

KAWAI

STAGE PIANO **MP6**
Bedienungsanleitung

Bedienelemente und Funktionen

Grundlegende Bedienung

SW Taste

EFX/REVERB Tasten

Echtzeitregler

MENU Tasten

Song Recorder
(Interner Speicher)

Audio Rekorder
(nur mit USB Speicher)

STORE Taste

SYSTEM Taste

USB Taste

Referenzen/Informationen

MIDI Implementation

Vielen Dank für den Kauf dieses KAWAI Stage Pianos.

Diese Bedienungsanleitung beinhaltet wichtige Informationen zu Bedienung und Funktionsweise des MP6.

Bitte lesen Sie alle Abschnitte aufmerksam und halten Sie diese Anleitung als Referenz in Griffweite.

Willkommen beim MP6

Vielen Dank für den Kauf des KAWAI MP6. Das MP6 Stage Piano bietet 256 interne Sounds von höchster Güte und macht auch als MIDI Masterkeyboard eine gute Figur. Ob auf der Bühne, zu Hause oder im Studio, das MP6 bietet einen schnellen und einfachen Zugriff auf viele clevere Features.

Übersicht der Hauptmerkmale

Tastatur

Die Responsive Hammer Tastatur des MP6 bietet eine realistisch graduierte Gewichtung mit Ivory Touch Oberfläche und authentischer Druckpunktsimulation.

4 Freie Zonen

Das MP6 bietet 4 Tastaturzonen, denen jeweils interne Sounds, externe MIDI Geräte oder beides gleichzeitig zugewiesen werden können. Die Zonen können frei definiert werden, um Split, Layer oder andere Kombinationen zu spielen.

256 Sounds, 256 Setups

Das MP6 verfügt nicht nur über akustische Pianos und E.Pianos, sondern auch über andere Klänge wie Orgeln, Bläser, Flächen usw. Alle Kombinationen und Einstellungen für diese Sounds können zusammen mit Einstellungen für externe MIDI Geräte in einem der 256 SETUPS abgespeichert werden. Eigene SETUPS und SOUNDS können auch auf einen USB Speicher gesichert werden.

Hall und Effekte

Das MP6 verfügt über 7 verschiedene Hall Typen und 23 unterschiedliche Effekt Typen, die den Klängen typische Eigenschaften und andere tonale Verbesserungen zufügen.

Zusätzlich bietet das MP6 einen Amp Simulator, der die typische Charakteristik, Ansprache und weiche Röhrenverzerrung einer typischen Verstärker/Box Kombination für elektronische Keyboards simuliert.

Rekorder und USB Anschlüsse

Bis zu 10 MIDI Songs können im internen Rekorder des MP6 aufgenommen und wiedergegeben werden. Das MP6 ist sowohl mit USB-to-Host als auch mit USB-to-Device Anschluss ausgestattet. Bei angeschlossenem USB Speicher werden so direkt Audio Aufnahmen und Wiedergabe von WAV und MP3 Dateien ermöglicht.

Der *USB to Host* Anschluss ersetzt ein zusätzliches MIDI Interface und stellt eine MIDI Verbindung zu einem Computer her. An den *USB to Device* Anschluss wird ein USB Speicher gesteckt und dort können Einstellungen zu Sounds, Setups, Song Daten, etc. abgesichert werden.

Sicherheitshinweise

HINWEISE AUFHEBEN

HINWEISE ZU FEUERRISIKO, ELEKTRISCHEM SCHOCK ODER VERLETZUNGEN VON PERSONEN



WARNING

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

AVIS : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE - NE PAS OUVRIER.

Um das Risiko eines elektrischen Schlages zu verringern, sollten Sie niemals das Gerät öffnen. Es gibt keine Teile im Innern, die durch Sie gewartet werden müssen. Überlassen Sie den Service qualifiziertem Personal.



Zeigt an, das ein Potentialunterschied auftreten kann, der Tod oder schwerwiegende Verletzungen hervorruft, wenn das Gerät nicht korrekt gehandhabt wird.



Zeigt an, das ein Potentialunterschied auftreten kann, der das Gerät beschädigt, wenn das Gerät nicht korrekt gehandhabt wird.

Beispiele von Bildsymbolen



Zeigt, das vorsichtig gehandelt werden sollte. Dieses Beispiel zeigt an, das Teile nicht mit den Fingern berührt werden dürfen.



Verbietet eine unzulässige Manipulation. Dieses Beispiel verbietet einen unzulässigen Eingriff.



Zeigt, das eine Vorgang ausgeführt werden soll. Dieses Beispiel bittet Sie den Netzstecker aus der Steckdose zu ziehen.

Lesen Sie die Bedienungsanleitung komplett durch bevor Sie das Instrument benutzen.

WARNUNG - Wenn Sie das Gerät benutzen, sollten Sie die folgenden Sicherheitshinweise beachten:



WARNUNG

Zeigt an, das ein Potentialunterschied auftreten kann, der Tod oder schwerwiegende Verletzungen hervorruft, wenn das Gerät nicht korrekt gehandhabt wird

Dieses Gerät muss an eine Steckdose angeschlossen werden, deren Spannungsangabe dem Gerät entspricht.



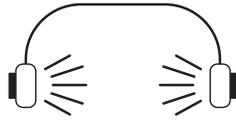
- Benutzen Sie den Netzadapter, der mit dem Gerät geliefert wurde, oder einen von KAWAI empfohlenen Netzadapter.
- Wenn Sie den Netzstecker in die Steckdose stecken, sollten Sie sicherstellen, das die Form der Anschlüsse geeignet ist und die Spannung übereinstimmt.
- Zuwiderhandlungen können Feuer verursachen.

Ziehen Sie den Netzstecker nie mit nassen Händen ab und stecken Sie ihn auch nicht mit nassen Händen in die Steckdose.



Zuwiderhandlung kann elektrischen Schock verursachen.

Wenn Sie Kopfhörer verwenden, sollten Sie diese nicht über eine längere Zeit mit hoher Lautstärke betreiben.



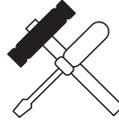
Zu widerhandlung kann Horschaden hervorrufen.

Lehnen Sie sich nicht an das Instrument an.



Zu widerhandlung kann ein Umfallen des Instruments verursachen.

Öffnen, reparieren oder modifizieren Sie das Instrument nicht.



Zu widerhandlung kann Defekte, elektrischen Schlag oder Kurzschlüsse verursachen.

Wenn Sie das Netzkabel abziehen wollen, fassen Sie immer den Stecker direkt an. Ziehen Sie niemals nur am Kabel.



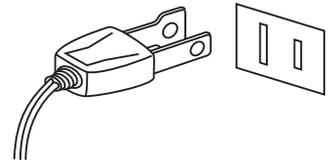
- Einfachen Ziehen am Kabel kann einen Defekt des Kabel verursachen. Dadurch kann es zum elektrischen Schlag, Feuer oder Kurzschluss kommen.

Das Produkt ist nicht vollständig von der Stromversorgung getrennt, auch wenn der Netzschalter ausgeschaltet ist. Wenn das Instrument für eine längere Zeit nicht benutzt werden soll, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.



- Zu widerhandlung kann Feuer und Überhitzung hervorrufen.

Dieses Produkt könnte mit einem Netzstecker ausgestattet sein, dessen Kontakte unterschiedlich groß sind. Dies ist eine Sicherheitseinrichtung. Sollten Sie den Stecker aus diesem Grund nicht in Ihre Steckdose stecken können, wenden Sie sich an einen autorisierten Techniker, um den Stecker auszutauschen. Versuchen Sie niemals selbst Änderungen am Stecker vorzunehmen.



Stellen Sie das Instrument in der Nähe Steckdose auf und vergewissern Sie sich, dass der Netzstecker für den Fall erreichbar ist, dass er schnell abgezogen werden kann. Solange der Netzstecker nicht abgezogen ist, steht das Netzteil unter Storm auch wenn Instrument ausgeschaltet wurde.

INFORMATION ZUR ERDUNG

Dieses Produkt muss geerdet werden. Falls eine Fehlfunktion oder ein technischer Defekt auftritt, schützt die Erdung vor dem Risiko eines elektrischen Schlages. Das mitgelieferte Netzkabel verfügt über ein Erdleiter. Verwenden Sie den Netzstecker nur einer entsprechend ausgelegten Netzsteckdose, damit eine korrekte Erdung sichergestellt ist.

GEFAHR

Falsches Anschließen der Erdung kann einen elektrischen Schock verursachen. Prüfen Sie, ob eine richtige Erdung vorhanden ist. Im Zweifel fragen Sie einen Fachmann. Verändern Sie den Netzstecker nicht. Im Besonderen: Trennen Sie die Erdung nicht vom Netzstecker ab.



ACHTUNG

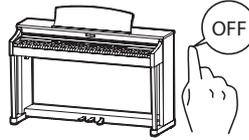
Zeigt an, das ein Potentialunterschied auftreten kann, der das Gerät beschädigt, wenn das Gerät nicht korrekt gehandhabt wird.

Stellen Sie das Instrument nicht an folgenden Plätzen auf.

- Unter dem Fenster, da es direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist.
- Extrem heisse Plätze, wie unterhalb eines Heizlufters
- Extrem kalte Plätze, wie auserhalb von Gebäuden im Winter
- Plätze mit extremer Luftfeuchtigkeit oder Regen
- Plätze mit sehr hoher Sand oder Staubverschmutzung
- Plätze mit extremen Erschütterungen

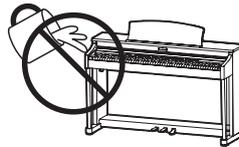
Das Aufstellen des Instruments an solchen Plätzen kann Beschädigungen verursachen. Verwenden Sie dieses Produkt nur in einem moderaten Klima (nicht in tropischem Klima).

Bevor Sie Kabel anschliessen, stellen Sie sicher, das alle Geräte ausgeschaltet sind.



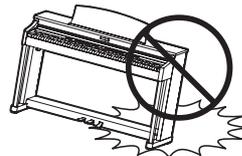
Zuwiderhandlung kann Defekte an diesem und anderen Geräten hervorrufen.

Achten Sie darauf, das keine Fremdkörper in das Instrument gelangen.



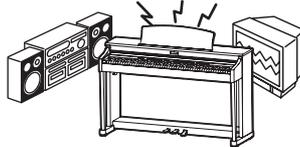
Wasser, Nadeln und Haarspangen können Kurzschlüsse und Defekte verursachen. Das Produkt sollte nicht Tropfen oder Spritzern ausgesetzt werden. Stellen Sie keine mit Flüssigkeiten gefüllten Gegenstände, wie Vasen, auf das Produkt.

Achten Sie darauf, das das Gerät immer sorgfältig aufgestellt wird.



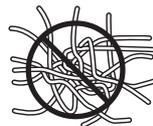
Bitte beachten Sie, das dieses Instrument schwer ist und daher mit mindestens zwei Personen getragen werden sollte.

Stellen Sie das Instrument nicht in die Nahe eines anderen elektrischen Gerätes, wie TV und Radios.



- Zuwiderhandlung kann Nebengeräusche verursachen.
- Falls diese Nebengeräusche auftreten, verschieben Sie das Instrument in eine andere Richtung oder schliessen Sie es an eine andere Steckdose an.

Wenn Sie das Netzkabel anschliessen, achten Sie bitte darauf, das die Kabel nicht durcheinander liegen und Knoten bilden.



Zuwiderhandlung kann die Kabel beschädigen, Feuer und elektrischen Schock verursachen oder einen Kurzschluss erzeugen.

Reinigen Sie das Instrument nicht mit Benzin oder Verdunner.



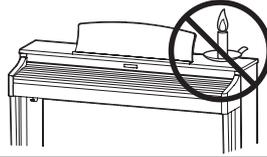
- Zuwiderhandlung kann eine Farbänderung oder Deformation des Gerätes zur Folge haben.
- Zum Reinigen benutzen Sie bitte ein weiches Tuch mit lauwarmen Wasser, das Sie gut ausdrücken und dann erst zur Reinigung verwenden.

Stellen Sie sich nicht auf das Instrument und uben Sie keine Gewalt aus.



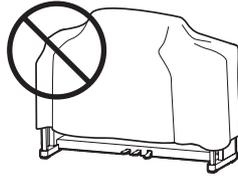
- Andernfalls kann das Instrument verformt werden oder umfallen. Reinigen Sie das Instrument nicht mit Benzin oder Verdunner.

Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf das Produkt.



Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Achten Sie darauf, dass Lüftungsöffnungen nicht durch Dinge wie Zeitungen, Tischdecken, Vorhänge oder ähnliches abgedeckt werden.



Nichtbeachtung kann zur Überhitzung des Produktes führen und einen Brand zur Folge haben.

Dieses Produkt sollte so aufgestellt werden, dass eine gute Luftzirkulation gewährleistet ist. Ein Mindestabstand von 5 cm um das Produkt sollte für eine ausreichende Luftzirkulation vorhanden sein. Stellen Sie sicher, dass eventuelle Lüftungsöffnungen nicht verdeckt sind.

Dieses Produkt sollte nur mit dem vom Hersteller angebotenen Ständer betrieben werden.

Das Gerät sollte durch qualifiziertes Personal gewartet werden, wenn:

- das Netzkabel oder die Netzbuchse beschädigt sind.
- Gegenstände in das Gerät gefallen sind.
- das Gerät Regen ausgesetzt war.
- das Gerät nicht mehr normal funktioniert.
- das Gerät gefallen ist und das Gehäuse beschädigt ist.

Dieses Gerät sollte so aufgestellt werden, dass es immer eine gute Belüftung erfährt.

Reparaturhinweis

Sollte etwas Ungewöhnliches auftreten, schalten Sie das Gerät aus, ziehen den Netzstecker und rufen den Service Ihres Handlers an.



Informationen für den Nutzer



Falls das Produkt mit diesem Recyclingsymbol gekennzeichnet ist bedeutet dies, dass es am Ende seiner Lebenszeit zu einem geeigneten Sammelpunkt gebracht werden muss. Sie sollten es nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgen. Ein korrektes Entsorgen schützt die Umwelt und Ihre Gesundheit, die durch eine falsche Abfallentsorgung gefährdet werden könnte. Für weitere Details fragen Sie Ihre lokalen Behörden. (Nur innerhalb der EU)

Inhaltsverzeichnis

Willkommen beim MP6.....	3	6.2.7 KeyOff Noise (nur für interne E.Pianos).....	37
Sicherheitshinweise.....	4	6.2.8 KeyOff Delay (nur für interne E.Pianos).....	37
1. Bedienelemente und Funktionen.....	10	6.2.9 Tone Wheel Registration (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound).....	37
1.1 FRONTSEITE.....	10	6.2.10 Tone Wheel Percussion (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound).....	37
1.2 KOPFHÖRERBUCHSE.....	12	6.2.11 Tone Wheel Percussion Level (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound).....	37
1.3 RÜCKSEITE.....	13	6.2.12 Tone Wheel Percussion Decay (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound).....	38
2. Grundlegende Bedienung.....	15	6.2.13 Tone Wheel Percussion Harmonics (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound).....	38
2.1 Einschalten.....	15	6.2.14 Key Click Level (nur für mit Drawbar Organ Sound).....	38
2.2 Sound Auswahl.....	16	6.2.15 EFX Type (Effekttypen).....	38
2.3 Layer.....	17	6.2.16 EFX Parameter.....	38
2.4 Split.....	17	6.2.17 Amp Simulator On/Off (nur für ZONE 1).....	38
2.5 Piano Only.....	18	6.2.18 Amp Simulator Drive (nur für ZONE 1).....	39
2.6 Metronome/Drum Rhythms.....	18	6.2.19 Amp Simulator Level (nur für ZONE 1).....	39
2.7 Transpose (Transponieren).....	19	6.2.20 Amp Simulator EQ Hi/Lo (nur für ZONE 1).....	39
2.8 Das MP6 als MIDI Keyboard.....	19	6.2.21 Trs Ch (nur externe MIDI Geräte).....	39
2.9 SETUP wählen.....	21	6.2.22 Trs PRG# (nur externe MIDI Geräte).....	39
3. SW Taste.....	22	6.2.23 Bank MSB/LSB (nur externe MIDI Geräte).....	40
3.1 Panel Lock.....	22	6.2.24 Keyboard On/Off (nur externe MIDI Geräte)....	40
3.2 Touch Curve.....	22	6.2.25 Velocity Dynamics.....	40
3.3 Rotary Slow/Fast.....	23	6.2.26 Solo.....	40
3.4 EQ Bypass On/Off.....	23	6.2.27 Solo Mode (Solo Modus Typ).....	41
3.5 Wheel Lock.....	24	6.2.28 Damper (Dämpferpedal).....	41
3.6 Foot Switch Lock.....	24	6.2.29 Foot Switch (Fußtaster).....	41
3.7 Expression Pedal Lock.....	25	6.2.30 Expression Pedal (Expressionpedal).....	41
3.8 Amp Simulator On/Off (nur ZONE 1).....	25	6.2.31 Modulation.....	41
4. EFX/REVERB Tasten.....	26	6.2.32 Bender.....	42
4.1 EFX.....	26	6.2.33 Bender Range (Pitch Bend Bereich).....	42
4.2 REVERB (Hall).....	27	6.2.34 Key Range Hi/Lo (Zonenbegrenzung).....	42
5. Echtzeitregler.....	28	6.2.35 Velocity Switch (Soundwechsel durch Anschlagsdynamik).....	43
5.1 EFFECT.....	28	6.2.36 Velocity Switch Value (Soundwechsel durch Anschlagsdynamik Schwellwert)....	43
5.2 EQ (EQUALIZER).....	30	6.2.37 Zone Transpose (Zone Transponieren).....	44
5.3 TONE MODIFY (Klänge Parameter).....	31	6.2.38 Volume.....	44
5.4 ASSIGN.....	32	6.2.39 Pan (Panorama).....	44
5.4.1 Amp Simulator Parameter.....	32	6.2.40 Fine Tune (Feinstimmung).....	44
5.4.2 MIDI CC# (Control Change).....	32	6.3 Common Parameters.....	45
6. MENU Tasten.....	34	6.3.1 Stretch Tuning.....	45
6.1 Editieren und Parameter.....	35	6.3.2 Temperament (Temperatur).....	45
6.2 Parameter.....	35	6.3.3 Key of Temperament (Tonart).....	46
6.2.1 Zone Mode (Zonen Modus).....	35	6.3.4 User Tuning.....	46
6.2.2 Sound (Soundwahl) (nur für interne Sounds)....	35	6.3.5 Foot SW CC# (Fußtaster Funktionszuweisung)....	46
6.2.3 Damper Resonance (Dämpfer Resonanz Effekt) (nur für interne Pianosounds).....	36	6.3.6 EXP CC# (Expressionpedal Zuweisung).....	46
6.2.4 String Resonance (Saiten Resonanz Effekt) (nur für interne Pianosounds).....	36	6.3.7 Modulation Wheel CC# (Modulationsrad Zuweisung)....	47
6.2.5 Key-off Effect (Key-off Effekt) (nur für interne Pianosounds).....	36	6.3.8 Left Pedal Mode.....	47
6.2.6 Voicing (Intonation) (nur für interne Pianosounds).....	36	6.3.9 Master Volume.....	47
		7. Song Recorder (Interner Speicher).....	48
		7.1 Aufnahme eines Songs.....	48
		7.1.1 Aufruf des Song Recorder Modus.....	48
		7.1.2 Starten der Aufnahme.....	48
		7.1.3 Beenden der Aufnahme.....	48

7.2 Wiedergabe eines Songs	49
7.2.1 Aufruf der Song Wiedergabe	49
7.2.2 Wiedergabe des Songs	49
7.2.3 A-B Wiederholung	49
7.2.4 Verlassen des Rekorders	49
7.3 Löschen eines Songs	50
7.3.1 Aufruf des Löschmodus	50
7.3.2 Löschen des Songs	50

8. Audio Rekorder (nur mit USB Speicher)51

8.1 Aufnahme einer Audiodatei	51
8.1.1 Aufruf des Audio Rekorder Modus	51
8.1.2 Starten der Aufnahme	51
8.1.3 Stoppen der Aufnahme	51
8.2 Wiedergabe einer Audio Datei	52
8.2.1 Aufruf des Audio Wiedergabe Modus	52
8.2.2 Auswahl einer Audio Datei	52
8.2.3 Wiedergabe einer Audio Datei	52
8.2.4 Verlassen des Audio Rekorder Modus	52

9. STORE Taste

9.1 Speichern der Einstellungen als SOUND	53
9.2 Speichern der Einstellungen als SETUP	54
9.3 Speichern der POWER ON Einstellungen	55

10. SYSTEM Taste

10.1 System Menu	56
10.2 System Parameters	56
10.2.1 System Channel (System Sende - und Empfangskanal)	56
10.2.2 Touch (Anschlagsdynamikkurve)	57
10.2.3 System Tuning (Grundstimmung)	58
10.2.4 Volume Slider Action (Volume Action für Fader)	58
10.2.5 Reverb Offset (Hall global einstellen)	58
10.2.6 EQ Offset On/Off (EQ global On/Off)	58
10.2.7 EQ Offset (EQ global einstellen)	58
10.2.8 Local Control (Local Funktion)	59
10.2.9 Program Change Mode (Programmwechselmodus)	59
10.2.10 MIDI Receive Mode (MIDI Empfangsmodus)	59
10.2.11 MIDI Receive Channel (MIDI Empfangskanal)	60
10.2.12 MIDI Transmit SETUP Mode (MIDI SETUP senden)	60
10.2.13 MIDI Transmit Program Change (MIDI Programmwechsel senden)	60
10.2.14 MIDI Transmit Bank (MIDI Bank senden)	60
10.2.15 MIDI Transmit Volume (MIDI Lautstärke senden)	61
10.2.16 MIDI Transmit Control Change (MIDI Controller senden)	61
10.2.17 MIDI Transmit Recorder (MIDI Rekorder senden)	61
10.2.18 MMC On/Off (MMC An/Aus)	62
10.2.19 MMC Assign (MMC Zuweisung)	62
10.2.20 MMC Device ID	62
10.2.21 LCD Contrast (LCD Kontrast)	62
10.2.22 LED Brightness (LED Helligkeit)	63
10.2.23 Out Mode	63
10.2.24 Foot Switch Mode (Fußstatermodus)	63
10.2.25 Wheel Mode	64

10.3 System Reset	65
10.3.1 Reset One SOUND/SETUP (Reset einzelner SOUND/SETUP)	65
10.3.2 Reset All (Komplett Reset)	65

11. USB Taste

11.1 Load (Laden)	66
11.1.1 Auswahl von Laden/Load	66
11.1.2a Laden von SETUP Daten	67
11.1.2b Laden von SOUND Daten	67
11.1.2c Laden von SYSTEM Daten	67
11.1.2d Laden von SMF MIDI Song Dateien	68
11.2 Save (Sichern)	68
11.2.1 Auswahl von Sichern	68
11.2.2a Sichern von SETUP Daten	69
11.2.2b Sichern von SOUND Daten	69
11.2.2c Sichern von SYSTEM Daten	69
11.2.2d Sichern von SMF Daten	70
11.3 Rename (Umbenennen einer Datei)	70
11.3.1 Auswahl der Funktion Umbenennen (Rename)	70
11.3.2a Umbenennen einer SETUP Datei	71
11.3.2b Umbenennen einer SOUND Datei	71
11.3.2c Umbenennen einer SYSTEM Datei	71
11.3.2d Umbenennen einer SONG Datei	72
11.4 Delete (Löschen)	72
11.4.1 Selecting Delete	72
11.4.2a Löschen von SETUP Dateien	73
11.4.2b Löschen von SOUND Dateien	73
11.4.2c Löschen von SYSTEM Dateien	73
11.4.2d Löschen von SONG Dateien	74
11.5 Format (Formatieren)	74
11.5.1 Auswahl der Format Funktion	74
11.5.2 Starten der Formatierung	74

12. Referenzen/Informationen

12.1 MIDI IN	75
12.2 SETUP Programm Nummern Liste	75
12.3 SOUND Programm Nummern Liste	76
12.4 Drum Rhythmus Liste	82
12.5 USB MIDI (USB to Host)	83
12.6 Spezifikationen	84

13. MIDI Implementation

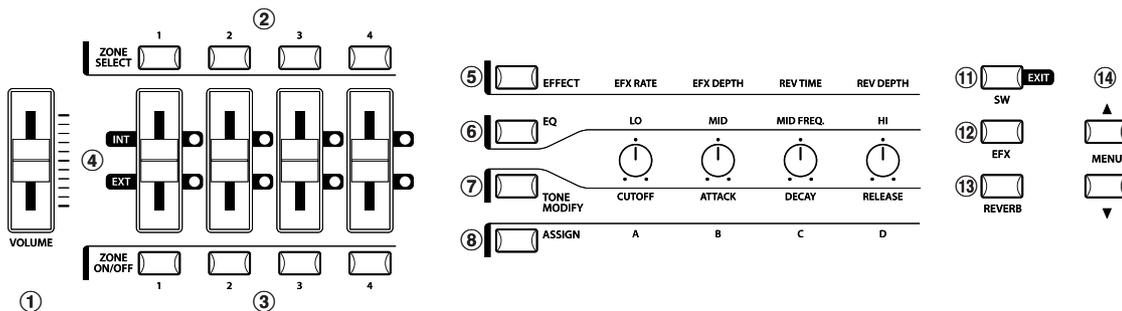
13.1 Recognized Data	86
13.1.1 Channel Voice message	86
13.1.2 Channel Mode Message	89
13.1.3 System Real time Message	89
13.2 Transmitted Data	89
13.2.1 Channel Voice Message	89
13.2.2 Channel Mode Message	92
13.2.3 System Real time Message	92
13.3 Exclusive Data	92
13.3.1 Universal Real time Exclusive Message	92
13.4 Control Change Number (CC#) Table	93
MIDI Implementation Chart	94

1. Bedienelemente und Funktionen

1.1 FRONTSEITE

FADER ABSCHNITT

1. Master Volume Fader
Dieser Fader regelt die Gesamtlautstärke des MP6.
2. ZONE SELECT Tasten
Diese Tasten wählen die Zone an, an der gearbeitet werden soll. Die aktive Taste leuchtet. Es kann immer nur eine Zone angewählt werden.
3. ZONE ON/OFF Tasten
Diese Tasten aktivieren Zonen. Tasten aktiver Zonen leuchten. Normalerweise ist diese Taste rot, aber wenn die Zone nicht über den vollen Tastaturbereich geht, leuchtet diese Taste zum Hinweis grün.
4. FADER
Jeder Fader regelt die Lautstärke der jeweiligen Zone. Wenn mehrere Zonen aktiv sind, kann man diese Fader auch als Audiomixer benutzen.



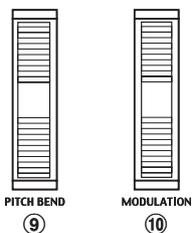
DREHREGLERABSCHNITT

Diese 4 Regler sind multifunktionelle Echtzeitregler. Die jeweilige Funktion wird mit den 4 Tasten links der Regler bestimmt. Wenn eine Funktion aktiv ist, leuchtet deren Taste auf. Beim Drehen der Regler wechselt das Display zur Anzeige der jeweiligen Werte.

5. EFFECT Taste
Aktiviert die Funktionen EFX Wert, EFX Intensität, Hallzeit und Hall Intensität.
6. EQ Taste
Aktiviert den 3-Band Equalizer.
7. TONE MODIFY Taste
Aktiviert die Funktionen CUTOFF, ATTACK, DECAY und RELEASE für die angewählte Zone.
8. ASSIGN Taste
Wenn der Amp Simulator aktiv ist: Die Regler werden zum Regeln der Verstärkereinstellung genutzt.

Wenn der Amp Simulator deaktiviert ist: Den Reglern sind MIDI Controller zugewiesen, die angeschlossene MIDI Geräte steuern können. Einige Controller können auch für interne Klänge genutzt werden.

RÄDER



9. PITCH BEND
Kann die Tonhöhe nach oben oder unten verändern.
10. MODULATION
Die Intensität des Vibratos wird hiermit geregelt.

EFFECT TASTEN

11. SW Taste

Diese Taste schaltet die zugewiesene Funktion An oder Aus. Mehrere verschiedene Funktionen können dieser Taste zugewiesen werden.
Im Edit Modus wird diese Taste zum verlassen des Edit Modus verwendet (Exit).

12. EFX Taste

Diese Taste schaltet den Effekt an oder aus für die angewählte Zone.

13. REVERB Taste

Diese Taste schaltet den Hall an oder aus für die angewählte Zone.

Zum Ändern der Funktion oder der Typzuweisung halten Sie die entsprechende Taste gedrückt zum Anzeigen der Funktion oder des Typs. Dann benutzen Sie die VALUE Tasten zur Änderung.

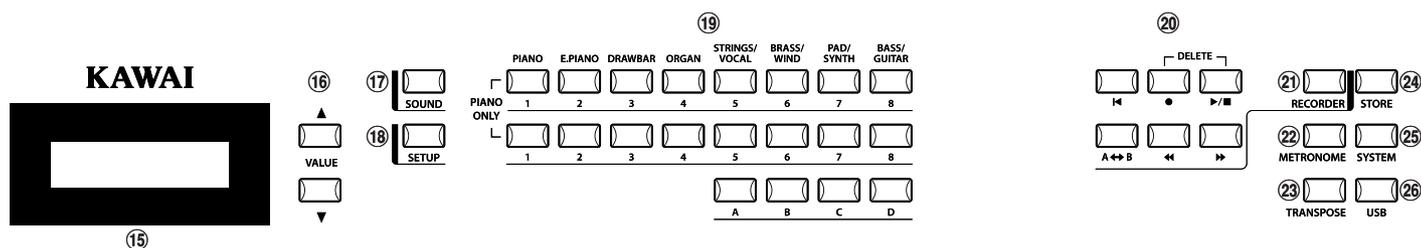
MENU TASTEN

14. MENU Tasten

Mit den MENU Tasten können Sie auf alle Funktionen im jeweiligen Modus des MP6 zugreifen. Zum Ändern benutzen Sie die VALUE Tasten.

DISPLAY

15. DISPLAY

**VALUE TASTEN**

16. VALUE Tasten

Benutzen Sie diese Tasten, um Werte im Display zu ändern.

SOUND & SETUP AUSWAHL

17. SOUND Taste

Diese Taste aktiviert den SOUND Modus. Die SOUND SELECT Tasten wählen nun einen der 256 internen Klänge.

18. SETUP Taste

Diese Taste aktiviert den SETUP Modus. Die SOUND SELECT Tasten wählen nun eines der 256 SETUPS.

19. SOUND SELECT Tasten

Die SOUND SELECT Tasten sind in zwei Zeilen á 8 Tasten und den 4 Tasten A - D organisiert. Im SOUND Modus wählen Sie mit der oberen Zeile eine Soundkategorie, mit der unteren Zeile eine interne Gruppe und mit den Tasten A - D letztlich den Sound aus. Im SETUP Modus wählen Sie mit der oberen Zeile eine Bank aus, mit der unteren Zeile eine Gruppe und mit den Tasten A - D das SETUP.

RECORDER SEKTION

20. RECORDER CONTROL Tasten

Die RECORDER CONTROL Tasten steuern den Rekorder im Rekorder Modus. Wenn der Rekorder Modus nicht verwendet wird, sind diesen Tasten MMC Befehle zugewiesen, mit denen Sie Ihre DAW und Sequencerprogramme fernsteuern können.

21. RECORDER Taste

Mit der RECORDER Taste rufen Sie die internen Songs und die USB Audio Rekorder Funktionen auf.

WEITERE TASTEN

22. METRONOME Taste

Mit der Taste METRONOME wird das Metronom gestartet oder gestoppt.

23. TRANSPOSE Taste

Benutzen Sie diese Taste, um die Transponierung an- oder auszuschalten und zu ändern.

24. STORE Taste

Die Taste STORE wird zum Speichern der Einstellungen als SOUND oder SETUP benutzt.

25. SYSTEM Taste

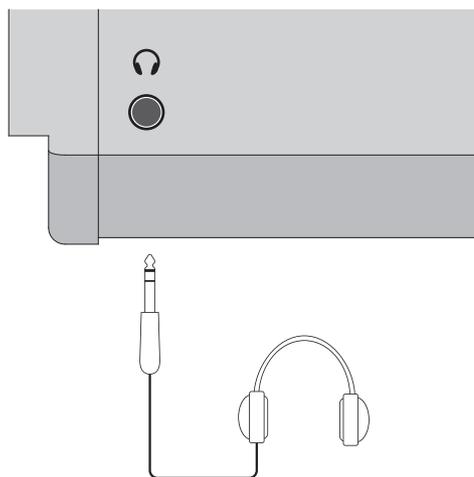
Die Taste SYSTEM ruft alle Systemparameter des MP6 auf.

26. USB Taste

Die Taste USB ruft die USB Funktionen auf wie Laden, Sichern, Löschen und Formatieren.

1.2 KOPFHÖRERBUCHSE

Die Kopfhörerbuchse befindet sich an der linken Vorderseite des Instrumentes. Benutzen Sie einen hochwertigen Kopfhörer mit 6,3mm Stereoklinkenstecker.



1.3 RÜCKSEITE

1. Netzschalter (POWER)

Dies ist der Netzschalter.

2. Netzkabelanschluß

Schliessen Sie das Netzkabel, welches dem MP6 beiliegt, hier an.

3. MIDI Anschlüsse

Schließen Sie hier Ihre anderen MIDI Geräte, wie Sequenzer, Soundmodul, etc., an.

4. USB to Host Anschluss

Verbinden Sie hiermit das MP6 an einen Computer. Details auf Seite 83.

5. Pedale (FOOT CONTROLLERS)

EXP Anschluß

Hier kann ein Expressionpedal angeschlossen werden.

Dem Expression Pedal können über das Menü verschiedene MIDI Controller oder andere Funktionen zugewiesen werden.

DAMPER Anschluß

Schließen Sie hier das mitgelieferte Pedal (KAWAI F-10H) an.

6. FOOT SWITCH Anschluß

Ein weiterer Fußtaster kann hier angeschlossen werden (z.B.: KAWAI F-1 oder F-20). Diesem Fußtaster können verschiedene MIDI Controller oder Funktionen im Menü zugeordnet werden.

Falls Sie das KAWAI F-20 verwenden, wird dem rechten Pedal die Funktion Footswitch und dem linken Pedal die Funktion Soft zugewiesen. Falls ein Rotary Effekt verwendet wird, ist die Schnell-/Langsamumschaltung automatisch dem linken Pedal zugewiesen.

7. Line Out Ausgänge

R, L/MONO OUTPUTS (OUTPUT R,L/MONO)

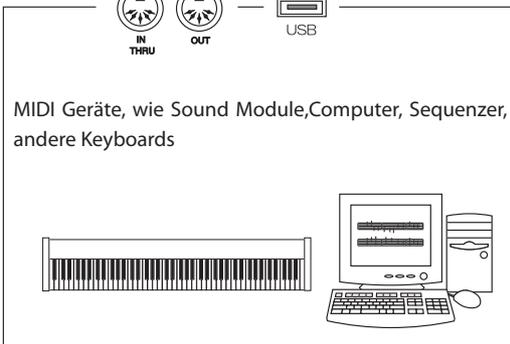
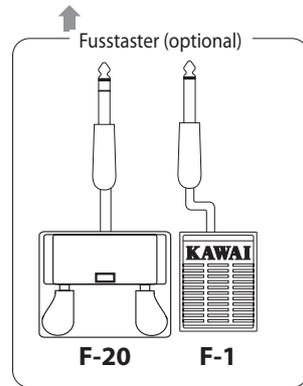
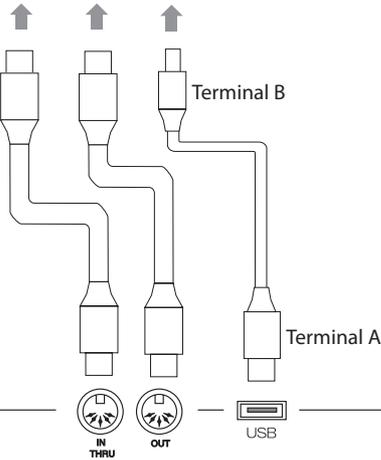
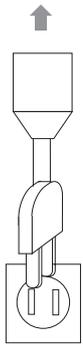
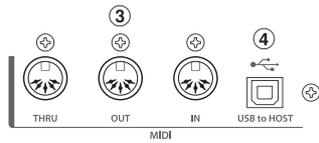
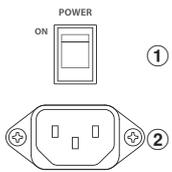
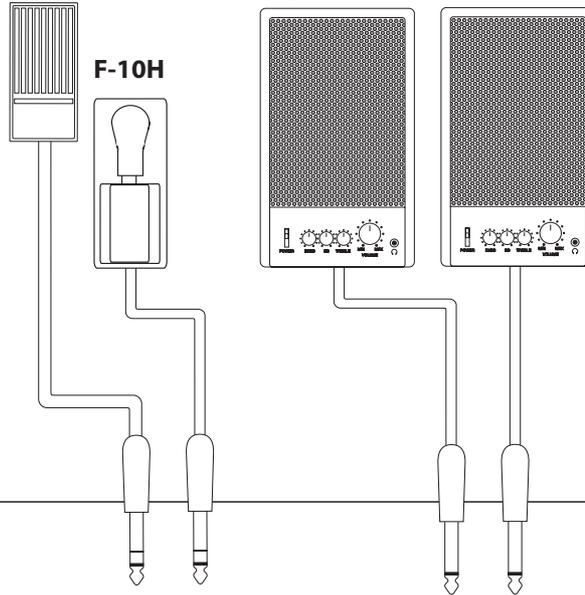
Verwenden Sie an diesen Ausgängen Kabel mit 6,3mm Klinenstecker, um das MP6 an einen Verstärker, Mischpult o.ä. anzuschließen.

8. USB TO DEVICE Anschluss

Schließen Sie hier einen USB Speicher an.

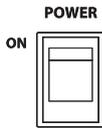
Expression Pedal

Stagebox, Mischpult oder Verstärker



2. Grundlegende Bedienung

2.1 Einschalten



Da das MP6 über keine internen Lautsprecher verfügt, benötigen Sie einen Mixer, Keyboardverstärker oder Kopfhörer zur Wiedergabe.

Schalten Sie das MP6 mit Hilfe des Netzschalters an der Rückseite ein. Wir empfehlen Ihnen das MP6 vor den angeschlossenen Verstärkern einzuschalten, um eventuelle Schaltgeräusche zu vermeiden.

Was Sie vor dem Start wissen sollten:

Bitte lesen Sie diesen Abschnitt zum besseren Verständnis der MP6 Struktur.

Eigentlich gibt es keinen Unterschied zwischen SOUND und SETUP Modus. Im SOUND Modus können Sie die gleichen Einstellungen vornehmen wie im SETUP Modus.

Allein die Speicherung ist anders. Während im SETUP Modus einfach das aktuelle SETUP mit allen eventuellen Änderungen gespeichert wird, kann man im SOUND Modus wählen, ob man die gesamten Einstellungen aller 4 Zonen als ein SETUP abspeichern möchte oder einfach nur den aktuell gewählten SOUND als Preset Sound ändern möchte.

Dadurch ist es möglich einzelne SOUNDS zu bearbeiten und den eigenen Wünschen anzupassen.

Eine Änderung eines SOUNDS ändert nicht die Einstellungen der SETUPS, die diesen Sound bereits verwenden.

Sie können in beiden Modi jederzeit Änderungen mit den 4 Fadern, 4 Echtzeitreglern oder im Menü (siehe Seite 34) vornehmen. Beide Modi verfügen über die gleichen Parameter.

Das MP6 bietet die verschiedensten Kombinationsmöglichkeiten. Zum Beispiel: Einzelklänge wie Flügel oder E.Piano, Layersounds, Splitsounds mit bis zu 4 Zonen, MIDI Master Keyboard Funktionalität, verschiedene Effekte mit Pedalsteuerung, etc.

Speichern als SOUND sichert die Änderungen an dem gerade gewählten SOUND und kann für alle der 256 Sounds vorgenommen werden. (siehe Seite 53)

Speichern als SETUP sichert alle Einstellungen der 4 Zonen inkl. der 4 Fader und der 4 Echtzeitregler als eines der 256 SETUPS. (siehe Seite 54)

Wenn Sie im SOUND Modus arbeiten, gehen Ihre Änderungen nach dem Ausschalten verloren, wenn Sie diese nicht als SOUND oder SETUP gespeichert haben!

Denken Sie also ans Speichern.

Falls Sie von vorne anfangen wollen, benutzen Sie den SOUND Modus und drücken PIANO ONLY zuerst. (siehe Seite 18)

Wenn Sie ein SETUP ändern wollen, wählen Sie es aus, verändern es und speichern es erneut als SETUP ab.

Falls Sie bemerken sollten, dass ein Sound im SOUND Modus irgendwie merkwürdig klingt, kommt das vermutlich daher, dass einige Parameter wie z.B. die Realtime-Regler geändert wurden. In diesem Fall benutzen Sie die PIANO ONLY Funktion und wählen den gewünschten Klang erneut aus.

Dies stellt die Parameter auf Werkseinstellung zurück.

2.2 Sound Auswahl

Das MP6 startet nach dem Einschalten immer im SOUND Modus.
Die Taste SOUND leuchtet als Hinweis.

Schritt 1

Es gibt drei Reihen von Sound Select Tasten.

In der oberen Reihe finden Sie die Sound Kategorien, in der zweiten Reihe die Gruppen und in der unteren Reihe die Variation.

Zum Beispiel: Um das "60's EP2" zu wählen drücken Sie erst E.PIANO in der oberen Reihe. Nun ist der erste Sound der E.PIANO Kategorie "Classic EP" gewählt. (Falls ein anderer Sound zuvor gewählt wurde, wird dieser in der Gruppe angezeigt.)

Schritt 2

Wählen Sie nun die Gruppe in der zweiten Reihe mit den Tasten 1 -8.

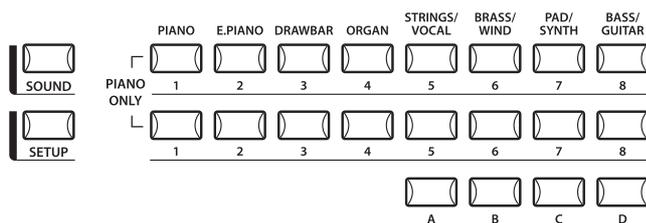
Wenn Sie 3 drücken, wird der Sound "60's EP" gewählt. (Falls ein anderer Sound zuvor gewählt wurde, wird dieser in der Gruppe angezeigt.)

Schritt 3

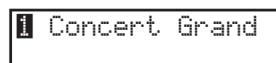
Wählen Sie nun eine Variation mit den Tasten A - D in der unteren Reihe.

Wenn Sie B drücken, wird der Sound "60's EP2" gewählt.

Also kurz gesagt: für "60's EP2" drücken Sie 2-3-B oder E.PIANO - 3 - B



Das Display zeigt den Namen des aktuell gewählten Sounds an.



Hinweis:

Interne Sounds oder Setups können auch mit den VALUE Tasten umgeschaltet werden.

Sie sollten sich auch die vorprogrammierten Setups anhören.

Setups sind in 8 Bänken mit jeweils 32 Nummern organisiert (insgesamt 256 Setups).

Drücken Sie die Taste SETUP, um in den Setup Modus zu wechseln und wählen Sie ein Setup durch Drücken einer Bank Taste in der oberen Reihe, einer Nummerntaste in der mittleren Reihe und einer Buchstabentaste in der unteren Reihe.

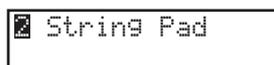
Das Display zeigt den aktuellen Setup Namen an.

Im Sound Modus zeigt die "1" im Display, dass die Zone 1 aktuell angewählt ist.

2.3 Layer

Versuchen Sie nun einen zweiten Sound zu unterlegen. Aktivieren Sie die Zone 2 durch Drücken der ZONE ON/OFF Taste der Zone 2. Die ZONE SELECT Taste der Zone 2 wird automatisch ausgewählt und das Display zeigt den Soundnamen der Zone 2.

Wählen Sie nun einen Sound für die Zone 2 mit den SOUND SELECT Tasten wie vorher beschrieben.



Stellen Sie das Lautstärkeverhältnis der Zonen 1 und 2 mit den Fadern jeder Zone ein.

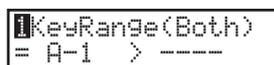
2.4 Split

Nun unterteilen Sie die Tastatur, so dass Sie mit der linken Hand einen anderen Sound spielen können als mit der rechten Hand.

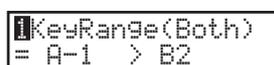
Halten Sie die ZONE SELECT Taste für Zone 1 gedrückt. Das Display zeigt den aktuellen Tastaturbereich für die Zone 1 wie folgt an.



Während Sie immer noch die Taste ZONE SELECT der Zone 1 gedrückt halten, schlagen Sie die tiefste Note für Zone 1 an. Das Display zeigt nun folgendes an.



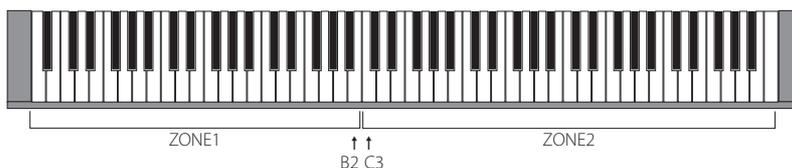
Während Sie immer noch die Taste ZONE SELECT der Zone 1 gedrückt halten, schlagen Sie jetzt die höchste Note für Zone 1 an. Z.B.: B2 durch Anschlagen der Taste B2 auf der Tastatur.



Jetzt wiederholen Sie diese Prozedur für Zone 2, während Sie die ZONE SELECT Taste der Zone 2 gedrückt halten und stellen einen Tastaturbereich von C3 bis C7 ein.



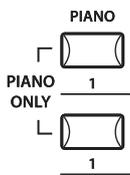
Jetzt ist die Tastatur wie folgt unterteilt:



Hinweis:

Bei dieser Methode wechseln die Tastaturbereiche von internem und externem Sound einer Zone gleichzeitig. Wenn Sie unterschiedliche Einstellungen möchten, müssen Sie die Key Range Hi/Lo Parameter im Menü benutzen. Siehe auch Seite 42.

2.5 Piano Only



Mit dieser Funktion können Sie das MP6 schnell wieder in seinen Ursprungszustand versetzen.

Drücken Sie die SOUND SELECT Tasten PIANO und 1 gleichzeitig. Alle aktuellen Einstellungen des Sound Modus (außer System Einstellungen) werden zurückgesetzt und der Sound Concert Grand kann auf der gesamten Tastatur gespielt werden.

Hinweis:

Sie können diese Funktion auch als eine Art von Panik oder Reset Taste benutzen. Auch ist es ein guter Anfangspunkt, um eigene Setups zu erstellen.

2.6 Metronome/Drum Rhythms



Die Metronom Funktion bietet eine einfache Möglichkeit taktgenau bei konstantem Tempo zu üben. Zu den normalen Taktarten verfügt das MP6 auch über Schlagzeugrhythmen aus verschiedenen musikalischen Stilen.

Zum Starten des Metronoms drücken Sie die Taste METRONOME.

Ein 1/4 Takt beginnt und die Tasten STORE und SYSTEM blinken im Takt zur optischen Unterstützung.



Die Taktart und das Tempo wird im Display angezeigt.

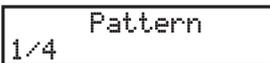
Mit den VALUE Tasten ändern Sie das Tempo.

* Das Tempo des Metronoms kann in einem Bereich von 30-300 bpm eingestellt werden (60-600 bpm für Achtel Noten Rhythmen).

Mit den MENU Tasten wechseln Sie zwischen Taktart bzw. Rhythmus und Metronom Lautstärke hin und her.

Ändern der Metronom Taktart/Rhythmus

Wenn 'Pattern' im Display gezeigt wird:



Stellen Sie mit den VALUE Tasten die gewünschte Taktart oder den Rhythmus ein.

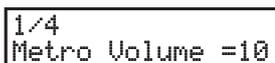
* Es stehen 10 verschiedenen Taktarten zur Verfügung:

1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8 und 12/8.

* Eine Liste mit allen Rhythmen finden Sie auf Seite 82 dieser Anleitung.

Ändern der Metronom Lautstärke

Wenn 'Metro Volume' im Display gezeigt wird:



Stellen Sie mit den VALUE Tasten die gewünschte Metronom Lautstärke ein.
* Die Lautstärke kann von 0-10 eingestellt werden.

Drücken Sie die Taste EXIT, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

2.7 Transpose (Transponieren)

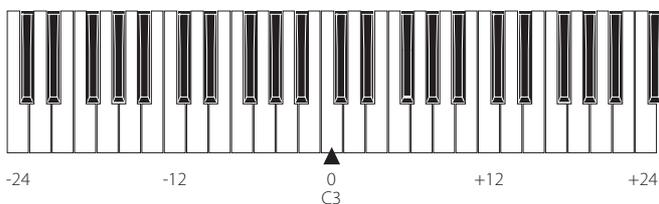


Wenn die TRANSPOSE Funktion eingeschaltet ist (ON), kann das MP6 in Halbtonschritten erhöht oder verringert werden. Der Bereich ist +/- 24 Halbtöne.

Während Sie die Taste TRANSPOSE gedrückt halten, drücken Sie eine beliebige Taste der Tastatur im Bereich von +/- 2 Oktaven um das sogenannte Schlüssel "C". Beispiel: Drücken der Taste "F" oberhalb vom mittleren "C" transponiert das MP6 auf "F", also +5 Halbtonschritte).

Der Wert der Transponierung kann auch mittels der VALUE Tasten eingestellt werden.

Ändern Sie den Wert während Sie die TRANSPOSE Taste gedrückt halten.



Das Display zeigt den Wert an während die Taste TRANSPOSE gehalten wird. Beim Wert "0" findet keine Transponierung statt und die Taste leuchtet auch nicht.



2.8 Das MP6 als MIDI Keyboard

Das MP6 kann externe MIDI Geräte und Instrumente via MIDI steuern.

MIDI Verbindung

Verbinden Sie den MIDI OUT des MP6 mit dem MIDI IN des externen MIDI Gerätes mit einem MIDI Kabel.

Einstellung der MIDI Kanäle

Die MIDI Sende Kanäle des MP6 sollten mit den Empfangskanälen der angeschlossenen MIDI Geräte übereinstimmen.

Wählen Sie die Zone 3 durch Drücken der entsprechenden ZONE SELECT Taste. (Zone 3 ist werkseitig auf extern eingestellt.)

Benutzen Sie die MENU ▲ Tasten bis "TrsChannel"(Transmit Channel) erscheint.

```
External
TrsChannel = 1
```

Benutzen Sie die VALUE Tasten, um einen gewünschten MIDI Kanal von 1-16 einzustellen.

Zum Verlassen des MENU, drücken Sie die Taste EXIT(SW).

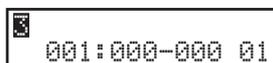
Alle gespielten Noten oder Bewegungen der Regler, Fader, etc. werden über den MIDI OUT des MP6 auf dem gewählten MIDI Kanal gesendet.

Senden von Programmwechselnummern

Das MP6 kann MIDI Programmwechselnummern (Program Changes) von 1 bis 256 und Bank Select LSBs 0 und 1 im SOUND Modus senden. Drücken Sie einfach eine der SOUND SELECT Tasten und die entsprechende Nummer wird gesendet. Siehe auch folgende Tabelle.

UPPER	SECOND	THIRD	PROG#: MSB-LSB
1	1	A	001:000-000
1	1	B	002:000-000
1	1	C	003:000-000
1	1	D	004:000-000
1	2	A~D	005:000-000 ~ 008:000-000
1	3	A~D	009:000-000 ~ 012:000-000
1	4	A~D	013:000-000 ~ 016:000-000
1	5	A~D	017:000-000 ~ 020:000-000
1	6	A~D	021:000-000 ~ 024:000-000
1	7	A~D	025:000-000 ~ 028:000-000
1	8	A~D	029:000-000 ~ 032:000-000
2	1~8	A~D	033:000-000 ~ 064:000-000
3	1~8	A~D	065:000-000 ~ 096:000-000
4	1~8	A~D	097:000-000 ~ 128:000-000
5	1~8	A~D	001:000-001 ~ 032:000-001
6	1~8	A~D	033:000-001 ~ 064:000-001
7	1~8	A~D	065:000-001 ~ 096:000-001
8	1~8	A~D	097:000-001 ~ 128:000-001

Die übertragene Programmnummer wird im Display angezeigt.



Sie können auch Nummern mit Hilfe der VALUE Tasten senden.

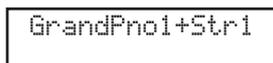
Hinweis:

Vollständige Programmnummern inklusive Banknummern können gesendet werden, wenn Sie im MENU eingestellt sind und als SETUP gespeichert wurden. Details finden Sie auf Seite 39/40.

2.9 SETUP wählen

Das MP6 bietet 256 vorprogrammierte Kombinationen, die SETUPS genannt werden.

Um ein SETUP zu wählen drücken Sie die Taste SETUP. Jetzt kann mit den SOUND SELECT Tasten ein Setup ausgewählt werden. Benutzen Sie Kombination aus Nummern in der oberen und mittleren Reihe und Buchstaben aus der untersten Reihe zur Auswahl des gewünschten SETUPS. Das Display zeigt den jeweiligen SETUP Namen an.



Um die den jeweiligen Zonen zugeordneten internen Sounds oder Programmnummern (extern) zu überprüfen, drücken Sie einfach die entsprechende ZONE SELECT Taste. Das Display zeigt kurz die zugeordneten Namen bzw. Programmnummern an und schaltet automatisch nach ein paar Sekunden zurück. Wenn Sie eine ZONE SELECT Taste mindestens 2 Sekunden lang drücken, wird der Tastaturbereich dieser Zone angezeigt. Sie können hier dann auch den Bereich wie im SOUND Modus beschrieben, ändern.

3. SW Taste



Die SW Taste ist eine programmierbare Echtzeittaste, die mit einer von 8 Funktionen belegt werden kann.

Halten Sie die SW Taste gedrückt, zeigt das Display die aktuelle Funktion an. Drücken Sie die Taste erneut, wird keine Änderung der Funktion vorgenommen und Sie gelangen zurück.

```
SW TYPE/COMMON  
1:Panel Lock
```

Benutzen Sie jedoch die VALUE Tasten wird die Funktion geändert. Nach der Änderung drücken Sie die SW Taste erneut und die neue Funktion ist aktiviert. Diese Funktion kann mit der Taste STORE gespeichert werden. (Siehe Seite 53) Innerhalb des MENU arbeitet die Taste SW als EXIT Taste zum Verlassen des Menüs.

3.1 Panel Lock

Mit dieser Funktion können Sie das Bedienfeld komplett gegen ungewolltes Tastendrücken sperren.

Wenn die SW Taste leuchtet, ist Panel Lock eingeschaltet.

Panel Lock On: Alle Funktionen außer Tastatur, Räder, Pedale und die SW Taste sind blockiert. Das Display gibt einen Hinweis.

```
Panel Lock  
>Press[SW]button
```

Panel Lock Off: Alle Funktionen sind wieder verfügbar.

3.2 Touch Curve

Sie können zeitweilig die Anschlagsdynamik ausschalten; zum Beispiel für Orgel Sounds.

Touch Curve On: Das Display zeigt kurz die im SYSTEM eingestellte Kurve an und aktiviert diese. Falls die Kurve im SYSTEM auf Off steht, wird die normale Kurve aktiviert.

Touch Curve Off: Das Display zeigt kurz folgende Mitteilung und die Anschlagsdynamik wird abgeschaltet.

```
Touch Curve  
Off
```

3.3 Rotary Slow/Fast

Sie können die Geschwindigkeit des Rotary Effektes zwischen schnell und langsam umschalten, wenn einer der Rotary Effekte aktiv ist.

Wenn die SW Taste leuchtet ist die Geschwindigkeit auf schnell (fast) gestellt.

```
Rotary Speed
Fast
```

Wenn die SW Taste aus ist, wechselt der Rotary Effekt auf langsam.

```
Rotary Speed
Slow
```

Hinweis:

Wenn gerade kein Rotary Effekt benutzt wird, erscheint ein entsprechender Hinweis im Display.

```
Rotary is
not selected.
```

3.4 EQ Bypass On/Off

Sie können zeitweise den EQ durch Drücken der SW Taste abschalten.

Wenn die SW Taste leuchtet, ist der EQ abgeschaltet (Bypass).

EQ Bypass On: Das Display zeigt folgende Meldung und der EQ ist abgeschaltet.

```
EQ Bypass
On
```

EQ Bypass Off: Der EQ ist wieder aktiv und das Signal wird nicht mehr umgeleitet.

```
EQ Bypass
Off
```

Hinweis:

Falls der EQ auf Bypass gestellt ist und Sie die EQ Kontrollregler benutzen, wird folgende Meldung angezeigt.

```
EQ Bypass
>Press[SW]button
```

3.5 Wheel Lock

Mit dieser Funktion können Sie das Pitch Bend und Modulation Rad blockieren und so ungewollte Benutzung verhindern.

Wenn die SW Taste leuchtet, sind die Räder blockiert.

Wheel Lock On: Die Räder sind blockiert und haben keine Funktion.

```
Wheel Lock
On
```

Wheel Lock Off: Die Räder sind blockiert und haben keine Funktion.

```
Wheel Lock
Off
```

Hinweis:

Wenn Wheel Lock angeschaltet ist und Sie trotzdem die Räder benutzen, wird folgende Meldung angezeigt.

```
Wheel Lock
>Press[SW]button
```

3.6 Foot Switch Lock

Ein angeschlossener Fußschalter kann gegen versehentliches Benutzen gesichert werden.

Zunächst müssen Sie einen Fußschalter an die FOOT SWITCH Buchse an der Rückseite des MP6 anschließen.

Wenn die SW Taste leuchtet, ist der Fußschalter ohne Funktion.

Foot Switch Lock On: Der Fußschalter ist ohne Funktion.

```
FSW Lock
On
```

Foot Switch Lock Off: Der Fußschalter funktioniert normal.

```
FSW Lock
Off
```

Hinweis:

Wenn Foot Switch Lock angeschaltet ist und Sie trotzdem den Fußschalter treten, wird folgende Meldung angezeigt.

```
FSW Lock
>Press[SW]button
```

3.7 Expression Pedal Lock

in angeschlossenes Expression Pedal kann gegen versehentliches Benutzen gesichert werden.

Zunächst müssen Sie ein Expression Pedal an die EXP Buchse an der Rückseite des MP6 anschließen.

Wenn die SW Taste leuchtet, ist das Expression Pedal ohne Funktion.

Expression Pedal Lock On: Das Expression Pedal ist ohne Funktion.

```
EXP Lock
  On
```

Expression Pedal Lock Off: Das Expression Pedal funktioniert.

```
EXP Lock
  Off
```

Hinweis:

Wenn Expression Pedal Lock angeschaltet ist und Sie trotzdem das Expression Pedal treten, wird folgende Meldung angezeigt.

```
EXP Lock
>Press[SW]button
```

3.8 Amp Simulator On/Off (nur ZONE 1)

Der Amp Simulator auf Zone 1 kann mit der SW Taste an- oder ausgeschaltet werden.

Wenn die SW Taste leuchtet, ist der Amp Simulator aktiviert.

Amp Simulator On (An): Das Display zeigt kurz folgende Meldung und der Amp Simulator wird aktiviert.

```
Amp Simulator
  On
```

Amp Simulator Off (Aus): Das Display zeigt kurz folgende Meldung und der Amp Simulator wird abgeschaltet.

```
Amp Simulator
  Off
```

Hinweis:

Der Amp Simulator kann für Sounds nur benutzt werden, wenn diese der Zone 1 zugewiesen sind.

* Lesen Sie bitte auch die Details zum Amp Simulator auf Seite 38.

4. EFX/REVERB Tasten



EFX



REVERB

Die internen Sounds des MP6 können mit Hilfe der eingebauten Hall und Effektprozessoren nochmals verfeinert werden.

Es stehen 7 Halltypen und 23 verschiedene Effekttypen zur Verfügung. Jeder Zone steht ein unabhängiger EFX Prozessor, der einen der 23 Effekttypen generiert, zur Verfügung, so dass Sie bis zu 4 verschiedene Effekte gleichzeitig im Setup benutzen können.

4.1 EFX

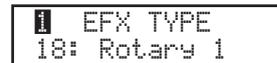
Das MP6 verfügt über 23 hochwertige Effekte, mit denen Sie die Sounds bearbeiten können. Jedem internen Sound ist ein Effekt werkseitig zugewiesen. Die Taste EFX schaltet den EFX Prozessor an oder aus für die gewählte Sound.

Um den EFX nun anzuschalten, drücken Sie einfach die Taste EFX, welche nun leuchtet. Sie hören den Effekt mit dem Sound.

Um den EFX wieder abzuschalten, drücken Sie die Taste EFX erneut. Die Taste leuchtet nicht mehr.

Effekttypen/EFX type

Halten Sie die Taste EFX gedrückt bis das Display den EFX Typ anzeigt.



Mit den VALUE Tasten ändern Sie den Typ ab. Jeder Typ hat voreingestellte Werte für RATE und DEPTH, d.h. wenn Sie den Typ ändern werden diese Werte automatisch angepaßt. Sie können diese Werte mit den Reglern EFX RATE und EFX DEPTH in der obersten Reihe des Abschnitts CONTROL KNOBS auf dem Bedienfeld ändern. Zur Wahl einer anderen Zone drücken Sie die jeweilige ZONE SELECT Taste.

Chorus	Chorus erzeugt eine Verstimmung der Klänge und dadurch eine "Verbreiterung" der Sounds.
Flanger	Flanger erzeugt einen sich verschiebenden Kammfilter und dadurch eine Bewegung und einen leicht "hohlen" Sound.
Celeste	Der Celeste Effekt ist auch ein dreiphasiger Chorus, der aber nur unterschiedliche Phasen hat.
Ensemble	Der Ensemble Effekt ist ein dreiphasiger Chorus, wobei jeder der drei Chorus Einheiten unterschiedliche Phasen und Frequenzen hat.
Delay 1/2/3/4	Erzeugt Echos, was sonst.
AutoPan 1/2/3	AutoPan bewegt den Klang im Stereoklangbild von Links nach Rechts und umgekehrt. AutoPan3 ist zusätzlich mit Overdrive Effekt.
Tremolo 1/2/3/4	Tremolo ändert die Lautstärke des Sounds in einer Wellenbewegung auf und ab. Tremolo3 ist zusätzlich mit Overdrive Effekt.
Phaser 1/2	Der Phaser erzeugt eine zyklische Phasenverschiebung und dadurch viel Bewegung beim Sound.

Rotary 1/2	Eine Simulation sich drehender Lautsprecher. Rotary 2 ist zusätzlich mit Overdrive Effekt.
Auto Wah	AutoWah erzeugt eine automatische Filterbewegung beim Anschlag einer Note.
Pedal Wah	Pedal Wah simuliert einen WahWah Effekt, der mit einem am MP6 angeschlossenen Expressionpedal geregelt wird.
Enhancer	Der Enhancer betont verschiedene Mitten und Hohen, um den Sound mehr hervorzuheben.
Overdrive	Der Overdrive Effekt simuliert die Verzerrung über einen Röhrenverstärker.

Hinweis: Der EFX Typ und die EFX DEPTH gilt individuell für jede Zone. Sie können also unterschiedliche Typen und Werte pro Zone einstellen. Sie können außerdem den EFX bei jeder Zone mit der EFX Taste individuell an- oder abschalten.

4.2 REVERB (Hall)

Das MP6 bietet 7 hochwertige Halltypen, mit denen Sie die Sounds verfeinern können. Jedem internen Sound ist ein Hall werkseitig zugewiesen. Die Taste REVERB schaltet den Hall Prozessor an oder aus für die gewählte Sound.

Um den Hall nun anzuschalten, drücken Sie einfach die Taste REVERB, welche nun leuchtet. Sie hören den Sound mit Halleffekt.

Um den Hall wieder abzuschalten, drücken Sie die Taste REVERB erneut. Die Taste leuchtet nicht mehr.

Hall Typen/REVERB type

Halten Sie die Taste REVERB gedrückt bis das Display den Halltyp anzeigt.

```

REVERB TYPE
1 :Hall 1

```

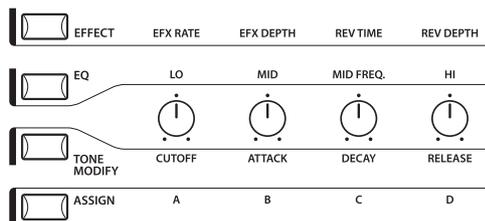
Mit den VALUE Tasten ändern Sie den Typ ab. Jeder Typ hat voreingestellte Werte für RATE und DEPTH, d.h. wenn Sie den Typ ändern werden diese Werte automatisch angepasst.

Hall 1	Erzeugt den Raumklang einer Halle
Hall 2	Erzeugt den Raumklang einer kleinen Halle
Stage 1	Erzeugt den Raumklang einer sehr großen Halle
Stage 2	Erzeugt den Raumklang einer großen Halle
Room 1	Erzeugt den Raumklang eines Raumes
Room 2	Erzeugt den Raumklang eines kleinen Raumes
Plate	Erzeugt den Raumklang eines Plattenhall

Hinweis: Der REVERB Typ gilt global für alle internen Zonen. Sie können nicht unterschiedliche REVERB Typen pro Zone einstellen. Aber Sie können unterschiedliche REVERB DEPTH einstellen und den Effekt pro Zone an- oder ausschalten.

5. Echtzeitregler

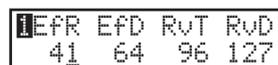
Wählen Sie die gewünschte Funktion der Regler mit den Tasten links und benutzen Sie die Regler für Änderungen. Sie können dann auch den Cursor mit den MENU Tasten bewegen und die VALUE Tasten zur Eingabe verwenden.



5.1 EFFECT

Stellen Sie sicher, daß die Taste EFFECT leuchtet. Falls nicht, drücken Sie die EFFECT Taste.

Die Drehregler warten nun auf Ihre Eingabe und sind den Effektparametern zugewiesen für die gewählte Zone. Das Drücken der EFFECT Taste oder drehen der Regler aktiviert das Display, um Ihnen die Werte anzuzeigen.



EfR (EFX Rate) ändert die Frequenz oder den Charakter des EFX. (nur intern)

EfD (EFX Depth) ändert die Intensität des.

RvT (REVERB Time) ändert die Hallzeit. (nur intern)

RvD (REVERB Depth) ändert die Intensität des Halleffekts.

EFX Parameter Liste

			EfR (EFX Rate)	DfD (EFX Depth)
1.	CHORUS	rate	0 - 12,7Hz	Mix
2.	FLANGER	rate	0 - 12,7Hz	Mix
3.	CELESTE	rate	0 - 12,7Hz	Mix
4.	ENSEMBLE	rate	0 - 12,7Hz	Mix
5.	DELAY 1	delay time	0 - 650ms	Pegel
6.	DELAY 2	delay time	0 - 650ms	Pegel
7.	DELAY 3	delay time	0 - 325ms	Pegel
8.	DELAY 4	delay time	0 - 650ms	Pegel
9.	AUTO PAN 1	rate	0 - 12,7Hz	Mix
10.	AUTO PAN 2	rate	0 - 12,7Hz	Mix
11.	AUTO PAN 3	rate	0 - 12,7Hz	Mix
12.	TREMOLO 1	rate	0 - 12,7Hz	Mix
13.	TREMOLO 2	rate	0 - 12,7Hz	Mix
14.	TREMOLO 3	rate	0 - 12,7Hz	Mix
15.	TREMOLO 4	rate	0 - 12,7Hz	Mix
16.	PHASER 1	rate	0 - 12,7Hz	Mix
17.	PHASER 2	rate	0 - 12,7Hz	Mix
18.	ROTARY 1	langsam/schnell	-	Mix

19.	ROTARY 2	langsam/schnell -		Drive
20.	Auto Wah	Resonanz	0 -127	Mix
21.	Pedal Wah	Resonanz	0 -127	Mix
22.	ENHANCER	Intensität	0 -127	Pegel
23.	OVERDRIVE	Drive	0 -127	Mix

Hall Parameter Liste

		RvT (REVERB Time)	RvD (REVERB Depth)	
1.	HALL 1	Zeit	0,3 - 8,0s	Pegel
2.	HALL 2	Zeit	0,3 - 8,0s	Pegel
3.	STAGE 1	Zeit	0,3 - 5,0s	Pegel
4.	STAGE 2	Zeit	0,3 - 5,0s	Pegel
5.	ROOM 1	Zeit	0,3 - 3,0s	Pegel
6.	ROOM 2	Zeit	0,3 - 3,0s	Pegel
7.	PLATE	Zeit	0,3 - 3,0s	Pegel

Hinweis:

Wenn für EFX oder REVERB die Depth auf 0 gestellt ist und die EFX oder REVERB Taste aktiv ist, wird diese Taste blinken, um anzuzeigen, daß EFX oder REVERB eingeschaltet ist, jedoch die Depth auf 0 steht.

EFX Rate und REVERB Time beeinflussen nur Zonen mit internen Sounds.

Wenn die gewählte Zone auf BOTH eingestellt ist, beeinflussen Änderungen an EFX Depth oder REVERB Depth sowohl den internen Sound als auch den externen MIDI Sound. Falls Sie unterschiedliche Werte für interne und externe Sounds einstellen möchten, müssen Sie zunächst in das Menü mit den MENU Tasten wechseln. Dann drücken Sie die EFFECT Taste und können nun mit der ZONE SELECT Taste zwischen internem und externem Sound wechseln. (Siehe auch Seite 35)

Schnelles Ändern der Hallintensität für das gesamte MP6

Mit dieser Funktion kann die Hallintensität global geändert werden. Dies ist besonders sinnvoll, wenn Live schnell der Hall für das gesamte MP6 angepasst werden muss.

Halten Sie hierzu einfach die Taste EFFECT gedrückt. Die Taste beginnt zu blinken und das folgende Display des Reverb Offset (siehe Seite 58) erscheint, solange Sie die Taste gedrückt halten. Stellen Sie dann mit dem Regler REV DEPTH den Offset ein.

Rev.Offset
 100%

Diese Einstellung wird automatisch gespeichert, wenn Sie diese Funktion wieder verlassen.

5.2 EQ (EQUALIZER)

Das MP6 verfügt über einen 3-Band Equalizer mit parametrischen Mitten. Der EQ beeinflusst alle Zone gleichzeitig. Dennoch kann jedes SETUP seine eigene EQ Einstellung haben, die natürlich nur auf die internen Sounds wirkt.

Schalten Sie die Taste EQ ein, so daß sie leuchtet.

Die Drehregler warten nun auf Ihre Eingabe und sind den EQ Parametern zugewiesen. Das Drücken der EFFECT Taste oder drehen der Regler aktiviert das Display, um Ihnen die Werte anzuzeigen.

Jeder Regler hat einen Bereich von -9 bis +9 dB. Ein positiver Wert verstärkt den Frequenzbereich, ein negativer Wert dämpft den Frequenzbereich.

Der MFrq Parameter bietet einen Bereich von 355 Hz bis 2500 Hz.

Lo Mid MFrq Hi +9 -9 2240 +9	Lo, Mid, Hi	-9 - +9
	MFrq (Hz)	355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500

Schnelles Ändern der EQ Einstellungen für das gesamte M6

Halten Sie hierzu die Taste EQ gedrückt. Die Taste beginnt zu blinken und im Display erscheint die Einstellung des EQ Offset (siehe Seite 58) solange Sie die Taste gedrückt halten.

EQ Offset +0 -1 +9

Die Einstellungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie diese Funktion wieder verlassen.

Falls EQ Offset bei den Systemparametern ausgeschaltet ist, wird diese Seite nicht angezeigt.

5.3 TONE MODIFY (Klänge Parameter)

Das MP6 bietet die Möglichkeit, die Charakteristik der Klänge an verschiedene Bedürfnisse anzupassen. Diese Funktion kann auch dazu verwendet werden, um Klänge sehr stark zu verfremden. TONE MODIFY Einstellungen können für jede Zone individuell eingestellt werden.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

CUTOFF, ATTACK, DECAY und RELEASE.

Wählen Sie die Zone, die Sie bearbeiten wollen mit Hilfe der SELECT Tasten. Schalten Sie die Taste TONE MODIFY ein, so daß sie leuchtet.

Die Drehregler warten nun auf Ihre Eingabe und sind den TONE MODIFY Parametern zugewiesen.

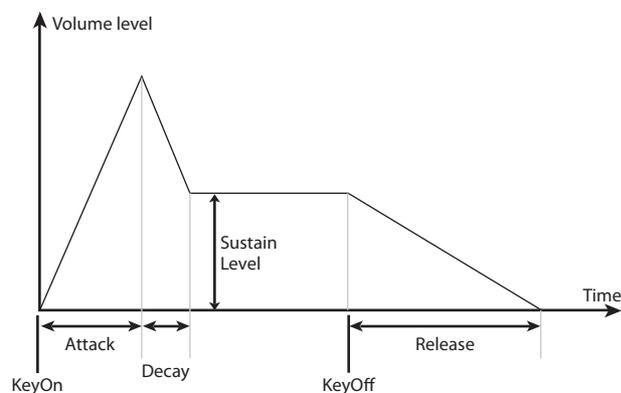
Das Drücken der TONE MODIFY Taste oder drehen der Regler aktiviert das Display, um Ihnen die Werte anzuzeigen für die gewählte Zone.

Jeder Regler hat einen Bereich von -50 bis +50.

Der Wert 0 entspricht der Werkseinstellung.

```
CUT ATK DCY RLS
+50 -50 +40 -20
```

- CUTOFF:** Erhöhen des Cutoff Pegels öffnet den Filter und der Klang klingt brillanter, umgekehrt wird der Klang dumpfer.
- ATTACK:** Wenn der Wert erhöht wird, verlängert sich die Zeit bis der Klang seine eingestellte Lautstärke erreicht und umgekehrt.
- DECAY:** Dieser Parameter kontrolliert die Zeit, die der Klang braucht bis er von der Anfangslautstärke auf den Sustain Pegel abgesunken ist.
- RELEASE:** Dieser Parameter regelt die Ausklingzeit eines Sounds, nachdem die Taste losgelassen wurde.



Hinweis:

Wenn die gewählte Zone auf BOTH eingestellt ist, beeinflussen Änderungen an TONE MODIFY sowohl den internen Sound als auch den externen MIDI Sound. Falls Sie unterschiedliche Werte für interne und externe Sounds einstellen möchten, müssen Sie zunächst in das Menü mit den MENU Tasten wechseln. Dann drücken Sie die TONE MODIFY Taste und können nun mit der ZONE SELECT Taste zwischen internem und externem Sound wechseln. (Siehe auch Seite 35)

5.4 ASSIGN

Die ASSIGN Taste weist den Drehreglern MIDI Controller Funktionen zu, um externe MIDI Geräte zu steuern oder kontrolliert den MP6 Amp Simulator.

5.4.1 Amp Simulator Parameter

Falls der Amp Simulator aktiviert ist, drücken Sie die Taste ASSIGN und können nun mit den Drehreglern die Amp Simulator Parameter ändern.

```
Drv Lvl Lo Hi
0 127 0 0
```

Hinweis:

Der Amp Simulator kann nur für Zone 1 benutzt werden.

* Lesen Sie bitte hierzu auch auf Seite 38.

5.4.2 MIDI CC# (Control Change)

Ist der Amp Simulator nicht aktiv, sind den Drehreglern MIDI Controller Funktionen zugewiesen, die nach Drücken der ASSIGN Taste durch Drehen der Regler gesendet werden.

Das MP6 kann jede MIDI Controller Information an angeschlossene MIDIfähige Instrumente senden. Diese Möglichkeit erlaubt die Editierung deren Sounds in Echtzeit oder die Aufnahme von Controllern in Echtzeit im Sequenzer im Sequenzer.

Einige der Controller können auch für interne Sounds benutzt werden.

Die Taste ASSIGN sollte leuchten. Falls nicht, drücken Sie diese.

Die Drehregler warten nun auf Ihre Eingabe und sind den MIDI Controller Parametern zugewiesen.

Jeder Regler hat einen Bereich von 0 bis 127.

Wenn die gewählte Zone auf INT oder BOTH eingestellt ist, zeigt das Display die Parameternamen anstelle der Nummer an.

```
IPAN STN VBR3V6D
0 0 0 0
```

Wenn die gewählte Zone auf EXT gestellt ist, zeigt das Display die Controllernummer an.

```
010 070 076 077
64 64 64 64
```


6. MENU Tasten

Die MENU Tasten erlauben den Zugriff auf alle Parameter des MP6 außer denen der Echtzeitregler. Diese Parameter, zusammen mit allen anderen möglichen Änderungen, können als SETUP gespeichert werden. Das MP6 bietet 256 Speicherplätze für SETUPS an und alle sind überschreibbar.

Ein SETUP besteht aus 4 Zonen. Jede Zone kann als Intern, Extern oder Beides gewählt werden. Jede Zone bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten mit denen Sie aufregende Kombinationen erstellen können. Insgesamt 256 SETUPSs können so gespeichert werden.

Das Menü besteht aus Parametern für die internen Zonen, externen Zonen und globalen Parametern.

Globale (common) Parameter beeinflussen alle Zonen, also intern wie extern gleichermaßen. Wenn eine Zone auf BOTH gestellt ist, stehen sowohl Internal Edit als auch External Edit zur Verfügung.

Benutzen Sie die MENU Tasten, um die verschiedenen Parameter aufzurufen.

Im Sound Modus werden Parameter, die nur bei SETUPS eine Rolle spielen mit einem inversen "S" wie SETUP angezeigt. Diese werden nicht im Sound gespeichert, sondern nur im SETUP. (siehe Seite 53)

Die Int Zone Parameter können mit jedem der 256 SOUNDS gespeichert werden. Common Parameter können als Standard für den SOUND Modus gespeichert werden.

Zone parameters (Int)

Zone Mode
Sound (Int only)
Damper Resonance (Int Piano only)
String Resonance (Int Piano only)
KeyOff Effect (Int Piano only)
Voicing (Int Piano only)
KeyOff Noise (Int EP only)
KeyOff Delay (Int EP only)
Tone Wheel Registration (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion Level (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion Decay (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Tone Wheel Percussion Harmonics (ZONE1 Int Tone Wheel only)
Key Click Level (Int Drawbar Organ only)
EFX Type
EFX parameter
Amp Simulator On/Off (ZONE1 Int only)
Amp Simulator Drive (ZONE1 Int only)
Amp Simulator Level (ZONE1 Int only)
Amp Simulator EQ Hi/Lo (ZONE1 Int only)
Velocity Dynamics
Solo On/Off
Solo Mode
Damper Pedal On/Off/Hold
Foot Switch On/Off
Expression Pedal On/Off
Modulation On/Off
Bender On/Off
Bender Range
Key Range Hi/Lo
Velocity Switch On/Off
Velocity Switch Value
Zone Transpose
Volume
Pan
Fine Tune

Zone parameters (Ext)

Zone Mode
Trs Channel
Trs PRG#
Trs Bank Select MSB LSB
Keyboard On/Off
Velocity Dynamics
Solo On/Off
Solo mode
Damper Pedal On/Off/Hold
Footswitch On/Off
Expression Pedal On/Off
Modulation On/Off
Bender On/Off
Bender Range
Key Range Hi/Lo
Velocity Switch On/Off
Velocity Switch Value
Zone Transpose
Volume
Pan
Fine Tune

Common parameters

Stretch Tuning
Temperament
Key of Temperament
User Tuning
Foot SW CC#
EXP CC#
Modulation Wheel CC#
Left Pedal Mode
Master Volume

Achtung:

Alle Änderungen werden gelöscht, wenn Sie das MP6 ausschalten ohne diese vorher als SETUP zu speichern oder wenn Sie einen anderen SOUND bzw. ein anderes SETUP aufrufen. Zum Speichern Ihrer Einstellungen als SETUP benutzen Sie bitte die STORE Taste. (siehe Seite 54)

6.1 Editieren und Parameter



Drücken Sie die SELECT Taste der Zone, die Sie bearbeiten wollen. Benutzen Sie nun die Tasten MENU, um den gewünschten Parameter einzustellen. Wenn eine Zone auf BOTH gestellt ist, können Sie mit der ZONE SELECT Taste zwischen Intern und Extern umschalten. Die Menüparameter werden dann entsprechend gewechselt.

Benutzen Sie die VALUE Tasten, um den Wert des Parameters zu ändern. Da jeder Parameter einen anderen Wertebereich hat, sollten Sie die Abschnitte 6.2.1 bis 6.3.9 hierzu lesen. Wiederholen Sie diesen Vorgang für jeden beliebigen anderen Parameter in jeder Zone, die bearbeitet werden soll.

Sichern Sie Ihre Einstellungen mit der STORE Taste. (siehe Seite 53)

Hinweis:

Wenn Sie durch Drücken der MENU Tasten in den Edit Modus wechseln, wird auch automatisch in den SOUND Modus geschaltet, sodass die SOUND SELECT Tasten den Sound der angewählten Zone ändern und nicht das SETUP wechseln.



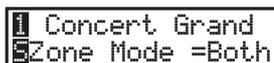
Sie können des Edit Modus durch Drücken der Taste EXIT(SW) verlassen. Alle Änderungen bleiben erhalten bis Sie den SOUND wechseln. Falls Sie den Edit Modus durch Drücken den Taste SOUND oder SETUP verlassen, werden alle Änderungen verworfen und die bisher gespeicherten Einstellungen werden wieder verwendet.

6.2 Parameter



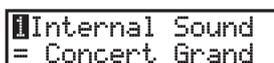
Zonenparameter können individuell für jede Zone geändert werden. Es gibt zwei verschiedene Parametergruppen. Je eine für Internal und eine für External. Das Menüsystem erkennt automatisch auf welcher Zone Sie arbeiten und zeigt dann auch nur die dafür vorgesehenen Parameter an. Bei Zonen die auf BOTH gestellt sind kann zwischen Internal und External mit Hilfe der SELECT Taste der Zone umgeschaltet werden.

6.2.1 Zone Mode (Zonen Modus)



Stellen Sie hier den Zonenmodus ein. Das Beispiel zeigt, dass Zone 2 auf intern gestellt ist.

6.2.2 Sound (Soundwahl) (nur für interne Sounds)



Stellen Sie hier den Sound für die gewählte Zone ein.

6.2.3 Damper Resonance (Dämpfer Resonanz Effekt) (nur für interne Pianosounds)

! Concert Grand
Damper Reso.= 1

Stellen Sie hier die gewünschte Intensität der Dämpferesonanz ein, die Auftritt, wenn Sie mit getretenem Haltpedal spielen. Sie können die Intensität der Simulation von 0 (aus) bis 10 einstellen.

* Wenn kein Pianosound gewählt ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

6.2.4 String Resonance (Saiten Resonanz Effekt) (nur für interne Pianosounds)

! Concert Grand
String Reso.= 1

Die Stärke der Saitenresonanz kann hier eingestellt werden. Sie können die Intensität der Simulation von 0 (aus) bis 10 einstellen.

Über die Saitenresonanz

Bei akustischen Pianos beeinflussen sich die Saiten gegenseitig. Wenn eine Taste gespielt wird, werden Saiten anderer Tasten, die in einem harmonischen Zusammenhang mit der gespielten Taste stehen, in Schwingung versetzt. Diese sogenannte Saitenresonanz ist fester Bestandteil eine typischen Pianoklangs.

* Wenn kein Pianosound gewählt ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

6.2.5 Key-off Effect (Key-off Effekt) (nur für interne Pianosounds)

! Concert Grand
KeyoffEffect= 1

Beim Flügel werden tiefe Töne nach kurzem und starkem Anschlag nicht gleich abgedämpft, sondern haben eine Ausklingphase. Der Key-off Effekt simuliert dieses Verhalten. Sie können die Intensität der Simulation von 0 (aus) bis 10 einstellen.

* Wenn kein Pianosound gewählt ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

6.2.6 Voicing (Intonation) (nur für interne Pianosounds)

! Concert Grand
Voicing= Normal

Dieser Parameter simuliert auf elektronischem Wege eine Intonation bzw. Bearbeitung der Hammerköpfe eines echten Klaviers/Flügels.

Dies ist eine Möglichkeit dem Piano seinen eigenen Charakter zu geben und den Pianoklang an die eigenen Bedürfnisse anzupassen.

Dieser Effekt steht nur für die internen Pianosounds zur Verfügung. Andere Sounds können diesen Effekt nicht benutzen. Er wird daher eventuell auch nicht angezeigt.

Normal	Simuliert die normale Beschaffenheit eines Hammerkopfes.
Mellow 1/2	Simuliert die Beschaffenheit eines weichen Hammerkopfes.
Dynamic	Diese Einstellung ist mit einem akustischen Piano unmöglich. Sie simuliert bei leichtem Anschlag einen weichen Hammerkopf und bei festem Anschlag einen harten Hammerkopf.
Bright 1/2	Simuliert die Beschaffenheit eines sehr harten Hammerkopfes.

* Wenn kein Pianosound gewählt ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

6.2.7 KeyOff Noise (nur für interne E.Pianos)

```
Classic EP
KeyOffNoise = 10
```

Alte elektrische Pianos erzeugen einen typischen Klang, wenn eine Taste losgelassen wird. Das MP6 simuliert diese Charakteristik und der KeyOff Noise Parameter erlaubt Ihnen die Lautstärke dieses Klangs einzustellen. Die Werte reichen von 0 (aus) bis 10.

* Das Display zeigt diesen Parameter nur, wenn ein E.Piano Sound gewählt ist.

6.2.8 KeyOff Delay (nur für interne E.Pianos)

```
Classic EP
KeyOffDelay = 10
```

Dieser Parameter stellt die Verzögerung des KeyOff Sound ein. Die Werte reichen von 0 bis 127.

* Das Display zeigt diesen Parameter nur, wenn ein E.Piano Sound gewählt ist.

6.2.9 Tone Wheel Registration (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound)

Die MP6 Tone Wheel Simulation erzeugt den Klang von alten Zugriegelorgeln und erlaubt jeden Zugriegel einzeln einzustellen.

Hinweis:

Die Tone Wheel Simulation steht nur bei den Sounds DRAWBAR-6-A bis DRAWBAR-8-D zur Verfügung. Drawbar Sounds von DRAWBAR-1-A bis DRAWBAR-5-D verwenden hingegen PCM Samples und die Tone Wheel Simulation Funktion wird nicht angezeigt. Außerdem ist die maximale Polyphonie dabei auf 96 Noten begrenzt.

```
T.Wheel A-1 →
Enter RegistMode
```

Drücken Sie die Taste VALUE ▲, um in den Tone Wheel Registration Modus zugelingen.

```
TW A-1 ■■■■■■■■
888444200
```

Mit den MENU Tasten wählen Sie den gewünschten Zugriegel und mit den VALUE Tasten ändern sie den Wert (Position).

Drücken die EXIT, um in das vorherige Menü zugelingen.

6.2.10 Tone Wheel Percussion (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound)

```
T.Wheel A-1
Percussion = On
```

Hiermit stellen Sie den Percussion Klanganteil der Tone Wheel Simulation an oder aus. Mit den VALUE Tasten ändern Sie die Einstellung.

6.2.11 Tone Wheel Percussion Level (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound)

```
T.Wheel A-1
PercsLevel =Soft
```

Hiermit stellen Sie die Lautstärke der Tone Wheel Percussion ein. Wählen Sie mit den VALUE Tasten zwischen Normal oder Soft.

6.2.12 Tone Wheel Percussion Decay (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound)

```
T.Wheel A-1
PercsDecay=Fast
```

Stellen Sie hiermit die Verzögerung der Tone Wheel Percussion ein. Mit den VALUE Tasten wechseln Sie zwischen langsam (slow) und schnell (fast).

6.2.13 Tone Wheel Percussion Harmonics (nur für ZONE 1 mit Tone Wheel Sound)

```
T.Wheel A-1
PercsHarmo = 2nd
```

Hier wird die Art der Tone Wheel Percussion zwischen 2nd (4') oder 3rd (2 2/3') mit den VALUE Tasten eingestellt.

6.2.14 Key Click Level (nur für mit Drawbar Organ Sound)

```
T.Wheel A-1
KeyClick = 100
```

Die Lautstärke des Drawbar Organ Key Click kann hier mit den VALUE Tasten eingestellt werden. Der Bereich geht von 0 (aus) bis 127.

6.2.15 EFX Type (Effekttypen)

```
Concert Grand
EFXType=Chorus
```

Stellen Sie hiermit den gewünschten Effekttyp ein. Die VALUE Tasten ändern den Typ.

* Die Beschreibung der jeweilig verfügbaren Effekttypen finden Sie auf Seite 26 dieser Anleitung.

6.2.16 EFX Parameter

```
Concert Grand
Wet Level = 40
```

Hiermit stellen Sie die jeweiligen Effektparameter ein. Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Ändern.

* Die Beschreibung der jeweilig verfügbaren Effektparameter finden Sie auf Seite 28 dieser Anleitung.

6.2.17 Amp Simulator On/Off (nur für ZONE 1)

Das MP6 bietet einen Amp Simulator, der die typische Charakteristik, Ansprache und weiche Röhrenverzerrung einer typischen Verstärker/Box Kombination für elektronische Keyboards simuliert.

```
Concert Grand
Amp Simu. =Off
```

Dieser Parameter schaltet den Amp Simulator an oder aus. Verwenden Sie hierzu die VALUE Tasten.

* Wenn der Amp Simulator eingeschaltet ist, können Sie mit der ASSIGN Taste und den dazu gehörigen Drehreglern den Amp Simulator einstellen.

6.2.18 Amp Simulator Drive (nur für ZONE 1)

```
! Concert Grand  
Amp Drive = 0
```

Hier wird der Grad der Verzerrung des Amp Simulators eingestellt. Mit den VALUE Tasten reichen die Werte von 0 (aus) bis 127.

6.2.19 Amp Simulator Level (nur für ZONE 1)

```
! Concert Grand  
Amp Level = 90
```

Die Lautstärke des Amp Simulator wird hier mit den VALUE Tasten von 0 bis 127 eingestellt.

6.2.20 Amp Simulator EQ Hi/Lo (nur für ZONE 1)

```
! Concert Grand  
Amp EQ Lo = 64
```

Der Amp Simulator verfügt auch über einen eigenen EQ. Hier stellen Sie die Stärke der tiefen Frequenzen mit den VALUE Taste von 0 bis 127 ein.

```
! Concert Grand  
Amp EQ Hi = 64
```

Dies ist der Parameter für die hohen Frequenzen. Ändern Sie die Werte mit den VALUE Tasten von 0 bis 127.

* Wenn der Amp Simulator eingeschaltet ist, können Sie diese Parameter auch mit den Drehreglern im Bereich ASSIGN regeln.

6.2.21 Trs Ch (nur externe MIDI Geräte)

```
External  
TrsChannel = 1
```

Hier stellen Sie den MIDI Sendekanal der gewählten Zone ein. Alle MIDI Daten dieser Zone werden auf diesem Kanal gesendet. Stellen Sie sicher, daß der Sendekanal dieser Zone mit dem Empfangskanal des gewünschten MIDI Gerätes übereinstimmt.

6.2.22 Trs PRG# (nur externe MIDI Geräte)

```
External  
Program = 001
```

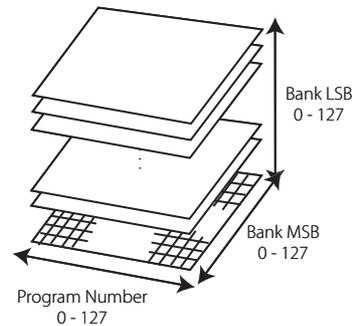
Stellen Sie hier die Programmnummer des gewünschten Sounds ein. Falls die Einstellung MIDI Transmit Program Change auf Off eingestellt ist (siehe auch Seite 60), wird dieser Menüpunkt nicht angezeigt. Stellen Sie die Programmnummer des gewünschten Sounds Ihres MIDI Gerätes hier ein.

6.2.23 Bank MSB/LSB (nur externe MIDI Geräte)

```

ExternalMSB LSB
Bank = 000 032
  
```

Stellen Sie hier MSB und LSB der gewünschten Bank ein. Falls MIDI Transmit Bank auf OFF gestellt wurde, wird diese Seite nicht angezeigt. Der MIDI Standard bietet 128 Programmnummern. Diese Anzahl von Möglichkeiten werden durch den Bankselect Befehl deutlich erweitert. Er ist notwendig, wenn Instrumente mehr als 128 Sounds haben.



Diese Darstellung zeigt die Erweiterung des Programmwechselbefehls mit Hilfe von MSB und LSB (Bankselect). Um den Bankselect Befehl entsprechend zu nutzen, müssen Sie die Anleitung der angeschlossenen MIDI Geräte lesen.

6.2.24 Keyboard On/Off (nur externe MIDI Geräte)

```

External
Keyboard = On
  
```

Sie können eine externe Zone auch zum reinen Umschalten angeschlossener Geräte nutzen ohne dabei einen Bereich der Tastatur zu verwenden und somit ohne Noten zu senden. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie mehr als ein Keyboard gleichzeitig verwenden.

Wenn der Parameter auf OFF (Aus) steht, werden keine Noten Daten gesendet, wohl aber falls gewünscht Programmwechsel Befehle, Modulationsrad, Pitch Bend oder MIDI Controller mit den Drehreglern.

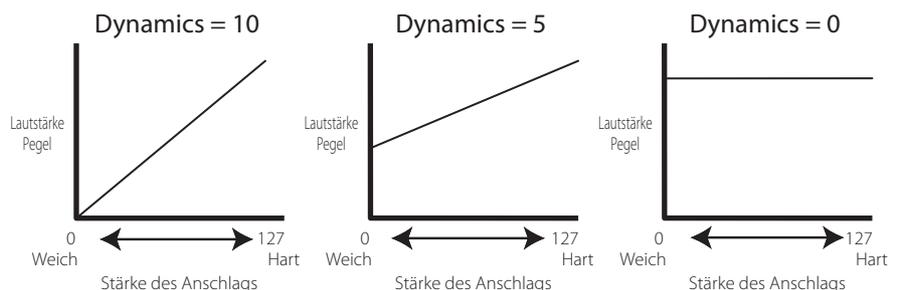
6.2.25 Velocity Dynamics

```

Concert Grand
Dynamics = 10
  
```

Dieser Parameter erlaubt eine Komprimierung der Anschlagstärke relativ zu der Anschlagkurve im SYSTEM Menü. Dies kann sinnvoll sein, wenn Sie z.B. Streicher unterlegen und diese nicht mit der gleichen Dynamik erklingen sollen wie der Hauptklang.

Wenn der Wert 10 ist, reagiert der Klang normal in vollem Dynamikumfang. Wenn der Wert kleiner ist, reduziert sich der Dynamikumfang und beim Wert 0 ist die Dynamik komplett abgeschaltet.



6.2.26 Solo

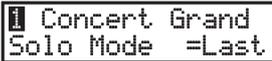
```

Concert Grand
Solo = On
  
```

Hiermit schalten Sie den Solo Modus an oder aus.

Wenn Solo angeschaltet ist, wird nur eine Note erklingen unabhängig davon wie viele Noten Sie anschlagen. Dies kann sinnvoll für typisch monophone Synthesizersounds eingesetzt werden. Der Solo Modus ist Zonen abhängig, so dass Sie ihn für jede Zone einzeln aktivieren können.

6.2.27 Solo Mode (Solo Modus Typ)

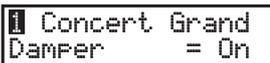


Stellen Sie hier den Typ des Solo Modus ein, falls des Solo Modus eingeschaltet ist. Jeder Typ hat unterschiedliche Arten mit der Notenverwaltung umzugehen.

Last	Überträgt immer die zuletzt gespielte Note.
Hi	Überträgt immer die höchste Note.
Low	Überträgt immer die tiefste Note.

* Wenn Solo auf "Off" gestellt ist, wird diese Seite nicht angezeigt.

6.2.28 Damper (Dämpferpedal)



Hiermit kann das Dämpferpedal für die gewählte Zone aktiviert (On, mit normalem Ausklingverhalten), ausgeschaltet (Off) oder auf HOLD (On, ohne Abklingen) gestellt werden.

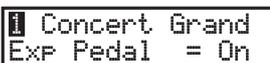
Benutzen Sie HOLD Einstellung, wenn Sie nicht mochten, dass ein Klang abklingt. HOLD steht nur für interne Sounds zur Verfügung.

6.2.29 Foot Switch (Fußtaster)



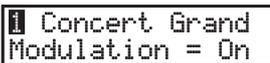
Aktivieren Sie hier den Fußtaster für die gewählte Zone. Die Art des Controllers (Controllernummer), der dem Fußschalter zugeordnet ist, wird global im SETUP definiert und ist dann für alle Zonen dieses SETUPS gleichermaßen gültig.

6.2.30 Expression Pedal (Expressionpedal)



Aktivieren Sie hier das Expressionpedal für die gewählte Zone. Die Art des Controllers (Controllernummer), der dem Expressionpedal zugeordnet ist, wird global im SETUP definiert und ist dann für alle Zonen dieses SETUPS gleichermaßen gültig.

6.2.31 Modulation



Aktivieren Sie hier das Modulationsrad für die gewählte Zone.

6.2.32 Bender

```

! Concert Grand
Bender      = On
  
```

Aktivieren Sie hier das Pitch Bend Rad für die gewählte Zone.

6.2.33 Bender Range (Pitch Bend Bereich)

```

! Concert Grand
Bendr Rng  = 2
  
```

Int	Stellen Sie den Bereich in 0-7 Halbtonschritten ein.
Ext	Hiermit senden Sie die Information über den Bender Bereich an ein angeschlossenes MIDI Gerät. Wenn die Übertragung von MIDI Controller Daten auf "On" steht, wird dieser Wert gesendet sobald ein SETUP aufgerufen wird. Der Wertebereich geht von 0 bis 12 Halbtonschritten. Üblich sind 2.

* Wenn Bender auf "Off" gestellt ist, wird diese Seite nicht angezeigt.

6.2.34 Key Range Hi/Lo (Zonenbegrenzung)

```

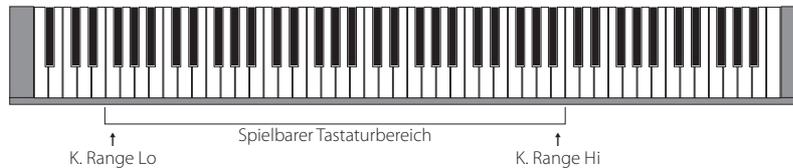
! Concert Grand
K.Range Hi = B4
  
```

Diese zwei Parameter stellen die Zonengrenzen ein, um eine Aufteilung der Tastatur für verschiedene Sounds zu erreichen. Zuerst stellen Sie bei K.Range Hi den oberen Tastaturpunkt der Zone mit den VALUE Tasten ein.

```

! Concert Grand
K.Range Lo = F0
  
```

Danach stellen Sie bei K.Range Lo stellen Sie den unteren Tastaturpunkt der Zone ein.



Hinweis:

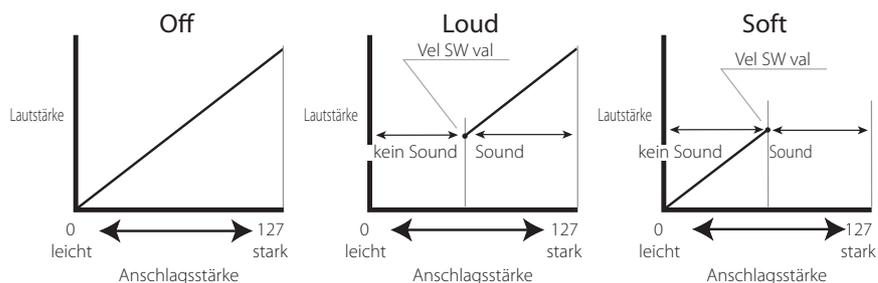
Ein anderer schneller Weg zur Eingabe der Tastaturzone ist es, die ZONE SELECT Taste der entsprechenden Zone gedrückt zu halten und dann mit der Tastatur nacheinander zuerst die tiefste Note und dann die höchste Note anzuschlagen. Das Display zeigt die gewählten Noten an.

6.2.35 Velocity Switch (Soundwechsel durch Anschlagsdynamik)

Concert Grand
Vel SW = Loud

Diese Funktion ist sehr gut einsetzbar und eine kreative Möglichkeit für die Performance. Sie können zwischen Klängen durch unterschiedliche Anschlagsstärke wechseln. Oder Sie können einem Sound bei starkem Anschlag einen zweiten Sound unterlegen. Auch die Umkehrung ist möglich; Sie hören zwei Sounds bei leichtem Anschlag und bei starkem Anschlag ist nur noch einer hörbar. Die folgenden Parameter stellen den Wechseltyp ein.

Off	Keine Umschaltung. Die Funktion ist ausgeschaltet.
Loud	Der gewählte Sound klingt erst ab einer eingestellten Anschlagsstärke. (siehe nächsten Parameter)
Soft	Der gewählte Sound klingt bis zu einer eingestellten Anschlagsstärke. (siehe nächsten Parameter)



6.2.36 Velocity Switch Value (Soundwechsel durch Anschlagsdynamik Schwellwert)

Concert Grand
Vel SW Val= 80

Dieser Parameter stellt den Schwellwert für den Schalter ein.

Bei Wechsel mit der Einstellung Loud entspricht der Wert der minimalen Anschlagsstärke ab der ein Sound erklingt.

Bei Wechsel mit der Einstellung Soft entspricht der Wert der maximalen Anschlagsstärke bis zu der ein Sound erklingt.

Wenn die Funktion Velocity Switch ausgeschaltet ist, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

Hinweis:

Jede Zone kann einen eigenen Schwellwert haben. Wenn der Schwellwert für die Soft Zone höher ist als der Schwellwert für die Loud Zone, kann ein dynamisches Spiel erzeugt werden, bei dem beide Zonen gleichzeitig spielen. Es ist natürlich auch möglich zwischen internen und externen Zonen zu schalten.

Hinweis 2:

Velocity Switch = Loud / Velocity Switch Value = 1

Mit dieser Einstellung ist es möglich eine Taste sehr langsam anzuschlagen und trotzdem keinen Sound zu hören.

Dies kann zum Pianospiele nützlich sein.

6.2.37 Zone Transpose (Zone Transponieren)

```

! Concert Grand
Zone Trans= 0

```

Dieser Parameter erlaubt die Transponierung der Zone. Eine Transponierung ist in drei Oktaven nach oben oder unten möglich (+/-36 Halbtöne).

Hinweis:

Um das gesamte MP6 zu transponieren, müssen Sie die TRANSPOSE Taste drücken und den Wert ändern.

6.2.38 Volume

```

! Concert Grand
Volume = 127

```

Stellen Sie hier die Lautstärke der Zone ein. Der Wert kann mit dem FADER oder den VALUE Tasten eingestellt werden.

Wenn die Übertragung von MIDI Controllern für externe Zonen auf "Off" steht, wird diese Seite nicht angezeigt.

6.2.39 Pan (Panorama)

```

! Concert Grand
Pan = R10

```

Int	Stellt die Links-Rechts Balance ein.
Ext	Hiermit senden Sie die Information für die Panorama (L-R) Einstellung an ein angeschlossenes MIDI Gerät. Wenn die Übertragung von MIDI Controller Daten auf "On" steht, wird dieser Wert gesendet sobald ein SETUP aufgerufen wird. Wenn die Übertragung von MIDI Controllern auf "Off" steht, wird diese Seite nicht angezeigt.

* Die Werte reichen von L64 bis R63.

6.2.40 Fine Tune (Feinstimmung)

```

! Concert Grand
Fine Tune= 0

```

Int	Feinstimmung für Werte die kleiner als Halbtonschritte sind.
Ext	Hiermit senden Sie die Information für die Fine Tune Einstellung an ein angeschlossenes MIDI Gerät. Wenn die Übertragung von MIDI Controller Daten auf "On" steht, wird dieser Wert gesendet sobald ein SETUP aufgerufen wird. Wenn die Übertragung von MIDI Controllern auf "Off" steht, wird diese Seite nicht angezeigt.

* Der Wert geht von -63 bis +63.

6.3 Common Parameters

Die folgenden globalen Parameter beeinflussen alle Zonen gleichermaßen.

6.3.1 Stretch Tuning

```
COMMON  
Stretch= Piano_w
```

Die Hörfähigkeit eines Menschen ist bei Bass- und Hohenfrequenzen ungleich im Vergleich zu den mittleren Frequenzen. Die Stimmung eines akustischen Pianos wird daher im Bass etwas nach unten und im Diskant etwas nach oben korrigiert, um diesen Effekt zu kompensieren.

Off:	Die Stimmung ist gleichbleibend (flat).
On:	Die Stimmung ist immer angepasst (stretched).
Piano:	Die Stimmung wird nur angepasst, wenn Piano Sounds gespielt werden.
On W:	Genauso wie "On", aber die Steckung ist größer.
Piano W:	Genauso wie "Piano", aber die Streckung ist größer.

6.3.2 Temperament (Temperatur)

```
COMMON  
Temper =Pure Maj
```

Dieser Parameter stellt die Temperatur (Stimmung) des MP6 ein.

Equal	Dies ist die gleichschwebende temperierte Stimmung. Es handelt sich um die heute übliche Standardstimmung. Sie erzeugt gehörrkorrigierte Intervalle zwischen den zwölf Halbönen.
Pure Maj/min.	Diese Stimmung wird gerne für chorale Musik verwendet wegen ihrer Reinheit. Wenn Sie in DUR spielen, wählen Sie "Pure Maj" und wenn Sie in MOLL spielen, wählen Sie "Pure Min".
Pythagor	Bei dieser Temperatur werden mathematische Verhältnisse eingesetzt, um die Dissonanzen bei Quinten zu beseitigen. Dies führt bei Akkorden zu Problemen, doch lassen sich sehr attraktive Melodielinien erzielen.
Meantone	Hier wird ein Mittelton zwischen einem Ganzton und einem Halbton verwendet, um Dissonanzen bei Terzen zu beseitigen. Dabei werden Akkorde erzeugt, die besser klingen als bei der gleichschwebenden Temperatur.
Werkmeis/ Kirnberg	Diese beiden Tempereturen liegen zwischen der mitteltonigen und der pythagoräischen Stimmung. Bei Tonarten mit wenigen Vorzeichen liefern sie die wohlklingenden Akkorde der mitteltonigen Stimmung, doch nehmen die Dissonanzen bei steigender Anzahl der Vorzeichen zu, so das dann die attraktiven Melodielinien der pythagoräischen Stimmung möglich werd. Beide Temperaturen sind aufgrund ihrer besonderen Eigenschaften am besten für Barockmusik geeignet.
User	Sie können auch eine eigene Stimmung durch Ändern der Tonhöhe jedes Halbtons erzeugen.

6.3.3 Key of Temperament (Tonart)

```
COMMON
TemprKey = C
```

Eine unbegrenzte Modulation zwischen allen Tonarten wurde erst nach der Einführung der gleichschwebenden temperierten Stimmung möglich. Für alle anderen Stimmungen müssen Sie die Tonart, in der Sie das entsprechende Stück spielen wollen, sorgfältig auswählen.

Zum Beispiel: Falls das Stück in D Dur geschrieben ist, müssen Sie "D" als Tonart angeben.

Wenn Temperament auf Equal oder Stretch gestellt ist, wird diese Seite nicht angezeigt.

6.3.4 User Tuning

```
COMMON
C = 0
```

Wenn die Temperatur auf "User" gestellt ist, stellen Sie hier die Werte für jeden Halbton ein und erzeugen so Ihre eigene Stimmung. Der Wert geht von -50 bis +50.

Diese Seiten werden nur angezeigt, wenn "User" als Temperatur eingestellt ist.

Hinweis:

Der Wert wird in "cent" angezeigt. Ein Halbtonschritt entspricht 100 Cents.

6.3.5 Foot SW CC# (Fußtaster Funktionszuweisung)

```
COMMON
FootSW CC# = SST
```

Weisen Sie hiermit dem Fußtaster, der an der FOOT SWITCH Buchse der Rückseite angeschlossen werden kann, eine gewünschte Controllernummer zu.

Lesen Sie hierzu auch die Liste der Controller auf Seite 93.

Wenn "SW" gewählt wird, schaltet der Fußtaster die Taste SW an oder aus.

Wenn die Funktion FootSW auf "Setup+" steht, wird dieser Parameter nicht angezeigt.

6.3.6 EXP CC# (Expressionpedal Zuweisung)

```
COMMON
ExpPd1 CC# = EXP
```

Weisen Sie hiermit dem Expressionpedal, welches Sie an der Rückseite des MP6 anschließen können, eine gewünschte Controllernummer zu.

Lesen Sie hierzu auch die Liste der Controller auf Seite 93.

Wenn "AFT" gewählt wird, kann das Expressionpedal zum Senden von After Touch Daten benutzt werden.

Wenn "RTR" gewählt ist, wird das Expression Pedal als Umschalter zwischen langsamen oder schnellen Rotary Effekt benutzt, falls der Effekt eingeschaltet ist.

Wenn "Pedal Wah" als EFX aktuell gewählt ist, arbeitet das Pedal als Wah Pedal unabhängig von den Einstellungen dieses Parameters.

6.3.7 Modulation Wheel CC# (Modulationsrad Zuweisung)

COMMON
M.WheelCC# = Mod

Weisen Sie hiermit dem Modulationsrad einen beliebigen Controller zu. Lesen Sie hierzu auch die Liste der Controller auf Seite 93.

Hinweis:

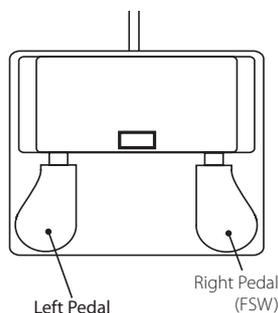
Die zugewiesenen Controller des Modulationsrad und des Fußschalters und des Expressionpedals werden per MIDI an die angeschlossenen Geräte gesendet. Die folgenden Controller werden auch an die internen Zonen gesendet:

1	Modulationsrad (MOD)
7	Volume (VOL)
10	Panorama (PAN)
11	Expression Controller (EXP)
64	Dämpferpedal (HLD)
66	Sostenuto (SST)
67	Soft Pedal (SFT)

6.3.8 Left Pedal Mode

COMMON
Left Pedal =Soft

Dieser Parameter definiert die Funktion des linken Pedals als Soft oder Sostenuto (Sost).



F-20

Soft	Das linke Pedal arbeitet als Soft Pedal.(Standard) Wenn der EFX Rotary benutzt wird, wechselt die Funktion automatisch auf die Slow/Fast Umschaltung für diesen Effekt.
Sost	Das linke Pedal arbeitet jetzt als Sostenuto Pedal. Wenn die Damper Einstellung (siehe Seite 41) auf Off oder Norm steht, ist das Abklingen natürlich. Falls der Wert Hold eingestellt ist, wird der Klang solange gehalten wie das Pedal getreten ist.

6.3.9 Master Volume

COMMON
Master Vol= 127

Stellen Sie hier die Gesamtlautstärke des SETUPS ein. Die Werte gehen von 0 bis 127.

7. Song Recorder (Interner Speicher)

Mit dem internen Song Recorder Speicher des MP6 können bis zu 10 verschiedene Songs aufgenommen und wiedergegeben werden. Der interne Song Recorder arbeitet auf MIDI Basis.

7.1 Aufnahme eines Songs

7.1.1 Aufruf des Song Recorder Modus

```
Type = MIDI  
[REC]or[PLAY]
```

Drücken Sie die Taste RECORDER.
Der Bildschirm MIDI/AUDIO REC/PLAY wird im Display angezeigt.

```
1:INT SONG 1  
  ♩=120
```

Stellen Sie mit der Taste VALUE ▼ den Typ MIDI ein und drücken Sie dann die Taste ●.
Der Bildschirm des internen Rekorders wird nun angezeigt und die Taste ● blinkt.

Der MP6 Rekorder ist nun in Aufnahmebereitschaft.

Wählen Sie mit den Tasten ◀ oder ▶ einen Songspeicher für die Aufnahme und stellen Sie dann mit den VALUE Tasten das gewünschte Tempo ein.

Der MP6 Rekorder ist nun in Aufnahmebereitschaft.

7.1.2 Starten der Aufnahme

Beginnen Sie einfach auf der Tastatur zu spielen.
Die LEDs der Tasten ● und ▶/■ leuchten nun und die Aufnahme beginnt.

- * Die Aufnahme kann auch durch Drücken der Taste ▶/■ gestartet werden, was Ihnen die Möglichkeit gibt einen leeren Takt einzufügen.
- * Falls das METRONOM vor der Aufnahme eingeschaltet ist, wird ein eintaktiger Einzähler gespielt, wenn die Taste ▶/■ gedrückt wird.

7.1.3 Beenden der Aufnahme

Drücken Sie die Taste ▶/■.
Die LEDs der Tasten ● und ▶/■ erlöschen, die Aufnahme ist gestoppt und wird im internen Speicher gesichert.
Nach ein paar Sekunden wird der Wiedergabebildschirm im Display angezeigt. Nun ist der Song bereit zur Wiedergabe.

- * Die maximale Aufnahmekapazität beträgt ca. 90.000 Noten, wobei auch Tasten- und Pedalbetätigungen als Note gezählt werden.
- * Falls die maximale Aufnahmekapazität während der Aufnahme erreicht wird, stoppt der Rekorder automatisch.
- * Songs im Recorder bleiben auch nach dem Ausschalten des MP6 im Speicher erhalten.

7.2 Wiedergabe eines Songs

7.2.1 Aufruf der Song Wiedergabe

```
Type = MIDI  
[REC] or [PLAY]
```

Drücken Sie die Taste RECORDER.
Der Bildschirm MIDI/AUDIO REC/PLAY wird im Display angezeigt.

```
1: INT SONG 1  
  ♪=120
```

Stellen Sie mit der Taste VALUE ▼ den Typ MIDI ein und drücken Sie dann die Taste ▶/■.
Der Bildschirm des internen Rekorders wird nun angezeigt.

Wählen Sie mit den Tasten ◀◀ oder ▶▶ einen Songspeicher für die Wiedergabe und stellen Sie dann mit den VALUE Tasten das gewünschte Tempo ein.

7.2.2 Wiedergabe des Songs

Drücken Sie die Taste ▶/■.
Der gewählte Song wird nun abgespielt.

Mit den Tasten ◀◀ oder ▶▶ können Sie den Song vor- oder zurückspulen.

Zum Stoppen drücken Sie die Taste ▶/■ erneut.

* Drücken der Taste ◀ springt an den Anfang des Songs.

7.2.3 A-B Wiederholung

Die A-B Wiederholungsfunktion ermöglicht einen Teilabschnitt eines Songs endlos zu wiederholen. Dies ist z.B. sinnvoll um bestimmte Abschnitte zu üben.

Während der Wiedergabe:

Drücken Sie die Taste **A↔B**, um den Startpunkt zu setzen.
Drücken Sie die Taste **A↔B** erneut, um den Endpunkt zu setzen.
Die LED der Taste **A↔B** blinkt nun und der gewählte Abschnitt wird endlos wiederholt.

Zum Abrechen der endlosen Wiederholung drücken Sie die Taste **A↔B** erneut.
Die LED der Taste **A↔B** blinkt nun nicht mehr und die Wiedergabe fährt normal fort.

7.2.4 Verlassen des Rekorders

Drücken Sie die Taste RECORDER zum Verlassen des Rekorders. Die Taste erlischt.

Das MP6 befindet sich nun wieder im normalen Betrieb und der Name des gewählten Sounds erscheint im Display.

7.3 Löschen eines Songs

Diese Funktion löscht nicht mehr benötigte oder schlicht fehlerhafte Aufnahmen.

7.3.1 Aufruf des Löschmodus

```
Type = MIDI  
[REC]or[PLAY]
```

Drücken Sie die Taste RECORDER.
Der Bildschirm MIDI/AUDIO REC/PLAY wird im Display angezeigt.

```
1:INT SONG 1  
  ↓=120
```

Stellen Sie mit der Taste VALUE ▼ den Typ MIDI ein und drücken Sie dann die Taste ●.
Der Bildschirm des internen Song Recorder wird im Display angezeigt.

Halten Sie nun die Tasten ● und ►/■ gleichzeitig gedrückt.

```
Erase  
Song 1 →
```

Die LEDs der Tasten ● und ►/■ beginnen zu blinken und der Löschschildschirm wird mit dem aktuellen Song angezeigt.

7.3.2 Löschen des Songs

```
Erase  
Song 1 →
```

Wählen Sie mit den Tasten ◀◀ oder ▶▶ einen Songspeicher für die Löschung.

Drücken Sie nun die Taste VALUE ▲.
Eine Bestätigungsabfrage wird im Display angezeigt.

```
Sure?  
Song 1 →
```

Drücken Sie nun die Taste VALUE ▲ erneut, um das Löschen durchzuführen oder drücken Sie die Taste VALUE ▼, um das Löschen abubrechen.

■ Löschen aller Songs aus dem Speicher



Diese Prozedur wird alle Songs aus den Speicher löschen und kann nicht rückgängig gemacht werden.

Halten Sie die Tasten ● und ►/■ gleichzeitig gedrückt und schalten Sie das MP6 ein.

Alle Rekorder Songs sind nun gelöscht.

8. Audio Rekorder (nur mit USB Speicher)

Das MP6 ermöglicht die Wiedergabe und Aufnahme von Audiodaten, die entweder als MP3 oder WAV Format auf einen USB Speicher gesichert werden können. Diese nützliche Funktion erlaubt professionelle Aufnahmen direkt im Instrument ohne externe Geräte. Die Aufnahmen können dann z.B. als Email versendet werden oder als Song auf einen MP3 Player überspielt werden. Auch können Sie zu einem MP3 Song üben oder MP3 Songs abspielen.

8.1 Aufnahme einer Audiodatei

■ Audio Rekorder Aufnahme Format Spezifikationen

MP3	44.1kHz, 16 bit, Stereo 192kbit/s (konstante Bitrate)
WAV	44.1kHz, 16 bit, Stereo

- * MPEG Layer-3 Audio Codierung ist lizenziert von Fraunhofer IIS und Thomson.
- * MP3 Codec ist Copyright (c) 1995-2007, SPIRIT
- * USB Speicher sollten mit 'FAT' oder 'FAT32' Dateisystem formatiert werden.

8.1.1 Aufruf des Audio Rekorder Modus

Schließen Sie einen USB Speicher an.

```
Type = AUDIO  
[REC]or[PLAY]
```

Drücken Sie die Taste RECORDER.
Der Bildschirm MIDI/AUDIO REC/PLAY wird im Display angezeigt.

```
Recording  
Format = MP3
```

Stellen Sie mit der Taste VALUE ▲ den Typ AUDIO ein und drücken Sie dann die Taste ●.
Der Bildschirm des Audio Rekorders wird nun angezeigt und die Taste ● blinkt. Stellen Sie mit den Tasten VALUE ▲ und VALUE ▼ das gewünschte Audio Format ein.

Der MP6 Rekorder ist nun in Aufnahmebereitschaft.

8.1.2 Starten der Aufnahme

```
Audio_001 MP3  
0'00"
```

Beginnen Sie einfach zu Spielen oder drücken Sie die ►/■ Taste.
Die LEDs der Tasten ►/■ und ● leuchtet nun und die Aufnahme beginnt.

- * Die Aufnahme kann auch durch Drücken der Taste ►/■ gestartet werden, was Ihnen die Möglichkeit gibt einen leeren Takt einzufügen.
- * Falls das METRONOM vor der Aufnahme eingeschaltet ist, wird ein eintaktiger Einzähler gespielt, wenn die Taste ►/■ gedrückt wird.
- * Der Dateiname für Audioaufnahmen ist Audio_000. Falls eine Datei mit diesem Namen auf dem USB Speicher bereits existiert, wird die Nummer der Datei automatisch erhöht. Um den später Namen zu ändern, benutzen Sie bitte die Umbenennen Funktion (Seite 70).

8.1.3 Stoppen der Aufnahme

Drücken Sie die Taste ►/■ erneut.
Die LED der Taste ►/■ erlischt und die Aufnahme endet.

```
Audio_001 MP3  
0'00" VOL= 60
```

Nach einer kurzen Wartezeit erscheint der Audio Player Bildschirm.
Die Aufnahme ist automatisch auf dem USB Speicher gesichert worden.

8.2 Wiedergabe einer Audio Datei

■ Der Audio Player unterstützt folgende Formate:

MP3	32/44.1/48 kHz, Mono/Stereo, 8-320 kbit/s (konstante & variable Bitrate)
WAV	32/44.1/48 kHz, Mono/Stereo, 8 bit/16 bit

* USB Speicher sollten mit 'FAT' oder 'FAT32' Dateisystem formatiert werden.

8.2.1 Aufruf des Audio Wiedergabe Modus

Schließen Sie einen USB Speicher an.

```
Type = AUDIO  
[REC]or[PLAY]
```

Drücken Sie die Taste RECORDER.
Der Bildschirm MIDI/AUDIO REC/PLAY wird im Display angezeigt.

```
>Get Back   MP3  
Hold On    MP3
```

Stellen Sie mit der Taste VALUE ▲ den Typ AUDIO ein und drücken Sie dann die Taste ►/■.

Der Datei Laden Bildschirm des Audio Rekorders wird nun angezeigt.

8.2.2 Auswahl einer Audio Datei

```
>Hold On   MP3  
I Got You  MP3
```

Wählen Sie mit den Tasten VALUE ▲ oder VALUE ▼ den gewünschten Song.

Auswahlbeispiel:

[Parent Dir]	Zurück zum übergeordneten Ordner
<Classical >	Ordner
Audio_001 MP3	Datei (MP3 Format)
Audio_002 WAV	Datei (WAV Format)

8.2.3 Wiedergabe einer Audio Datei

```
Hold On   MP3  
0'00" VOL= 60
```

Drücken Sie die Taste ►/■.
Die LED der Taste ►/■ leuchtet und die Wiedergabe beginnt.

Mit den Tasten ◀◀ oder ▶▶ können Sie den Song vor- oder zurückspulen.
Mit den VALUE Tasten können Sie die Wiedergabelautstärke verändern.

Zum Stoppen drücken Sie die Taste ►/■ erneut.
Um in den Datei Laden Bildschirm zu wechseln, drücken Sie die eine der MENU Tasten.

* Drücken der Taste ◀ springt an den Anfang des Songs.

8.2.4 Verlassen des Audio Rekorder Modus

Drücken Sie die Taste RECORDER zum Verlassen des Rekorders. Die Taste erlischt.

Das MP6 befindet sich nun wieder im normalen Betrieb und der Name des gewählten Sounds erscheint im Display.

9. STORE Taste



Sie können alle Änderungen an SOUNDS oder SETUPS abspeichern. Hierfür stehen Ihnen 256 SETUPS und 256 SOUNDS zur Verfügung.

Zusätzlich können Sie mit der POWER ON Funktion Ihre bevorzugten Paneleinstellungen abspeichern, sodass diese beim nächsten Einschalten automatisch geladen werden.

Die folgenden Parametergruppen werden gespeichert:

SOUND

Einstellungen des SOUNDS der gewählten Zone:

- * EFX/REVERB Einstellungen (siehe Seite 26)
- * Drehreglereinstellungen – ausser EQ (siehe Seite 28)
- * Interne Zonenparameter des Menüs (siehe Seite 34)
- ausser den mit einem inversen "S" gekennzeichneten Parameter

SETUP

Alle Einstellungen der 4 Zonen:

- * Soundauswahl, Zone On/Off Status (siehe Seite 10)
- * EFX/REVERB Einstellungen (siehe Seite 26)
- * Faderpositionen, Echtzeitreglereinstellungen (siehe Seite 10, 28)
- * SW Tasteneinstellungen (siehe Seite 22)
- * Alle MENU Einstellungen (siehe Seite 34)

9.1 Speichern der Einstellungen als SOUND

Zum Speichern eines einzelnen SOUNDS drücken Sie die Taste STORE. Das Display zeigt folgendes an:

```
<SETUP  SOUND>
<POWERON
```

Drücken Sie die VALUE ▲ Taste. Das Display zeigt folgendes an:

```
SOUND  Sure?
Press VALUE UP
```

Jetzt drücken Sie die Taste VALUE ▲ zum Bestätigen. Sie können den STORE Vorgang jederzeit durch Drücken irgendeiner anderenTaste abbrechen.

```
Writing Memory,
Completed!
```

Hinweis:

**STORE überschreibt die Einstellungen für den gewählten SOUND.
Falls eine externe Zone gewählt ist, können Sie nichts speichern.**

9.2 Speichern der Einstellungen als SETUP

Zum Speichern eines einzelnen SOUNDS drücken Sie die Taste STORE. Das Display zeigt folgendes an:

```
<SETUP  SOUND>
<POWERON
```

Wählen Sie SETUP mit der MENU ▲ Taste aus.

Falls Sie sich im SETUP Modus befinden, zeigt Ihnen das Display die SETUP Nummer an.

```
Store to 1-1-A
= GrandPno+Str1
```

Benutzen Sie die SOUND SELECT Tasten zur Auswahl einer anderen SETUP Nummer, falls gewünscht. Zum Beispiel: zur Auswahl des SETUP 2-3-A, drücken Sie 2 in der oberen Reihe und 3 in der mittleren und A in der unteren Reihe. Nun drücken Sie die Taste STORE erneut.

```
Set Name
= GrandPno+Str1
```

Nun können Sie einen Namen vergeben, bzw. Den vorhandenen Namen ändern. Benutzen Sie dazu die MENU und VALUE Tasten. Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie die Taste STORE erneut.

```
Are You sure?
Press VALUE UP
```

Nun müssen Sie mit der Taste VALUE ▲ bestätigen und das SETUP ist gespeichert. Sie können den STORE Vorgang jederzeit durch Drücken irgendeiner anderenTaste abbrechen.

```
Writing Memory,
Completed!
```

Hinweis:

Speichern überschreibt das gewählte SETUP.

9.3 Speichern der POWER ON Einstellungen

Zum Speichern eines einzelnen SOUNDS drücken Sie die Taste STORE. Das Display zeigt folgendes an:

```
<SETUP  SOUND>  
<POWERON
```

Drücken Sie die VALUE ▼ Taste. Das Display zeigt folgendes an:

```
POWERON Sure?  
Press VALUE UP
```

Jetzt drücken Sie die Taste VALUE ▲ zum Bestätigen. Sie können den STORE Vorgang jederzeit durch Drücken irgendeiner anderenTaste abbrechen.

```
Writing Memory,  
Completed!
```

10. SYSTEM Taste



Im SYSTEM Modus lassen sich verschiedene globale Parameter des MP6 einstellen.

Drücken Sie die Taste SYSTEM, um in den SYSTEM Modus zu gelangen.

10.1 System Menu

Benutzen Sie die MENU Tasten, um die folgenden Menüpunkte zu wählen.

System Parameter

- System Channel
- Touch
- System Tuning
- Volume Slider Action
- Reverb Offset
- EQ Offset
- Local Control On/Off
- Program Change Mode
- MIDI Receive Mode
- MIDI Receive Channel
- MIDI Transmit SETUP Mode
- MIDI Transmit Program Change
- MIDI Transmit Bank
- MIDI Transmit Volume
- MIDI Transmit Control Change
- MIDI Transmit Recorder
- MMC On/Off
- MMC Assign
- MMC Device ID
- LCD Contrast
- LED Brightness
- Out Mode
- Foot Switch Mode
- Wheel Mode

System Reset

- Reset One Sound/Setup
- Reset All

Stellen Sie sicher, dass die Taste SYSTEM leuchtet und nutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten Funktion.

Benutzen Sie die VALUE Tasten, um den Wert des Parameters zu ändern. Der Wertebereich kann abhängig vom Parameter variieren.

10.2 System Parameters

Die System Menu Parameter sind global und werden automatisch gespeichert, wenn das SYSTEM Menu verlassen wird.

10.2.1 System Channel (System Sende - und Empfangskanal)

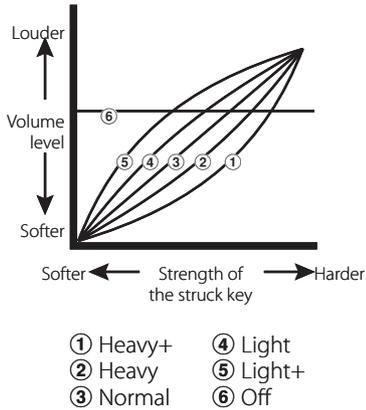
```
SYSTEM
System Ch = 1
```

Dieser Kanal wird für die Übertragung der Systemdaten wie DUMPs etc. genutzt.

10.2.2 Touch (Anschlagsdynamikkurve)

```
SYSTEM
Touch = Normal
```

Stellen Sie hier eine Anschlagsdynamikkurve ein, die Ihrem Spielgefühl am Besten entgegen kommt.



Heavy+	Dies ist die härteste Kurve. Sie verlangt große Kraftanstrengung. (siehe 1)
Heavy	Auch hier ist schon mehr Kraftaufwand als normal nötig. (siehe 2)
Normal	Diese Kurve entspricht der eines akustischen Pianos. Sie ist auch die Standard Einstellung. (siehe 3)
Light	Die Kurve für die Keyboarder. Mit weniger Kraftaufwand erreichen Sie die maximale Lautstärke. (siehe 4)
Light+	Minimaler Kraftaufwand für Spieler, die schlecht gefrühstückt haben. (siehe 5)
Off	Die Dynamik ist abgeschaltet. Sie erhalten eine immer gleiche Lautstärke, unabhängig von der Anschlagsstärke. (siehe 6)
User1,2	Sie können eine eigene, Ihrem Spiel angepaßte Kurve, erstellen. Zwei dieser Kurven können gespeichert werden.

User Touch

Die Anschlagsdynamikkurve ist die Hauptkomponente zwischen Tastatur und Sound. Mit dieser User Touch Curve Funktion können Sie das MP6 Ihren Spielgewohnheiten anpassen.

Nachdem Sie die Funktion "Touch" mit den MENU Tasten ausgewählt haben wählen Sie mit den VALUE Tasten User 1 oder User 2. Jetzt ist die gewählte Kurve aktiv.

```
Press REC
Touch = User 1
```

Zur Erstellung Ihrer persönlichen Anschlagsdynamikkurve drücken Sie die Taste REC.

```
Start playing
Soft → Loud
```

Beginnen Sie nun einfach mit ihrer normalen Fingerkraft zu spielen und spielen Sie sowohl leise als auch laute Passagen, damit das MP6 ihre Spielweise kennenlernt. Stellen Sie sicher, dass Sie wirklich in einer realistischen Art und Weise spielen und konzentrieren Sie sich auf Ihre Finger und nicht auf den Sound. Manchmal erhalten Sie bessere Resultate, wenn Sie vorher die Lautstärke auf 0 stellen.

```
Press REC
when finished
```

Drücken Sie die Taste REC erneut, wenn Sie mit dem Spiel fertig sind.

```
Analysis
Completed!!
```

Das MP6 analysiert Ihr Spiel und erzeugt die passende Anschlagsdynamikkurve. Die neue Kurve ist automatisch gespeichert und wird benutzt solange Sie nicht eine andere Kurve einstellen oder eine neue Analyse machen.

10.2.3 System Tuning (Grundstimmung)

```
SYSTEM
SysTune = 440.0
```

Hier stellen Sie die Grundstimmung des MP6 ein. Für den Kammerton A stehen Werte von 427.0 bis 453.0 (Hz) zur Verfügung.

10.2.4 Volume Slider Action (Volume Action für Fader)

```
SYSTEM
VolAction=Catch
```

Hier können Sie einstellen, wie die Fader reagieren sollen, wenn Sie die Lautstärke ändern.

Normal	Der Fader nimmt den Wert der aktuellen Position sofort und ändert entsprechend die Lautstärke.
Catch	Die Lautstärke ändert sich erst dann, wenn Sie den fader auf den im SETUP abgespeicherten Wert bewegen. Diese Einstellung ist für Live besonders interessant, da sie unerwünschte Lautstärkesprünge verhindert.

10.2.5 Reverb Offset (Hall global einstellen)

```
SYSTEM
Rev.Offset =100%
```

Dieser Parameter stellt global die Hallintensität ein. Damit können alle SETUPS oder SOUNDS auf einmal geändert werden. 100% entspricht dabei den bereits programmierten Einstellungen. D.h. es kann nur verringert werden.

10.2.6 EQ Offset On/Off (EQ global On/Off)

```
SYSTEM
EQ Offset = On
```

Dieser Parameter schaltet den globalen EQ an oder aus.

On	Der globale EQ beeinflusst die EQ Einstellungen der SETUPS und SOUNDS
Off	Der globale EQ ist ausgeschaltet

10.2.7 EQ Offset (EQ global einstellen)

```
SYSTEM
EQ High = 0
```

```
SYSTEM
EQ Mid = 0
```

```
SYSTEM
EQ Low = 0
```

Wenn der EQ Offset angeschaltet ist, können Sie hier die Werte für den globalen EQ einstellen. Der Regelbereich geht von -9 bis +9 (dB).

Benutzen Sie die Tasten MENU und VALUE, um den EQ einzustellen. Die Werte werden den bereits gespeicherten Werten zugezählt oder abgezogen.

Falls die Summe die Grenze von +-9dB übersteigt wird auf +-9dB begrenzt. Wenn EQ Offset On/Off auf Off gesetzt ist, wird diese Seite nicht angezeigt.

10.2.8 Local Control (Local Funktion)

```
SYSTEM  
Local = On
```

On	Tastatur und Klangerzeugung sind direkt verbunden. Stellen Sie "ON" für normalen Betrieb ein.
Off	Die Tastatur und die Klangerzeugung sind getrennt. Diese Funktion kann genutzt werden, um bei Sequenzerbetrieb eventuelle "Doppelte Noten" und MIDI-Schleifen zu verhindern.

10.2.9 Program Change Mode (Programmwechselmodus)

```
SYSTEM  
Prp Mode =Panel
```

Dieser Parameter stellt ein, in welchem Nummernformat die internen Sounds angesteuert werden sollen, wenn ein MIDI Programmwechselbefehl empfangen wird.

Panel	Die Programmnummern sind in gleicher Reihenfolge wie die internen Sounds sortiert.
GM	Programmnummern werden gemäß GM Spezifikation den passenden Sounds zugeordnet. Benutzen Sie diese Einstellung zur Verwendung mit GM kompatiblen Songs.

10.2.10 MIDI Receive Mode (MIDI Empfangsmodus)

```
SYSTEM  
Rcv Mode =Panel
```

Hier wird der MIDI Empfangsmodus eingestellt.

Panel	Nur MIDI Informationen auf dem Systemkanal werden empfangen. Alle Einstellungen des MP6 sind verfügbar.
Multi	Das MP6 kann nun auf allen 16 MIDI Kanälen empfangen. Zusätzlich kann ein MIDI Kanal auch einer internen Zone zugeordnet werden. (siehe auch 10.2.11)

10.2.11 MIDI Receive Channel (MIDI Empfangskanal)

```
SYSTEM
Rcv Ch 1 =Zone1
```

Wenn der MIDI Receive Modus (10.2.10) auf 'Multi' eingestellt ist, wird hier der jeweilige MIDI Kanal zum Empfang aktiviert und zugewiesen.

Zone1-4	Sendet MIDI Daten zu der eingestellten Zone.
On	Der Kanal empfängt MIDI Daten.
Off	Der Kanal empfängt keine MIDI Daten.

Hinweis:

* **Dieser Parameter wird nur angezeigt, falls der MIDI Recieve Modus (10.2.10) auf 'Multi' steht.**

* **Mögliche Empfangskanäle sind 1-16.**

10.2.12 MIDI Transmit SETUP Mode (MIDI SETUP senden)

```
SYSTEM
Trs. Setup =Off
```

Stellen Sie hier ein, ob MIDI Informationen gesendet werden sollen, wenn ein SETUP aufgerufen wird.

On	MIDI Informationen werden gesendet.
Off	MIDI Informationen werden nicht gesendet.

10.2.13 MIDI Transmit Program Change (MIDI Programmwechsel senden)

```
SYSTEM
Set Program =On
```

Wenn der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht, kann dieser Parameter entscheiden, ob Programmwechselinformationen beim Aufruf eines SETUPS gesendet werden oder nicht.

On	MIDI Program Change Informationen werden gesendet.
Off	MIDI Program Change Informationen werden nicht gesendet.

Hinweis:

* **Dieser Parameter wird nur angezeigt, falls der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht.**

10.2.14 MIDI Transmit Bank (MIDI Bank senden)

```
SYSTEM
Set Bank =On
```

Wenn der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht, kann dieser Parameter entscheiden, ob Bankwechselbefehle gesendet werden oder nicht.

On	MIDI Bank Informationen werden gesendet.
Off	MIDI Bank Informationen werden nicht gesendet.

Hinweis:

* **Dieser Parameter wird nur angezeigt, falls der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht.**

10.2.15 MIDI Transmit Volume (MIDI Lautstärke senden)

```
SYSTEM
Set Volume =On
```

Wenn der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht, kann dieser Parameter entscheiden, ob Lautstärkebefehle gesendet werden oder nicht.

On	MIDI Lautstärke Informationen werden gesendet.
Off	MIDI Lautstärke Informationen werden nicht gesendet.

Hinweis:

***Dieser Parameter wird nur angezeigt, falls der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht.**

10.2.16 MIDI Transmit Control Change (MIDI Controller senden)

```
SYSTEM
Set Control =On
```

Wenn der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht, kann dieser Parameter entscheiden, ob Controllerbefehle gesendet werden oder nicht.

On	MIDI Controller Informationen werden gesendet.
Off	MIDI Controller Informationen werden nicht gesendet.

Hinweis:

***Dieser Parameter wird nur angezeigt, falls der MIDI Transmit SETUP Modus (10.2.12) auf 'On' steht.**

10.2.17 MIDI Transmit Recorder (MIDI Rekorder senden)

```
SYSTEM
Trs. Recorder=On
```

Hiermit können Sie bestimmen, ob die MIDI Daten des internen Rekorders über MIDI OUT ausgegeben werden sollen oder nicht.

On	MIDI Informationen werden gesendet.
Off	MIDI Informationen werden nicht gesendet..

10.2.18 MMC On/Off (MMC An/Aus)

```
SYSTEM
MMCtransport=On
```

Stellen Sie hier ein, ob die Rekordertasten sogenannte MMC (MIDI Machine Control) Befehle senden sollen, wenn sie gedrückt werden.

On	MMC Befehle werden via MIDI gesendet.
Off	MMC Befehle werden nicht gesendet.

10.2.19 MMC Assign (MMC Zuweisung)

```
SYSTEM
PLAY =Play
```

Wenn die MMC Befehle gesendet werden sollen, müssen sie auch vorher angegeben werden, da es verschiedenste Einsatzzwecke gibt.

Taste	MMC Befehl
PLAY/STOP	Play Pause Record Strobe
REC	Record Pause Record Exit
RESET	Stop
FF	Fast Forward Pause
REW	Rewind Pause
LOOP	Deferred Play

Hinweis:

* Dieser Parameter wird nicht angezeigt, wenn der MMC (10.2.18) auf 'Off' steht.

10.2.20 MMC Device ID

```
SYSTEM
MMC Dev. ID = 127
```

Hier wird eine Device ID für die MMC (MIDI Machine Control) vergeben.

10.2.21 LCD Contrast (LCD Kontrast)

```
SYSTEM
LCD Cont. = 10
```

Regelt den Kontrast des LC-Displays von 1 bis 10.

10.2.22 LED Brightness (LED Helligkeit)

```
SYSTEM  
LED Bright.=High
```

Stellen Sie hier die Helligkeit der Taster LEDs ein. Wählen Sie zwischen High und Low.

Die Low Einstellung ist gut geeignet für dunkle Bühnen, während High für helle Umgebungen geeignet ist.

10.2.23 Out Mode

```
SYSTEM  
Out Mode =Stereo
```

Manchmal ist es nützlich 2 Mono Signale anstelle eines Stereo Signals zu haben.

In diesem Fall kann ein Mono Signal für Ihr Monitorsystem benutzt werden, während das andere Mono Signal an den Mixer geht.

Stereo	Das Signal an den Line-Outs ist normal Stereo.
2xMono	Das Signal an den Line-Outs ist Mono an beiden Buchsen.

Hinweis:

*** Um unerwünschte Soundeffekte zu vermeiden, werden einige Stereo Effekte, wie AutoPan, abgeschaltet, wenn 2xMono als Out Modus gewählt ist.**

10.2.24 Foot Switch Mode (Fußtastermodus)

```
SYSTEM  
FootSW =Normal
```

Dieser Parameter stellt den Modus für den Fusstaster ein.

Normal:	Der dem Fusstaster im jeweiligen Setup mit FootSW CC# zugewiesene Controller wird auch verwendet. (siehe Seite 46)
Setup+:	Der Fusstaster wird als Setup Umschalter verwendet. Jedes Betätigen schaltet auf das nächst höhere Setup weiter.

Hinweis:

*** Wenn "Setup+" eingestellt ist, erscheint der Menüpunkt FootSW CC# nicht mehr.**

10.2.25 Wheel Mode

```
SYSTEM  
WheelMode=Normal
```

Hiermit können Sie zwischen dem Modulationsrad die Funktion als Eingaberad zuweisen.

Normal:	Das Modulationsrad arbeitet als Modulations Controller oder mit dem im SETUP eingegeben Controller.(Standard).
Edit:	Das Rad dient nun zur Werteeingabe während des Editierens. Der Wert ändert sich erst, wenn das Rad die Werteposition des vorher eingestellten Werte erreicht hat. Es kann zum editieren der folgenden Parameter verwendet. <ul style="list-style-type: none">* Setup Parameter im MENU ausser Zonen Modus und Sound* Namensgebung beim Speichern* SW Tastenzuweisung, EFX/REVERB Typ* Tempo des Metronomes

Hinweis:

*** Wenn der Wheel Modus auf "Edit" steht, ist die normale Funktion des Rades abgeschaltet. Die Wheel Parameter erhalten dann als Hinweis ein Sternchen.**

```
! Concert Grand  
Modulation =*On
```

```
COMMON  
M.WheelCC# =*Mod
```

10.3 System Reset

10.3.1 Reset One SOUND/SETUP (Reset einzelner SOUND/SETUP)

```
Reset 6-4-A  
Press VALUE UP
```

Diese Funktion setzt eine einzelne SOUND oder SETUP wieder auf die werkseitig vorprogrammierte Einstellung.

Drücken Sie die Taste SYSTEM. Benutzen Sie die Tasten MENU ▼ und wählen Sie "Reset X-X-X" (X-X-X steht für die SOUND oder SETUP Nummer). Jetzt benutzen Sie die SOUND SELECT Tasten, um das zu SOUND oder SETUP auszuwählen, welches wieder auf Werkseinstellung gesetzt werden soll.

```
Reset 6-4-A  
Sure?
```

Drücken Sie die Taste VALUE ▲. Das Display wechselt.

Zum Abbruch dieses Vorgangs drücken Sie die Taste VALUE ▼. Andernfalls bestätigen Sie mit der Taste VALUE ▲.

```
Reset 6-4-A  
Completed!!
```

Im Display erscheint "Completed!!" als Bestätigung.

Hinweis:

* Das gewählte SOUND/SETUP wird mit den Werksdaten überschrieben.

10.3.2 Reset All (Komplett Reset)

```
Reset All  
Press VALUE UP
```

Diese Funktion führt einen globalen RESET aller 256SOUNDS, 256 SETUPS und SYSTEM Einstellungen durch. Das Instrument befindet sich danach wieder im Auslieferungszustand.

Drücken Sie die Taste SYSTEM. Wählen Sie "Reset All" mit den MENU Tasten.

```
Reset All  
Sure?
```

Drücken Sie die Taste VALUE ▲. Das Display wechselt.

Zum Abbruch dieses Vorgangs drücken Sie die Taste VALUE ▼. Andernfalls bestätigen Sie mit der Taste VALUE ▲.

```
Reset All  
Completed!!
```

Im Display erscheint "Completed!!" als Bestätigung.

Hinweis:

* Alle Daten des MP6 werden mit den Werkeinstellungen überschrieben.

11. USB Taste

Die Taste USB ruft ein Menü auf, das Funktionen wie Laden und Sichern von Sounds, Setups und Systemeinstellungen sowie das Laden und Sichern von Songs aus dem internen MIDI Rekorder auf ein USB Speichermedium beinhaltet. Außerdem können Sie hier Dateien umbenennen oder löschen und das USB Speichermedium formatieren.

Load	Lädt Daten vom USB Speicher in das MP6.
Save	Sichert Daten auf den USB Speicher.
Rename	Bennent Dateien auf dem USB Speicher um.
Delete	Löscht Daten auf dem USB Speicher.
Format	Formatiert den USB Speicher und löscht damit alle gespeicherten Daten.

■ Auswahl des USB Menüs

Schließen Sie zuerst einen USB Speicher an den USB to Device Anschluss an.



Drücken Sie die Taste USB.

Das USB Menü wird angezeigt.

```
1. Load
Press VALUE UP
```

Wählen Sie mit den Tasten MENU ▲ oder MENU ▼ die gewünschte Funktion und drücken Sie die Taste VALUE ▲ zur Auswahl.

Dateiauswahl Beispiele:

[Parent Dir]	Zurück zum übergeordneten Ordner
<Classical >	Ordner
Audio_001.MP3	Datei (MP3 Format)
Audio_002.WAV	Datei (WAV Format)

11.1 Load (Laden)

11.1.1 Auswahl von Laden/Load

```
1. Load
Press VALUE UP
```

Folgen Sie den Anweisungen oben, um die Funktion Load im USB Menü auszuwählen.

```
<SETUP  SOUND>
<SYSTEM  SMF >
```

Das USB Load Menü wird angezeigt. Benutzen Sie die Tasten MENU oder VALUE zur Auswahl der gewünschten USB Load Funktion.

SETUP	Lädt SETUP Daten vom USB Speicher.
SOUND	Lädt SOUND Daten vom USB Speicher.
SYSTEM	Lädt SYSTEM Daten vom USB Speicher.
SMF	Lädt SMF MIDI Song Daten vom USB Speicher.

Hinweis:

* Das Laden von **SETUP, SOUND, oder SYSTEM** Daten überschreibt die internen Daten des MP6.

11.1.2a Laden von SETUP Daten

Nachdem Sie die Funktion Load SETUP ausgewählt haben:

```
<All
<Current
```

Das USB Load SETUP Menü wird angezeigt.
Wählen Sie mit den Tasten MENU die gewünschte Funktion aus.

All	Lädt eine Datei, die alle 256 SETUPS beinhaltet vom USB Speicher.
Current	Lädt eine Datei, die ein einzelnes SETUP beinhaltet, auf den aktuell eingestellten SETUP Speicher.

```
>ALSetup001
ALSetup002
```

Der Datei Laden Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
ALSetup001
Sure?
```

Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
Bestätigen Sie durch Drücken der Taste VALUE ▲.

11.1.2b Laden von SOUND Daten

Diese Funktion lädt eine Datei, die alle Einstellungen aller 256 Sounds beinhaltet.

Nachdem Sie die Funktion Load SOUND ausgewählt haben:

```
>ALSound001
ALSound002
```

Der Datei Laden Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
ALSound001
Sure?
```

Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
Bestätigen Sie durch Drücken der Taste VALUE ▲.

11.1.2c Laden von SYSTEM Daten

Nachdem Sie die Funktion Load SYSTEM ausgewählt haben:

```
<Allbackup
<SystemSettings
```

Das USB Load SYSTEM Menü wird angezeigt.
Wählen Sie mit den Tasten MENU die gewünschte Funktion aus.

Allbackup	Lädt eine Datei, die alle SETUP, SOUND und SYSTEM Daten beinhaltet vom USB Speicher.
SystemSettings	Lädt eine Datei, die System Einstellungen beinhaltet vom USB Speicher.

```
>ALBckup001
ALBckup002
```

Der Datei Laden Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
ALBckup001
Sure?
```

Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
Bestätigen Sie durch Drücken der Taste VALUE ▲.

11.1.2d Laden von SMF MIDI Song Dateien

Hiermit laden Sie SMF MIDI Songs vom USB Speicher in den internen Rekorder Speicher des MP6.

Nachdem Sie die Funktion Load SMF ausgewählt haben:

```
>Song001  
Song002
```

Der Datei Laden Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
LoadTo →[STORE]  
=SONG05
```

Benutzen Sie die VALUE Tasten zur Auswahl eines Songspeichers, in den der Song geladen werden soll und bestätigen Sie dies mit der Taste STORE.

Wenn Sie eine SMF Datei mit mehreren Kanälen/Spuren laden, wird der folgende Bildschirm angezeigt:

```
Key Ch →[STORE]  
= 01
```

Wählen Sie mit den Tasten VALUE ▲ oder VALUE ▼ die Spur/Kanal, welche die Tastatur Informationen enthält und bestätigen Sie dies mit der Taste STORE.

```
Drum Ch→[STORE]  
= Off
```

Wählen Sie mit den Tasten VALUE ▲ oder VALUE ▼ die Spur/Kanal, welcher eventuelle Schlagzeugdaten beinhaltet und bestätigen Sie dies mit der Taste STORE.

```
Song001  
Sure?
```

Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
Bestätigen Sie durch Drücken der Taste VALUE ▲.

11.2 Save (Sichern)

11.2.1 Auswahl von Sichern

```
2. Save  
Press VALUE UP
```

Folgen Sie den Anweisungen oben, um die Funktion Save im USB Menü auszuwählen.

```
<SETUP   SOUND>  
<SYSTEM  SMF  >
```

Das USB Save Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die Tasten MENU oder VALUE zur Auswahl der gewünschten USB Save Funktion.

SETUP	Sichert SETUP Daten auf den USB Speicher.
SOUND	Sichert SOUND Daten auf den USB Speicher.
SYSTEM	Sichert SYSTEM Daten auf den USB Speicher.
SMF	Sichert SMF Song Daten auf den USB Speicher.

Hinweis:

* **Das Sichern von SETUP, SOUND oder SYSTEM Daten auf einen USB Speicher kann bereits vorhandene Daten überschreiben, falls sich die Namen identisch sind.**

11.2.2a Sichern von SETUP Daten

Nachdem Sie die Funktion Save SETUP ausgewählt haben:

```
<All
<Current
```

Das USB Save SETUP Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten USB Save SETUP Funktion.

All	Sichert alle 256 SETUPS in eine Datei auf den USB Speicher.
Current	Sichert das aktuell gewählte SETUP auf den USB Speicher.

```
Name →[STORE]
=ALSetup003
```

Der Datei Sichern Bildschirm wird angezeigt.
Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Sichern.

11.2.2b Sichern von SOUND Daten

Diese Funktion sichert die Einstellungen aller 256 SOUNDS in eine Datei auf einen USB Speicher.

Nachdem Sie die Funktion Save SOUND ausgewählt haben:

```
Name →[STORE]
=ALSound002
```

Das USB Save SOUND Menü wird angezeigt.
Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Sichern.

11.2.2c Sichern von SYSTEM Daten

Diese Funktion sichert die SYSTEM Einstellungen in eine Datei auf einen USB Speicher.

Nachdem Sie die Funktion Save SYSTEM ausgewählt haben:

```
<AllBackup
<SystemSettings
```

Das USB Save SYSTEM Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten USB Save SYSTEM Funktion.

AllBackup	Sichert SETUP, SOUND und SYSTEM Daten in eine Datei auf den USB Speicher. (Komplett-Backup)
SystemSettings	Sichert nur die Systemeinstellungen auf den USB Speicher.

```
Name →[STORE]
=ALBckup003
```

Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Sichern.

11.2.2d Sichern von SMF Daten

Diese Funktion sichert Songs aus dem internen Rekorder im Standard MIDI File Format SMF auf einen USB Speicher.

Nachdem Sie die Funktion Save SMF ausgewählt haben:

```
> 1:INT SONG 1
Press VALUE UP
```

Das USB Save SMF Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl des zu speichernden internen Songs und bestätigen Sie dies mit der Taste VALUE ▲.

```
Name →[STORE]
=Song004
```

Der Datei Sichern Bildschirm wird angezeigt.
Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Sichern.

■ Überschreiben einer Datei

Falls der Dateiname bereits existiert.

```
Song_003
OverWrite?
```

Es erscheint der Abfragebildschirm.
Drücken Sie zur Bestätigung die Taste VALUE ▲ wird die Datei überschrieben.
Falls Sie den Vorgang hier abbrechen wollen, drücken Sie die Taste VALUE ▼.

11.3 Rename (Umbenennen einer Datei)

11.3.1 Auswahl der Funktion Umbenennen (Rename)

```
3. Rename
Press VALUE UP
```

Folgen Sie den Anweisungen oben, um die Funktion Rename im USB Menü auszuwählen.

```
<SETUP SOUND>
<SYSTEM SONG>
```

Das USB Rename Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die Tasten MENU oder VALUE zur Auswahl der gewünschten USB Save Funktion.

SETUP	Umbenennen von SETUP Daten auf den USB Speicher.
SOUND	Umbenennen von SOUND Daten auf den USB Speicher.
SYSTEM	Umbenennen von SYSTEM Daten auf den USB Speicher.
SONG	Umbenennen von SMF, MP3 oder WAV Song Daten auf den USB Speicher.

11.3.2a Umbenennen einer SETUP Datei

Nachdem Sie die Funktion *Rename SETUP* ausgewählt haben:

```
<All
<Current
```

Das USB Rename SETUP Menü wird angezeigt. Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten USB Rename SETUP Funktion.

All	Benennt eine Datei um, die alle 256 SETUPS beinhaltet.
Current	Benennt eine Datei um, die ein einzelnes SETUP beinhaltet.

```
>ALSetup001
ALSetup002
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt. Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
Rename +[STORE]
=ALSetup001
```

Der Datei Umbenennen Bildschirm erscheint. Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Umbenennen.

11.3.2b Umbenennen einer SOUND Datei

Diese Funktion benennt eine Datei auf dem USB Speicher um, die Einstellungen aller 256 SOUNDSs beinhaltet.

Nachdem Sie die Funktion *Rename SOUND* ausgewählt haben:

```
>ALSound001
ALSound002
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt. Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
Rename +[STORE]
=ALSound001
```

Der Datei Umbenennen Bildschirm erscheint. Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Umbenennen.

11.3.2c Umbenennen einer SYSTEM Datei

Nachdem Sie die Funktion *Rename SYSTEM* ausgewählt haben:

```
<Allbackup
<SystemSettings
```

Das USB Rename SYSTEM Menü wird angezeigt. Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten USB Rename SYSTEM Funktion.

Allbackup	Benennt eine Datei um, die SETUP, SOUND und SYSTEM Daten enthält. (Komplett-Backup)
SystemSettings	Benennt eine Datei um, die nur die Systemeinstellungen enthält.

```
>ALBckup002
ALBckup003
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
Rename →[STORE]
=ALBckup002
```

Der Datei Umbenennen Bildschirm erscheint.
Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Umbenennen.

11.3.2d Umbenennen einer SONG Datei

Diese Funktion erlaubt das Umbenennen einer Song Datei auf dem USB Speicher.

Nachdem Sie die Funktion Rename SONG ausgewählt haben:

```
>Song002
Song003
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
Rename →[STORE]
=Song003
```

Der Datei Umbenennen Bildschirm erscheint.
Mit den Tasten MENU ▲ und MENU ▼ bewegen Sie den Cursor und mit VALUE ▲ und VALUE ▼ wird das Zeichen geändert.

Drücken Sie nun die Taste STORE zum Umbenennen.

■ Überschreiben einer Datei

Falls eine Dateiname bereits existiert.

```
Song_003
OverWrite?
```

Der Datei Überschreiben Bildschirm wird angezeigt.
Drücken Sie die Taste VALUE ▲ zur Bestätigung des Überschreibens oder VALUE ▼, um den Vorgang abubrechen.

11.4 Delete (Löschen)

11.4.1 Selecting Delete

```
4. Delete
Press VALUE UP
```

Folgen Sie den Anweisungen oben, um die Funktion Delete im USB Menü auszuwählen.

```
<SETUP SOUND>
<SYSTEM SONG>
```

Das USB Delete Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die Tasten MENU oder VALUE zur Auswahl der gewünschten USB Delete Funktion.

Hinweis:

*** Das Löschen von SETUP, SOUND oder SYSTEM Dateien auf dem USB Speicher löscht diese permanent vom USB Speicher.**

11.4.2a Löschen von SETUP Dateien

Nachdem Sie die Funktion Delete SETUP ausgewählt haben:

```
<All
<Current
```

Das USB Delete SETUP Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten USB Delete SETUP Funktion.

All	Löscht eine Datei, die alle 256 SETUPS beinhaltet.
Current	Löscht eine Datei, die ein einzelnes SETUP beinhaltet.

```
>ALSetup001
ALSetup002
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
ALSetup001
Sure?
```

Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt.
Bestätigen Sie das Löschen mit der Taste VALUE ▲.

11.4.2b Löschen von SOUND Dateien

Diese Funktion löscht eine Datei auf dem USB Speicher, die Einstellungen aller 256 Sounds enthält.

Nachdem Sie die Funktion Delete SOUND ausgewählt haben:

```
>ALSound001
ALSound002
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
ALSound001
Sure?
```

Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt.
Bestätigen Sie das Löschen mit der Taste VALUE ▲.

11.4.2c Löschen von SYSTEM Dateien

Nachdem Sie die Funktion Delete SYSTEM ausgewählt haben:

```
<AllBackup
<SystemSettings
```

Das USB Delete SYSTEM Menü wird angezeigt.
Benutzen Sie die MENU Tasten zur Auswahl der gewünschten USB Delete SYSTEM Funktion.

AllBackup	Löscht eine Datei, die SETUP, SOUND und SYSTEM Einstellungen beinhaltet.
SystemSettings	Löscht eine Datei, die SYSTEM Einstellungen beinhaltet.

```
>ALBckup001
ALBckup002
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
ALBckup001
Sure?
```

Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt.
Bestätigen Sie das Löschen mit der Taste VALUE ▲.

11.4.2d Löschen von SONG Dateien

Diese Funktion löscht vorhandene SONG Dateien vom USB Speicher.

Nachdem Sie die Funktion Delete SONG ausgewählt haben:

```
>Song002  
Song003
```

Der Datei Auswahl Bildschirm wird angezeigt.
Benutzen Sie die VALUE Tasten zum Bewegen innerhalb der Liste und drücken Sie dann die Taste MENU ▲ zur Auswahl der Datei.

```
Song002  
Sure?
```

Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt.
Bestätigen Sie das Löschen mit der Taste VALUE ▲.

11.5 Format (Formatieren)

Hinweis: Diese Funktion löscht alle Daten auf dem USB Speicher!

11.5.1 Auswahl der Format Funktion

```
5. Format  
Press VALUE UP
```

Folgen Sie den Anweisungen oben zur Auswahl der FORMAT Funktion im USB Menü.

11.5.2 Starten der Formatierung

```
5. Format  
Sure?
```

Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt.
Bestätigen Sie das Formatieren mit der Taste VALUE ▲.

12. Referenzen/Informationen

12.1 MIDI IN

Wenn der MIDI Receive Mode SYSTEM Parameter auf 'Panel' eingestellt ist, empfängt das MP6 MIDI Informationen nur auf dem System Kanal. (siehe Seite 56)

Zum Ändern der internen Sounds via MIDI, benutzen Sie bitte die Soundnummernliste auf der nächsten Seite.

Hinweis:

*** Wenn das MP6 auf dem Systemkanal (siehe Seite 56) Programmnummern von 1 bis 128 und Bank Select Befehle mit LSB 2 bis 3 empfängt, werden die Setups angesprochen. (Siehe auch nachfolgende Tabelle.) So aufgerufene Setups können dann direkt auf der Tastatur gespielt werden.**

Wenn der MIDI Receive Mode SYSTEM Parameter auf 'Multi' eingestellt ist, kann das MP6 als 16 Kanal Soundmodul verwendet werden, dass auf 16 MIDI Kanälen bis zu 16 verschiedene Instrumente spielen kann.

12.2 SETUP Programm Nummern Liste

ObereReihe	MittlereReihe	UntereReihe	Programmnummer: BankSelect MSB-LSB
1	1	A	001:000-002
1	1	B	002:000-002
1	1	C	003:000-002
1	1	D	004:000-002
1	2	A~D	005:000-002 ~ 008:000-002
1	3	A~D	009:000-002 ~ 012:000-002
1	4	A~D	013:000-002 ~ 016:000-002
1	5	A~D	017:000-002 ~ 020:000-002
1	6	A~D	021:000-002 ~ 024:000-002
1	7	A~D	025:000-002 ~ 028:000-002
1	8	A~D	029:000-002 ~ 032:000-002
2	1~8	A~D	033:000-002 ~ 064:000-002
3	1~8	A~D	065:000-002 ~ 096:000-002
4	1~8	A~D	097:000-002 ~ 128:000-002
5	1~8	A~D	001:000-003 ~ 032:000-003
6	1~8	A~D	033:000-003 ~ 064:000-003
7	1~8	A~D	065:000-003 ~ 096:000-003
8	1~8	A~D	097:000-003 ~ 128:000-003

12.3 SOUND Programm Nummern Liste

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Prog#	Bank MSB	Bank LSB	Prog#	Bank MSB	Bank LSB
Piano								
1	A	Concert Grand	1	0	0	1	121	0
	B	Studio Grand	2	0	0	1	121	1
	C	Mellow Grand	3	0	0	1	121	2
	D	Jazz Grand	4	0	0	1	95	8
2	A	Concert Grand 2	5	0	0	1	95	16
	B	Studio Grand 2	6	0	0	1	95	17
	C	Mellow Grand 2	7	0	0	1	95	18
	D	Jazz Grand 2	8	0	0	1	95	19
3	A	Pop Piano	9	0	0	2	95	10
	B	BrightPopPiano	10	0	0	2	95	13
	C	Pop Piano 2	11	0	0	2	95	11
	D	Pop Piano 3	12	0	0	2	95	12
4	A	Mono Piano	13	0	0	2	121	0
	B	Mono Piano 2	14	0	0	1	95	3
	C	Mono Piano 3	15	0	0	1	95	21
	D	Mono Piano 4	16	0	0	1	95	24
5	A	Piano Vari.	17	0	0	2	121	1
	B	Piano Vari. 2	18	0	0	4	121	0
	C	Piano Vari. 3	19	0	0	2	95	6
	D	Piano Vari. 4	20	0	0	2	95	7
6	A	Piano Oct.	21	0	0	1	95	1
	B	Piano Oct. 2	22	0	0	1	95	2
	C	Piano & EP	23	0	0	2	95	1
	D	Piano & EP 2	24	0	0	2	95	2
7	A	New Age Piano	25	0	0	1	95	9
	B	New Age Piano2	26	0	0	1	95	10
	C	New Age Piano3	27	0	0	1	95	11
	D	New Age Piano4	28	0	0	1	95	15
8	A	Harpsichord	29	0	0	7	121	3
	B	Harpsichord2	30	0	0	7	121	0
	C	Harpsi. Octave	31	0	0	7	121	1
	D	Harpsi & Clavi	32	0	0	7	95	5
E.Piano								
1	A	Classic EP	33	0	0	5	121	0
	B	Classic EP 2	34	0	0	5	95	3
	C	Classic EP 3	35	0	0	5	95	5
	D	Classic EP 4	36	0	0	5	121	1
2	A	Modern EP	37	0	0	6	121	0
	B	Modern EP 2	38	0	0	6	121	1
	C	Modern EP 3	39	0	0	6	121	2
	D	Modern EP 4	40	0	0	6	95	5
3	A	60's EP	41	0	0	5	121	3
	B	60's EP 2	42	0	0	5	95	4
	C	Electric Grand	43	0	0	3	121	0
	D	Electric GP 2	44	0	0	3	121	1
4	A	Dolce EP	45	0	0	5	95	2
	B	Legend EP	46	0	0	6	121	3
	C	Phase EP	47	0	0	6	121	4
	D	Classic EP 5	48	0	0	5	121	2

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Prog#	Bank MSB	Bank LSB	Prog#	Bank MSB	Bank LSB
5	A	Crystal EP	49	0	0	6	95	1
	B	New Age EP	50	0	0	6	95	2
	C	New Age EP2	51	0	0	6	95	3
	D	New Age EP3	52	0	0	6	95	4
6	A	Clavinet	53	0	0	8	121	0
	B	Synth Clavinet	54	0	0	8	121	1
	C	Clavi & Marim	55	0	0	8	95	1
	D	Clavi Phaser	56	0	0	8	95	2
7	A	Vibraphone	57	0	0	12	121	0
	B	Octave Vibes	58	0	0	12	95	2
	C	Celesta	59	0	0	9	121	0
	D	Bells	60	0	0	15	95	3
8	A	Marimba	61	0	0	13	121	0
	B	Hard Marimba	62	0	0	13	95	1
	C	Xylophone	63	0	0	14	121	0
	D	Steel Drums	64	0	0	115	121	0
Drawbar								
1	A	Be More	65	0	0	17	95	2
	B	Jazzier	66	0	0	18	95	1
	C	Be 3	67	0	0	17	95	1
	D	Be Nice	68	0	0	17	95	7
2	A	Mellow	69	0	0	17	95	5
	B	Drawbar 2	70	0	0	17	121	3
	C	Odd Man	71	0	0	17	95	6
	D	Hi-Lo	72	0	0	17	95	3
3	A	Soft Solo	73	0	0	17	95	8
	B	Full Organ	74	0	0	18	95	4
	C	Jazz Organ 2	75	0	0	18	95	12
	D	Hollow	76	0	0	18	95	6
4	A	Rock Organ 2	77	0	0	19	121	0
	B	Drawbar 3	78	0	0	17	121	1
	C	Screamin'	79	0	0	17	95	4
	D	Drawbar	80	0	0	17	121	0
5	A	Jazz Organ	81	0	0	18	121	0
	B	Rock Organ	82	0	0	18	95	13
	C	Perc. Organ	83	0	0	18	95	15
	D	Perc. Organ 2	84	0	0	18	121	1
6	A	T.Wheel A-1	85	0	0	18	95	112
	B	T.Wheel A-2	86	0	0	18	95	113
	C	T.Wheel A-3	87	0	0	18	95	114
	D	T.Wheel A-4	88	0	0	18	95	115
7	A	T.Wheel B-1	89	0	0	17	95	112
	B	T.Wheel B-2	90	0	0	17	95	113
	C	T.Wheel B-3	91	0	0	17	95	114
	D	T.Wheel B-4	92	0	0	17	95	115
8	A	T.Wheel C-1	93	0	0	20	95	112
	B	T.Wheel C-2	94	0	0	20	95	113
	C	T.Wheel C-3	95	0	0	20	95	114
	D	T.Wheel C-4	96	0	0	20	95	115

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Prog#	Bank MSB	Bank LSB	Prog#	Bank MSB	Bank LSB
Organ								
1	A	Church Organ	97	0	0	20	121	0
	B	Full Pipes	98	0	0	20	95	9
	C	Full Ensemble	99	0	0	21	95	10
	D	Church Organ 2	100	0	0	20	121	1
2	A	PrincipleChoir	101	0	0	20	95	23
	B	Small Ensemble	102	0	0	20	95	8
	C	Small Ens. 2	103	0	0	20	95	25
	D	Baroque	104	0	0	20	95	19
3	A	Chiffy Tibia	105	0	0	20	95	17
	B	8'&4'Principle	106	0	0	20	95	24
	C	Stopped Pipe	107	0	0	20	95	21
	D	Principle Pipe	108	0	0	20	95	22
4	A	8' Celeste	109	0	0	20	95	5
	B	Diapason	110	0	0	20	95	6
	C	Voice Celeste	111	0	0	20	95	39
	D	Baroque Mix	112	0	0	20	95	7
5	A	Reeds	113	0	0	20	95	10
	B	8' Reed	114	0	0	21	95	1
	C	Reed Pipes	115	0	0	20	95	26
	D	Posaune	116	0	0	20	95	27
6	A	Theater Organ	117	0	0	20	95	2
	B	Theater Organ2	118	0	0	20	95	3
	C	Theater Organ3	119	0	0	20	95	4
	D	Theater Tibia	120	0	0	20	95	36
7	A	Elec. Organ	121	0	0	17	95	9
	B	Elec. Organ 2	122	0	0	17	95	10
	C	60's Organ	123	0	0	17	121	2
	D	Pump Organ	124	0	0	20	95	40
8	A	Fr. Accordion	125	0	0	22	121	0
	B	TangoAccordion	126	0	0	24	121	0
	C	Harmonica	127	0	0	23	121	0
	D	Kenban Harmo.	128	0	0	23	95	4
Strings/Vocal								
1	A	String Pad	1	0	1	49	95	8
	B	Warm Strings	2	0	1	49	95	1
	C	Warm Strings 2	3	0	1	51	121	0
	D	Synth Strings	4	0	1	52	121	0
2	A	Beautiful Str.	5	0	1	45	95	1
	B	String Ens.	6	0	1	49	121	0
	C	String Ens. 2	7	0	1	50	121	0
	D	Full Orchestra	8	0	1	49	95	12
3	A	Small Str. Ens	9	0	1	49	95	13
	B	Quartet	10	0	1	49	95	11
	C	Str. Bass Ens.	11	0	1	44	121	0
	D	Str. Sustain	12	0	1	49	95	10
4	A	Pizzicato	13	0	1	46	121	0
	B	TremoloStrings	14	0	1	45	121	0
	C	Str. Sforzando	15	0	1	49	95	9
	D	Orchestra Hit	16	0	1	56	121	0

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Bank	Bank		Bank	Bank	
			MSB	LSB	Prog#	MSB	LSB	
Prog#			Prog#			Prog#		
5	A	Passionate Vln	17	0	1	41	121	0
	B	Classic Violin	18	0	1	41	95	3
	C	Passionate Vc	19	0	1	43	121	0
	D	Classic Cello	20	0	1	43	95	4
6	A	Choir	21	0	1	53	121	0
	B	Breathy Choir	22	0	1	53	95	1
	C	Pop Aahs	23	0	1	53	121	1
	D	Slow Choir	24	0	1	53	95	2
7	A	Jazz Ensemble	25	0	1	54	95	2
	B	Female Scat	26	0	1	54	95	22
	C	Pop Ensemble	27	0	1	54	121	0
	D	Contemp Ens.	28	0	1	54	95	10
8	A	Itopia	29	0	1	92	121	0
	B	Halo Pad	30	0	1	95	121	0
	C	Halo Pad 2	31	0	1	95	95	1
	D	Synth Vocals	32	0	1	55	121	0
Brass/Wind								
1	A	Exp Brass	33	0	1	62	95	8
	B	Exp Saxes	34	0	1	66	95	11
	C	Tp&Bone&Tenor	35	0	1	58	95	11
	D	Flugel & Tenor	36	0	1	57	95	18
2	A	Brass Section	37	0	1	62	121	0
	B	Synth Brass	38	0	1	63	121	0
	C	Synth Brass 2	39	0	1	64	121	0
	D	Jump Brass	40	0	1	63	121	3
3	A	Exp Trumpet	41	0	1	57	121	0
	B	PlungerTrumpet	42	0	1	57	95	7
	C	Trumpet Shake	43	0	1	57	95	6
	D	Harmon Mute Tp	44	0	1	60	121	0
4	A	Exp Trombone	45	0	1	58	121	0
	B	Lead Trombone	46	0	1	58	95	2
	C	PlungerTrombon	47	0	1	58	95	4
	D	ClosedMuteBone	48	0	1	58	95	9
5	A	Exp Alto	49	0	1	66	121	0
	B	Lead Alto	50	0	1	66	95	2
	C	Soft Alto	51	0	1	66	95	7
	D	Lead Soprano	52	0	1	65	121	0
6	A	Exp Tenor	53	0	1	67	121	0
	B	Ballad Tenor	54	0	1	67	95	6
	C	Growl Tenor	55	0	1	67	95	4
	D	Baritone Sax	56	0	1	68	121	0
7	A	Exp Flute	57	0	1	74	95	12
	B	Ballad Flute	58	0	1	74	121	0
	C	Flute Overblow	59	0	1	74	95	9
	D	Flute Flutter	60	0	1	74	95	10
8	A	Oboe	61	0	1	69	121	0
	B	Bassoon	62	0	1	71	121	0
	C	Jazz Clarinet	63	0	1	72	121	0
	D	Pan Flute	64	0	1	76	121	0

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Prog#	Bank MSB	Bank LSB	Prog#	Bank MSB	Bank LSB
Pad & Synth								
1	A	New Age Pad	65	0	1	89	121	0
	B	New Age Pad 2	66	0	1	89	95	1
	C	New Age Pad 3	67	0	1	89	95	2
	D	New Age Pad 4	68	0	1	89	95	3
2	A	Atmosphere	69	0	1	100	121	0
	B	Brightness	70	0	1	101	121	0
	C	Brightness 2	71	0	1	101	95	1
	D	Goblin	72	0	1	102	121	0
3	A	Classic Synth	73	0	1	82	121	0
	B	Classic Synth 2	74	0	1	82	121	1
	C	Big Saw	75	0	1	82	95	1
	D	Saw Pad	76	0	1	82	95	3
4	A	Pulse Lead	77	0	1	82	95	4
	B	Pulse Lead 2	78	0	1	82	95	5
	C	Square Lead	79	0	1	81	121	0
	D	Lead	80	0	1	82	121	2
5	A	Caliope	81	0	1	83	121	0
	B	Chiff	82	0	1	84	121	0
	C	Ensemble Lead	83	0	1	84	95	1
	D	Blow lead	84	0	1	83	95	2
6	A	Bright WarmPad	85	0	1	90	95	1
	B	Warm Pad	86	0	1	90	121	0
	C	Sine Pad	87	0	1	90	121	1
	D	Bowed Pad	88	0	1	93	121	0
7	A	Brass Pad	89	0	1	62	95	2
	B	Metallic	90	0	1	94	121	0
	C	Multi Sweep	91	0	1	96	121	0
	D	Soundtrack	92	0	1	98	121	0
8	A	Analog Brass	93	0	1	63	121	2
	B	Analog Brass 2	94	0	1	64	121	2
	C	Analog Brass 3	95	0	1	64	95	1
	D	Analog Brass 4	96	0	1	64	95	2
Bass/Guitar								
1	A	Acc. Bass	97	0	1	33	121	0
	B	Acc. Bass&Ride	98	0	1	33	95	1
	C	Electric Bass	99	0	1	34	95	1
	D	Electric Bass2	100	0	1	34	95	4
2	A	Finger Bass	101	0	1	34	121	0
	B	FingerSlapBass	102	0	1	34	121	1
	C	Pick Bass	103	0	1	35	121	0
	D	Fretless Bass	104	0	1	36	121	0
3	A	Synth Bass	105	0	1	39	121	0
	B	Synth Bass 2	106	0	1	40	121	0
	C	Rubber Bass	107	0	1	40	121	2
	D	Warm SynthBass	108	0	1	39	121	1
4	A	Exp. Nylon Gtr	109	0	1	25	121	0
	B	Pick Nylon Gtr	110	0	1	25	95	3
	C	Exp Guitar	111	0	1	26	121	0
	D	Exp Guitar 2	112	0	1	26	95	11

			Program change Mode = Panel			Program change Mode = Multi		
			Prog#	Bank	Bank	Prog#	Bank	Bank
				MSB	LSB		MSB	LSB
5	A	Rhythm Guitar	113	0	1	28	121	0
	B	Overdrive	114	0	1	30	121	0
	C	Distortion	115	0	1	31	121	0
	D	Muted Electric	116	0	1	29	121	0
6	A	Pedal Steel	117	0	1	27	121	1
	B	HawaiianGuitar	118	0	1	27	95	1
	C	Jazz Guitar	119	0	1	27	121	0
	D	Jazz Guitar 2	120	0	1	27	95	2
7	A	Banjo	121	0	1	106	121	0
	B	Mandolin	122	0	1	26	121	2
	C	Sitar	123	0	1	105	121	0
	D	Harp	124	0	1	47	121	0
8	A	Ambience Set	125	0	1	33	120	0
	B	Plutinium Set	126	0	1	1	120	0
	C	Room Set	127	0	1	9	120	0
	D	Analog Set	128	0	1	26	120	0

12.4 Drum Rhythmus Liste

No.	Rhythmus
1	Funk Shuffle 1
2	Funk Shuffle 2
3	Hip Hop 1
4	Hip Hop 2
5	Hip Hop 3
6	Hip Hop 4
7	16 Shuffle 1
8	16 Shuffle 2
9	16 Shuffle 3
10	Funky Beat 1
11	Funky Beat 2
12	Funky Beat 3
13	Funk 1
14	Funk 2
15	Funk 3
16	Jazz Funk
17	16 Beat 1
18	16 Beat 2
19	16 Beat 3
20	16 Beat 4
21	Ride Beat 4
22	Rim Beat
23	Roll Beat
24	Light Ride 1
25	Dixie Rock
26	Surdo Samba
27	Latin Groove
28	Light Samba
29	Songo
30	Samba
31	Merenge
32	Funky Beat 4
33	16 Beat 5
34	Disco 1
35	Disco 2
36	Techno 1
37	Techno 2
38	Techno 3
39	Heavy Techno
40	Ballad 1
41	Ballad 2
42	Ballad 3
43	Ballad 4
44	Ballad 5
45	Light Ride 2
46	Electro Pop 1
47	Electro Pop 2
48	16 Shuffle 4
49	Slow Jam
50	Triplet50sBallad

No.	Rhythmus
51	TripletR&BBallad
52	8 Beat 1
53	8 Beat 2
54	Smooth Beat
55	Pop 1
56	Pop 2
57	Ride Beat 1
58	Ride Beat 2
59	Ride Beat 3
60	Slip Beat
61	Jazz Rock
62	8 Beat 3
63	Rock Beat 1
64	Rock Beat 2
65	Rock Beat 3
66	Rock Beat 4
67	Blues/Rock
68	Heavy Beat
69	Hard Rock
70	Surf Rock
71	R&B
72	Motown 1
73	8th Fast Shuffle
74	Motown 2
75	Country 2 Beat
76	Triplet Rock 1
77	Triplet Rock 2
78	Bembe
79	Rock Shuffle 1
80	Rock Shuffle 2
81	Boogie
82	Triplet 1
83	Triplet 2
84	Reggae
85	Gospel Ballad
86	Waltz
87	H.H. Swing
88	Ride Swing
89	Fast 4 Beat
90	Afro Cuban
91	Jazz Waltz 1
92	Jazz Waltz 2
93	5/4 Swing
94	H.H. Bossa Nova
95	Ride Bossa Nova
96	Beguine
97	Mambo
98	Cha Cha
99	Tango
100	Habanera

12.5 USB MIDI (USB to Host)

Das MP6 bietet eine 'USB to Host' Schnittstelle, die es erlaubt das Instrument als MIDI gerät an einen Computer anzuschließen. In Abhängigkeit von Computertyp und Betriebssystem kann ein zusätzlicher Treiber nötig sein, damit die MIDI Kommunikation funktioniert.

USB MIDI Treiber

Betriebssystem	USB MIDI Treiber Unterstützung
Windows ME Windows XP (kein SP, SP1, SP2, SP3) Windows XP 64-bit Windows Vista (SP1, SP2) Windows Vista 64-bit (SP1, SP2) Windows 7 Windows 7 64-bit	<p>Ein zusätzlicher USB MIDI Treiber ist NICHT nötig. Der Standard (integrierte) Windows USB MIDI Treiber wird automatisch installiert, wenn das Instrument angeschlossen wird.</p> <p>Stellen Sie sicher, dass 'USB Audio Device' (Windows ME/Windows XP) oder 'USB-MIDI' (Windows Vista/Windows 7) erkannt wurde und in Ihrer MIDI Software verwendet wird.</p>
Windows 98 SE Windows 2000 Windows Vista (No SP)	<p>Ein zusätzlicher USB MIDI Treiber ist nötig. Bitte laden Sie den USB MIDI Treiber von der KAWAI Website: http://www.kawai.co.jp/english</p> <p>Stellen Sie sicher, dass 'KAWAI USB MIDI' als Gerät erkannt ist und angezeigt wird.</p>
Windows Vista 64-bit (kein SP)	<p>USB MIDI wird nicht unterstützt. Bitte laden Sie das aktuelle Service Pack 1 oder 2.</p>
Mac OS X	<p>Ein zusätzlicher USB MIDI Treiber ist NICHT nötig. Der Standard (integrierte) MAC OSX USB MIDI Treiber wird automatisch installiert, wenn das Instrument angeschlossen wird.</p>
Mac OS 9	<p>USB MIDI wird nicht unterstützt. Bitte verwenden Sie die normalen MIDI IN/OUT Anschlüsse.</p>

USB MIDI Informationen

- Falls Sie sowohl die MIDI IN/OUT Buchsen als auch den USB MIDI Anschluss angeschlossen haben, sind die MIDI Buchsen deaktiviert.
- Ihr Instrument sollte ausgeschaltet sein, bevor Sie den USB MIDI Anschluss herstellen.
- Wenn das Instrument an einen Computer angeschlossen wird, kann es zu einer kurzen Verzögerung kommen bevor die Kommunikation beginnt.
- Die Verwendung von USB Hubs kann die MIDI Kommunikation negativ beeinflussen. Benutzen Sie möglichst direkt den USB Port des Computers.
- Eine plötzliche Unterbrechung der USB MIDI Verbindung kann eine Instabilität des Computers in folgenden Situationen hervorrufen:
 - während der USB MIDI Treiber Installation
 - während der Computer bootet
 - während MIDI Programme arbeiten
 - während der Computer im Energiesparmodus ist.
- Falls Sie weitere Probleme haben, prüfen Sie zunächst alle Kabelverbindungen und relevante MIDI Einstellungen im Computer.

* 'MIDI' ist eine eingetragene Marke der Association of Manufacturers of Electronic Instruments (AMEI).

* 'Windows' ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation.

* 'Mac' und 'Mac OS' sind eingetragene Marken der Apple Inc.

* Andere genannte Firmennamen und Produktnamen können eingetragene Marken anderer Eigentümer sein.

12.6 Spezifikationen

Tastatur	88 gewichtete Tasten Responsive Hammer Action mit Ivory Touch und Let-Off	
Klangerzeugung	Progressive Harmonic Imaging™ (PHI)	
Interne Sounds	256 Sounds	
Zonen	4	
Polyphonie	max. 192 Noten	
Effekte	7 Halltypen, 23 Effekttypen, 3-Band Equalizer (mit MID Frequenzeinstellung), Amp Simulator	
Interner Speicher	256	
Display	16 x 2 Zeichen LCD	
Interner Rekorder	10 Songs - max. 90.000 Noten	
USB Funktionen	Audio Wiedergabe	MP3: 32 kHz/44,1 kHz/48 kHz, Mono/Stereo, Bitrate: 8-320 kbit/s (fixed & variable)
		WAV: 32 kHz/44,1 kHz/48 kHz, Mono/Stereo
	Audio Aufnahme	MP3: 44,1 kHz, 16 bit, Stereo, 192 kbit/s (fixed)
		WAV: 44,1 kHz, 16 bit, Stereo, 1.411 kbit/s (uncompressed)
Andere	Load/Save: SETUP/SOUND/SYSTEM BACKUP/SMF, Rename, Delete, Format	
Speicherung	USB Speicheranschluss	
Metronom	Taktarten: 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 3/8, 6/8, 7/8, 9/8, 12/8 Rhythmen: 100	
Anschlüsse	MIDI (IN/OUT/THRU), USB to Host, USB to Device, LINE OUT (L/MONO, R), Kopfhörer, Foot Controller (Damper, EXP (Assignable), Foot Switch (Assignable)	
Leistungsaufnahme	25W	
Maße (BxTxH)	1355 x 347 x 181 mm (53 1/8" x 13 3/4" x 7 1/8")	
Gewicht	21,5kg (47,4 lbs)	
Zubehör inklusive	Dämpferpedal (F-10H), Notenpult, Netzkabel, Bedienungsanleitung	

* Spezifikationen können ohne Vorankündigung geändert werden.

13. MIDI Implementation

Inhalt

Version 1.0 June 2010

13.1 Recognized data

- 13.1.1 Channel Voice Message
- 13.1.2 Channel Mode Message
- 13.1.3 System Real time Message

13.2 Transmitted data

- 13.2.1 Channel Voice Message
- 13.2.2 Channel Mode Message
- 13.2.3 System Real time Message

13.3 Exclusive data

- 13.3.1 Universal Real time Exclusive Message

13,4 Control Change Number (CC#) Table

13,5 MIDI Implementation Chart

13.1 Recognized Data

13.1.1 Channel Voice message

Note off

Status	2nd Byte	3rd Byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 kk = Note Number : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 vv = Velocity : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Note on

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 kk = Note Number : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 vv = Velocity : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Control Change

Bank Select (MSB)

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 mm = Bank Number MSB : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 ll = Bank Number LSB : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Modulation

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 vv = Modulation depth : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Default = 00H

Data Entry

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 mm, ll = Value indicated in RPN/NRPN : 00H - 7fH (0 ~ 127)
 *see RPN/NRPN chapter

Volume

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 vv = Volume : 00H - 7fH (0 ~ 127)

Default = 7fH

Panpot

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	0aH	vvH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)
 vv = Panpot : 00H - 40H - 7fH (left ~ center ~ right)

Default = 40H (center)

Expression			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0bH	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 - ch.16)	
vv = Expression		: 00H - 7fH (0 - 127)	Default = 7fH
Damper Pedal			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	40H	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	
Sostenuto Pedal			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	42H	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	
Soft Pedal			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	43H	vvH	
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	
Sound controllers #1-9			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	46H	vvH	Sustain Level
BnH	47H	vvH	Resonance
BnH	48H	vvH	Release time
BnH	49H	vvH	Attack time
BnH	4aH	vvH	Cutoff
BnH	4bH	vvH	Decay time
BnH	4cH	vvH	Vibrato Rate
BnH	4dH	vvH	Vibrato Depth
BnH	4eH	vvH	Vibrato Delay
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		: 00H - 7fH (-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H
Effect Control			
Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	5bH	vvH	Reverb depth
BnH	5cH	vvH	Rotary speaker speed (0~63:Slow,64~127:Fast)
			*Only when rotary speaker selected
BnH	5dH	vvH	Chorus depth
BnH	5eH	vvH	Effect depth
n = MIDI channel number		: 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)	
vv = Control Value		: 00H - 7fH (0 ~ 127)	

NRPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	63H	mmH
BnH	62H	lIH

n = MIDI channel number : 0H - fH (ch.1 ~ ch.16)

mm = MSB of the NRPN parameter number

lI = LSB of the NRPN parameter number

NRPN numbers implemented in MP6 are as follows

NRPN #	Data	
MSB LSB	MSB Function & Range	
01H 08H	mmH	Vibrato Rate mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 09H	mmH	Vibrato Depth mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 0aH	mmH	Vibrato Delay mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 20H	mmH	Cutoff mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 21H	mmH	Resonance mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 63H	mmH	Attack time mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 64H	mmH	Decay time mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H
01H 66H	mmH	Release time mm:00H - 7FH (-64 ~ 0 ~ +63) Default = 40H

* Ignoring the LSB of data Entry

* It is not affected in case of modifying cutoff if tone does not use the DCF.

RPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	lIH

n = MIDI channel number : 0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

mm = MSB of the RPN parameter number

lI = LSB of the RPN parameter number

RPN number implemented in MP6 are the followings

RPN #	Data	
MSB LSB	MSB LSB	unction & Range
00H 00H	mmH lIH	Pitch bend sensitivity Default=02H
		mm:00H-0cH (0~12 [half tone]),lI:00H
00H 01H	mmH lIH	Master fine tuning
		mm,lI :20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192x50/8192 ~ 0 ~ +8192x50/8192 [cent])
00H 02H	mmH lIH	Master coarse tuning
		mm:28H - 40H - 58H(-24 ~ 0 ~ +24 [half tone]), lI:Ignored(as 00H)
7fH 7fH	-- --	RPN NULL

Program Change

Status	nd Byte
CnH	ppH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

pp=Program number :00H - 7fH(0 ~ 127) Default = 00H

Pitch Bend Change

Status	2nd Byte	3rd Byte
EnH	lIH	mmH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

mm,lI=Pitch bend value :00 00-7f 7fH(-8192~0~+8192) Default = 40 00H

13.1.2 Channel Mode Message

All Sound OFF

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	78H	00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

Reset All Controller

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	79H	00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

All Note Off

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7bH	00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

MONO

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7eH	mmH

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=mono number :01H(M=1)

POLY

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7fH	00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)

13.1.3 System Real time Message

Status	
FEH	Active sensing

13.2 Transmitted Data

13.2.1 Channel Voice Message

Note off

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	00H

n=MIDI channel number :0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
kk=Note Number :00H - 7fH(0 ~ 127)

Note on

Status	2nd Byte	3rd Byte
9nH	kkH	vvH

n=MIDI channel number :0H - fH(ch.1 ~ ch.16)
kk=Note Number :00H - 7fH(0 ~ 127)
vv=Velocity :00H - 7fH(0 ~ 127)

Control Change

Bank Select

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=Bank Number MSB		:00H - 7fH(0 ~ 127)
ll=Bank Number LSB		:00H - 7fH(0 ~ 127)

Modulation

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	01H	vvH
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
vv = Modulation depth		:00H - 7fH(0 ~ 127)

Data Entry

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = MIDI channel number		: 0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm,ll = Value indicated in RPN/NRPN *see RPN/NRPN chapter		: 00H - 7fH(0 ~ 127)

Volume

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	07H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
v=Volume		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 64H

Panpot

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0aH	vvH	
n = MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv = Panpot		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 40H(center)

Expression

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	0bH	vvH	
n = MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Expression		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 7fH

Damper Pedal

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	40H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127) 0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON	Default = 00H

Sostenuto Pedal

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	42H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H

Soft Pedal

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	43H	vvH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	Default = 00H
		0 - 63 =OFF, 64 - 127=ON	

Sound controllers #1-9

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	46H	vvH	Sustain Level
BnH	47H	vvH	Resonance
BnH	48H	vvH	Release time
BnH	49H	vvH	Attack time
BnH	4aH	vvH	Cutoff
BnH	4bH	vvH	Decay time
BnH	4cH	vvH	Vibrato Rate
BnH	4dH	vvH	Vibrato Depth
BnH	4eH	vvH	Vibrato Delay
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(-64 ~ 0 ~ +63)	Default = 40H

Effect Control

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	5bH	vvH	Reverb depth
BnH	5cH	vvH	Rotary speaker speed(0~63:Slow,64~127:Fast) *Only when rotary speaker selected
BnH	5dH	vvH	Chorus depth
BnH	5eH	vvH	Effect depth
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
vv=Control Value		:00H - 7fH(0 ~ 127)	

RPN MSB/LSB

Status	2nd Byte	3rd Byte	
BnH	65H	mmH	
BnH	64H	llH	
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1~ch.16)	
mm=MSB of the RPN parameter number			
ll=LSB of the RPN parameter number			

RPN number implemented in MP6 are the followings

RPN #	Data	Function & Range	Default
MSB LSB	MSB LSB		
00H 00H	mmH llH	Pitch bend sensitivity	Default=02H
		mm:00H-0cH(0~12 [half tone]), ll:00H	
00H 01H	mmH llH	Master fine tuning	
		mm,ll:20 00H - 40 00H - 60 00 (-8192x50/8192 ~ 0 ~ +8192x50/8192 [cent])	
7fH 7fH	-- --	RPN NULL	

Program Change

Status	2nd Byte		
CnH	ppH		
n=MIDI channel number		:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
pp=Program number		:00H - 7fH	Default = 00H

After Touch

Status	2nd Byte
DnH	ppH

n=MIDI channel number	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
pp=Value	:00H - 7fH	Default = 00H

*Sending only when EXP CC#=AFT

Pitch Bend Change

Status	2nd Byte	3rd Byte
EnH	lIH	mmH

n=MIDI channel number	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)	
mm,lI=Pitch bend value	:00 00 - 7f 7fH(-8192~-0~+8192)	Default = 40 00H(center)

13.2.2 Channel Mode Message

MONO

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7eH	mmH

n=MIDI channel number	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
mm=mono number	:01H(M=1)

POLY

Status	2nd Byte	3rd Byte
BnH	7fH	00H

n=MIDI channel number	:0H-fH(ch.1 ~ ch.16)
-----------------------	----------------------

13.2.3 System Real time Message

Status	
F8H	Clock
FAH	Start
FCH	Stop

*Sending [SW] External Seq. Start/Stop

13.3 Exclusive Data

13.3.1 Universal Real time Exclusive Message

Master Volume

Format:F0 7F 7F 04 01 lI mm F7
mm=MSB of Master Volume
lI=LSB of Master Volume

13.4 Control Change Number (CC#) Table

Control Number		Control Function
Decimal	Hex	
0	0	Bank Select (MSB)
1	1	Modulation Wheel or lever
2	2	Breath Controller
3	3	(undefined)
4	4	Foot Controller
5	5	Portament Time
6	6	Data Entry (MSB)
7	7	Channel Volume
8	8	Balance
9	9	(undefined)
10	A	Panpot
11	B	Expression Controller
12	C	Effect Controller1
13	D	Effect Controller2
14	E	(undefined)
15	F	(undefined)
16-19	10-13	General Purpose Controller1~4
20-31	14-1F	(undeifined)
32	20	Bank Select (LSB)
33-63	21-3F	(LSB of Control Number 1-32)
64	40	Hold1 (Damper Pedal or Sustain)
65	41	Poratament On/Off
66	42	Sostenuto
67	43	Soft Pedal
68	44	Legato Footswitch
69	45	Hold2 (freez etc)
70	46	Sound Controller1 (Sound Variation)
71	47	Sound Controller2 (Filter Resonance/Harmonic Intensity)
72	48	Sound Controller3 (Release Time)
73	49	Sound Controller4 (Attack Time)
74	4A	Sound Controller5 (Brightness/Cutoff)
75	4B	Sound Controller6 (Decay Tlme)
76	4C	Sound Controller7 (Vibrato Rate)
77	4D	Sound Controller8 (Vibrato Depth)
78	4E	Sound Controller9 (Vibrato Delay)
79	4F	Sound Controller10
80-83	50-53	General Purpose Controller5~8
84	54	Portament Control
85-90	55-5A	(undefine)
91	5B	Effect1 Depth (Reverb Send Level)
92	5C	Effect2 Depth
93	5D	Effect3 Depth (Chorus Send Level)
94	5E	Effect4 Depth
95	5F	Effect5 Depth
96	60	Data Increment
97	61	Data Decrement
98	62	Non Registered Parameter Number (LSB)
99	63	Non Registered Parameter Number (MSB)
100	64	Registered Parameter Number (LSB)
101	65	Registered Parameter Number (MSB)
102-119	66-77	(undefined/reserved)
120-127	78-7F	Channel Mode Message

MIDI Implementation Chart

[STAGE PIANO]
Model: KAWAI MP6

Date: June 2010
Version: 1.0

Function		Transmit	Receive		Remarks
			Multi Off(*5)	Multi On	
Basic	Default	1-16	1-16	1-16	
Channel	Changed	1-16	1-16	1-16	
Mode	Default	3	3	3	
	Messages Altered	3, 4 (M=1) *****	X	3, 4 (M=1)	
Note Number:	True Voice	0-127 *****	0-127	0-127	
Velocity	Note ON	O 1-127	O 1-127	O 1-127	
	Note OFF	X	X	X	
Afer Touch	Key's	X	X	X	
Touch	Ch's	O (*1)	X	X	
Pitch Bend		O	O	O	
Control Change	0, 32	O	O	O	Bank Select
	1	O	O (*2)	O	Modulation
	6, 38	O	O	O	Data Entry
	7	O	O	O	Volume
	10	O	O	O	Panpot
	11	O	O (*2, 3)	O	Expression (EXP)
	64	O	O (*2)	O	Hold1 (Damper)
	66	O	O (*2, 3)	O	Sostenuto (FootSW)
	67	O	O	O	Soft
	70, 71	O	O	O	Sustain, Resonance
	72, 73, 74, 75	O	O	O	RLS, ATK, CTF, DCY
	76, 77, 78	O	O	O	Vibrato (Rate, Depth, Delay)
	91	O	O	O	REVERB Depth
	92	O	O (*4)	X	Rotary Speed
	93	O	O	O	Profondeur de chorus
94	O	O	X	Effect Depth	
98, 99	O	O	O	NRPN LSB/MSB	
100, 101	O	O	O	RPN LSB/MSB	
0-119	O (*1)	X	X		
Prog Change:	True #	O *****	O 0-127	O 0-127	
System Exclusive		O	O	O	
Common	: Song Position	X	X	X	
	: Song Select	X	X	X	
	: Tune	X	X	X	
System Real Time	: Clock	O	X	X	
	: Commands	O	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O	O	
	: Reset All Controller	X	O	O	
	: Local ON/OFF X	X	X	X	
	: All Note OFF	X	O (123-127)	O (123-127)	
	: Active Sense	X	O	O	
	: Reset	X	X	X	
Notes	<p>*1: zugewiesen zu Modulation Wheel, EXP, FootSW oder Knob A-D. *2: On/Off Einstellungen für jede Zone werden im MENU eingestellt. *3: Diese Funktion wird EXP/FootSW im MENU zugewiesen. (Standard ist #11.Exp/#66.Soste) *4: Nur wenn der Rotary Effekt gewählt ist. *5: a. Wenn MultiON und SysChMode=Panel eingestellt ist,kann auf dem SYSTEM CH empfangen werden. b. Controller arbeiten nur auf der gewählten Zone. (Ausser Controller von [*2]) c. Knob A-D Parameter werden nur empfangen, wenn Sie zugewiesen sind.</p>				

"Mode1: OMNI ON, POLY"
"Mode3: OMNI OFF, POLY"

"Mode2: OMNI ON, MONO"
"Mode4: OMNI OFF, MONO"

O: Yes
X: No

KAWAI

THE FUTURE OF THE PIANO

Bedienungsanleitung
KMSZ-0030 : 816869
OM1041D-S1008
Version 2
Printed in Indonesia

Copyright © 2010 Kawai Musical Instruments Mfg. All Rights Reserved.