

# JVC

## Stereo keyboard

### KB-800



**OWNER'S MANUAL  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
MANUEL DU PROPRIETAIRE  
MANUAL DEL USUARIO**

## ACHTUNG

- Benutzen Sie nur das mitgelieferte Netzkabel.
- Entfernen Sie keine Schrauben oder Geräteteile, weil sonst die Gefahr eines elektrischen Schlags besteht.  
Das Gerät enthält keine Teile, die von Laien repariert werden können. Wenden Sie sich für Wartungsarbeiten an qualifiziertes Kundendienst-Personal.
- Ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose, wenn das Gerät nicht benutzt wird.
- Das Typenschild und die Sicherheitshinweise befinden sich an der Unterseite des Instruments.

## HINWEIS

Das Typenschild und die Sicherheitshinweise befinden sich an der Unterseite des Instruments.

## Spannungswähler

Der Spannungswähler befindet sich an der Rückplatte des Instruments. Überprüfen Sie vor dem Anschließen des Geräts, an der Steckdose ob die richtige örtliche Netzspannung (120 V, 220 V oder 240 V) eingestellt ist.

Vielen Dank für den Kauf des Stereo-Keyboards KB-800 von JVC. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme sorgfältig durch, um sich gründlich mit dem KB-800 vertraut zu machen. Heben Sie diese Bedienungsanleitung auf, um auch später noch darin nachschlagen zu können.

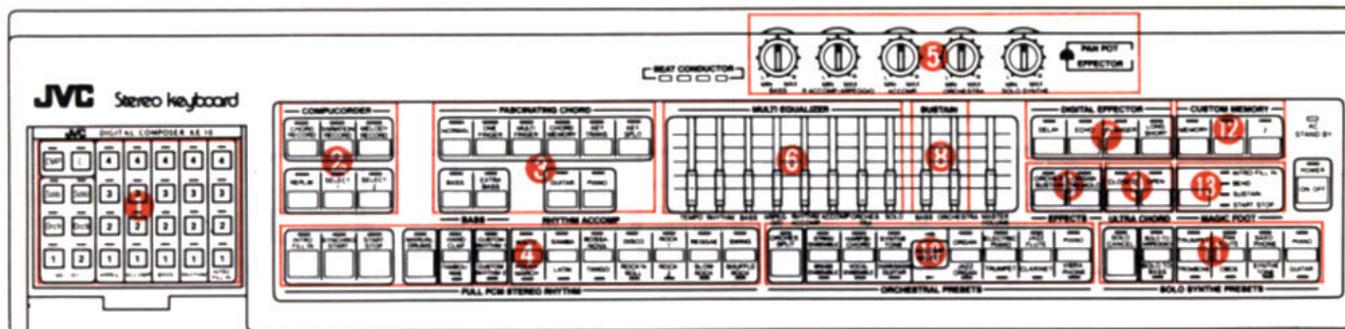
## ZUR BEACHTUNG

- Benutzen Sie nur das mitgelieferte Netzkabel.
- Bei Gewitter das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.
- Wenden Sie sich für Reparaturen an Ihren Fachhändler oder eine JVC-Kundendienststelle. Versuchen Sie nicht, selbst Reparaturen oder interne Einstellungen vorzunehmen.
- Bewahren Sie das Instrument nicht an den folgenden Plätzen auf:
  - wo es direkter Sonnenbestrahlung ausgesetzt ist.
  - in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle.
  - in staubiger Umgebung oder an Plätzen, die starken Vibrationen ausgesetzt sind.
- Verwenden Sie zur Reinigung des KB-800 ein trockenes Tuch oder ein Tuch, das mit Wasser oder einem neutralen Reinigungsmittel angefeuchtet wurde.

## INHALT

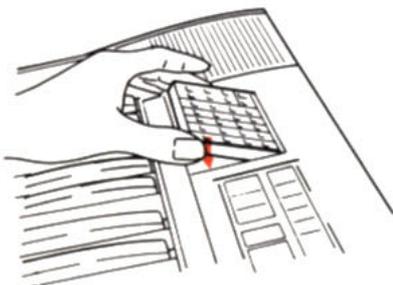
Zur Beachtung	19
Bedienelemente	20
Vorbereitung	20
Orchester- und Solo-Synthesizer-Klangfarben	21
Digital-Effector und damit erzeugte Effekte	22
Full PCM Stereorythmus & Manuelle	
Rhythmuserzeugung	22
Automatische Begleitung (Fascinating Chord)	23
Ultra-Chord (Automatischo Harmonie)	26
Compuorder (Arrangements und	
Speicherung für Titel)	26
Custom Rhythm (Komposition von Rhythmus	
und Automatischer Begleitung)	29
Custom Memory (Register-Speicher)	33
Fußregler (Magic Foot)	33
Rückplatte, Aux-Anschlüsse und Sonderzubehör	34
MIDI (Musical Instruments Digital Interface)	35
Störungssuche	35
Technische Daten	36

# BEDIENELEMENTE

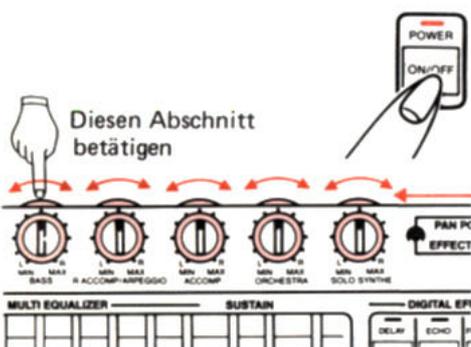


- |   |   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>1 Digital Composer (Seite 25 – 33)</li> <li>2 Compucorder (Seite 26 – 33)</li> <li>3 Automatische Begleitung (Seite 23 – 26)<br/>Baß-Vorwahl<br/>Rhythmusbegleitung-Vorwahl (Seite 25)</li> <li>4 Full PCM Stereorythmus (Seite 22)</li> <li>5 Stereo-Pan Pot-Mischer (Seite 20) &amp; Regler für Digital-Effector (Seite 22)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>6 Multi-Equalizer (Seite 20)</li> <li>7 Schalter für Digital-Effector (Seite 22)</li> <li>8 Effekte (Seite 22)</li> <li>9 Ultra-Akkord (Seite 26)</li> <li>10 Orchester-Klangfarben (Seite 21)</li> <li>11 Solo-Synthesizer-Klangfarben (Seite 21)</li> <li>12 Individueller Speicher (Seite 33)</li> <li>13 Fußschalter-Vorwahl (Seite 33)</li> </ul> |
|---|---|

## VORBEREITUNG



- 1 Das mitgelieferte Netzkabel anschließen. (Die AC STANDBY-Anzeige leuchtet.)
- 2 Den mitgelieferten DIGITAL COMPOSER einsetzen.

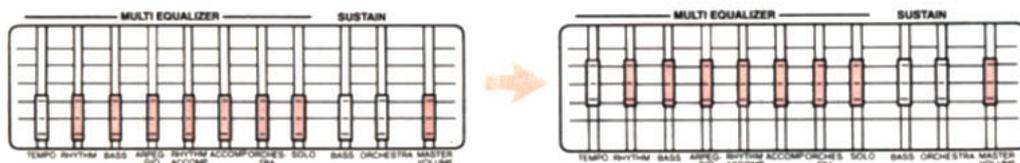


- 3 Den POWER-Schalter betätigen.  
Durch nochmaliges Betätigen des Schalters wird das Gerät abgeschaltet.
  - Alle anderen Flachscherer des KB-800 funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Jeder Druck auf den silbernen Bereich bewirkt abwechselnd eine Umschaltung zwischen Ein/Aus bzw. Oben/Unten.

- 4 Die Lautstärke der DK-800-Tonkanäle des MULTI EQUALIZER und die Position der Klangbilder im Stereo-Klangfeld regeln.  
Zur Verlagerung des Klangbilds nach rechts die äußeren Regler im Uhrzeigersinn, zur Verlagerung nach links im Gegenuhrzeigersinn drehen.

### MULTI-EQUALIZER

Die jeweilige Lautstärke der sieben KB-800-Tonkanäle wird von einem übersichtlichen Bedienfeld aus geregelt, so daß die Balance auf einen Blick überprüft werden kann. Zur Regelung der Gesamtlautstärke den MASTER VOLUME-Regler verwenden. Vor Spielbeginn die Flachbahnregler auf ihre Mittenposition einstellen.

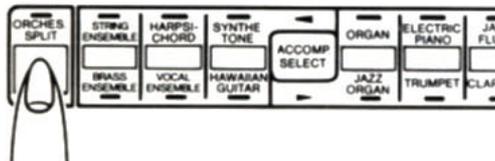
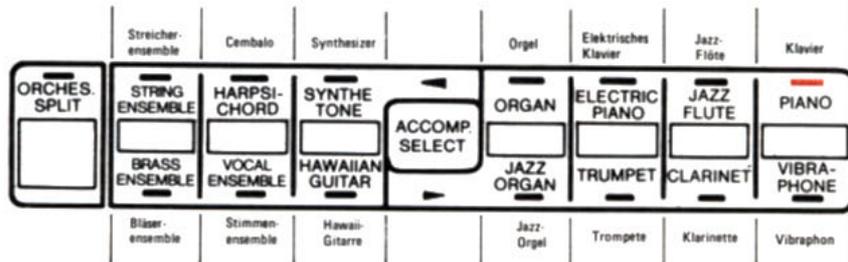


# ORCHESTER- UND SOLO-SYNTHESIZER-KLANGFARBEN

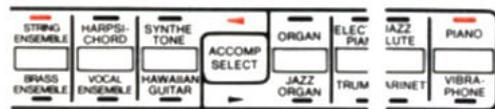
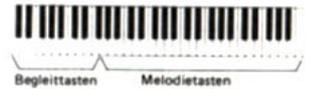
Beide Klangfarben, Orchester und Solo-Synthesizer, können gleichzeitig verwendet werden.

## ORCHESTER-KLANGFARBEN

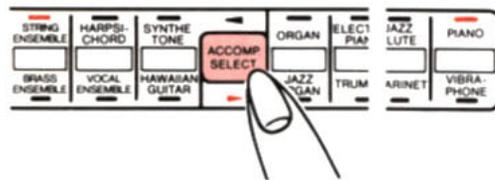
14 polyphone Klangfarben, die simultan bis zu 8 Noten erzeugen können.



Wenn der ORCHES. SPLIT-Schalter betätigt wird –



Die Anzeigen leuchten wie links gezeigt. Somit ist die Klangfarbe Klavier für die rechte Manualhälfte und Klangfarbe Streicher für die linke Manualhälfte vorgewählt. Die leuchtende LED-Anzeige im ACCOMP SELECT-Schalter zeigt die für die Begleittasten gewählte Stimme an. Mit dem ACCOMP SELECT-Schalter kann vorbestimmt gewählte Stimme, welche der beiden Klangfarben für Begleitung und welche für Melodie verwendet wird.



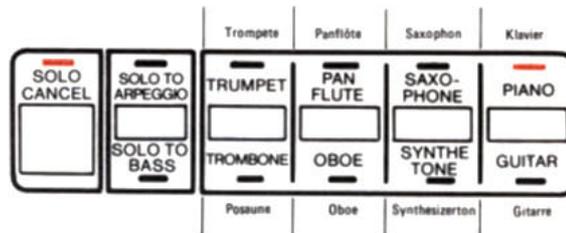
Der andere Pfeil leuchtet und die Links/Rechts-Anordnung der Stimmen wird vertauscht.

### Hinweis:

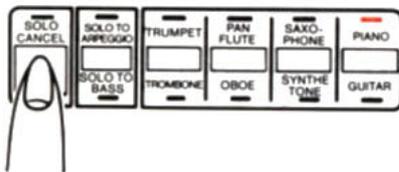
Die Position der Manualaufteilung kann beliebig über die Key Split-Funktion geregelt werden. (S. 23)

## SOLO SYNTHESIZER-KLANGFARBEN

8 monophone Stimmen. Bei Betätigen mehrerer Tasten wird nur die jeweils höchste Note wiedergegeben.

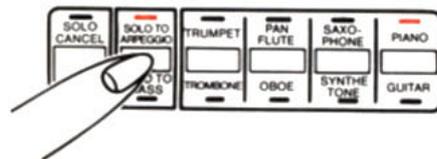


Die vorgewählte SOLO SYNTHESIZER-Klangfarbe wird erzeugt, wenn der SOLO CANCEL-Schalter betätigt wird.



Wenn der SOLO TO ARPEGGIO/SOLO TO BASS-Schalter betätigt wird –

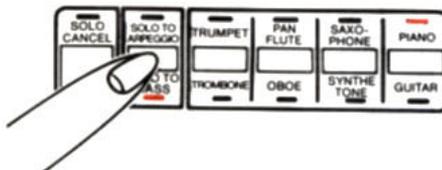
Nach dem ersten Betätigen leuchtet die SOLO TO ARPEGGIO-Anzeige. Dies signalisiert, daß die Arpeggio-Stimme der automatischen Begleitung (FASCINATING CHORD) durch die über SOLO SYNTHETON PRESETS vorgewählte Stimme ersetzt wird.



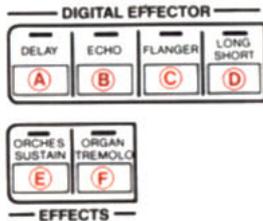
Wenn der Schalter nochmals betätigt wird –

Die SOLO TO BASS-Anzeige leuchtet. Nun wird die Baßstimme der automatischen Begleitung durch die über SOLO SYNTHETON PRESETS vorgewählte Stimme ersetzt.

Mit dem dritten Betätigen dieses Schalters wird wieder auf die ursprüngliche Einstellung umgeschaltet.



# DIGITAL EFFECTOR UND DAMIT ERZEUGTE EFFEKTE



## DIGITAL EFFECTOR

Professioneller Klang per Eintastenbedienung: Drei beliebte Effekte für Keyboardklänge.

1 Zur Auswahl stehen DELAY, ECHO- und FLANGER-Effekt.

A DELAY Jeder Ton wird verzögert und dann dem Originalton überlagert, so daß ein breiterer und kräftigerer Klang erzielt wird.

B ECHO Erzielung eines reichhaltigeren Klanges, wie er in großen Hallen zu hören ist.

C FLANGER Originaleffekt für natürliche Variationen, so daß der Klang brillanter und besser durchzeichnet ist.

2 Durch Betätigen des LONG/SHORT-Schalters D kann der gewählte Effekt verlängert oder verkürzt werden.

3 Die Effektstärke kann ebenfalls für jeden der 5 Tonkanäle geregelt werden. Der Effekt wird durch Drehen des inneren Reglers im Uhrzeigersinn verstärkt. Bei Einstellung auf die Minimalposition ist der mit dem Schalter vorgewählte Effekt auf diesem Kanal nicht verfügbar.

## G BASS SUSTAIN

Die Dauer des Abklingnachhalls für Baßstimmen kann verändert werden. Zur Verlängerung des Effekts den SUSTAIN BASS-Schieberegler nach oben, zur Kürzung den Regler nach unten schieben. (Im Normalfall auf die Mittenposition stellen.)

## E H ORCHESTRA SUSTAIN

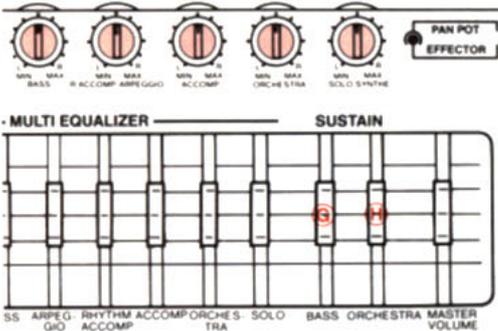
Selbst nach Freigeben der Tasten werden die ORCHESTRAL PRESETS mit einem Abklingnachhalleffekt versehen. Der Ton klingt auf diese Weise natürlich aus.

Jede Stimme der ORCHESTRAL PRESETS wurde bereits auf einen optimalen Abklingnachhalleffekt abgestimmt.

Zur Änderung der Dauer des Abklingnachhalls den ORCHES. SUSTAIN-Schalter E drücken und dann den SUSTAIN-Schieberegler H auf die gewünschte Einstellung bringen. (Im Normalfall auf die Mittenposition stellen.)

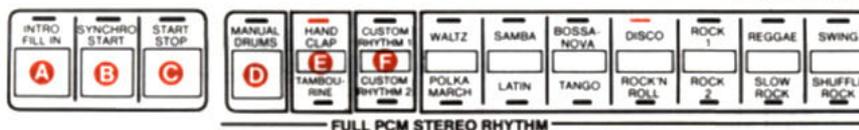
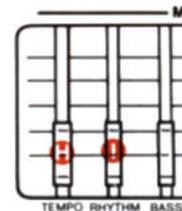
## F ORGAN TREMOLO

Für Orgel und Jazz-Orgel können Tremoleffekte erzeugt werden.



• Die DIGITAL EFFECTOR-Effekte können auch für Stimme oder Gitarre bei Verwendung der MIC IN-Buchse verwendet werden. (Siehe Seite 34.)

# FULL PCM STEREO-RHYTHMUS & MANUELLE RHYTHMUSERZEUGUNG



## A INTRO/FILL IN

Zum Abrufen eines Rhythmusvorspiels drücken. Falls der FILL IN/INTRO-Schalter während dem Spielen gedrückt wird, unterbricht die Begleitung und es kann ein Break eingefügt werden.

## B SYNCHRO START

Nach Drücken dieses Schalters startet der Rhythmus genau zum Zeitpunkt, bei dem eine der Begleittasten angeschlagen wird.

## C START/STOP

Betätigen, um den Rhythmus zu starten oder zu stoppen.

## D MANUAL DRUMS

Bei Verwendung dieses Schalters können die 23 linken Tasten für die Erzeugung von Rhythmusklängen benutzt werden. Die Rhythmusinstrumentenzuordnung pro Taste wird in der Darstellung auf Seite 29 gezeigt.

## E HAND CLAP/TAMBOURINE

Mit diesem Schalter kann zwischen den Rhythmusklängen "Händeklatschen" und "Tamburin" umgeschaltet werden. Bei nicht benutztem Schalter erfolgt nach erstem Betätigen

die Einschaltung des "Händeklatschen", bei nochmaligem Betätigen die Umschaltung auf "Tamburin". Bei erneutem Betätigen sind beide Effekte abgeschaltet.

## F CUSTOM RHYTHM 1 & 2

Mit dem DIGITAL COMPOSER komponierte Rhythmus-, Intro/Fill-in-, Baß-, Begleitungs- und Arpeggiomuster werden in diesen Speicherspuren gespeichert und können jederzeit durch Drücken eines dieser Schalter abgerufen werden. (S. 29)

## G BEAT CONDUCTOR

Rhythmus-Tempo und -Takt werden durch die BEAT CONDUCTOR LEDs angezeigt.

## H TEMPO

Für die Rhythmus-Temporegelung. Durch Verschieben nach oben/unten wird das Tempo erhöht/reduziert.

## I RHYTHM

Für die Lautstärkeregelung der Rhythmusklänge. Durch Verschieben nach oben/unten wird die Lautstärke erhöht/reduziert.

# FASCINATING CHORD (Automatische Begleitung)

① Automatische Begleitung ist nicht erforderlich

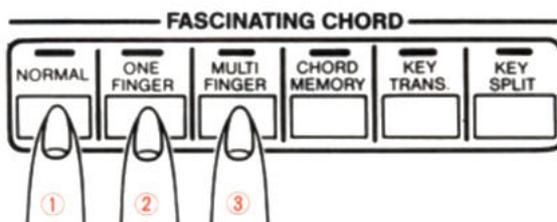
② Keine Kenntnisse, wie man Akkorde spielt

③ Kenntnisse, wie man Akkorde spielt

Den NORMAL-Schalter betätigen.

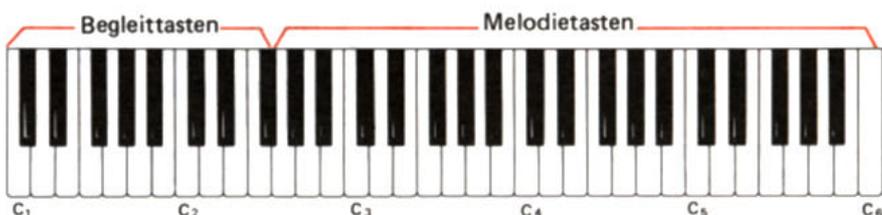
Den Schalter für ONE FINGER-Betriebsart betätigen, so daß die Anzeige leuchtet.

Den Schalter für MULTI FINGER-Betriebsart betätigen, so daß die Anzeige leuchtet.



Den Schalter für MULTI FINGER-Betriebsart betätigen, so daß die Anzeige leuchtet.

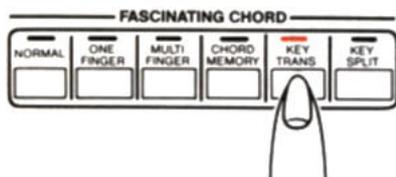
Das Keyboard - Manual ist in zwei Abschnitte aufgeteilt.



## TRANSPONIERUNG (KEY TRANSPOSE)

Das Keyboard kann in eine beliebige Tonart transponiert werden. Den KEY TRANS-Schalter zusammen mit der Taste der gewünschten Tonart drücken.

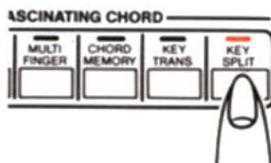
Die leuchtende Anzeige signalisiert die Transponierung. Falls z.B. ein F bei gleichzeitigem Drücken des KEY TRANS-Schalters angeschlagen wurde, bewirkt nachfolgendes Spielen der C-Taste ein F (d.h. die C-Taste ist zur F-Taste transponiert worden).



Um auf die ursprüngliche Taste umzuschalten, nur den KEY TRANS-Schalter betätigen. Die Anzeige erlischt.

## KEY SPLIT

Mit dieser Taste kann die "Trennposition" beliebig gewählt werden. Den KEY SPLIT-Schalter zusammen mit der Taste, die als höchste Begleittaste vorgesehen ist, betätigen. Durch Leuchten der KEY SPLIT-Anzeige wird die Vorwahl einer neuen Manualaufteilung signalisiert.



Um auf die ursprüngliche Manualaufteilung umzuschalten, diesen Schalter nochmals betätigen. Die Anzeige erlischt.

Den Rhythmus starten und die Begleittasten spielen. (Angaben zur ONE FINGER und MULTI FINGER-Funktion siehe nächste Seite.) Bei Benutzung der CHORD MEMORY-Funktion wird die gleiche Begleitung wiederholt, bis eine andere Begleittaste betätigt wird.

## CHORD MEMORY

Den CHORD MEMORY-Schalter betätigen, so daß die Anzeige leuchtet.

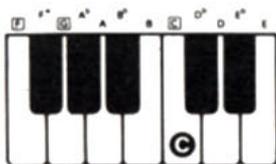


## EIN-FINGER

Mit einem, zwei oder drei Fingern der linken Hand können folgende Grundakkorde gespielt werden:

### Dur-Akkorde

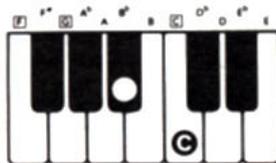
Beispiel: C



Durch Drücken einer C-Taste wird, wie in der Abbildung gezeigt, ein C-Dur-Akkord (C-E-G) erzeugt.

### Moll-Akkorde

Beispiel: Cm



Wird durch gleichzeitiges Drücken eines C und einer schwarzen Taste links neben dem C erzeugt.

### Septimenakkord

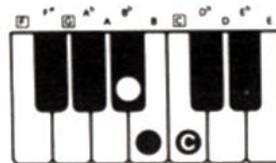
Beispiel: C7



Wird durch gleichzeitiges Drücken eines C und einer weißen Taste links davon erzeugt.

### Moll-Septimenakkord

Beispiel: Cm7

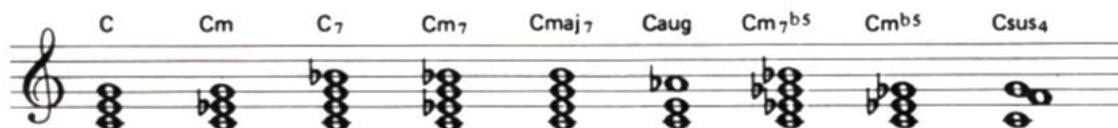


Wird durch gleichzeitiges Drücken eines C mit einer weißen und einer schwarzen Taste links vom C (alle drei Tasten zusammen) erzeugt.

## MULTI-FINGER

Automatische Begleitung mit den gespielten Akkorden.

Die folgenden neun Akkorde können in jeder Tonart gespielt werden.  
(9 Tonarten x 12 Noten = 108 Akkorde)



\* Für verminderte Akkorde bestimmt die niedrigste Taste die Tonart.

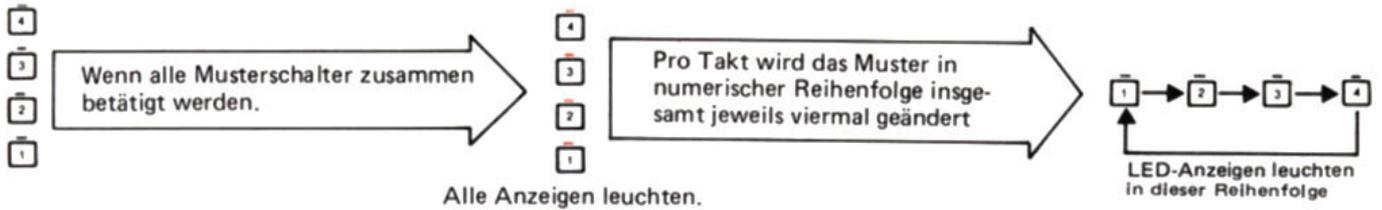
### Hinweise, falls beim Spielen nicht dem Rhythmus gefolgt werden kann

CHORD MEMORY aus-, SYNCHRO START einschalten. Rhythmus- und automatische Begleitung ertönen nur bei Betätigen der Begleittasten und stoppen bei Freigeben der Tasten. Rhythmus und automatische Begleitung starten erneut beim nächsten Anschlagen einer Begleittaste.



Die Mustervariationen der Begleitkomponenten des DIGITAL COMPOSER können Folge arrangiert werden um einen Titel zu spielen.

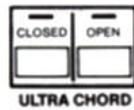
**Beispiel 1**



**Beispiel 2**



**ULTRA CHORD (Automatische Harmonie)**



Mit dem ULTRA CHORD wird die mit der rechten Hand gespielte Melodie automatisch durch Harmonien entsprechend der mit den Begleittasten gespielten Tasten ergänzt.

Zwei Harmonien, weite und enge, stehen zur Verfügung.

**CLOSED** Harmonien innerhalb einer Oktave, wie bei Akkordspiel mit einem Klavier etc. üblich.

**OPEN** Harmonien, die eine Oktave überschreiten, wie z.B. für Big Band-Musik.

\* Bei Einstellung des ULTRA CHORD-Schalters auf "CLOSED" oder "OPEN" werden der Melodie keine Dreiklänge hinzugefügt, falls keine Akkorde auf den Begleittasten angeschlagen werden oder aber kein Akkord mit dem COMPUCORDER aufgezeichnet wurde.

**COMPUCORDER (Arrangements und Speicherung für Titel)**

**1** Aufzeichnen der Akkordfolge (Akkorde, Melodie (Mono), Begleitvariationen) beim Spielen.

Den CHORD RECORD-Schalter drücken. Damit leuchtet dessen LED-Anzeige, auf.

Zunächst versuchen, bei eingeschaltetem CHORD MEMORY zu spielen.

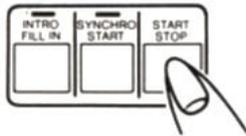
Zum Akkordspiel mit mehreren Fingern die MULTI FINGER-Taste drücken.

Wenn die LEDs nicht wie angegeben aufleuchten, das Gerät aus- und wieder einschalten und den Vorgang wiederholen.

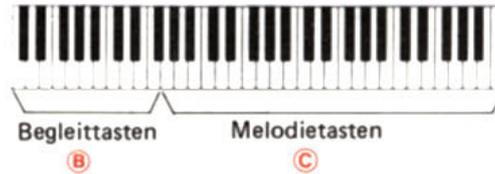
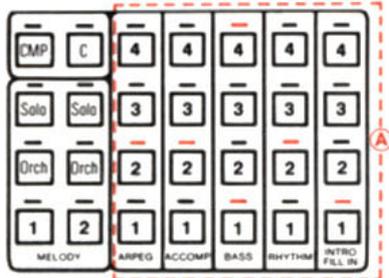
SELECT 1 oder 2 wählen.

MELODY 1 wird automatisch durch Betätigen von SELECT 1, MELODY 2 wird durch Betätigen von SELECT 2 gewählt.

Für jede Komponente der automatischen Begleitung denjenigen Musterschalter 1, 2, 3 oder 4 betätigen, der zum aufzunehmenden Titel paßt.



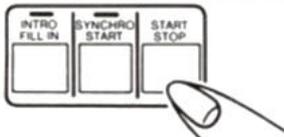
Den Rhythmus zum Starten der Aufnahme hinzuschalten. Dazu den START/STOP-Schalter drücken oder aber die SYNCHRO START-Funktion verwenden.



- A) Variationen werden nach Schaltänderungen aufgenommen.
- B) Akkorde werden aufgenommen, wie sie gespielt werden.
- C) Die Melodie wird beim Spielen direkt aufgezeichnet (Nur einzelne Noten werden jeweils aufgezeichnet.)

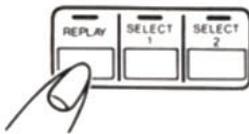


Falls Sie Akkordbegleitung, Melodie und Musteränderungen nicht gleichzeitig spielen können, sollten Sie zuerst die Akkordfolgen aufzeichnen (ohne Melodie und Variationsänderungen) und dann erst zum Aufnehmen der Melodie (Vorgang 3) und danach der Variationen des Begleitspiels (Vorgang 4) übergehen.



Den START/STOP-Schalter zum Ausschalten der Rhythmusbegleitung drücken. (Die Aufnahme ist komplett)

## 2 Wiedergabe des aufgenommenen Titels



Den REPLAY-Schalter betätigen, so daß dessen LED-Anzeige aufleuchtet. Die LED-Anzeigen von SELECT 1 (oder SELECT 2) leuchten jetzt auch auf.



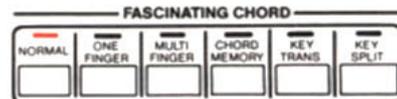
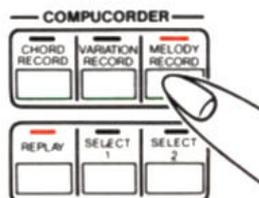
Den START/STOP-Schalter zum Beginnen der Wiedergabe betätigen. Es kann zur aufgenommenen Melodie eine zusätzliche Begleitmelodie gespielt werden.



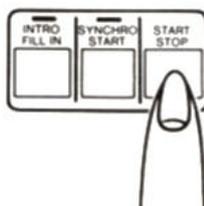
Den START/STOP-Schalter zum Beenden der Wiedergabe erneut drücken.

## 3 Aufzeichnen nur der Melodie.

Den MELODY RECORD-Schalter drücken, wodurch die unten gezeigten Anzeigen aufleuchten.



SELECT 1 oder SELECT 2 drücken. Darauf achten, daß der CHORD RECORD-Schalter ausgeschaltet ist.

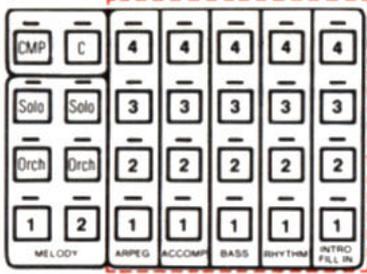


Die Rhythmusbegleitung einschalten und die Melodie spielen. Da die Akkorde bereits durch Speicherung in Schritt 1 aufgezeichnet worden sind, können alle 61 Tasten zum Melodiespiel verwendet werden.

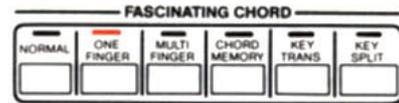
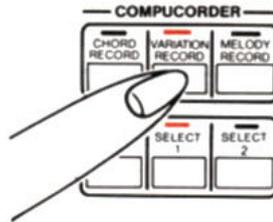


Der Melodiespeicher zeichnet die Melodie bis zum gleichen Taktstrich auf, bis zu dem Akkorde aufgezeichnet wurden.

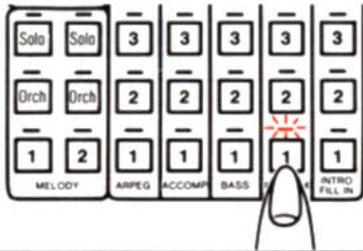
**4 Aufzeichnen nur der Begleitungsvariationen.**



Den VARIATION RECORD-Schalter drücken.



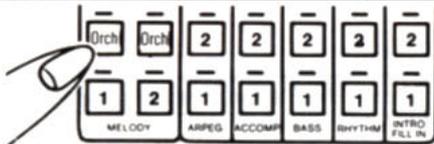
Alle Musterschalter auf dem Digital Composer werden dadurch ausgestellt.



Für die RHYTHM- (zusammen mit INTRO/FILL IN), BASS-, ACCOMP- und ARPEGGIO-Variationen von den Musterschaltern **1** **2** **3** **4** den für den ersten Takt zu verwendenden drücken, wodurch dessen LED-Anzeige blinkt.

Falls Sie die bei der Akkordaufnahme (Vorgang 1) verwendeten Muster beibehalten sollen, drücken Sie keinen Musterschalter (die LED-Anzeige leuchtet nicht).

Nach zweimaligen Drücken eines Musterschalters erlischt dessen LED-Anzeige und der Teil wird stummgeschaltet.



Außerdem ist es möglich, zwischen den drei Möglichkeiten zu wählen, falls die Melodie mit SOLO SYNTH PRESET- oder ORCHESTRAL PRESET oder aber beiden gespielt wird, **Orch** und/oder **Solo**-Schalter einzeln oder zusammen betätigen.



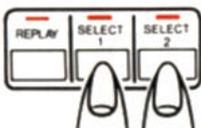
Das Rhythmusspiel starten und die Muster durch Drücken der entsprechenden Musterschalter abändern. Mustersequenzen werden bei deren Abruf aufgezeichnet.



\* Zum Einfügen des Breaks den INTRO/FILL IN-Schalter drücken, während die LED-Anzeigen der gewählten INTRO-Musterschalter **1** **2** **3** oder **4** blinken.

Das Rhythmusspiel stoppt automatisch mit dem letzten Takt der aufgenommenen Akkordfolge.

- Zur Aufnahme des Vorspiels (Intro/Fill In) im ersten Takt den INTRO/FILL IN-Schalter sofort nach Starten des Rhythmusspiels (innerhalb der ersten Hälfte des ersten Takts) drücken. Wenn die Variationsaufnahme durch alleiniges Drücken des INTRO/ FILL IN-Schalters ausgelöst wird, wird die Intro/Fill In-Variation nicht im ersten Takt aufgezeichnet.
- Falls die Stellungen der Musterschalter **1** **2** , **3** und **4** beim Aufzeichnen der Akkorde nicht verändert werden, wird für alle Teile Muster **1** aufgezeichnet.
- Es können bis zu 80 Takte (Minimum ein Akkord/Takt) und bis zu 500 Noten einer Melodie aufgezeichnet werden.
- Wenn am Anfang des Stücks einige Stimmen nicht erklingen sollen, oder wenn die Variationsaufnahme bei Status "ausgeschaltet" für einen Teil gestartet werden soll, den entsprechenden Musterschalter ( **1** **2** **3** oder **4** ) drücken, so daß dessen LED zu blinken beginnt und dann den Schalter noch einmal drücken, womit dessen LED erlischt. Dann den Rhythmus starten.
- **Orch** sowie **Solo** -Anzeigen blinken bei Melodieaufnahme automatisch auf. In diesem Schaltzustand wird die aufgezeichnete Melodie mit den ORCHESTRAL PRESETS und den SOLO SYNTH PRESETS gespielt. Um nur mit einer Klangfarbe der ORCHESTRAL PRESETS aufzuzeichnen, den **Orch** -Schalter vor der Aufnahme drücken, wodurch dessen LED erlischt. Um nur mit einer Klangfarbe der SOLO SYNTH PRESETS aufzuzeichnen/zu spielen, den **Solo** -Schalter vor dem Aufnehmen drücken, wodurch dessen Anzeige erlischt.
- Um SELECT 1 und SELECT 2 kontinuierlich wiederzugeben, beide Schalter gleichzeitig betätigen.



# CUSTOM RHYTHM (Komposition von Rhythmus und automatischer Begleitung)

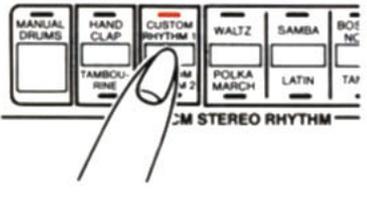
Die Begleitmuster der automatischen Begleitung, z.B. Rhythmus, Intro/Fill In, Rhythmus-Begleitung, Baß und Arpeggio, können nach Bedarf komponiert und im DIGITAL COMPOSER gespeichert werden. So ergeben Begleitmuster, Sequenzen und Melodiespeicher ein DIGITAL COMPOSER-Programm, das jeweils als "Titel" in Ihr Musikarchiv eingeordnet werden kann.

Zwei Kompositionsmethoden sind möglich: ① Komposition komplett neuer Muster und ② Abänderung vorgegebener Muster.

## ① KOMPOSITION EINES KOMPLETT NEUEN MUSTERS

### A Komposition eines Rhythmusmusters

(1) CUSTOM RHYTHM 1 (oder 2) vorwählen. Sichergehen, daß der Rhythmus nicht läuft.

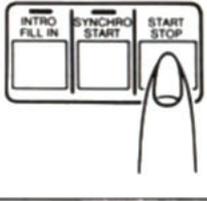


(2) Den [DMP]-Schalter zusammen mit einem der RHYTHM-Musterschalter [1] [2] [3] [4] betätigen. Die grüne [DMP] Anzeige leuchtet und die rote Anzeige des vorgewählten Musterschalters blinkt.



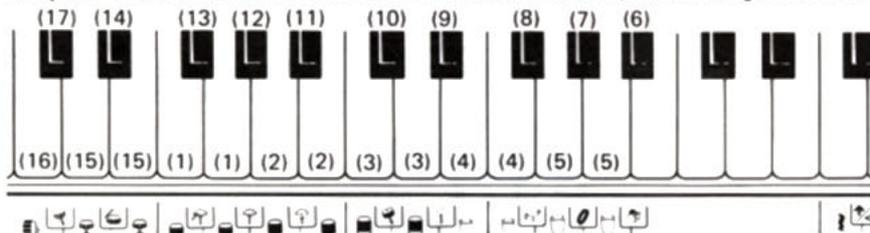
Zur Löschung bereits gespeicherter Titel die [C]-Taste betätigen.

(3) Bei leicht reduziertem Tempo den Rhythmus starten.



(4) Unter Bezugnahme auf das elektronische Metronom den Rhythmus komponieren, indem die Tasten rhythmisch angeschlagen werden (S. 22). Die Rhythmusklänge werden aufgenommen und in Ein-Takt-Zyklen wiederholt. Die Metronom-Lautstärke kann über den ARPEGGIO-Regler des MULTI EQUALIZER eingestellt werden (bei eingeschaltetem ONE FINGER oder MULTI FINGER).

Mit jeder Taste der beiden linken Oktaven lassen sich Rhythmusklänge wie unten gezeigt erzeugen.



**Hinweis:**  
Pro Kanal kann jeweils nur ein Instrument abgerufen werden.

Kanal 1 *	(1) HT:	Hohes Tomtom	Betonungstaste ( $\text{F}\#_3$ ):
	(2) MT:	Mittleres Tomtom	Bei Erzeugung eines Rhythmusmusters können die mit einem Stern (*) gekennzeichneten Instrumente mit Betonung versehen werden, wenn die Betonungstaste zusammen mit der Instrumententaste angeschlagen wird.
	(3) LT:	Tiefes Tomtom	
	(4) SC:	Kleine Congatrommel	Diese Taste kann auch für die Komposition von Mustern für gedämpfte Gitarre und Extra-Baß verwendet werden.
	(5) LC:	Große Congatrommel	Pausetaste ( $\text{F}_3$ ):
Kanal 2	(6) HC:	Händeklatschen	Dient der Stummschaltung eines Rhythmusinstrumentes (bei RHYTHM-Komposition) oder von Baß oder Arpeggio (bei BASS/ARPEGGIO-Komposition), bzw. Rhythmusgitarre/Piano (bei ACCOMP-Komposition). Die diesen Instrumenten oder dieser Note zugewiesenen Tasten zusammen mit der Pausetaste drücken, wodurch die Note oder das Instrument aus dem CUSTOM RHYTHM-Speicher des Digital Composer gelöscht werden.
Kanal 3	(7) TB:	Tamburin	
	(8) CB:	Kuhglocke	
	(9) CY:	Becken	
Kanal 4	(10) CA:	Cabaza	
	(11) OH:	Offenes Hi-Hat	
	(12) CHH-2:	Geschlossenes Hi-Hat (2)	
	(13)		
Kanal 5	(14) CCH-1:	Geschlossenes Hi-Hat (1)	
	(15)		
Kanal 6 *	(16) RS:	Randschlag (Becken)	
	(17) SD:	Snare-Drum	
	BD:	Basstrommel	
	CA:	Cabaza	



(5) Alle Rhythmusinstrumente können einzeln aufgenommen und einander überlagert werden, wenn die Ein-Takt-Zyklen wiederholt werden. Der kürzeste Notenwert ist  $\text{♩}$ . Alle kürzeren Notenwerte werden auf diesen Wert umgewandelt. Ein schnellerer Rhythmus kann auf einfache Weise eingegeben werden, indem das Tempo bei der Aufnahme reduziert wird.

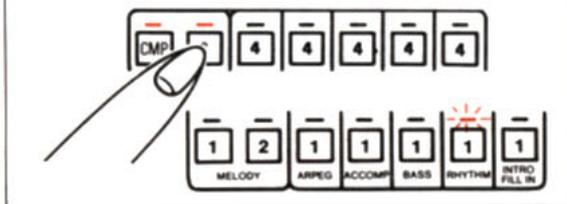
(6) Eingabefehler oder nicht gewünschte Eingaben können nach der Aufnahme gelöscht werden, ohne den Rhythmus zu stoppen.

① Gesamtlöschung und Neustart der Aufnahme:

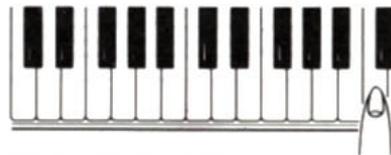
② Löschung einiger Noten eines Instruments:

Überprüfen, ob die grüne **[DMP]**-Anzeige leuchtet. (Falls dies nicht der Fall ist, nochmals zu Schritt (1) zurückgehen.)

Den **[C]**-Schalter betätigen



Bei gedrückt gehaltener Pause-Taste (**[PAUSE]**) die dem Instrument zugeordnete Taste für die Dauer der gewünschten Löschung drücken.



Die Rhythmuswiedergabe fortsetzen und neue Instrumente hinzufügen.

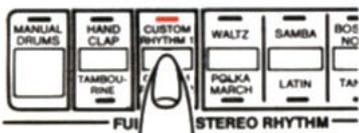
(7) Nach kompletter Durchführung dieser Komposition den Rhythmus stoppen.

(8) Zur Wiederholung CUSTOM RHYTHM 1 (oder 2) und die Rhythmus-Musterschalter betätigen.

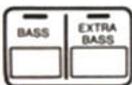
- Cabaza kann mit zwei Tasten,  $C\#_1$  und  $C\#_2$ , gespielt werden. Zur Löschung dieses Instruments die vorher benutzte Taste betätigen.
- INTRO/FILL IN-Muster können auf die gleiche Weise wie RHYTHM-Muster erzeugt werden.

### B Komposition eines BASS-Musters

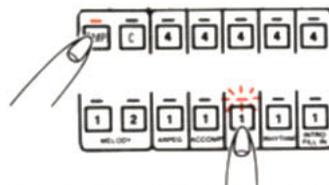
(1) Den CUSTOM RHYTHM 1 (oder 2) vorwählen.



BASS oder EXTRA BASS Vorwählen.



(2) Bei gedrückt gehaltenem **[DMP]**-Schalter einen der BASS-Musterschalter **[1]** **[2]** **[3]** **[4]** betätigen. Die grüne **[DMP]**-Anzeige leuchtet, die rote Anzeige des vorgewählten Musterschalters blinkt.



(3) Den **[C]**-Schalter betätigen, um bereits aufgenommene Daten zu Löschen.



(4) Den Rhythmus durch Betätigen der START/STOP-Taste starten und zu diesem das Baßmuster spielen.



Bereich für die Baßkomposition

**Hinweis:**  
Bei Baßkompositionen  
Muster in C-Dur spielen.



(6) Zur Änderung des aufgenommenen Rhythmusbegleitungsmusters stehen zwei Methoden zur Verfügung.

① Gesamtlöschung und Neustart der Aufnahme:

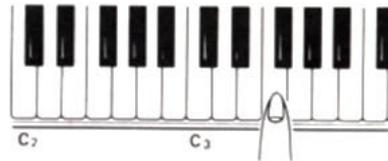
② Löschung einiger Takte:

Überprüfen, ob der Rhythmus läuft und die grüne **[CMP]**-Anzeige leuchtet. (Falls dies nicht der Fall ist, nochmals zu Schritt (1) zurückgehen.)

Den **[C]**-Schalter betätigen.



Die Pause-Taste ( ) für die gewünschte Dauer der Klanglöschung gedrückt halten.



Ein neues Begleitmuster spielen.

In gelöschte Abschnitte neue Teile einfügen.

(7) Nach kompletter Durchführung der Komposition den Rhythmus stoppen.

(8) Zur Wiederholung CUSTOM RHYTHM 1 (oder 2) und die Begleitmusterschalter betätigen.

#### Hinweis:

Gedämpfte Gitarre wird im ACCOMP **[4]**-Muster erzeugt. Abwärtsschläge werden nach der oben genannten Methode erzeugt. Zur Komposition von Aufwärtsschlägen die Tasten zwischen C<sub>1</sub> und C<sub>3</sub> bei gedrückt gehaltener Betonungstaste ( ) anschlagen. Aufgenommene Abwärtsschläge können in Aufwärtsschläge umgewandelt werden: Dazu den **[CMP]**-Schalter sowie den betreffenden Musterschalter drücken. Dann, während dem Spielen des Musters die Betonungstaste betätigen, wodurch jeder eingegebenen Note die Aufwärtsinformation hinzugefügt wird.

#### ☐ Komposition von ARPEGGIO-Mustern

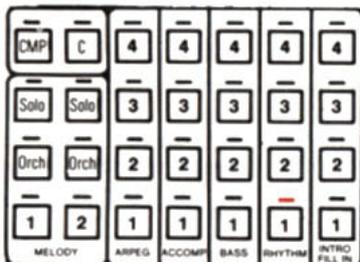
ARPEGGIO-Muster können auf die gleiche Weise wie BASS-Muster erzeugt werden. Siehe Seite 30 und 31.

#### ② Abänderung vorgegebener Muster

Zuerst das für die Abänderung vorgesehene, vorgegebene Muster übertragen (kopieren) und dann die Abänderung durchführen. Alle Muster für Rhythmus, Intro/Fill In, Baß, Begleitung und Arpeggio werden auf die gleiche Weise übertragen.

**Beispiel** Abänderung von DISCO-Rhythmusvariation **[1]** nach Übertragung auf CUSTOM RHYTHM 1 Rhythmusvariation **[4]**:

(1) Das für die Abänderung vorgesehene Muster auswählen, in diesem Fall DISCO **[1]**. Sicherstellen, daß der Rhythmus nicht läuft.



(2) Um DISCO **[1]** auf CUSTOM RHYTHM 1 **[4]** zu übertragen, bei gedrückt gehaltener **[CMP]**-Schalter den RHYTHM **[4]**-Musterschalter betätigen. Die grüne **[CMP]**-Anzeige leuchtet, der rote RHYTHM **[4]**-Musterschalter blinkt. Die leuchtende Anzeige wechselt automatisch von DISCO auf CUSTOM RHYTHM 1.

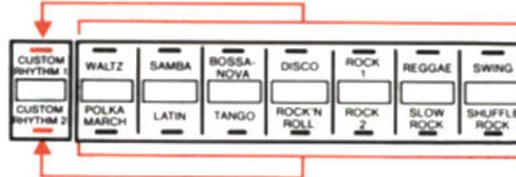


(3) Rhythmus starten: CUSTOM RHYTHM erzeugt den gleichen Rhythmus wie DISCO . (Wird der Rhythmus in Zwei-takt-Zyklen komponiert, wird nur der erste Takt übertragen.)

(4) Das auf CUSTOM RHYTHM übertragene Muster von DISCO auf die gleiche Weise abändern wie bei Abschnitt "1 Erzeugung komplett neuer Muster". (Jedoch nicht den Schalter verwenden!)

**Hinweis:**

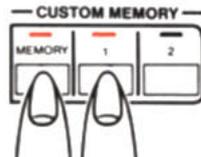
Die Muster der in der oberen Reihe angeordneten sieben Rhythmen können auf CUSTOM RHYTHM 1, die Muster der unteren Reihe auf CUSTOM RHYTHM 2 übertragen werden.



- Die Verwendung des -Schalters ist nur während Komposition möglich (hierbei leuchtet die grüne -Anzeige, die rote Anzeige des gewählten Musterschalters blinkt).
- Der -Schalter ist ohne Funktion, wenn der Rhythmus gespielt wird.
- Bei Komposition der BASS/ACCOMP/ARPEGGIO-Muster von CUSTOM RHYTHM 1 oder 2 werden die Töne mit einem natürlichen Abklingeffekt versehen. Wird daher eine Taste lange gedrückt gehalten, erfolgt keine Tonaufnahme. Es erfolgt keine Wiedergabe und es ist keine weitere Kompositionseingabe möglich. In diesem Fall den gesamten Speicher mit dem -Schalter löschen und von Beginn an ein neues Muster eingeben.

**CUSTOM MEMORY (Register-Speicher)**

Registereinstellungen der ORCHESTRAL PRESETS (inkl. ORCHESTRA SPLIT), SOLO SYNTH PRESETS, EFFECTS, DIGITAL EFFECTOR, ULTRA CHORD, MAGIC FOOT, BASS (Baß/Extra-Baß), RHYTHM ACCOMP (Gitarre/Piano) und FASCINATING CHORD (außer KEY TRANSPOSE) können gespeichert werden. Jedes DIGITAL COMPOSER-Paket hat 2 Speicher für zwei Speicherungen von Einstellungen.



- (1) Nach Einstellung der Schalter für die oben genannten Register bei gedrückt gehaltenem MEMORY-Schalter Schalter "1" (oder "2") betätigen.
- (2) Die Registerspeicherung kann einfach abgerufen werden, indem Schalter "1" (oder "2") betätigt wird. (Die Anzeige leuchtet.)
- (3) Um wieder auf die Einstellung vor der Abrufung umzuschalten, Schalter "1" (oder "2") erneut betätigen. (Die Anzeige erlischt.)

- Die abgerufene Registereinstellung kann manuell verändert werden, ohne die Speicherung zu beeinflussen. Die Speichereinstellung kann nochmals abgerufen werden, indem der Schalter "1" zweimal betätigt wird (erstes Betätigen schaltet CUSTOM MEMORY aus, zweites Betätigen schaltet CUSTOM MEMORY ein).
- Die Speicherung des DIGITAL COMPOSER wird auch nach Abschalten des KB-800 beibehalten.

**FUSSREGLER (MAGIC FOOT)**

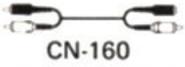


Bei Anschluß des Fußreglers können Intro/Fill In, Bend-Effekt, Orchester-Nachklang oder Rhythmus per Fußbedienung geregelt werden. Zunächst mit dem MAGIC FOOT-Schalter die über den Fußregler zu regelnden Funktionen wählen.



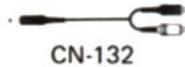
# RÜCKPLATTE, AUX-ANSCHLÜSSE UND SONDERZUBEHÖR

## AUX IN/AUX OUT-Anschlüsse



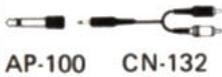
CN-160

Zum Anschließen eines Stereosystems oder eines Cassettendecks das Anschlußkabel CN-160 verwenden (Stereo-Cinchstecker – Stereo-Cinchstecker).



CN-132

Zum Anschließen eines Mono-Radio-Cassettenrecorders usw. das Anschlußkabel CN-132 verwenden (Stereo-Cinchstecker – Mono-Mini-stecker).



AP-100 CN-132

Zum Anschließen einer Victron-Spinettorgel das CN-132 zusammen mit dem Zwischenstecker AP-100 verwenden (Mono-Ministecker – Mono-Standardklinkenstecker). An die AUX IN-Buchse (für Victron Serie G) bzw. EXP IN-Buchse (für Victron Serie M) anschließen.



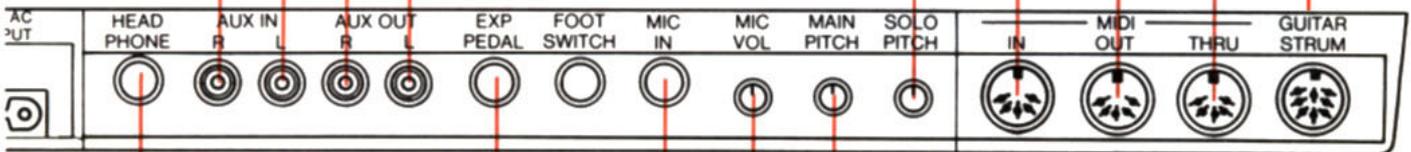
## GUITAR STRUMBOARD connector

The optional KG-10 Guitar Strumboard lets you trigger the timing of accompaniment chords of the KB-800, like a rhythm guitar or harp arpeggio. This "6-string" instrument uses one of the KB-800's accompaniment voices (including ORCHESTRAL PRESETS when ORCHESTRAL SPLIT is used) as the sound source. This optional unit is ideal for ensemble play with someone who cannot play a keyboard.



## MIDI IN/OUT/THROUGH-Buchsen (siehe nächste Seite)

**Regler für die Solo-Tonhöhe (SOLO PITCH)**  
Für die Regelung der SOLO SYNTH PRESETS



**Kopfhörerbuchse (HEADPHONE)**  
Für individuelles Abhören von Spiel/Wiedergabe Stereo-Kopfhörer wie den HP-717 oder HP-M7 verwenden.

**Anschluß für Schwellerpedal (EXP PEDAL)**  
Bei Verwendung von Schwellerpedal KX-20 kann die Gesamtlautstärke per Fuß geregelt werden.



**Regler für die Gesamt-Tonhöhe (MAIN PITCH)**  
Die Gesamt-Tonlage des KB-800 wird hiermit geregelt.

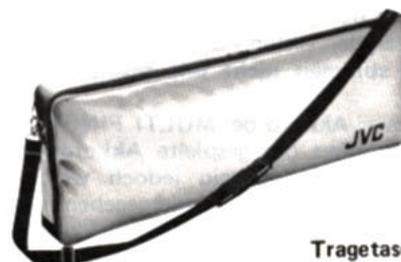


**Mikrofon-Buchse (MIC IN)/Mikrofon-Lautstärkereger (MIC VOL)**  
Ein Mono-Mikrofon oder eine elektrische Gitarre anschließen und die Lautstärke mit dem Regler einstellen. Die DIGITAL EFFECTOR-Effekte können für die Gitarre und die (Mikrofon-) Stimme verwendet werden. Siehe Seite 22.

- Bei Verwendung von externen Lautsprechein (einer Stereoanlage etc.) kann der Ton der eingebauten KB-800-Lautsprecher abgeschaltet werden, wenn bei gedrückt gehaltenem MEMORY-Schalter des CUSTOM MEMORY (S. 30) der KEY SPLIT-Schalter des FASCINATING CHORD (S. 20) betätigt wird. Um die Lautsprecherabschaltung zu beenden, nochmals bei gedrückt gehaltenem MEMORY-Schalter die KEY SPLIT-Taste betätigen.



Keyboard-Ständer KS-10



Tragetasche KC-20

# MIDI (Musical Instruments Digital Interface)

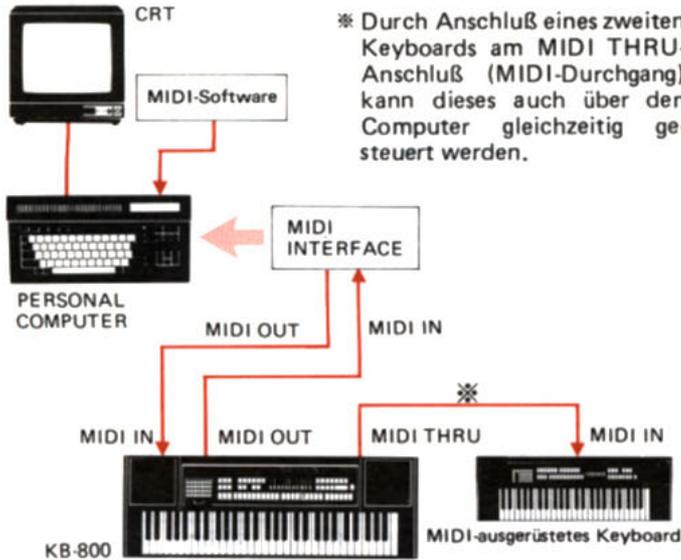
(1)  
Steuern eines MIDI-kompatiblen Keyboards über das KB-800.



Steuern des KB800 über ein MIDI-kompatibles Keyboard



(2)  
Durch Anschluß eines Heimcomputers am MIDI-Anschluß des KB-800 läßt sich das Verändern oder Komponieren von Stücken über den Computer steuern. Dabei können die Tongeneratoren des KB-800 über den Computer-Monitor visuell überwacht werden.



Das KB-800 läßt sich mit einem elektronischen Orchester vergleichen. Jedem der vorprogrammierten Tongeneratoren ist ein separater MIDI-Kanal zugewiesen. Durch Eingabe der Kanalnummer in den Heimcomputer können die den verschiedenen Kanälen zugeordneten Tongeneratoren und Funktionen einzeln abgerufen und bearbeitet werden.

	Empfang		Übertragung
Kanal	Kanal 1 Kanal 2 Kanal 14 Kanal 15 Kanal 16	Rechte Manualhälfte Linke Manualhälfte Arpeggio Baß Rhythmusbegleitung	Kanal 1 Rechte Manualhälfte Kanal 2 Linke Manualhälfte (Fascinating Chord OFF)
Echtzeit	Start Stop Zeitgeber		Start Stop Zeitgeber
Stellungsänderung der Bedienelemente	Sustain (Abklingnachhall) Bend (Tonhöhenmodulation) Fill In		Sustain Bend Fill In

## STÖRUNGSSUCHE

### Keine Tonwiedergabe

- Die Stellung der MULTI-EQUALIZER-Schieberegler überprüfen. In der untersten Reglerposition erfolgt keine Tonwiedergabe.

### Kein ARPEGGIO- oder ACCOMP-Ton

- Arpeggio und Begleitung werden nur erzeugt, wenn ONE FINGER oder MULTI FINGER des FASCINATING CHORD vorgewählt wurden und der Rhythmus gestartet wurde.

### Kein Mikrofonton

- Nach Anschluß eines Mikrofons oder Elektro-Musikinstrumentes an die MIC IN-Buchse muß der MIC VOL-Regler eingestellt werden.

### Die automatische Begleitung stoppt nicht

- Bei eingeschaltetem CHORD MEMORY-Schalter wird die Begleitung auch nach Spielende fortgesetzt. Die Begleitung durch Drücken des START/STOP-Schalters ausschalten.

### Automatische Begleitung und Rhythmus werden automatisch gestoppt

- Bei eingeschaltetem SYNCHRO START und ausgeschaltetem CHORD MEMORY werden FASCINATING CHORD und Rhythmus nur bei Spielen der Begleittasten wiedergegeben. Bei Loslassen der Tasten stoppen diese automatisch.

### Baß und Arpeggio stimmen nicht mit gespieltem Akkord überein

- Wenn ein komplexer Akkord bei MULTI FINGER-Betrieb gespielt wird, entspricht der gespielte Akkord dem wiedergegebenen. Baß und Arpeggio jedoch werden nach Umwandlung im Mikrocomputer wiedergegeben, wobei die gespielten Akkorde in einen der 9 Grundakkorde umgewandelt werden. Da Baß und Arpeggio nur in diesen 9 Grundakkorden zur Verfügung stehen, können sie gegebenenfalls vom gespielten Akkord abweichen.

### Die COMPUCORDER-Speicherung unterscheidet sich vom ursprünglich gespielten Titel

- Wie vorher werden die Töne nach Umwandlung im COMPUCORDER gespeichert. Der wiedergegebene Akkord kann sich von dem ursprünglich gespielten Aufnahmeakkord unterscheiden.

### Verzerrter Klang

- Bei zu hoher Lautstärkeinstellung des KB-800 kann es zu verzerrtem Klang kommen.

### Der ULTRA CHORD arbeitet nicht

- ULTRA CHORD ist verfügbar, wenn die FASCINATING CHORD-Begleitung mit den Begleittasten gespielt wird. ULTRA CHORD kann bei COMPUCORDER-Wiedergabe verwendet werden, wobei die Begleitwiedergabe automatisch erfolgt.

### Die Begleitung erklingt nicht

- Wenn FASCINATING CHORD (ONE FINGER oder MULTI-FINGER) und ORCHESTRA SPLIT (Manualteilung) aktiviert sind, wird durch Drücken der Begleittasten die für die Begleitung vorgewählte Klangfarbe erzeugt. Der Klang ertönt entweder kontinuierlich oder er wird mit dem gleichen Timing wie die Rhythmusbegleitung (Gitarre oder Klavier, je nach gewählter ORCHESTRA PRESETS-Klangfarbe) gespielt.
- Falls das angeschlossene Guitar Strumboard eingeschaltet ist, wird das Begleitspiel von diesem und nicht von den Tasten ausgelöst.
- Falls keiner der Musterschalter     des Digital Composer gedrückt wurde (keine deren Anzeigen leuchtet) werden keine Töne für die Begleitung erzeugt. Genauso arbeitet die Begleitspielfunktion nicht, falls CUSTOM RHYTHM 1 oder 2 abgerufen wurden, jedoch kein Begleitmuster dafür gespeichert ist, oder falls die MULTI EQUALIZER-Schieberegler sich in der untersten Position befinden.

- Normalerweise ist MELODY  SELECT 1 und MELODY  SELECT 2 zugeordnet. Jedoch kann MELODY  auch SELECT 1 oder MELODY  und  können SELECT 1 zugeordnet werden, wie auf dem beigefügten Blatt gezeigt.
- Wenn eine Melodie ohne Vorwahl weidergegeben wird, können MELODY  oder/und  des DIGITAL COMPOSER auf ON geschaltet sein. In diesem Fall den Schalter betätigen, so daß die LED erlischt.

#### Tonwiedergabe nur über einen Lautsprecher.

- Wenn die Pan Pot-Regler auf die extreme Rechts- oder Linksposition eingestellt sind, erfolgt die Tonwiedergabe nur über einen Lautsprecher.

## TECHNISCHE DATEN

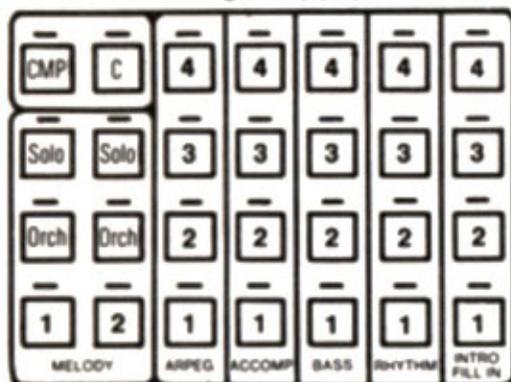
<b>Tastenzahl</b>	61	<b>Custom Memory</b>	
<b>Orchester-Klangfarben</b>		Speicherspuren	2: Speicher 1, Speicher 2
1. Gruppe	8: Orgel, Jazz-Orgel, E-Piano, Trompete, Jazz-Querflöte, Klarinette, Piano, Vibraphon	Speicherinhalt	Orchesterklangfarben (Orchester-Aufteilung), Digital Effector (Delay, Echo, Flanger, Long/short), Effekte (Orchester-Sustain, Orgel-Tremolo), Ultra-Akkord (weit, eng), Fußregler (Intro/Fill In, Bend, Sustain, Start/Stop), automatische Begleitung Normal/Ein-Finger/Multi-Finger, Akkordspeicher, Manual-Split)
2. Gruppe	6: Streichensemble, Bläserensemble, Cembalo, Vokalensemble, Synthesizer, Hawaii-Gitarre	<b>Stereo-Pan Pot-Mischer</b>	Baß, Rhythmus-Begleitung/Arpeggio, Begleitung, Orchester, Solo
Schalter	Orchestra Split (Manualteilung), Begleitmusterwähler	<b>Multi-Equalizer</b>	Rhythmus, Baß, Arpeggio, Rhythmus-Begleitung, Begleitung
<b>Solo-Synthesizer-Klangfarben</b>		<b>Aux-Anschlüsse</b>	Netzeingang, Spannungswähler, Aux-Ausgang L/R, Aux-Eingang, L/R, Schwellerpedal, Kopfhörer, Mikrofon-Eingang, Mikrofon-Lautstärke, Main Pitch, Solo-Pitch, MIDI-Eingang, MIDI-Ausgang, MIDI durchgeschleift, Guitar Strumboard
Klänge	8: Trompete, Posaune, Panflöte, Oboe, Saxophon, Synthesizer, Piano, Gitarre	<b>Spannungsversorgung</b>	120/220/240 V Wechselstrom umschaltbar, 50/60 Hz
Schalter	Solo-Cancel, Solo-to-Arpeggio, Solo-to-Bass	<b>Ausgangsleistung</b>	4 W x 2
<b>Digital Effector</b>		<b>Lautsprecher</b>	14 cm x 2
Schalter	Verzögerung, Echo, Flanger, Long/Short	<b>Gewicht</b>	11.3 kg
Regler	Baß, Rhythmusbegleitung/Arpeggio, Begleitung, Orchester, Solo	<b>Abmessungen</b>	950(B) x 104(H) x 330(T) mm
<b>Effekte</b>		<b>Leistungsaufnahme</b>	46 W
Schalter	Orchestra Sustain, Organ Tremolo	<b>Mitgeliefertes Zubehör</b>	Netzkabel, Bedienungsanleitung KE-10 Digital Composer, KE-10 Fußpedal
Regler	Orchestra Sustain, Baß Sustain	<b>Sonderzubehör</b>	KC-20 Tragetasche KS-10 Keyboard-Ständer KX-20 Schwellerpedal HP-717 Stereo-Kopfhörer HP-M7 Stereo-Kopfhörer HP-V1 Stereo-Kopfhörer/Mikrofon-Kombination KG-10 Guitar Strumboard CN-160 Anschlußkabel (Stereo-Klinkenstecker) – Stereo-Klinkenstecker) CN-132 Anschlußkabel (Stereo-Klinkenstecker – Mono-Ministecker) AP-100 Steckeradapter (Mono-Ministecker Mono-Klinkenstecker)
<b>Ultra Chord</b>	Eng, Weit		
<b>Magic Foot</b>	Intro/Fill In, Bend, Sustain, Start/Stop		
<b>Full PCM Stereo Rhythmus</b>			
Grundrhythmen	14 (x 4 Variation = 56): Walzer, Polka/Marsch, Samba, Latin, Bossa Nova, Tango, Disco, Rock'n'Roll, Rock 2, Reggae, Slow Rock, Swing, Shuffle Rock		
Schalter & Regler	Start/Stop, Synchro Start, Intro/Fill In, Hand Clap/Tambourine, Manual Drums, Custom Rhythm 1, Custom Rhythm 2, Temporegler, Metronomfunktion		
<b>Automatische Begleitung</b>			
Betriebsarten	Normal, Ein-Finger, Multi-Finger		
Funktionen	Akkordspeicher, Tonart-Transponierung, Manual-Aufteilung, Baß/Extra Baß-Wahlschalter, Wahlschalter für Gitarre/Piano-Rhythmusbegleitung		
<b>Digital Composer</b>			
Musterschalter	Intro/Fill In (4 Vari./Rhythmus), Rhythmus (4 Vari./Rhythmus), Baß (4 Vari./Rhythmus), Rhythmus-Begleitung (8 Vari./Rhythmus), Arpeggio (4 Vari./Rhythmus)		
Melodiespeicher	2 Spuren: Komponieren, Löschen, Solo, Orchester		
<b>Compucorder</b>			
Speicherspuren	2: Wähler 1 (80 Takte), Wähler 2 (80 Takte)		
Schalter	Akkordaufnahme, Sequenzaufnahme, (Intro/Fill In, Rhythmus, Baß, Begleitung, Arpeggio, Solo Orchestra), Melodieaufnahme (495 Noten x 2)		
		<b>Technische Änderungen vorbehalten.</b>	

## Spezielle Anwendung der beiden Melodie-Speicherspuren

Die Melodie eines Stücks kann in zwei Melodie-Speichern festgehalten werden, MELODY  1 und  2, und simultan abgerufen werden, wobei verschiedene Kombinationen der Orchester und/oder Solo-Klangfarben verwendet werden können.

### A Aufnahme von Melodie 1 und 2 mit SELECT 1:

- (1) Akkorde und Melodie in SELECT 1 entsprechend Schritt  1 und falls erforderlich Schritt  2, von Seite 26 und 27 aufnehmen. Nach der Aufnahme den START/STOP-Schalter betätigen, um den Rhythmus zu stoppen.
- (2) Den MELODY RECORD-Schalter des COMPUCORDER und dann den MELODY  2-Schalter des DIGITAL COMPOSER betätigen.
- (3) Den Rhythmus starten und die für die Aufnahme vorgesehene Melodie in Speicher MELODY  2 spielen. Die in MELODY  1 gespeicherte Melodie wird nicht wiedergegeben.
- (4) Nach Aufnahme von MELODY  2 den START/STOP-Schalter betätigen um den Rhythmus zu stoppen. (der Rhythmus wird automatisch gestoppt, wenn der letzte Takt der Akkordaufnahme erreicht wird.)



### B Vorbestimmung der Wiedergabe: nur Orchester-Klangfarbe, nur Solo Synthe-Klangfarbe oder Kombination beider Klangfarben:

- (1) Den VARIATION RECORD-Schalter des COMPUCORDER betätigen.
- (2) Für MELODY  1 und  2 die zu Beginn zu verwendenden Klangfarben bestimmen:  Orch für ORCHESTRAL PRESETS auf ON stellen (die LED blinkt),  Solo für SOLO SYNTH PRESETS und  Orch sowie  Solo für die Kombination der beiden Klangfarben.
- (3) Den Rhythmus starten und die Einstellung von  Orch und  Solo wie erforderlich ändern.
- (4) Der Rhythmus wird automatisch gestoppt, wenn der letzte Takt der Akkordaufnahme erreicht wird.