequencer, aufgenommene Events 65
Soft (linkes Pedal) 6
Song aufnehmen 18
Song Library 70
Sostenuto (mittleres Pedal) 6
Sound Lautstärke 32
Sound Program 29
Sound Program Liste 31
Soundboard Simulation 77
Split 30
Split Taster 8
Split-Sound ändern 30
Splitpunkt 9
Standard-Tonhöhe 49
Stimmungsvariante erstellen 39
Stummschalten (Tracks) 69

T

Takt-Art (Time Signature) 67
Technische daten 76
Technology 77
Tempo (Song) 67
Time Taster 67
Time Signature (Takt-Art) 67
Time Taster 64
Track 1 64
Track 1 aufnehmen 65
Track 2 64
Track 2 aufnehmen 66
Transponierung aufheben 34
Transpose 22
Tune (Gesamtstimmung) 49

U

Übersicht 1
User Preset 45
User Presets 15
User-Presets wiederherstellen 61

V

Verstimmen 43
Verzögerter Einsatz 43
Vorlauf/Rücklauf (FF/REW) 68

W

Wiedergabe (User Song) 66

Z

Zyklische Anwahl 44



RealPiano

D I G I T A L

Appendix
Appendice
Anhang
Appendix

RP200

RP200 PRESETS/USER PRESETS TABLE

N.	Internal Preset	N	User Preset
	GROUP PIANO		GROUP PIANO
1	GRAND PIANO	65	GRAND PIANO 2
2	ELECT.GRAND	66	CUSTOM GRAND
3	UPRIGHT PIANO	67	ROCK PIANO
4	HONKY TONKY	68	HONKY TONKY 2
5	CHORUS PIANO	69	EFX PIANO
6	STRING PIANO	70	POP PIANO
7	JAZZ PIANO	71	JAZZ PIANO 2
8	ELECTRIC DUO	62	ELECTRIC SPLIT
	GROUP EL. PIANO		GROUP E. PIANO
9	RHODEX 1	73	RHODEX 4
10	WURLIE	74	SYNT WURLIE
11	RHODEX 2	75	HARD RHODEX
12	RHODEX 3	76	FM PIANO 2
13	RHODEX PAD	77	MIX RHDEX
14	MIXED FM	78	MIXED FM 2
15	RHODEX BASS	79	RHODEX BASS 2
16	SHUFFLE DUO	80	WURLIE RHODEX
	GROUP KEYBOARD		GROUP KEYBOARD
17	HARPSICHORD	81	HARPSICHORD 2
18	CLAVINET	82	SUPER CLAVI
19	CELESTA	83	CELESTA DROPS
20	GRAND HARP	84	GRAND HARP 2
21	MIXED CELESTA	85	MIXED HARP 2
22	PIANO HARP	86	MIXED CELESTA 2
23	CONTINUM	87	PIANO HARP 2
24	SPLIT HARP	88	HYBRID PIANO 2
	GROUP ORGAN		GROUP ORGAN
25	JAZZ ORGAN	89	POP ORGAN 2
26	POP ORGAN	90	JAZZ ORGAN 2
27	THEATRE ORGAN	91	ROCK ORGAN
28	PIPE ORGAN	92	PIPE 2
29	DRAWBARS	93	DRAWBARS 2
30	PIANORGAN	94	PIANORGAN 2
31	ORGAN COMBO 1	95	ORGAN COMBO 3
32	ORGAN COMBO 2	96	ROCK COMBO
	GROUP STRINGS		GROUP STRINGS
33	STRINGS	97	CONCERTO GROSSO
34	MARCATO STRING	98	SYNT STRING
35	SLOW STRING	99	STRINGTHIN
36	SLOW STRING 2	100	STRINGHARP
37	STRINGBELL 1	101	STRINGRHODEX
38	STRINGBELL 2	102	STRINGBELL 3
39	SIMPHONIC	103	SIMPHONIC 2
40	CONCERTO	104	CONCERTO 2
	GROUP CHOIR/PAD		GROUP CHOIR/PAD
41	CHOIR 1	105	CHOIR PAD
42	SLOWCHOIR	106	CHOIR BELL
43	ATTACK PAD	107	SINT HORN
44	TAP PAD	108	CLAIRE DE LUNE
45	MIXPAD 1	109	MIXPAD 3
46	MIXPAD 2	110	MIXPAD 4
47	RAIN PAD	111	RAIN PAD 2
48	BARHIME PAD	112	BARHIME PAD 2
	GROUP GUITAR		GROUP GUITAR
49	NYLON GUITAR	113	NYLONPAD
50	STEEL GUITAR	114	12 STRING 2
51	JAZZ GUITAR	115	JAZZ DUO
52	STRATO GUITAR	116	STRATO PAD
53	HARPTAR	117	GUITAR DROPS
54	12 STRING 1	118	MIX GUITAR 2
55	WES COMBO	119	GUITAR COMBO 3
56	COUNTRY DUO	120	ACOUSTIC DUO
	GROUP VIBES		GROUP VIBES
57	VIBES 1	121	VIBES DROPS
58	VIBES 2	122	VIBES RHODEX
59	MARIMBA	123	VIBRIMBA
60	XYLOPHONE	124	WURLIMBA
61	VIBES HARP	125	VIBESTHARP 2
62	VIBES PIANO	126	VIBES PAD 2
63	VIBES COMBO 1	127	VIBES DUO 1
64	VIBES COMBO 2	128	VIBES DUO 2

MIDI IMPLEMENTATION CHART

MANUFACTURER

Date 03/08/98

GENERALMUSIC S.p.A.

MODEL: RP200

Version 1:00

FUNCTION	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default	1	1	
Channel Changed	1-16	1-16	
Mode Default	Mode 3	Mode 3	
Messages	X	X	
Altered	*****	X	
Note 9-120	9-120	9-120	
Number True Voice	*****	9-120	
Velocity Note ON	o	o	
Note OFF	o	o	
After Key's	x	x	
Touch Ch's	x	x	
Pitch Bender	x	x	
Control	0 Bank select MSB		
Change	7 Volume	7 Volume	
	64 Damper pedal	64 Damper pedal	
	66 Sostenuto	66 Sostenuto	
	67 Soft pedal	67 Soft pedal	
		91 Reverb send	
		93 Effect send	
		117 (key on)	(1)
		118 (key off)	(1)
		120 All sound off	
	121 Reset all controllers	121 Reset all controllers	
Program	0-127	0-127	(2)
Change True number	*****	0-127	
System Exclusive	o	o	
System Song Position	x	x	
Song Select	x	x	
Common Tune	x	x	
System Clock	o	o	
Real Time Commands	o	o	
Aux Local On/Off	x	x	
Messages All Notes Off	o	o	
Active Sensing	o	o	
Reset	x	x	

NOTES (1) On Common channel, these messages are interpreted as Generalmusic Special Control messages. See table on the next page.
 (2) Cn xx (0 ≤ 'xx' ≤ 64 select Single sounds when MIDI MODE is DUAL Channel.
 Cn xx (0 ≤ 'xx' ≤ 127 select preset combinations when MIDI MODE is Common Channel.

o = YES; x = NO

Special Control Change messages

Generalmusic Special Control Changes

RP 200 KEYS selection

Bn 75 00	Push key DEMO	Bn 76 00	Release key DEMO
Bn 75 01	Push key GENERAL	Bn 76 01	Release key GENERAL
Bn 75 02	Push key TRANSPOSE b	Bn 76 02	Release key TRANSPOSE b
Bn 75 03	Push key MASTER EQ	Bn 76 03	Release key MASTER EQ
Bn 75 04	Push key TRANSPOSE #	Bn 76 04	Release key TRANSPOSE #
Bn 75 05	Push key 3D DSP	Bn 76 05	Release key 3D DSP
Bn 75 06	Push key PIANO 1	Bn 76 06	Release key PIANO 1
Bn 75 07	Push key 1	Bn 76 07	Release key 1
Bn 75 08	Push key EL PINAO	Bn 76 08	Release key EL PINAO
Bn 75 09	Push key 2	Bn 76 09	Release key 2
Bn 75 0A	Push key KEYBOARD	Bn 76 0A	Release key KEYBOARD
Bn 75 0B	Push key 3	Bn 76 0B	Release key 3
Bn 75 0C	Push key ORGAN	Bn 76 0C	Release key ORGAN
Bn 75 0D	Push key 4	Bn 76 0D	Release key 4
Bn 75 0E	Push key STRINGS	Bn 76 0E	Release key STRINGS
Bn 75 0F	Push key 5	Bn 76 0F	Release key 5
Bn 75 10	Push key CHOIR	Bn 76 10	Release key CHOIR
Bn 75 11	Push key 6	Bn 76 11	Release key 6
Bn 75 12	Push key GUITAR	Bn 76 12	Release key GUITAR
Bn 75 13	Push key 7	Bn 76 13	Release key 7
Bn 75 14	Push key VIBES	Bn 76 14	Release key VIBES
Bn 75 15	Push key 8	Bn 76 15	Release key 8
Bn 75 16	Push key GRANDPIANO	Bn 76 16	Release key GRANDPIANO
Bn 75 17	Push key PRESET	Bn 76 17	Release key PRESET
Bn 75 18	Push key ESCAPE"	Bn 76 18	Release key ESCAPE"
Bn 75 19	Push key ENTER!	Bn 76 19	Release key ENTER!
Bn 75 1A	Push key DATA -	Bn 76 1A	Release key DATA -
Bn 75 1B	Push key DATA +	Bn 76 1B	Release key DATA +
Bn 75 1C	Push key UP!	Bn 76 1C	Release key UP!
Bn 75 1D	Push key LEFT\$	Bn 76 1D	Release key LEFT\$
Bn 75 1E	Push key DOWN "	Bn 76 1E	Release key DOWN "
Bn 75 1F	Push key RIGHT #	Bn 76 1F	Release key RIGHT #
Bn 75 20	Push key SPLIT	Bn 76 20	Release key SPLIT
Bn 75 21	Push key BALANCE -	Bn 76 21	Release key BALANCE -
Bn 75 22	Push key LAYER	Bn 76 22	Release key LAYER
Bn 75 23	Push key BALANCE +	Bn 76 23	Release key BALANCE +
Bn 75 24	Push key REVERB	Bn 76 24	Release key REVERB
Bn 75 25	Push key EQUALIZER	Bn 76 25	Release key EQUALIZER
Bn 75 26	Push key EFFECT	Bn 76 26	Release key EFFECT
Bn 75 27	Push key TOUCH	Bn 76 27	Release key TOUCH
Bn 75 28	Push key PERF EDIT	Bn 76 28	Release key PERF EDIT
Bn 75 29	Push key STORE	Bn 76 29	Release key STORE
Bn 75 2A	Push key PLAY/STOP	Bn 76 2A	Release key PLAY/STOP
Bn 75 2B	Push key RECORD	Bn 76 2B	Release key RECORD
Bn 75 2C	Push key SONG LIBRARY	Bn 76 2C	Release key SONG LIBRARY
Bn 75 2D	Push key I.M.S.	Bn 76 2D	Release key I.M.S.