



PORTATONE

PSR-3000 *PSR-1500*

B R U K S A N V I S N I N G

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER

VAR VÄNLIG LÄS DETTA NOGA INNAN DU GÅR VIDARE

* Förvara denna text på säker plats för senare referens.



VARNING

Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för allvarliga skador eller t o m dödsfall p gr av elchock, kortslutning, åverkan eller brandrisk. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:

Strömförsörjning/nätadapter

- Använd endast specificerad adapter (PA-300 eller motsvarande som rekommenderas av Yamaha). Att använda fel adapter kan orsaka skador på instrumentet eller överhettning.
- Kontrollera den elektriska kontakten med jämna mellanrum och avlägsna all smuts och damm som kan ha samlats.
- Placera inte nätadaptern nära heta källor som värmeelement eller radiatorer, och undvik att skada sladden, placera tunga föremål på den, eller lägga den så att man kan trampa på den eller rulla föremål över den.

Öppna inte

- Öppna inte instrumentet eller försök ta isär de inre delarna eller modifiera dem på något sätt. Instrumentet innehåller inga delar som kräver någon service av användaren. Om något skulle tyckas vara felaktigt, avbryt genast användandet och kontakta kvalificerad Yamaha personal för bedömning.

Varning för vatten

- Exponera inte instrumentet för regn, använd det inte nära vatten eller ånga eller fuktig miljö, eller placera behållare som innehåller vätskor som kan riskera spillas i någon öppning på instrumentet.
- Hantera aldrig nätkabel och kontakt med våta händer.

Varning för eld

- Placera aldrig brinnande föremål som t ex stearinljus på instrumentet.

Om Du märker något anmärkningsvärt

- Om nätadapterns sladd blir nött eller skadad, eller om ljudet plötsligt försvinner, eller om ovanlig lukt eller rök observeras, slå omedelbart av strömmen och drag ur kontakten ur elanslutningen och få instrumentet undersökt av kvalificerad Yamaha-personal.



FÖRSIKTIGT

Följ alltid de grundläggande försiktighetsåtgärder som anges nedan för att undvika risken för fysiska skador på Dig själv eller andra, eller skador på instrumentet eller annan egendom. Dessa försiktighetsåtgärder innefattar, men är inte begränsade till, följande:

Strömförsörjning/nätadapter

- När kabeln dras ur eluttaget, håll alltid i själva kontakten och inte i kabeln. Kabeln kan skadas av att man drar i den.
- Drag ur nätkabeln om instrumentet inte används över en längre period, eller vid åska.

Placering

- Utsätt inte instrumentet för miljöer med extremt mycket damm eller vibrationer, extrem kyla eller värme (t ex direkt solljus, nära värmeelement eller i en bil under en varm dag) för att undvika risken för deformation av panelen eller skador på de interna komponenterna.
- Använd inte instrumentet nära elektriska produkter som TV, radio eller högtalare då detta kan orsaka störningar.
- Placera inte instrumentet på instabilt underlag så att det riskerar att falla omkull.
- Drag ur alla anslutna kablar innan instrumentet flyttas.

Anslutningar

- Innan anslutningar görs till andra elektroniska apparater, slå av strömmen för alla apparaterna. Ställ alla volymer på minimum nivå innan strömmen slås till eller från. Efter sammankopplingen, öka volymen gradvis tills önskad nivå nås, samtidigt som instrumentet spelas.

Skötsel

- Rengör instrumentet med en ren, torr trasa. Använd inte slipande rengöringsmedel, vaxer, lösningsmedel eller kemiskt behandlade putsdukar.

Hantering

- Stick inte in fingrar eller händer i något gap eller öppning på instrumentet.
- Stick aldrig in eller tappa papper, metall eller andra föremål i öppningar på panelen eller liknande. Om detta händer, slå omedelbart av strömmen, drag nätkabeln ur eluttaget och låt inspektera instrumentet av kvalificerad Yamaha personal.
- Placera inte föremål av plast eller vinyl eftersom dessa kan missfärga panel eller klaviatur.
- Lägg inte hela Din tyngd över instrumentet eller placera tunga föremål på det och använd inte överdrivet våld mot knappar, omkopplare eller anslutningar.

Spara data

Spara och gör backup för Dina data

- Data av den typ som finns angiven nedan går förlorad när Du slår av strömmen för instrumentet. Spara datan till USER displayfliken (sid 27), diskett, SmartMedia kort eller annat lämpligt yttre media.
 - Inspelad/itererad Song (sid 42, 141, 156)
 - Skapad/itererad Style (sid 112)
 - Editerat ljud (sid 95)
 - Memorerad One Touch Setting (sid 50)
 - Editerad MIDI inställning (sid 201)

Data i USER displayflik (sid 27) kan gå förlorad p gr av fel eller felaktig hantering. Spara viktiga data till diskett, SmartMedia kort eller yttre media.

När Du ändrar inställningar i en displaysida och sedan lämnar denna sida blir System Setup data (enligt listan Parameter Chart i det separata Data List häftet) automatiskt lagrat. Denna editerade data går emellertid förlorad om Du slår av strömmen utan att lämna på korrekt sätt från relevant display.

Yamaha ansvarar inte för skador orsakade av felaktigt hantering eller modifiering av instrumentet, eller för data som förlorats eller förstörts.

Slå alltid av strömmen när instrumentet inte används.

Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå. Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget när Du inte använder instrumentet över längre period.

Tack för att Du köpt Yamaha PSR-3000/1500!
Vi rekommenderar att Du läser denna bruksanvisning noggrant så att Du drar full nytta av alla de förnämliga funktionerna i instrumentet.
Dessutom rekommenderar vi att Du förvarar denna bruksanvisning på säker plats för framtida referens.

Beträffande denna bruksanvisning och Data List

Denna bruksanvisning består av följande sektioner.

Bruksanvisning

Introduktion (sid 12).....	Var vänlig läs detta avsnitt först.
Snabbguide (sid 24)	Detta avsnitt förklarar enkelt de vanligaste kontrollerna.
Grundläggande hantering (sid 60)	I detta avsnitt ges en fördjupning av hanteringen, inklusive display-baserade kontroller.
Referens (sid 76)	Detta avsnitt förklarar hur man gör detaljerade inställningar för de olika funktionerna.
Bilagor (sid 206).....	Detta avsnitt innehåller tilläggsinformation som t ex felsökning och specifikationer.

Data List

Ljudlista, MIDI data format, etc.

- Illustrationer och den LCD ruta som visas i denna bruksanvisning är endast avsedd som instruktion och kan utseendemässigt skilja sig från vad Du ser i Ditt instrument.
- De exempel som visas i denna bruksanvisning är tagna från PSR-3000 och på engelska.
- Kopiering av inhandlad mjukvara är strängt förbjudet med undantag för personligt bruk.

Med denna produkt ingår dataprogram och innehåll för vilka Yamaha äger upphovsrätten eller licenser till andra leverantörers upphovsrätt. Dyligt material inkluderar, utan begränsningar, all datamjukvara, MIDI filer, WAVE data och ljudinspelningar. Icke auktoriserad användning av sådana program och innehåll för annan användning än användarens privata bruk är förbjudet enligt gällande lag. Allt missbruk av upphovsrätten kan få rättsliga konsekvenser. TILLVERKA INTE, DISTRIBUERA ELLER ANVÄND ILLEGALA KOPIOR.

- Bilderna av cembalo, bandoneon, hackbrett, speldosa, dulcimer och cimbalom som visas i displayen på PSR-3000 används med benäget tillstånd av Gakkigaku Shiryokan (Collection for Organology), Kunitach College of Music.
- Följande instrument, som visas i displayen på PSR-3000, förevisas på Hamamatsu Museum of Musical Instruments: balafoon, gender, kalimba, kanoon, santur, gamelan gong, harpa, hand bell, säckpipa, banjo, carillon, mandolin, oud, panföljt, pung, rabab, shanai, sitar, steel drum, tambura.
- Produkten är tillverkad med licens för U.S. Patent nummer 5231671, 5301259, 5428708 och 5567901 från IVL Technologies Ltd.
- De bitmap fonter som används i detta instrument har tillhandahållits och ägs av Ricoh Co., Ltd.
- Detta instrument använder NF, en inbäddad Internet webbläsare från ACCESS Co., Ltd. NF används med det patenterade LZW under licens från Unisys Co., Ltd. NF får inte separeras från denna produkt, ej heller säljas, lånas eller på något sätt överföras. NF får inte heller ändras i sin konstruktion, uppbyggnad, sammanställning eller kopieras.
- Denna mjukvara inkluderar en modul utvecklad av Independent JPEG Group.

ACCESS

Varumärken:

- Windows är registrerat varumärke för Microsoft® Corporation.
- SmartMedia är varumärke för Toshiba Corporation.
- Alla andra varumärken är respektive tillverkarens egendom.

Medföljande tillbehör

- ☐ Guide till Yamaha Online Member Product User Registration
- ☐ Accessory CD-ROM för Windows
- ☐ Bruksanvisning
- ☐ Data List
- ☐ Accessory CD-ROM för Windows Installation Guide
- ☐ Diskettstation
- ☐ PA-300 nätadapter

Introduktion

Vad kan Du göra med PSR-3000/1500?.....	12
Panelkontroller.....	14
Förberedelser	16
Strömförsörjning	16
Slå på strömmen.....	17
Ställ i ordning PSR-3000/1500.....	18
Notställ	18
Använd hörlurar	18
Ändra språk i displayen	19
Displayinställningar	19
Hantering av diskettstation (FDD) och disketter.....	22
Hantering av SmartMedia™ minneskort.....	23

Snabbguide

Spela Demo	24
Hantering av grundläggande displayer.....	26
Hantering av Main display.....	26
Hantering av display för att välja fil.....	26
Hantering av Function display	27
Spela med ljuden	29
Spela Preset Voice	29
Använd Preset Song.....	35
Börja med att spela upp och lyssna till Song	35
Tysta höger eller vänster hands stämma och visa noter	39
Öva med repeterad uppspelning.....	41
Spela in Ditt framförande	42
Spela ackompanjerande stämma med Performance Assistant tekniken	43
Spela ackompanjemang med ackompanje- mangsautomatiken (Style uppspelning)	45
Spela "Mary Had a Little Lamb" med ackompanjemangsautomatiken.....	45
Multi Pad	51
Spela Multi Pad	51
Använd Chord Match.....	52
Ta fram bästa inställningen för Din musik — Music Finder	52
Sjung tillsammans med Song uppspelning (Karaoke) eller Ditt eget framförande	54
Anslut en mikrofon (endast PSR-3000)	54
Sjung med visad sångtext	55
Praktiska funktioner för karaoke	55
Praktiska funktioner när Du sjunger med Ditt eget framförande.....	58

Grundläggande hantering

Prova de grundläggande funktionerna (Help)...	60
Meddelanden som visas i displayen	60
Direktval av displayer — Direct Access.....	61
Grundläggande displayer (Main display och display för att välja fil)	62
Main display.....	62
Strukturen och grundläggande hantering av display för att välja fil.....	63
Fil/mapp operationer i display för att välja fil	66
Återkalla fabriksprogrammerade inställningar	73
Återkalla fabriksprogrammerat System.....	73
Återkalla enskilda fabriksprogrammeringar	73
Spara och återkalla Dina egna inställningar som en enstaka fil.....	74
Data backup	75
Backup procedur	75

Referens

Använd, skapa och editera ljuden	76
Ljudens kännemärken	76
Spela olika ljud samtidigt.....	77
Klaviaturens stämmor (Right 1, Right 2, Left).....	77
Spela två ljud samtidigt (Right 1 och 2 stämmor) ...	78
Spela olika ljud med höger och vänster hand (Right 1 och Left stämma).....	80
Ändra tonhöjd	81
Transponering	81
Finstäm tonhöjden för hela instrumentet	81
Skalstämning.....	81
Lägg effekter till ljud som spelas på klaviaturen.....	83
Editera volymen och den tonala balansen (MIXING CONSOLE).....	86
Grundläggande hantering	86
Skapa ljud — Sound Creator.....	95
Grundläggande hantering	95
Skapa Dina egna orgelljud.....	99

Använd, skapa och editera Styles för ackompanjemangs-automatiken 102

Kompstilarnas kännemärken 102

Välj typ av Fingering för ackord 102

Spela enbart rytmspåren för en Style..... 103

Inställningar relaterade till
Style uppspelning 105

Editera volymen och den tonala balansen
för Style (MIXING CONSOLE)..... 107

Praktisk Music Finder funktion 107

Sök titlar..... 107

Skapa en uppsättning favoriter..... 108

Editera titlar 109

Spara titlar 110

Style Creator 112

Style struktur..... 112

Skapa en Style..... 112

Editera en skapad Style..... 118

Multi Pad..... 126

Skapa Multi Pad (Multi Pad Creator) 126

Realtidsinspelning av Multi Pad 126

Stepinspelning av Multi Pad (EDIT) 127

Editera Multi Pad (Multi Pad Creator) 128

Spara och återkalla egna panelinställningar — Registration Memory..... 129

Registrera och spara egna
panelinställningar 129

Återkalla den sparade panelinställningen 130

Radera en oönskad panelinställning/
Namnge en panelinställning..... 131

Ignorera återkallning av specifika poster
(Freeze funktion) 132

Kalla fram Registration Memory nummer
i önskad ordning — Registration Sequence 132

Använd, skapa och editera Song..... 134

Kompatibla typer av Song 134

Operationer för Song uppspelning 135

Justera volymbalans och ljuduppsättningar,
etc. (MIXING CONSOLE)..... 138

Öva Song med Guide funktionerna..... 139

Välj typ av Guide funktion 139

Spela in Ditt framförande 141

Inspelningsmetoder..... 141

Editera en inspelad Song 156

Anslut PSR-3000/1500 direkt till Internet..... 165

Anslut instrumentet till Internet..... 165

Ta fram den speciella hemsidan 166

Operationer i den speciella hemsidan 166

"Scrolla" i displayen 166

Följ länkar..... 167

Ange tecken 167

Gå tillbaka till föregående hemsida 168

Uppdatera hemsida/
avbryt laddning av hemsida 169

Köp och ladda ner data 169

Spara bokmärken för Dina favoritsidor 170

Ändra hemsida 173

Om display för Internet inställningar..... 174

Återställning av Internet inställningar..... 178

Ordlista för Internet termer..... 179

Använd en mikrofon (PSR-3000) 180

Editera Vocal Harmony parametrar 180

Justera mikrofon och Harmony ljud..... 183

Talk inställning 187

Använd Ditt instrument med andra apparater..... 189

Anslut audio & video apparater..... 189

Använd yttre ljudutrustning för uppspelning
och inspelning ([OUTPUT] uttag [AUX OUT
(LEVEL FIXED)] uttag, [OPTICAL OUT] uttag)..... 189

Återge yttre ljudutrustning genom de
inbyggda högtalarna 190

Visa innehållet i instrumentets display på en
separat TV apparat (PSR-3000) 190

Anslut en mikrofon eller gitarr
([MIC./LINE IN] uttag) (PSR-3000) 190

Använd fotkontakt eller volympedal
([FOOT PEDAL] uttag)..... 191

Fördela specifika funktioner till varje fotpedal..... 191

Anslut yttre MIDI apparater
([MIDI] anslutningar) 194

Anslut en dator eller USB apparat 194

Anslut en dator ([USB TO HOST] och
[MIDI] anslutningar) 194

Anslut till en USB LAN adapter och
USB lagringsmedia (via [USB TO DEVICE]
anslutning) 195

Vad är MIDI? 197

MIDI inställningar	201
Grundläggande hantering	201
Förprogrammerade MIDI mallar	201
MIDI System inställningar	203
MIDI inställningar för sändning	203
MIDI inställningar för mottagning	204
Ställ baston för Style uppspelning via MIDI mottagning	204
Ställ ackordtolkning för Style uppspelning via MIDI mottagning	205

Bilagor

Felsökning	206
Specifikationer	211
Register	213

Introduktion

Snabbguide

Grundläggande hantering

Referens

Använd, skapa och editera ljuden

Använd, skapa och editera Styles för
ackompanjemangsautomatiken

Multi Pad

Spara och återkalla egna panelinställningar
— Registration Memory

Använd, skapa och editera Song

Anslut PSR-3000/1500 direkt till Internet

Använd en mikrofon (PSR-3000)

Använd Ditt instrument med andra
apparater

Bilagor

Förebereelser innan strömmen slås på

- Montera notstället sid 18
- Anslut hörlurar sid 18
- Slå till/från strömmen sid 17

Lyssna till PSR-3000/1500

- Spela Demo sid 24
- Spela Song sid 35
 - Spela en Preset Song sid 35
 - Koppla stämmor (kanaler) till/från i en Song sid 140
 - Justera balansen mellan Song och klaviatur sid 138
- Spela Style sid 102
 - Spela Preset Style sid 103
 - Koppla stämmor (kanaler) till/från i en Style sid 104
 - Justera balansen mellan Style och klaviatur sid 107
- Spela Multi Pad sid 51

Spela på klaviaturen

- Välj ett ljud (RIGHT 1) och spela på klaviaturen sid 77
- Spela två eller tre ljud samtidigt sid 78
- Spela olika ljud med vänster och höger hand sid 80
- Ställ klaviaturens anslagskänslighet sid 27
- Koppla anslagskänsligheten till/från för varje stämma (RIGHT1, 2, LEFT) sid 77
- Ställ Modulation hjulet för varje klaviaturstämma (RIGHT 1, 2, LEFT) sid 33

Öva klaviaturframförandet

- Använd metronom sid 33
- Visa och spela med noter vid Song uppspelning sid 38

Välj programmen i PSR-3000/1500

- Ljuden sid 76
- Kompstilar sid 102
- Multi Pad banker sid 126
- Song:er sid 134
- Music Finder titlar sid 52
- Registration Memory bank sid 132
- Registration Memory nummer sid 132
- One Touch Setting nummer sid 50
- Harmony/Echo typer sid 85
- MIDI mallar sid 201
- Effekt typer sid 90
- Vocal Harmony typer (PSR-3000) sid 180
- Master EQ typer sid 93

Använd LCD displayen

- Att förstå och använda Main display sid 26
- Visa sångtext i LCD display sid 26
- Visa noter i LCD display sid 38
- Visa displayinnehållet på en separat TV apparat (PSR-3000) sid 190

Spela Style ackord med vänster hand och melodistämma med höger

- Välj och spela en Style sid 103
- Lär hur man spelar specifika ackord Chord Tutor sid 49
- Lär hur man anger ackord för Style uppspelning Chord Fingering sid 49
- Lägg automatisk harmoni- eller ekoeffekt till högerhandsmelodin Harmony/Echo sid 83
- Automatisk ändring av ackord för Multi Pad med Din vänsterhand Chord Match sid 52

Snabbval av panelinställningar

- Kalla fram idealisk panelinställningMusic Finder sid 52
- Välj inställning som passar till Style.....One Touch Setting sid 50
- Spara och återkalla egna panelinställningarRegistration Memory sid 129

Skapa ljud, Style, Song, mm

- Skapa Dina egna ljudSound Creator sid 95
- Skapa Dina egna orgelljudSound Creator sid 99
- Skapa Din egen Style.....Style Creator..... sid 112
- Skapa Din egen Song sid 42
 - Spela in Ditt klaviaturframförande sid 42
- Programmera in toner en och enSong Creator sid 147
- Inprogrammering och editeringSong Creator sid 156
- Skapa Dina egna Multi Pad.....Multi Pad Creator sid 126
- Skapa en Registration Memory bank..... sid 132
- Skapa ny Music Finder titel..... sid 108
- Skapa ny Vocal Harmony typ (PSR-3000) sid 180
- Skapa nya effektyper..... sid 90
- Skapa egna Master EQ inställningar..... sid 93

Kontrollera och justera tonhöjden

- Justera den totala tonhöjden för PSR-3000/1500Master Tune sid 81
- Stäm individuella toner för klaviaturenScale Tune sid 81
- Justera oktavläget för klaviaturen sid 62, 88
- Transponera toner (Master, Keyboard, Song) sid 58
- Ställ [TRANSPOSE] knapparna för individuell kontroll av Song eller klaviatur sid 58
- Använd PITCH BEND hjul..... sid 32
- Använd MODULATION hjul sid 33

Sjung med en ansluten mikrofon (PSR-3000)

- Anslut en mikrofon sid 190
- Lägg automatiska körharmonier till Din röstVocal Harmony sid 56
- Sjung och följ sångtexten i displayen sid 55
- Sjung och följ sångtexten på en separat TV apparat sid 55
- Sjung med Guide funktion och Song uppspelning sid 40
- Använd Talk inställning sid 187
- Anpassa Song transponering till Ditt röstläge sid 58
- Anpassa klaviaturtransponering till Ditt röstläge sid 81

Tekniker och tips vid "live"-framföranden

- Fördela specifika paneloperationer/funktioner till fotkontroll sid 191
- Skräddarsy ordningsföljden för Registration Memory numrenRegistration Sequence sid 132
- Använd fotpedal för att byta Registration Memory nummer sid 191
- Använd Fade In/Out funktionen..... sid 47, 48

Tekniker och tips när man spelar med andra musiker

- Individuell transponering av Song och klaviatur för att anpassa till röstläget sid 55
- Stämning av det totala ljudet från PSR-3000/1500 för att anpassa till andra instrument..... sid 81
- Synkronisera PSR-3000/1500 med andra MIDI instrument..... sid 201

Övriga tips

- Registrera Ditt namn i PSR-3000/1500 sid 21
- Välj önskad ikon för Voice/Style/Song indikation i display för val av fil sid 70
- Visa Bank Select och Program nummer i Voice display för val av fil..... sid 205

Vad kan Du göra med PSR-3000/1500?

DEMO

Upptäck Demo (sid 24)

Dessa ger inte bara exempel på de förnämliga ljud och kompstilar som finns i instrumentet. De introducerar även en rad funktioner och finesser och ger Dig goda idéer om hur PSR-3000/1500 kan användas!

VOCAL HARMONY (endast PSR-3000)

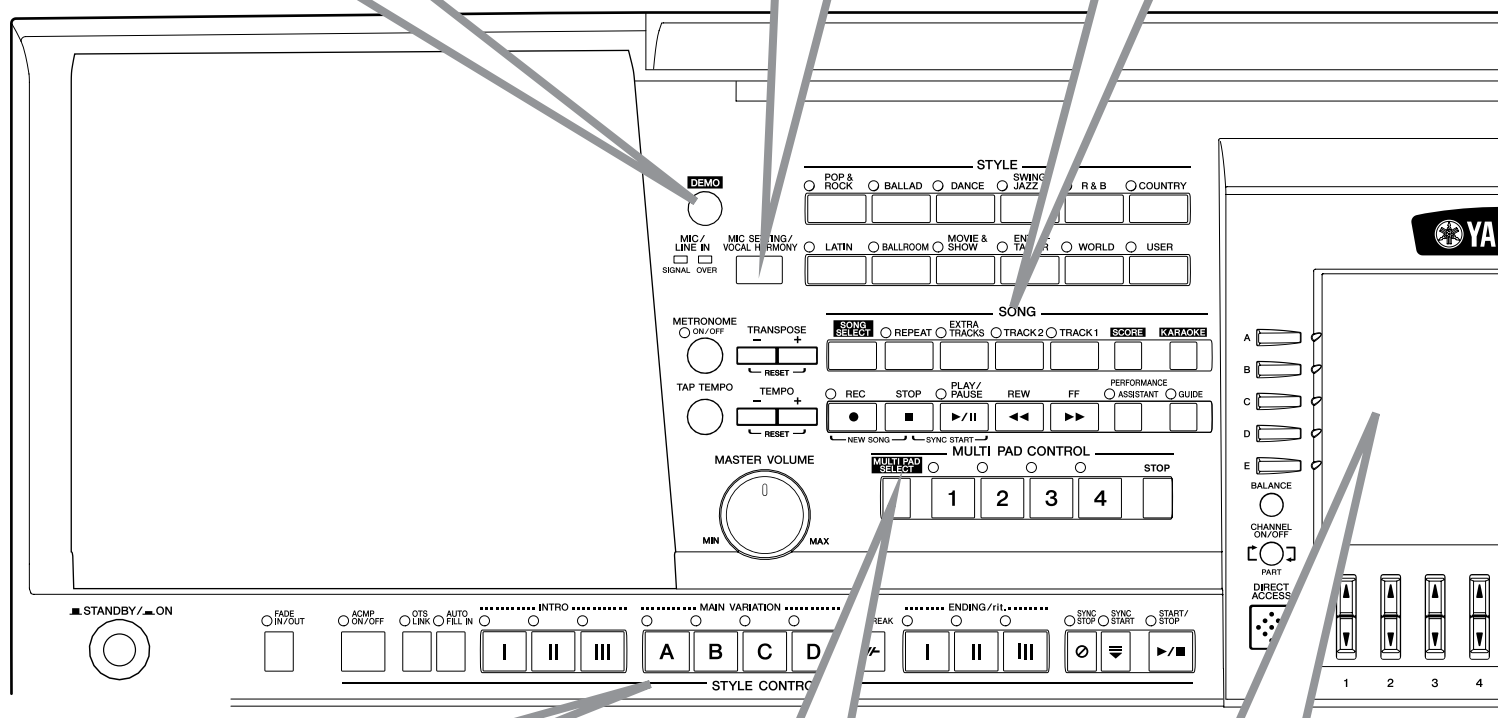
Lägg automatiskt stämmor till Din sång (sid 180)

Den fantastiska Vocal Harmony funktionen (i PSR-3000) skapar automatiskt stämmor till Din röst när Du sjunger i mikrofonen. Du kan t o m ändra könet på de harmoniska rösterna. T ex, om Du är man kan Du sjunga duett med en kvinna (och vice versa).

SONG

Spela upp tidigare inspelade Songs (sid 35, 54, 135)

Du kan lyssna till en rad fabriksinspelade melodier såväl som musik som kan anskaffas på diskett.



STYLE

Backa upp Ditt framförande med det automatiska ackompanjemanget (sid 45, 102)

Genom att spela ett ackord i vänster hand får Du automatiskt ett helt komplett ackompanjemang. Välj en kompstil — som t ex pop, jazz, latin, etc — och låt PSR-3000/1500 ge Dig hela den orkestrala bakgrunden!

MULTI PAD

Krydda Ditt framförande med speciella fraser och rytmiska effekter (sid 51, 126)

Genom att helt enkelt trycka på någon Multi Pad erhåller Du korta rytmiska eller melodiska fraser. Du kan också skapa Dina egna Multi Pad fraser genom att spela in dem direkt från klaviaturen.

LCD

Den stora LCD displayen (tillsammans med panelens olika knappar) ger en omfattande men samtidigt lättfattlig kontroll över hanteringen av PSR-3000/1500.

MUSIC FINDER

Kallar fram den perfekta ackompanjemangsstilen (sid 52, 107)

Om Du vet vilken melodi Du vill spela, men inte vilken kompstil eller vilket ljud som är det rätta, låt Music Finder hjälpa Dig. Välj bara en melodititel så kallar PSR-3000/1500 automatiskt fram den mest lämpade stilen och ljudet.

VOICE

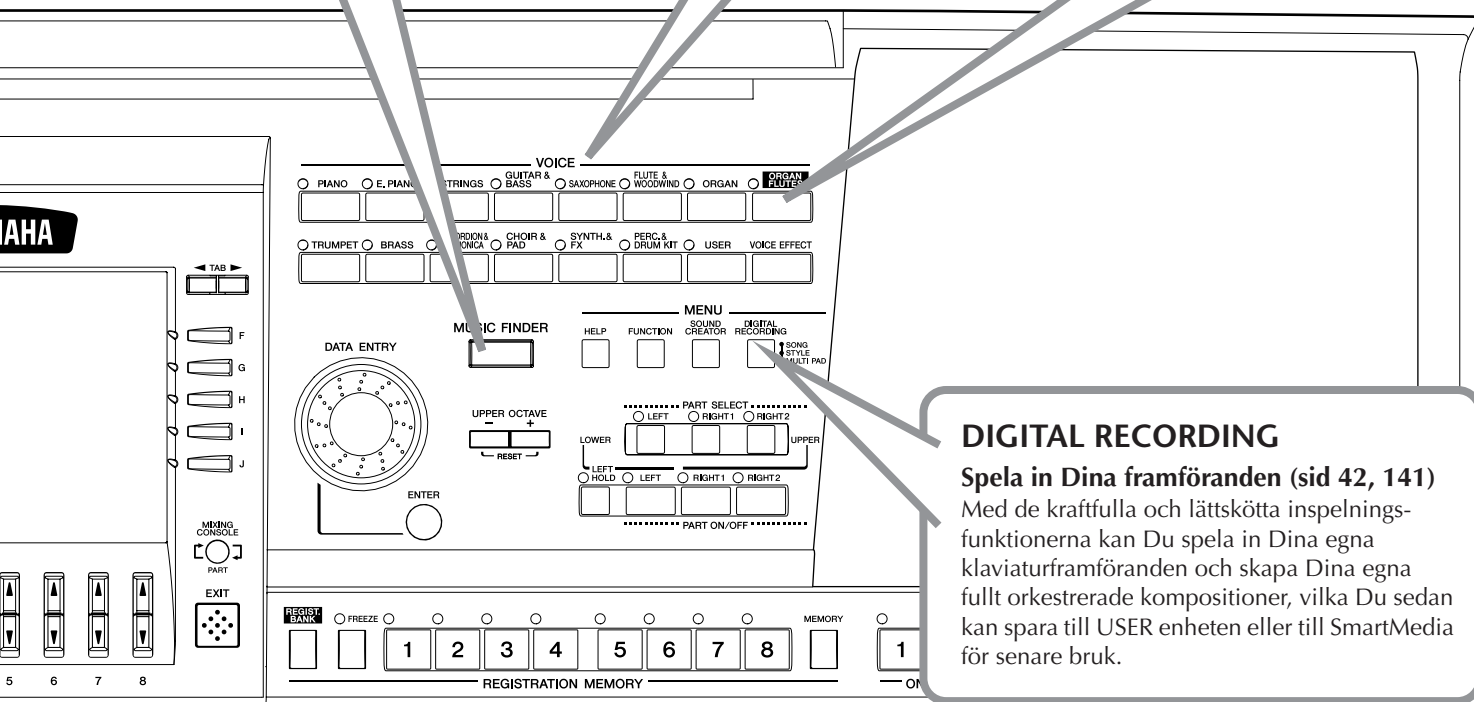
Massor med realistiska ljud (sid 29, 76)

PSR-3000/1500 har en enorm källa med exceptionellt autentiska och dynamiska ljud — inklusive piano, stråkar, träblås och mycket annat!

ORGAN FLUTES

Skapa Dina egna orgelljud (sid 99)

Denna speciella funktion ger Dig inte bara en uppsättning läckra orgelljud, utan också möjligheten att skapa Dina egna, precis som på en traditionell orgel med hjälp av kontroller för de olika fottalen och percussiva effekter.



DIGITAL RECORDING

Spela in Dina framföranden (sid 42, 141)

Med de kraftfulla och lättskötta inspelningsfunktionerna kan Du spela in Dina egna klaviaturframföranden och skapa Dina egna fullt orkestrerade kompositioner, vilka Du sedan kan spara till USER enheten eller till SmartMedia för senare bruk.

USB TO DEVICE anslutning

Anslut instrumentet direkt till Internet (sid 165) eller till USB lagringsmedia (sid 195)

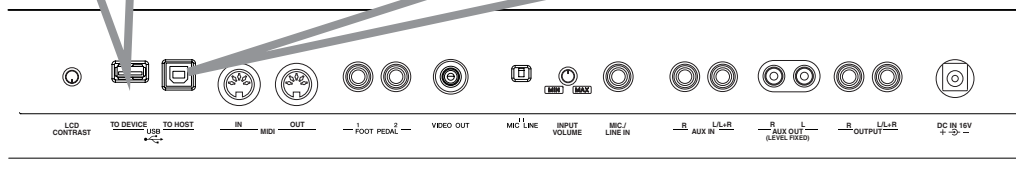
Genom att ansluta LAN adapter med denna USB anslutning kan Du få tillgång till hemsida på Internet för att ladda ner Song data.

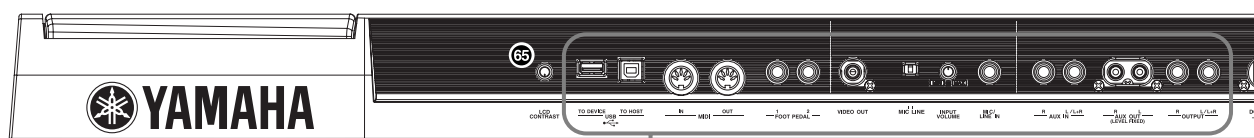
Genom att ansluta USB lagringsmedia (som t ex diskettstation eller USB penna) till denna anslutning kan Du spara alla typer av data Du skapat med instrumentet.

USB TO HOST anslutning

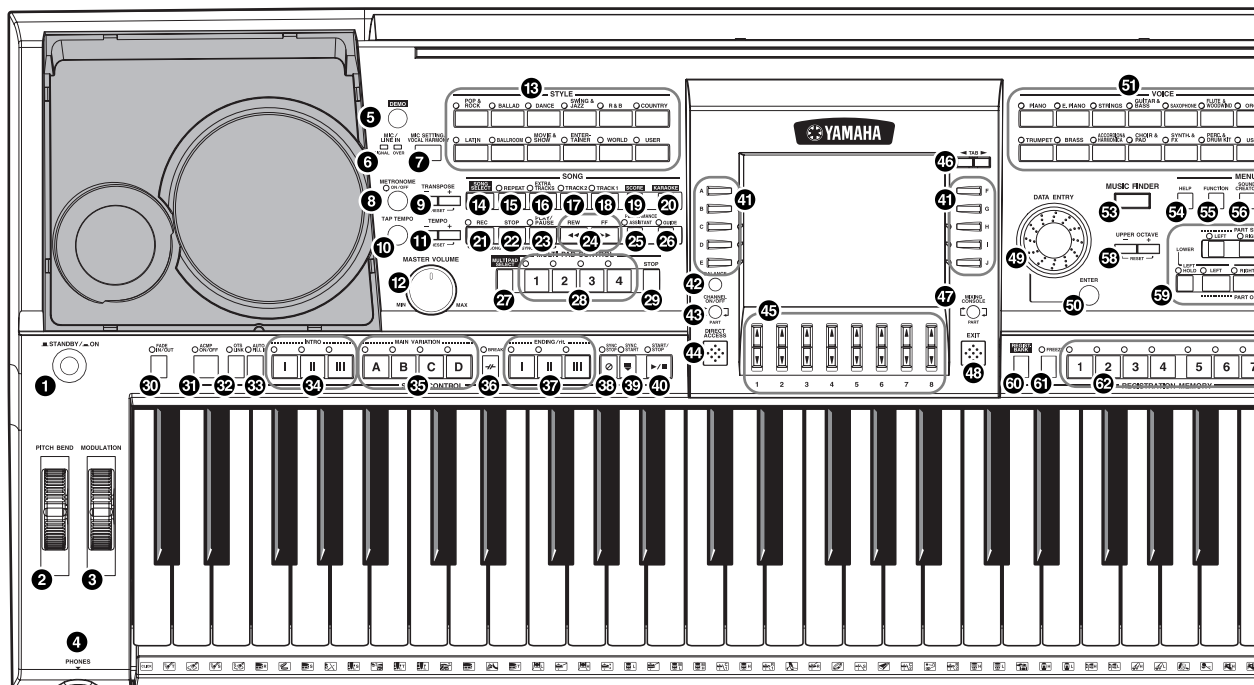
Skapa musik med dator — snabbt och lätt (sid 194)

Dra nytta av den fantastiska musikvärld som datorn ger möjlighet till. Anslutningar och inställningar blir exceptionellt enkla och Du kan spela upp Dina datorinspelade stämmor med olika instrumentljud — allt från en enda PSR-3000/1500!





Se sidan 189



① [STANDBY/ON] omkopplaresid 16

HJUL

② [PITCH BEND] hjul.....sid 32
③ [MODULATION] hjul.....sid 33

HÖRLURAR

④ [PHONES] uttag.....sid 18

⑤ [DEMO] knappsid 24

MIKROFON

⑥ [MIC/LINE IN] (PSR-3000).....sid 190
⑦ [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knapp
(PSR-3000).....sid 56

METRONOM

⑧ [METRONOME] knappsid 33

TRANSPONERING

⑨ [TRANSPOSE [-] [+] knappar.....sid 55

TEMPO

⑩ [TAP] knapp.....sid 47
⑪ [-]/[+] knappar.....sid 34

VOLYM

⑫ [MASTER VOLUME] ratt.....sid 17

STYLE

⑬ STYLE knappar.....sid 46

SONG

⑭ [SONG SELECT] knappsid 35

⑮ [REPEAT] knapp sid 41

⑯ [EXTRA TRACKS] knapp sid 141

⑰ [TRACK 2] knapp sid 41

⑱ [TRACK 1] knapp sid 39

⑲ [SCORE] knapp sid 38

⑳ [KARAOKE] knapp sid 55

㉑ [REC] knapp..... sid 42

㉒ [STOP] knapp..... sid 36

㉓ [PLAY/PAUSE] knapp..... sid 36

㉔ [REW]/[FF] knappar..... sid 136

㉕ [PERFORMANCE ASSISTANT] knapp..... sid 44

㉖ [GUIDE] knapp sid 39

MULTI PAD CONTROL

㉗ [MULTI PAD SELECT] knapp sid 128

㉘ [1]–[4] knappar sid 128

㉙ [STOP] knapp..... sid 126

㉚ [FADE IN/OUT] knapp sid 47

STYLE CONTROL

㉛ [ACMP ON/OFF] knapp sid 46

㉜ [OTS LINK] knapp sid 50

㉝ [AUTO FILL IN] knapp sid 47

㉞ INTRO [I]/[II]/[III] knappar sid 47

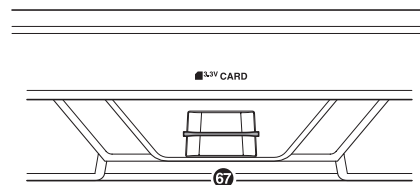
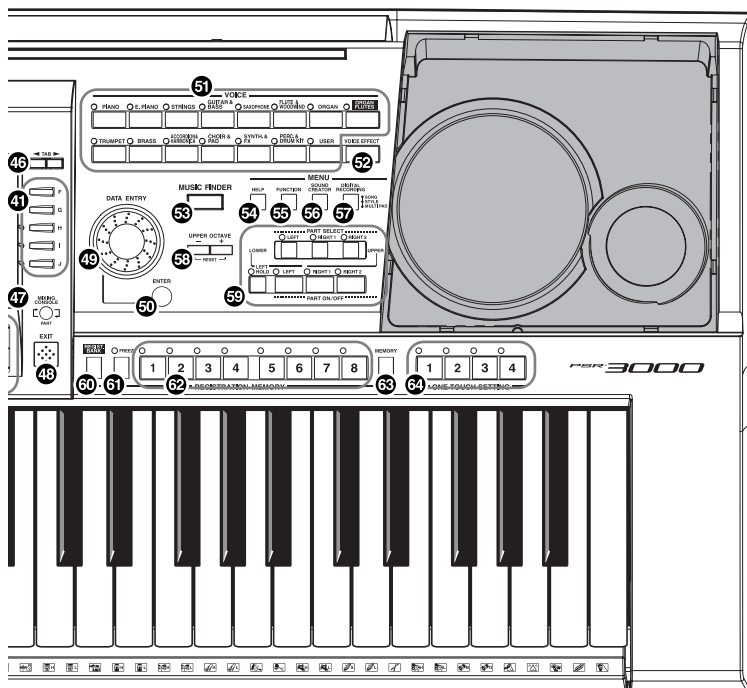
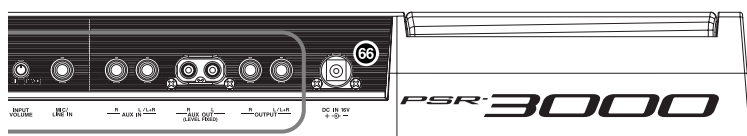
㉟ MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] knappar sid 48

㊱ [BREAK] knapp sid 48

㊲ ENDING/rit. [I]/[II]/[III] knappar sid 48

㊳ [SYNC STOP] knapp sid 48

㊴ [SYNC START] knapp sid 47



40	[START/STOP] knapp	sid 47
41	[A] – [J] knappar	sid 26
42	[BALANCE] knapp	sid 40
43	[CHANNEL ON/OFF] knapp	sid 104, 140
44	[DIRECT ACCESS] knapp	sid 61
45	[1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knappar	sid 26
46	TAB [◀][▶] knappar	sid 27
47	[MIXING CONSOLE] knapp	sid 86
48	[EXIT] knapp	sid 27
49	[DATA ENTRY] ratt	sid 65
50	[ENTER] knapp	sid 65

VOICE

51	[VOICE] knappar	sid 29
52	[VOICE EFFECT] knapp	sid 83

MUSIC FINDER

53	[MUSIC FINDER] knapp	sid 52
----	----------------------	--------

MENU

54	[HELP] knapp	sid 60
55	[FUNCTION] knapp	sid 27
56	[SOUND CREATOR] knapp	sid 95
57	[DIGITAL RECORDING] knapp	sid 118, 145

UPPER OCTAVE

58	[UPPER OCTAVE] [–][+] knappar	sid 62
----	-------------------------------	--------

PART

59	[PART SELECT], [PART ON/OFF] knappar	sid 77
----	--------------------------------------	--------

REGISTRATION MEMORY

60	[REGIST. BANK] knapp	sid 130
61	[FREEZE] knapp	sid 132
62	[1]–[8] knappar	sid 129
63	[MEMORY] knapp	sid 129

ONE TOUCH SETTING

64	[1]–[4] knappar	sid 50
----	-----------------	--------

BAKRE PANEL

65	[LCE CONTRAST] ratt	sid 19
66	DC IN anslutning	sid 16
67	CARD springa	sid 23

För information kring övriga uttag och anslutningar placerade på bakre panelen, se sidan 189.

⚠ VARNING

Använd endast en Yamaha PA-300 nätadapter (eller annan adapter som speciellt rekommenderas av Yamaha) när Du strömförsörjer Ditt instrument. Användning av annan adapter kan orsaka oreparerbara skador på såväl adapter som PSR-3000/1500 och t o m utgöra risk för stötar! KOPPLA ALLTID UR NÄTADAPTERN NÄR DU INTE ANVÄNDER PSR-3000/1500.

⚠ FÖRSIKTIGT

Avbryt aldrig strömförsörjningen (t ex koppla ur nätadapter) när Du gör någon programmeringsoperation i PSR-3000/1500. Det kan resultera i att data går förlorad.

⚠ FÖRSIKTIGT

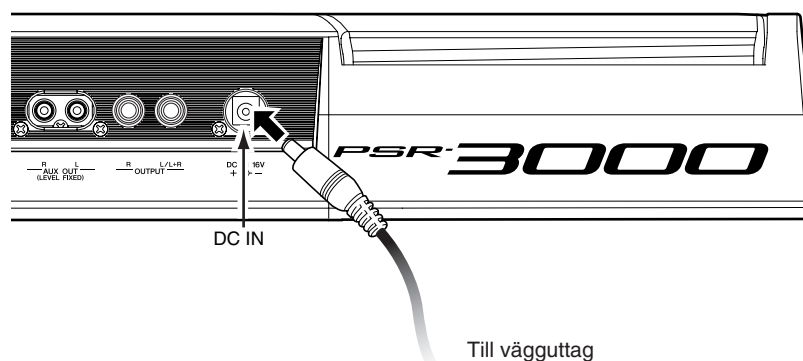
Även när strömbrytaren är i "STANDBY" position, flödar elektrisk ström genom instrumentet vid en minimal nivå. Se till att koppla ur nätadaptern ur vägguttaget när Du inte använder PSR-3000/1500 över längre period.

Strömförsörjning

- 1 Se till att STANDBY/ON kontakten på PSR-3000/1500 står i STANDBY (från) läge.
- 2 Anslut ena änden av nätkabeln till PA-300.



- 3 Anslut DC kontakten på PA-300 till DC IN anslutningen på PSR-3000/1500's bakre panel.



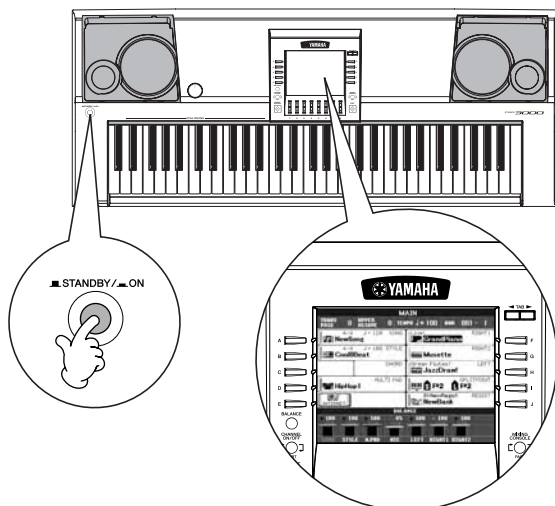
- 4 Anslut den andra änden (vanliga stickkontakten) till ett lämpligt vägguttag.

Slå på strömmen

OBS

Innan Du slå på och av strömmen för PSR-3000/1500, dra först ner volymen på ansluten ljudanläggning.

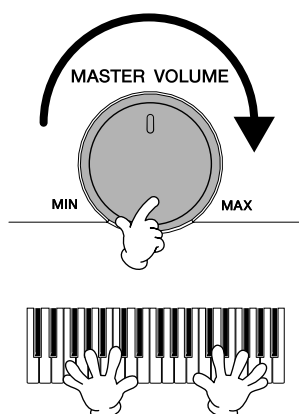
- 1 Tryck [STANDBY/ON] omkopplaren.
MAIN display visas i displayen.



När Du är klar för att åter slå av strömmen, tryck [STANDBY/ON] omkopplaren ännu en gång.

Såväl display som alla panelindikatorer kommer att slockna.

- 2 Ställ volymen
Använd [MASTER VOLUME] kontrollen för att ställa en lämplig ljudnivå.

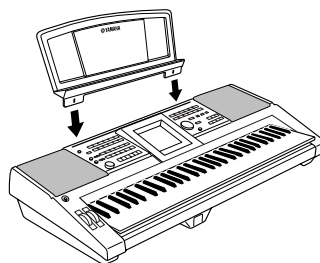


FÖRSIKTIGT

För att förhindra tänkbar skada på högtalare eller annan ansluten elektronisk utrustning, slå alltid först på strömmen för PSR-3000/1500 innan Du slår på strömmen för förstärkare eller mixer, etc. På motsvarande sätt, slå av strömmen för PSR-3000/1500 efter att strömmen för förstärkare eller mixer slagits av.

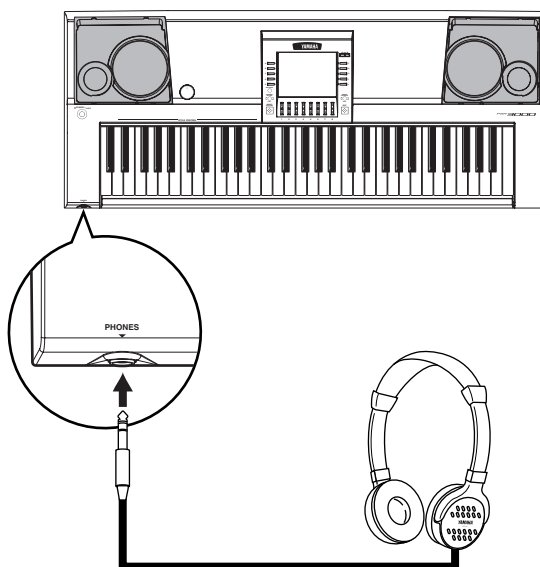
Notställ

PSR-3000/1500 levereras med ett notställ som monteras på instrumentet genom att stickas ner i spåret i bakre kanten av panelen.



Använd hörlurar

Anslut ett par hörlurar till [PHONES] uttaget. Det interna högtalarsystemet kopplas automatiskt bort när ett par hörlurar anslutes till [PHONES] uttaget.



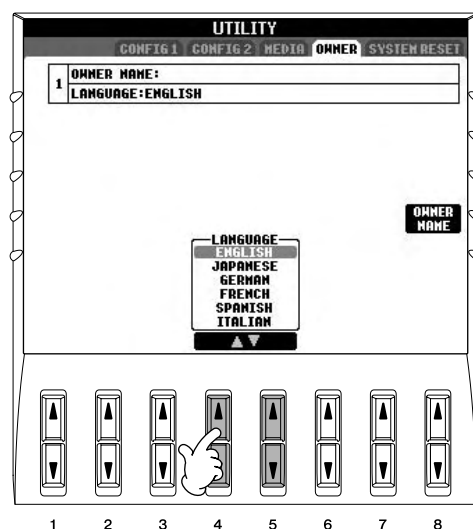
⚠ FÖRSIKTIGT

Lyssna inte med hörlurar på hög volym under längre period. Det kan orsaka hörsel-skador.

Ändra språk i displayen

Detta bestämmer det språk som används i displayen för meddelanden, filnamn och inprogrammering av tecken.

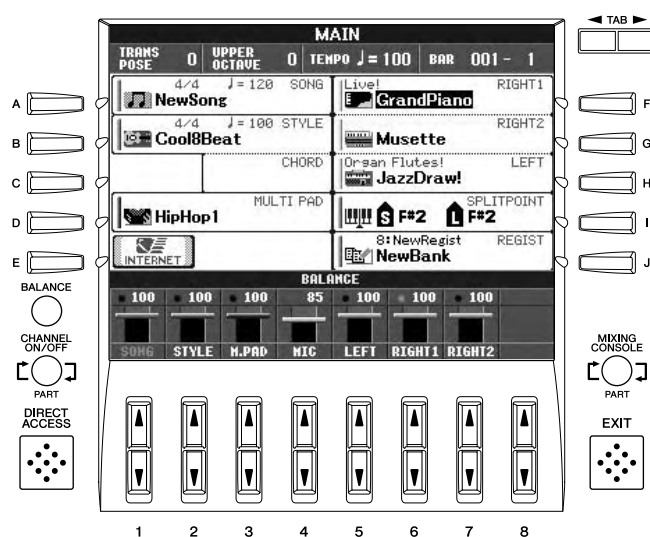
- 1 Tag fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 Tryck [4▲▼]/[5▲▼] knapp för att välja ett språk.



Displayinställningar

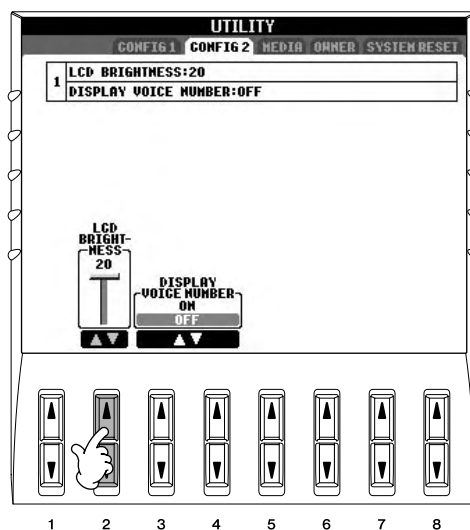
Justera kontrasten för displayen

Du kan justera kontrasten för displayen genom att vrida [LCD CONTRAST] ratten som finns på bakre panelen.



Justera ljusstyrkan för displayen

- 1 Tag fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] CONFIG 2
- 2 Tryck [2▲▼] knappen för att justera ljusstyrkan för displayen.

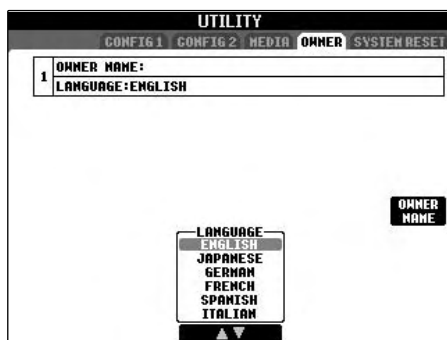


Ange ägarens namn i öppningsdisplayen

Ditt namn kan visas i öppningsdisplayen (den display som först visas när strömmen slås på).



- 1 **Tag fram display för operationen.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Tryck [I] (OWNER NAME) knappen för att ta fram Owner Name display.**
Se sidan 71 för detaljer kring namninskrivning.



Hantering av diskettstation (FDD) och disketter

Med hjälp av diskettstationen kan Du spara Dina egna data Du skapat med instrumentet till diskett och Du kan också ladda data från diskett till instrumentet. Se till att hantera disketter och diskettstation varsamt. Följ de viktiga anvisningarna nedan.

Kompatibla typer av disketter

- 3,5" 2DD och 2HD disketter kan användas.

Formatera en diskett

- Om Du finner att Du inte kan använda en ny, tom disk eller gammal disk som använts med andra apparater, måste den sannolikt formateras. För detaljer kring formatering av diskett, se sidan 66. Tänk på att all data på disken går förlorad i samband med formateringen. Försäkra Dig om att på förhand kontrollera om disken innehåller viktiga data.

OBS

Diskett formaterad i denna apparat kanske inte kan användas i andra apparater.

Att sätta i / ta ur diskett

Sätt i en diskett i diskettstationen:

- Håll den med etikettsidan vänd uppåt och dess metall-lucka vänd mot diskettstationens öppning. Skjut därefter in den helt tills den klickar på plats och utkastarknappen sticker ut.

OBS

Sätt aldrig i någonting annat än en diskett i diskettstationen. Andra föremål kan orsaka skador.

Tag ur en diskett ur diskettstationen

- Efter att ha kontrollerat att instrumentet inte kommunicerar* med disketten (kontrollera att lampan på diskettstationen är släckt), tryck utkastarknappen lugnt och bestämt i botten.

När disketten sticker ut, tag ur den ur diskettstationen. Om disketten inte kan tas ur p g av att den fastnat, försök inte att dra ur disketten. Försök istället trycka utkastarknappen ännu en gång eller tryck in disketten igen och gör om proceduren noggrant.

* Kommunikation avser en aktiv pågående operation som t ex inspelning, uppspelning eller radering av data. Om en diskett sätts i när strömmen är påslagen, sker kommunikation automatiskt, eftersom instrumentet kontrollerar om disketten innehåller data.

FÖRSIKTIGT

Tag inte ur disketten eller slå av själva instrumentet medan diskettkommunikation pågår. Det kan resultera i inte bara förlust av data på disketten utan även skador på diskettstationen.

- Se till att ta ur disketten ur diskettstationen innan strömmen bryts. En diskett som lämnas i diskettstationen över längre period suger lätt åt sig damm och smuts som kan orsaka läs/skrivfel.

Rengöring av diskettstationens läs/skrivhuvud

- Rengör läs/skrivhuvudet regelbundet. Instrumentet är utrustat med ett avancerat magnetiskt läs/skrivhuvud som efter långvarigt bruk kan bli nedsmutsat med damm eller andra partiklar som kan orsaka datafel.
- För att hålla diskettstationen i gott skick rekommenderar vi att regelbundet rengöra med en Dry-type-Head Cleaning Disk som kan anskaffas i de flesta databutiker eller hos Din Yamaha-handlare.

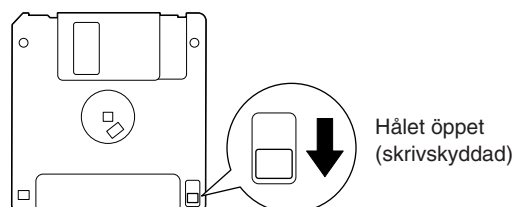
Beträffande disketter

Se till att hantera disketter och diskettstation varsamt och följ dessa anvisningar:

- Placera aldrig tunga föremål på disketter eller böj dem på något sätt. Förvara alltid disketter i sitt etui när de inte används.
- Lämna aldrig diskett i miljöer utsatta för starkt direkt solljus, extremt höga eller låga temperaturer eller hög fuktighet.
- Öppna aldrig diskettens metallucka för hand eller peta på diskettens interna ytor.
- Håll disketter borta från starka magnetfält som kan avges från högtalare, TV, motorer, etc, eftersom detta kan orsaka att data raderas helt eller delvis och göra disketten oläsbar.
- Använd aldrig en diskett med deformerat hölje eller metallucka.
- Sätt aldrig på något annat än därför avsedda etiketter och se till att dessa appliceras korrekt.

Skydda Dina data:

- För att skydda data från ofrivillig radering, ställ skyddstappen i "protect" läge (hållet öppet).



Hantering av SmartMedia™* minneskort

***SmartMedia är varumärke för Toshiba Corporation.**

Detta instrument är utrustat med en inbyggd SmartMedia kortspringa (på främre panelen). Det gör att Du kan spara Dina egna originaldata Du skapat i instrumentet till ett SmartMedia kort och ladda data från ett kort till instrumentet. Se till att hantera SmartMedia korten med omsorg. Följ de viktiga försiktighetsåtgärderna nedan.

Kompatibla SmartMedia typer

- 3.3V (3V) SmartMedia kan användas. SmartMedia av 5V typ är inte kompatibelt med detta instrument.
- SmartMedia kort förekommer i fem olika varianter beträffande minneskapacitet (8MB, 16MB, 32MB, 64MB och 128MB), vilka kan användas med instrumentet. SmartMedia kort större än 32MB kan användas om de anpassas till SSFDC Forum standard.

OBS

SSFDC är förkortning för Solid State Floppy Disk Card (annat namn för SmartMedia kort). SSFDC Forum är en frivillig organisation för främjande av SmartMedia.

Formatera ett SmartMedia kort

Om Du finner att Du inte kan använda ett nytt, tomt SmartMedia kort eller ett kort som använts med andra apparater, måste det formateras. För detaljer kring hur man formaterar ett SmartMedia kort, se sidan 74. Tänk på att så snart det formateras kommer all data på det att raderas. Försäkra Dig därför på förhand om att inga viktiga data finns lagrade på kortet.

OBS

SmartMedia kort formaterade med detta instrument kan komma att bli oanvändbara med andra instrument eller apparater.

Sätt i / tag ur SmartMedia kort

Sätt i ett SmartMedia kort

- Med den guldplätterade sidan vänd nedåt, sätt i SmartMedia kortet vänligt men bestämt i kortspringan så långt det går.
- Var försiktig med att inte sätta i kortet upp och ner eller felvänt.
- Sätt inte i något annat i kortspringan än ett korrekt SmartMedia kort.

Tag ur ett SmartMedia kort

- Innan SmartMedia kortet tas ur, försäkra Dig om att SmartMedia kortet inte används, eller är aktivt tillgängligt för instrumentet. Drag därefter ut SmartMedia kortet långsamt för hand. Om SmartMedia kortet är aktivt tillgängligt*, indikeras detta i instrumentets display.

* Inkluderar alla operationer som rör spara, ladda, formatera, radera och skapa mappar för SmartMedia kortet. Dessutom, var medveten om att instrumentet automatiskt gör SmartMedia kortet tillgängligt för att kontrollera typen av media när det är isatt och strömmen slås på.

FÖRSIKTIGT

Tag aldrig ur SmartMedia kortet eller slå av strömmen när en aktiv operation pågår. Det kan skada datan i instrumentet/SmartMedia kortet och kanske också själva SmartMedia kortet.

Beträffande SmartMedia kort

Hantera SmartMedia kort med omsorg och följ dessa försiktighetsåtgärder:

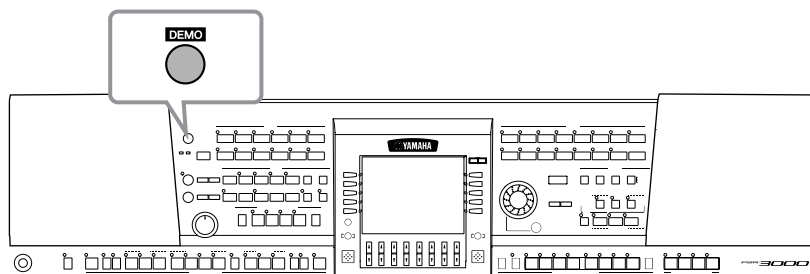
- Det kan hända att SmartMedia kort kan förstöras av statisk elektricitet. Innan Du hanterar ett SmartMedia kort, se till att avleda all statisk elektricitet ur Din kropp genom att ta på något som är tillverkat av metall, t ex ett dörrhandtag eller liknande.
- Se till att ta ur SmartMedia kortet ur kortspringan när det inte skall användas under en längre period.
- Utsätt inte SmartMedia kortet för direkt solljus, extremt höga eller låga temperaturer eller extrem fuktighet, damm eller vätskor.
- Placera inte tunga föremål på ett SmartMedia kort, böj eller utsätt det för tryck av något slag.
- Tag aldrig med fingrarna på den guldplätterade kontakt-ytan eller låt den komma i kontakt med någon metallisk eller hård yta.
- Utsätt inte SmartMedia kortet för magnetfält, sådana som skapas av TV-apparater, högtalare, motorer, etc, eftersom magnetfält kan delvis eller fullständigt radera data på SmartMedia kortet och följaktligen göra det oläsligt.
- Applicera inte något annat än därför avsedda etiketter på ett SmartMedia kort. Se också till att etiketter enbart placeras på därför avsedd plats.

Skydda Din data (skrivskydd)

- För att förhindra att viktig data blir ofrivilligt raderad, placera skrivskyddsplomberingen (medföljer SmartMedia kortet) på det cirkelformade området på kortet. Om Du skall spara data till kortet, se till att ta bort skrivskyddsplomben.
- Återanvänd inte en plomb som tagits bort; den kanske inte fäster ordentligt på kortet och kan därför lossna inne i kortspringan.

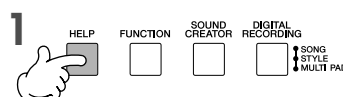
Spela Demo

DEMO är mycket mer än bara inspelade demonstrationsmelodier — de är också en hjälp i form av lättfattliga instruktioner till finesser, funktioner och operationer i instrumentet. Man kan säga att det är en interaktiv "mini-manual", komplett med ljudexempel och förklarande texter kring hur instrumentet används och som dessutom visar vad man kan göra.

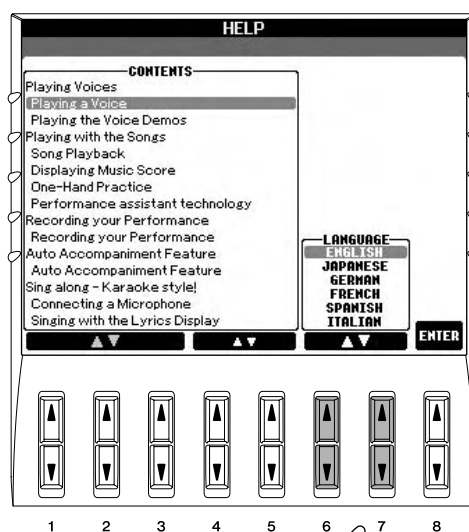


1 Välj önskat språk.

1 Tryck [HELP] knappen för att ta fram Language display.



2 Tryck [6▲▼]/[7▲▼] knapparna för att välja önskat språk.



2 Tryck [DEMO] knappen för att starta Demo uppspelning.

Demonstrationsmusiken spelas upp kontinuerligt tills den stoppas.



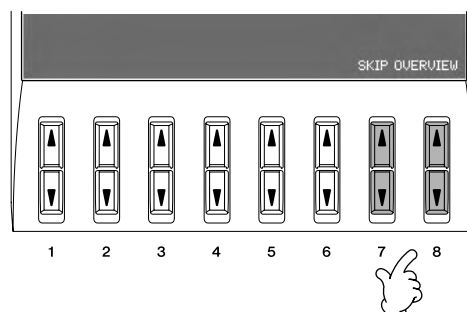
3 Tryck [EXIT] knappen för att stoppa Demo uppspelning.

När Demo stoppas återgår displayen till MAIN display.



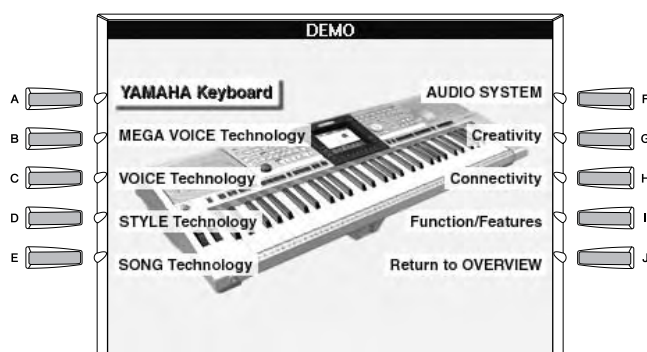
Visa ett specifikt Demo ämne

- 1 Tryck [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] knapparna i Demo display för att ta fram ett specifikt Demo ämne.



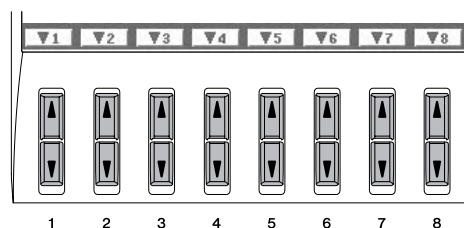
- 2 Tryck en av knapparna [A] – [I] för att visa en specifik Demo.

För att återgå till föregående display, tryck [J] knappen.



När en Demo har mer än en skärm.

Tryck den [▲ ▼] knapp som motsvarar skärnumret.



- 3 Tryck [EXIT] knappen för att lämna Demo.



Hantering av grundläggande displayer

Till att börja med måste Du känna till lite om de grundläggande displayer som förekommer i Snabbguide. Det finns tre grundläggande displayer:

- Main display** ➤ Se nedan.
Display för att välja fil ➤ Se nedan.
Function display ➤ sidan 27

Hantering av Main display

Main display visar grundinställningar och viktig information kring instrumentet (det är denna display som visas när instrumentet startats). Härifrån kan Du också ta fram displayer relaterade till olika funktioner.

OBS Beträffande information i Main display
 Se sidan 62.

1 [A]–[J] knappar

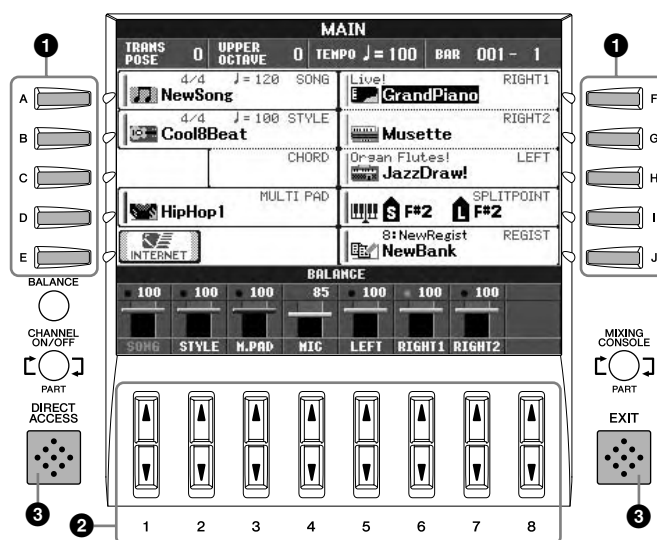
[A] – [J] knapparna motsvarar de inställningar som anges intill varje knapp. Tryck t ex [F] knappen och display för val av Voice (RIGHT 1) visas i displayen.

2 [1▲▼]–[8▲▼] knappar

[1▲▼]–[8▲▼] knapparna motsvarar de parametrar som finns indikerade ovanför knapparna. Trycker man [1▲] knappen höjs volymen för Song (sidan 35).

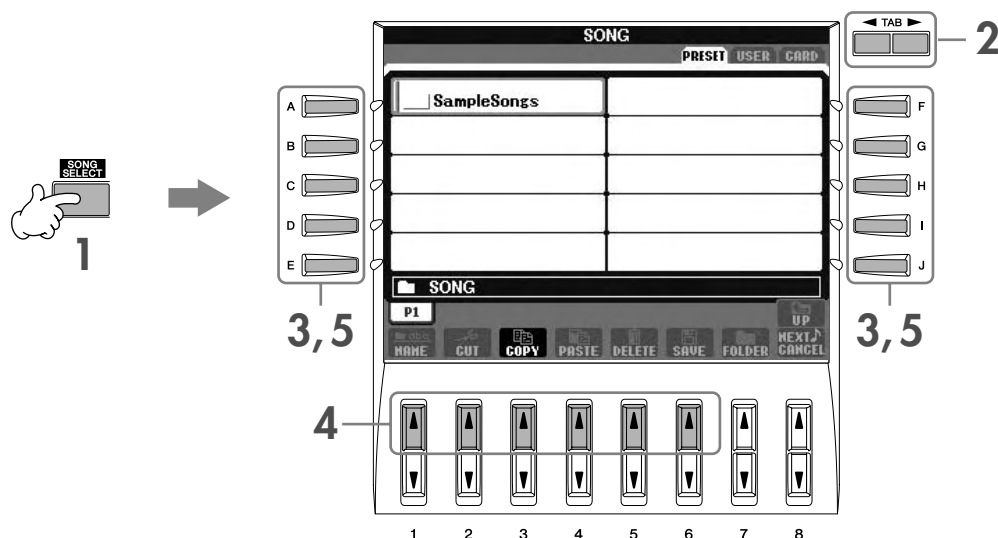
3 [DIRECT ACCESS] och [EXIT] knappar

Här är en praktiskt väg att återgå till Main display från vilken annan display som helst: Tryck helt enkelt [DIRECT ACCESS] knappen och därefter [EXIT] knappen.



Hantering av display för att välja fil

I displayer för att välja fil kan Du välja Voice (sidan 29) / Song (sidan 35) / Style (sidan 45), etc. I exemplet här tar vi fram och använder Song display.



1 Tryck [SONG SELECT] knappen för att ta fram display för att välja Song.

2 Tryck TAB [◀]/[▶] knapparna för att välja önskad enhet (PRESET/USER/CARD).

Beträffande PRESET/USER/CARD

PRESET Internt minne där fabriksdata finns inprogrammerad.

USER Internt minne som både kan läsa och skriva data.

CARD För överföring av data till och från SmartMedia via kortspringan i PSR-3000/1500.

OBS När en USB lagringsenhet som t ex diskettstation anslutes till USB [TO DEVICE] visas ytterligare en flik, "USB1", i display för val av fil.

3 Välj en mapp (om så behövs).

Flera Song:er kan finnas samlade i en mapp. I så fall visas mapp(-ar) i displayen (se illustrationen till höger). Tryck en av [A] – [J] knapparna som motsvarar en mapp för att välja.



4 Välj en sida (om displayen har flera sidor).

När en enhet innehåller fler än 10 Song:er, delas displayen upp i flera sidor. Sidornas indikering visas i nederkanten av displayen. Tryck någon av [1 ▲]–[6 ▲] knapparna som motsvarar en sida för att välja.

5 Tryck en av [A] – [J] knapparna för att välja en Song.

Du kan också välja Song med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och sedan trycka [ENTER] knappen för att aktivera.

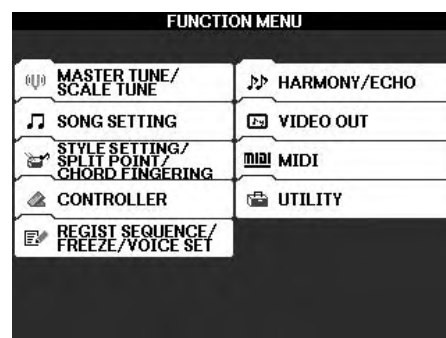
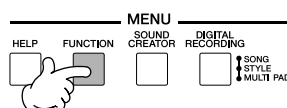
6 Tryck [EXIT] knappen för att återgå till föregående display.

Hantering av Function display

I Function display kan Du göra detaljerade inställningar. I exemplet här tar vi fram och använder display för inställning av klaviaturens anslagskänslighet.

1 Tryck [FUNCTION] knappen.

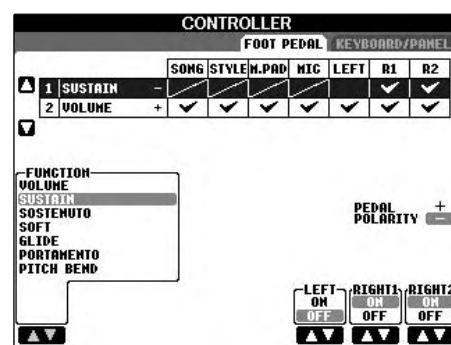
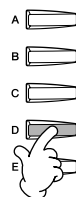
Olika kategorier för detaljerade inställningar visas.



*Lägg märke till att VIDEO OUT enbart är tillgängligt för PSR-3000.

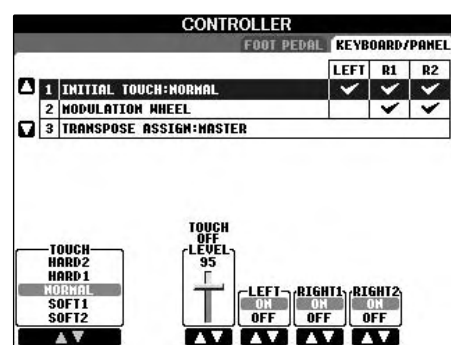
2 Tryck [D] knappen för att välja kategorin CONTROLLER.

I de fall den valda kategorin är uppdelad i underliggande kategorier visas dess olika flikar i displayen.

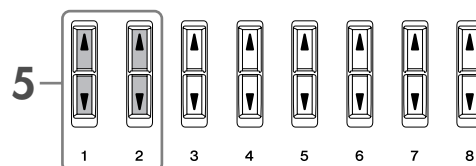
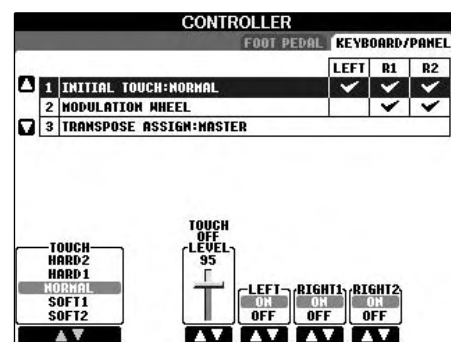
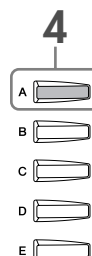


3 Tryck TAB [►] knappen för att välja KEYBOARD/PANEL fliken.

När inställningen är uppdelad i ytterligare inställningar visas en lista i displayen.



4 Tryck [A] knappen för att välja "1 INITIAL TOUCH".



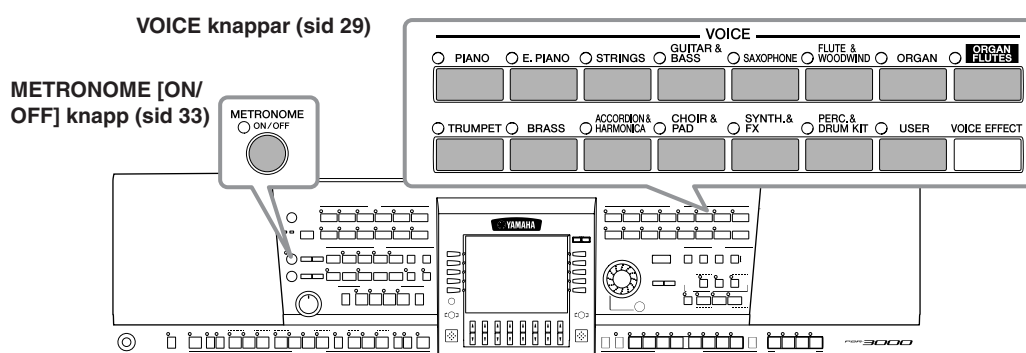
5 Tryck [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] knappen för att välja anslagskänslighetsgrad för klaviaturen.

I denna bruksanvisning används pilar för att som genväg visa de knapptryckningar som skall göras för att nå en viss display eller funktion.

Instruktionen ovan kan t ex som genväg visas på följande sätt: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [►] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

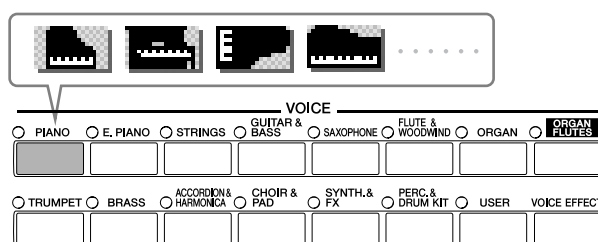
Spela med ljuden

PSR-3000/1500 innehåller ett stort antal exceptionellt realistiska ljud inklusive piano, gitarr, stråkar, blåsinstrument och mycket mera.



Spela Preset Voice

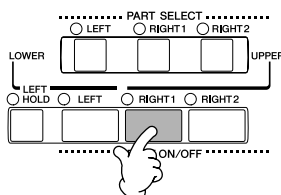
Preset Voice är kategoriserade och samlade i motsvarande mappar. Voice knappar på panelen motsvarar de olika Preset Voice kategorierna. Tryck t ex på [PIANO] knappen för att visa de olika pianoljuden.



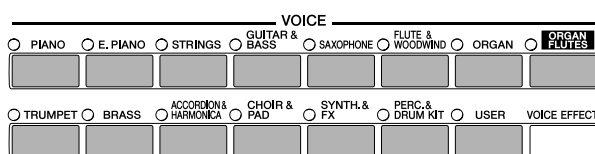
OBS Om de olika ljuden
Se Voice List i det separata Data List häftet.

1 Tryck PART ON/OFF [RIGHT 1] knappen för att koppla in höger hands stämman.

Det ljud som väljes här är RIGHT 1 Voice. För detaljer kring Voice Part, se sidan 77.



2 Tryck en av VOICE knapparna för att välja kategori och ta fram display för val av ljud.



3 Tryck TAB [◀] knappen för att välja PRESET display.

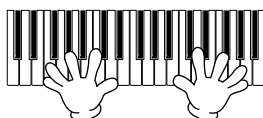
OBS Typ av Voice och dess kännemärken indikeras över Preset Voice namnet. För detaljer kring kännemärken, se sidan 76.



4 Tryck en av [A] – [J] knapparna för att välja önskat ljud.

OBS Du kan direkt hoppa tillbaka till Main display genom att "dubbel-klicka" en av [A] – [J] knapparna.

5 Spela på klaviaturen.



Återkalla enkelt Dina favoritljud

PSR-3000/1500 har ett enormt utbud av högkvalitativa ljud som täcker ett exceptionellt omfång av instrumentljud, vilket gör det perfekt för vilken musikgenre man än vill ägna sig åt. Till en början kan det därför verka svårt att överblicka alla ljud. Det finns två metoder som gör att Du kan återkalla Dina favoritljud på ett enkelt sätt:

- **Spara Dina favoritljud till USER display i display för ljudval och återkalla med hjälp av VOICE [USER] knappen**

- 1 Kopiera Ditt favoritljud från Preset enhet till User enhet.
Se sidan 68 för detaljer kring kopiering.
- 2 Tryck Voice [USER] knappen för att ta fram display för val av ljud och tryck den [A] – [J] knapp som motsvarar önskat ljud.

- **Spara Ditt favoritljud till Registration Memory och återkalla det med REGISTRATION MEMORY [1] – [8] knapparna**

Se sidan 129 för detaljer kring Registration Memory operationer.

Lyssna till de olika ljuden

För att lyssna till de olika ljuden hur de låter när de spelas på ett typiskt sätt, använd de korta demoexempel som finns för varje ljud.

1 I display för val av ljud (sid 29, steg 2), tryck [8 ▼] (DEMO) knappen för att starta Demo för det valda ljudet.

2 För att stoppa Demo, tryck [8 ▼] (DEMO) knappen ännu en gång.

Välj rytminstrumentljud

När något av Drum Kit ljuden i [PERCUSSION & DRUM KIT] kategorin valts kan Du spela olika trummor och rytminstrumentljud på klaviaturen. Detaljer finns i Drum Kit List i det separata Data List häftet. För att se vilka "Standard Kit 1" rytminstrumentljud som är fördelade till varje tangent, se ikonerna som finns tryckta nedanför tangenterna.

Välj ljudeffekter

Du kan spela individuella ljudeffekter, som t ex fågelsång och havsbrus från klaviaturen. Ljudeffekterna finns under kategorin "GM&XG"/"GM2".

- 1 Tryck PART SELECT [RIGHT 1] knappen för att ta fram display för val av ljud.
- 2 Tryck [8 ▲] (UP) knappen för att ta fram Voice kategorierna.
- 3 Tryck [2 ▲] knappen för att visa sida 2.
- 4 Tryck [E]/[F] knappen för att välja "GM&XG"/"GM2".
- 5 Tryck [2 ▲] knappen för att välja sida 2.
- 6 Tryck [F] knappen för att välja "SoundEffect".
- 7 Tryck en av [A] – [J] knapparna för att välja önskad ljudeffekt.
- 8 Spela på klaviaturen.

Välj GM/XG/GM2 ljud

Du kan välja GM/XG/GM2 ljud direkt via paneloperationen. Genomför stegen #1 – 4 enligt beskrivningen ovan, välj önskad kategori och välj sedan önskat ljud.

Spela olika ljud samtidigt

Med PSR-3000/1500 kan Du spela olika ljud samtidigt (sidan 77).

• Lägg samman två olika ljud

Detta är användbart för att skapa rika och feta ljud.

• Välj separata ljud för vänster och höger hands omfång på klaviaturen

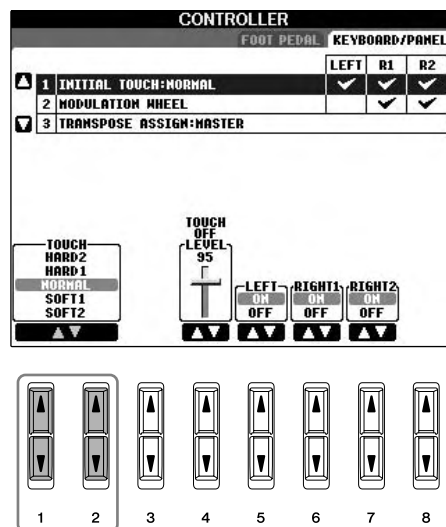
Du kan spela med olika ljud för vänster och höger hand. Du kan t ex ställa in klaviaturen så att Du kan spela ett basljud med vänster hand och ett pianoljud med höger hand.

Ställ anslagskänsligheten för klaviaturen

Du kan justera anslagskänsligheten för instrumentet (hur ljudet skall reagera på Ditt sätt att slå an tangenterna). Den typ av anslagskänslighet som väljer blir gemensam för alla ljuden.

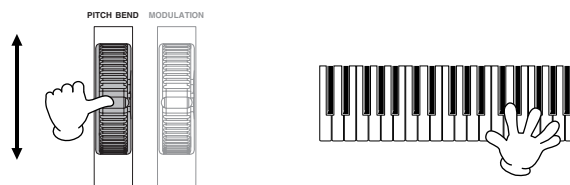
- 1 Ta fram display för operationen:
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [►] KEYBOARD/
PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH
- 2 Tryck [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] knapparna för att specificera typ av anslag.
HARD 2 Kräver att tangenterna spelas mycket hårt för att erhålla maximal volym.
HARD 1 Kräver att tangenterna spelas relativt hårt för att erhålla maximal volym.
NORMAL... Standardläge för anslagskänsligheten.
SOFT 1..... Maximal volym nås med ett relativt lätt anslag.
SOFT 2..... Maximal volym nås med ett mycket lätt anslag.

- OBS**
- Dessa inställningar påverkar inte det fysiska motståndet i tangenten.
 - Om Du inte önskar anslagskänslighet, ställ Touch på OFF för motsvarande stämma genom att trycka [5 ▼]–[7 ▼] knapparna. När Touch är ställt på OFF kan Du specificera den fixerade volymen genom att trycka [4 ▲ ▼] knappen.



Använd Pitch Bend hjulet

Använd PITCH BEND hjulet för att böja toner uppåt (vrid hjulet från Dig) eller neråt (vrid hjulet mot Dig) medan Du spelar på klaviaturen. Omfånget för effekten kan ställas individuellt för alla klaviaturstämmor (RIGHT 1, 2 och LEFT). PITCH BEND hjulet är självcentrerande och återgår automatiskt till normal tonhöjd när det släpps.



- OBS** Om Pitch Bend omfånget ställs på mer än 1200 cent (1 oktav) via MIDI, kan det hända att tonhöjden för en del ljud inte höjs eller sänks fullt ut.

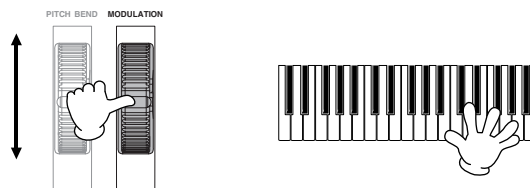
- OBS** PITCH BEND har ingen inverkan på LEFT ljud när [ACMP] och PART ON/OFF [LEFT] är inkopplat om annan Fingering typ än "FULL KEYBOARD" eller "AI FULL KEYBOARD" valts.

Önskat omfång för Pitch Bend kan ställas via följande procedur.

- 1 Ta fram display för inställning av Pitch Bend Range.
[MIXING CONSOLE] → TAB [►] → TUNE → [H] PITCH BEND RANGE
- 2 Ställ individuella Pitch Bend Range för klaviaturens stämmor med hjälp av [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna.
[5 ▲ ▼] knappenStäller Pitch Bend Range för LEFT stämman.
[6 ▲ ▼] knappenStäller Pitch Bend Range för RIGHT 1 stämman.
[7 ▲ ▼] knappenStäller Pitch Bend Range för RIGHT 2 stämman.

Använd Modulation hjulet

Modulation funktionen lägger till en vibratoeffekt till toner som spelas på klaviaturen. Effekten kan väljas individuellt för alla klaviaturstämmor (RIGHT 1, 2 och LEFT). Genom att dra MODULATION hjulet mot Dig (mot MIN) minimeras effekten, medan den ökas när Du för hjulet från Dig (mot MAX).



- OBS**
- För att undvika oönskad modulationseffekt, se till att MODULATION hjulet står i MIN position innan Du börjar spela.
 - MODULATION hjulet kan väljas för att kontrollera andra parametrar än vibrato (sidan 96).
- OBS** MODULATION effekten har ingen inverkan på LEFT ljud när [ACMP] och PART ON/OFF [LEFT] är inkopplat om annan Fingering typ än "FULL KEYBOARD" eller "AI FULL KEYBOARD" valts.

Du kan ställa huruvida MODULATION hjulet skall ge någon effekt eller ej, individuellt för varje klaviaturstämma.

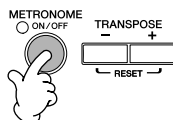
- 1 Ta fram displayen.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- 2 Du kan ställa huruvida MODULATION hjulet skall ge någon effekt eller ej, individuellt för varje klaviaturstämma med hjälp av [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna.
[5 ▲ ▼] knappen.....Du kan ställa huruvida MODULATION hjulet skall ge någon effekt eller ej på LEFT stämman.
[6 ▲ ▼] knappen Du kan ställa huruvida MODULATION hjulet skall ge någon effekt eller ej på RIGHT 1 stämman.
[7 ▲ ▼] knappen Du kan ställa huruvida MODULATION hjulet skall ge någon effekt eller ej på RIGHT 2 stämman.

Använd Metronomen

Metronomen återger ett klickljud som ger Dig korrekt vägledning för tempot när Du skall öva, eller bara vill kontrollera hur ett visst tempo känns.

- 1 Tryck METRONOME [ON/OFF] knappen för att starta metronomen.

- 2 För att stoppa metronomen, tryck METRONOME [ON/OFF] knappen ännu en gång.



Justera tempo och/eller ställ taktart för metronomljudet

■ Justera Metronome Tempo

- 1 Tryck TEMPO [-]/[+] knapp för att ta fram pop-up display för tempoinställning.



- 2 Tryck TEMPO [-]/[+] knapp för att ställa tempot.

Genom att trycka och hålla någon av knapparna kan Du kontinuerligt öka eller minska värdet.

Du kan också använda [DATA ENTRY] ratten för att justera värdet. För att återställa tempot till standardvärde, tryck båda TEMPO [-]/[+] knapparna samtidigt.

OBS Beträffande Tempo display

Siffran i displayen anger antalet fjärdedels slag per minut. Omfånget sträcker sig från 5 till 500. Ju högre värde, desto snabbare tempo.

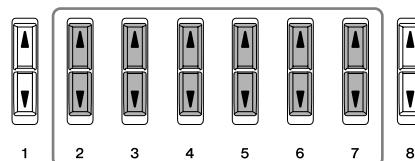
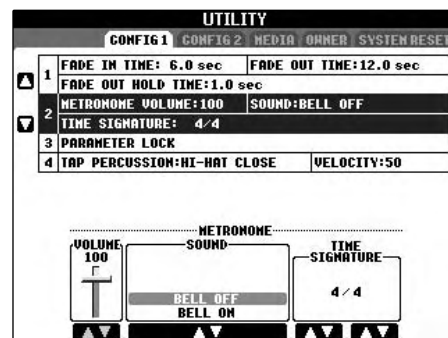
- 3 Tryck [EXIT] knappen för att stänga Tempo display.

■ Bestäm taktart och andra inställningar för Metronome

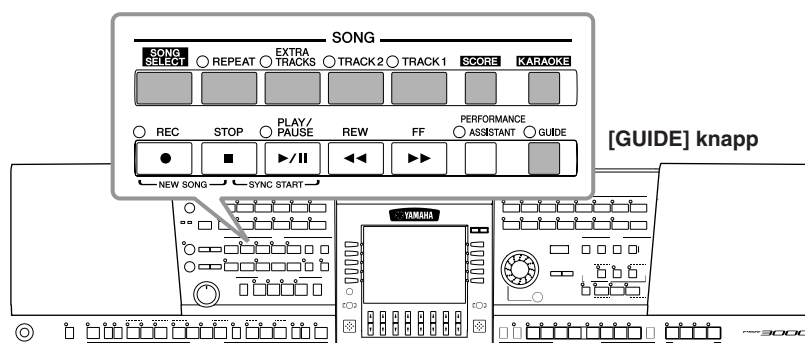
- 1 Tag fram display för operationen:
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME

- 2 Ställ parametrarna genom att trycka [2▲▼]–[7▲▼] knapparna.

VOLUME	Ställer volymnivån på metronomljudet.
SOUND	Bestämmer typ av ljud för metronomen. Bell Off..... Konventionellt metronomljud utan klocka. Bell On..... Konventionellt metronomljud med klocka.
TIME SIGNATURE	Bestämmer taktarten för metronomljudet.



Använd Preset Song



OBS Song

I PSR-3000/1500 avser ordet "Song" data för inspelad musik.

Börja med att spela upp och lyssna till Song

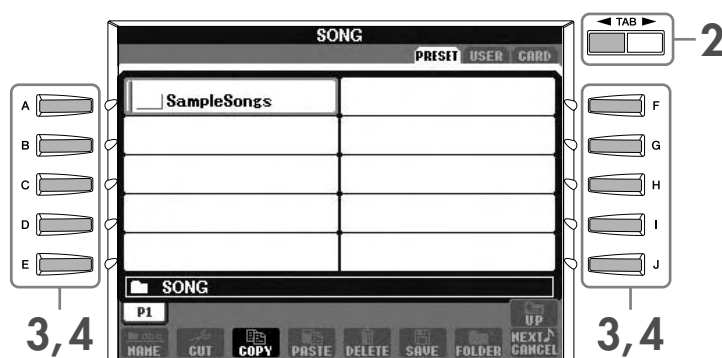
PSR-3000/1500 innehåller flera Preset (fabriksprogrammerade) Song:er. Detta avsnitt täcker grundläggande information kring uppspelning av dessa Preset Song:er eller Song:er lagrade på SmartMedia kort. Du kan också se noterna för den Song Du väljer i displayen.

Spela en Preset Song

- 1 Tryck [SONG SELECT] knappen för att ta fram display för val av Song.



- 2 Tryck TAB [◀] knappen för att välja PRESET fliken.



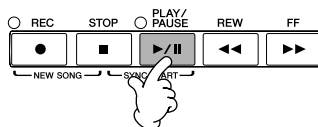
- 3 Tryck [A] knappen för att välja Sample Song kategorin.

- 4 Tryck en av knapparna [A]-[E] för att välja önskad Song.

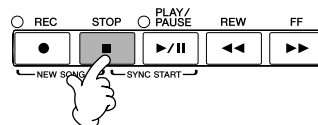
Du kan också välja fil med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och sedan trycka [ENTER] knappen för att aktivera.

OBS Du kan direkt hoppa tillbaka till Main display genom att "dubbel-klicka" en av [A] – [J] knapparna.

5 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.



6 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa uppspelning.



Spela en Song från SmartMedia kort

⚠ FÖRSIKTIGT

Försäkra Dig om att läsa sidan 23 för information kring hantering av SmartMedia kort och kortspringan.

- 1 Håll SmartMedia kortet med den guldplätterade sidan vänd nedåt och framåt mot kortspringan. Sätt i kortet mjukt men bestämt i kortspringan så långt det går.
- 2 Tryck [SONG SELECT] knappen för att ta fram display för val av Song.
- 3 Tryck TAB [◀][▶] knapp för att välja CARD fliken.



- 4 Tryck en av knapparna [A]-[J] för att välja önskad Song.

Spela Song:er i en följd

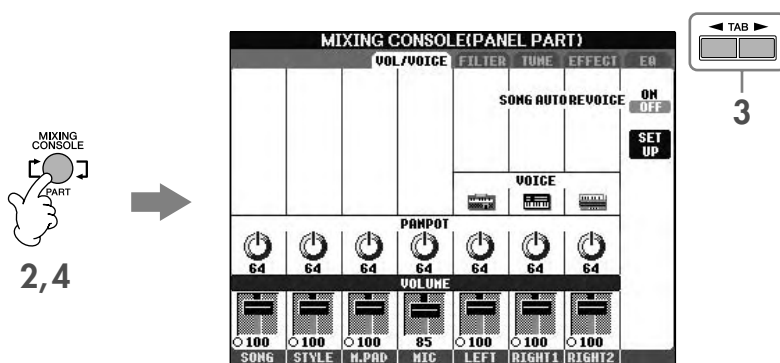
Du kan spela upp alla Song:er i en mapp kontinuerligt.

- 1 Välj en Song i önskad mapp.
- 2 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Tryck [H] (REPEAT MODE) knappen och välj "ALL".
- 4 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.
Alla Song:erna i mappen spelas upp kontinuerligt i tur och ordning.
- 5 För att koppla bort uppspelningssekvensen för Song, tryck [H] knappen för att välja "OFF" i displayen vid steg 2.

Höj upp volymen för den stämma Du vill öva och spela

På PSR-3000/1500 kan en enstaka Song innehålla data för upp till sexton MIDI kanaler. Specificera den kanal Du vill öva och höj upp volymen för den kanalen.

- 1 Välj en Song. Metoden för att välja Song är densamma som i "Spela en Preset Song" (sidan 35) eller "Spela en Song från SmartMedia kort" (sidan 36).
- 2 Tryck [MIXING CONSOLE] knappen för att ta fram MIXING CONSOLE display.



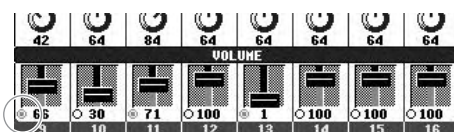
- 3 Tryck TAB [◀][▶]knapparna för att välja VOL/VOICE fliken.
- 4 Tryck [MIXING CONSOLE] knappen upprepade gånger tills "MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)" visas överst i displayen.
- 5 Tryck [E]/[I] knapp för att välja "VOLUME".
- 6 För att höja upp volymnivån för önskad kanal(-er), tryck motsvarande knapp [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Om önskad kanal inte visas i MIXING CONSOLE (SONG CH1-8), tryck [MIXING CONSOLE] knappen för att ta fram MIXING CONSOLE (SONG CH9-16) display.

Om Du inte vet för vilken kanal volymen skall höjas:

- Tag hjälp av illustrationerna med instrument indikerade under "VOICE".



- Tag hjälp av kanalindikatorerna som lyser upp vid Song uppspelningen. Att kontrollera dessa kan ge en vägledning om vilken kanal Du vill höja upp.



Visa noter (Score)

Du kan se noterna för den valda Song:en. Vi föreslår att Du tittar igenom noterna innan Du startar övningen.

- OBS**
- PSR-3000/1500 kan visa noter för såväl musikdata Du köpt i handeln eller Song Du själv spelat in.
 - De visade noterna skapas av PSR-3000/1500 baserat på Song datan. Som en konsekvens av detta kanske det inte visas exakt som de tryckta noter som kan finnas att köpa för samma melodi, speciellt för komplicerade passager eller många, korta toner.
 - Noteringsfunktionen kan inte användas för att skapa Song data genom att lägga in toner. För information kring att skapa Song data, se sid 141.

1 Välj en Song (sidan 35).

2 Tryck [SCORE] knappen för att visa noterna.

- OBS** Titta igenom noterna innan Du spelar upp Song
Tryck TAB [◀] [▶] knapp för att välja de olika sidorna.
Du kan också använda fotkontakt för att "vända blad" (sidan 192).

3 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.

"Bollen" studsar fram genom noterna för att indikera aktuell position.

4 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa uppspelning.

Anpassa notvisningen

Du kan ändra på vilket sätt noterna skall visas i displayen och anpassa till Dina egna önskemål.

1 Tryck [SCORE] knappen för att visa noterna.

2 Ändra följande inställningar enligt önskan.

- **Ändra storleken på noterna**
Tryck [7 ▲ ▼] knappen för att ändra storleken på notbilden.
- **Visa enbart noter för höger hand/vänster hand**
Tryck [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] knapp för att koppla bort visning för höger hands stämma/vänster hands stämma.

- **Anpassa notvisningen**

- **Visa notens namn till vänster om noten**

- 1 Tryck [5 ▲ ▼] (NOTE) knappen för att visa notens namn.
- 2 Tryck [8 ▲ ▼] (SET UP) knappen för att ta fram detaljerade displayinställningar.
- 3 Tryck [6 ▼] (NOTE NAME) knappen för att välja "Fixed Do".
- 4 Tryck [8 ▲] (OK) knappen för att tillämpa inställningen.

- **Visa noterna i färg (endast PSR-3000)**

Tryck [6 ▲ ▼] [6] knappen för att koppla in COLOR.

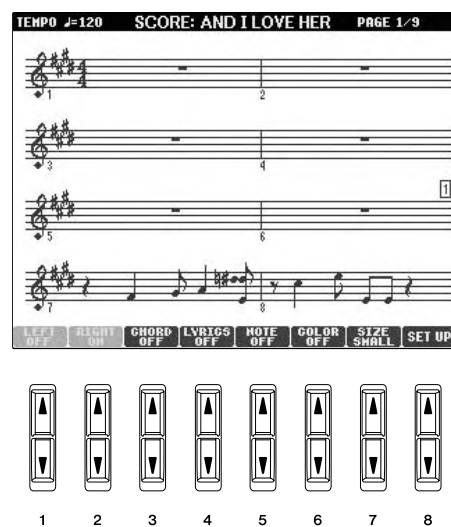
OBS Beträffande noternas färg

Dessa färger är fixerade för varje ton och kan inte ändras.
C: röd, D: gul, E: grön, F: orange, G: blå, A: lila och B: grå

- **Öka antalet takter i displayen**

Du kan öka antalet takter som visas genom att minska på annan information som visas (stämmor, text, ackord, etc).

Använd [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼] knapparna för att koppla bort den information Du inte behöver visa.



Välj visning av detaljerade parametrar enligt önskan.

1 Tryck [8▲▼] (SETUP) knappen för att ta fram display för detaljerade inställningar.

2 Tryck [1▲▼]–[6▲▼] knapparna för att ställa typ av visning.

LEFT CH/RIGHT CH (CH = Channel — kanal)	Bestämmer vilken MIDI kanal i Song datan som används för vänster/högerhandsstämmorna. Dessa inställningar återgår till AUTO när en annan Song väljes. AUTO MIDI kanalerna för höger och vänster hands stämma fördelas automatiskt — inställning sker till samma kanaler som specificerats i [FUNCTION] → [B] SONG SETTING. 1–16 Fördelar vänster och höger hands stämmor till specificerad MIDI kanal (1 – 16). OFF (enbart LEFT CH) Ingen kanalfördelning — detta kopplar bort visning av vänster hands tangentomfång.
KEY SIGNATURE	Med denna funktion kan Du ange ny tonart mitt i en Song, vid stoppad position. Denna funktion är användbar när vald Song inte innehåller inställningar med förtecken i noterna.
QUANTIZE	Detta ger Dig kontroll över upplösningen av noteringen så att Du kan ändra eller korrigera indelningen av alla visade toner så att de följer ett specifikt notvärde. Se till att välja det minsta notvärde som förekommer i musiken.
NOTE NAME	Väljer bland tre av nedanstående typer hur tonernas namn skall indikeras till vänster om nothuvudet. Dessa inställningar blir tillgängliga när NOTE parametern ovan ställts på ON. A, B, C Tonernas namn indikeras med bokstäver (C, D, E, F, G, A, B). FIXED DO Tonernas namn indikeras i solfeggio och varierar beroende på det valda språket (sid 60). MOVABLE DO Tonnamnen indikeras i solfeggio enligt skalans intervaller och blir därigenom relativa i förhållande till tangenten. Grundtonen anges som Do. I t ex tonarten G-dur kommer grundtonen Sol att indikeras som Do. På samma sätt som vid "Fixed Do" varierar indikationen beroende på det valda språket.

3 Tryck [8▲] (OK) knappen för att tillämpa inställningen.

OBS Spara inställningar för notvisningen

De inställningar som gjorts för notvisningen kan sparas som en del av en Song (sid 160).

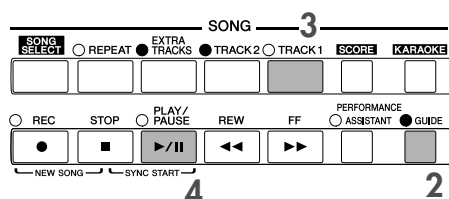
Tysta höger eller vänster hands stämma och visa noter

Den display som tas fram via [SCORE] knappen visar de noter Du skall spela, när Du skall slå an och hur länge toner skall hållas. Du kan också öva i Din egen takt eftersom ackompanjemanget kan vänta på Dig tills Du finner de rätta tonerna. Tysta höger eller vänster stämma och prova att öva stämman.

Öva höger hands stämma (TRACK 1)

1 Välj en Song (sidan 35) och tryck sedan [SCORE] knappen för att ta fram noterna.

2 Koppla in [GUIDE] knappen.



3 Tryck SONG [TRACK 1] knappen för att tysta höger hands stämma.

Indikatorn för [TRACK 1] slocknar. Du kan nu spela denna stämma själv.

4 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.

Öva den tystade stämman genom att följa noterna i displayen.

OBS Justera tempo

- 1 Tryck TEMPO [-]/[+] knapp för att ta fram Tempo display.
- 2 Tryck TEMPO [-]/[+] knapp för att ändra tempot. Genom att trycka och hålla någon av knapparna kan Du kontinuerligt öka eller minska värdet. Du kan också använda [DATA ENTRY] ratten för att justera värdet.

Att snabbt ändra tempo under ett framförande (Tap funktion)

Tempot kan också ändras under Song uppspelning genom att slå an [TAP] knappen två gånger i önskat tempo.

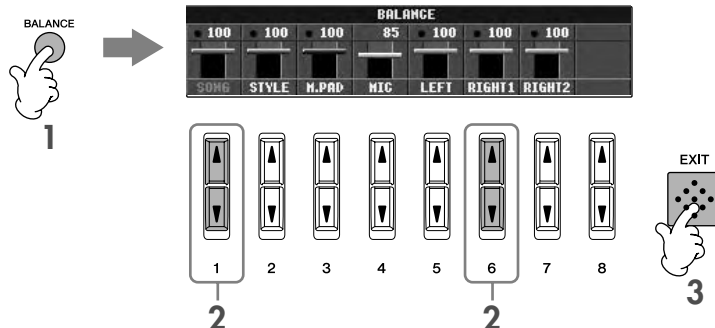
5 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa uppspelning.

6 Koppla bort [GUIDE] knappen.

Justera volymbalansen mellan Song och klaviatur

Gör så här för att justera volymbalansen mellan Song uppspelningen och det ljud Du spelar på klaviaturen.

- 1 Tryck [BALANCE] knappen för att ta fram Balance display.
- 2 För att justera Song volymen, tryck [1 ▲ ▼] knappen. För att justera volymen för klaviaturen (RIGHT 1), tryck [6 ▲ ▼] knappen.
- 3 Tryck [EXIT] knappen för att stänga Balance displayen.



OBS Beträffande klaviaturens stämmor (Right 1, Right 2, Left)
Se sidan 77.

Övriga Guide funktioner

Standardinställningen "Follow Lights" användes i instruktionerna för "Tysta höger eller vänster hands stämma och visa noter" ovan. Det finns ytterligare Guide funktioner enligt nedan. För att välja Guide funktion, se sidan 139.

□ För klaviaturframförande

• Any Key

Med denna funktion kan Du slå an vilken tangent som helst för att öva melodirytmen.

□ För Karaoke

• Karao-Key

Med denna funktion kan Du styra timingen för Song uppspelningen genom att slå an vilken tangent som helst på klaviaturen.

• Vocal CueTIME (PSR-3000)

Med denna funktion gör Song uppspelningen paus för att vänta på att Du skall sjunga den rätta tonen. Så snart Du sjunger rätt ton, fortsätter uppspelningen.

OBS Beträffande Karaoke
Se sidan 54.

Öva vänster hands stämma (TRACK 2)

1,2 Följ samma steg som i "Öva höger hands stämma (TRACK 1)" på sidan 39.

3 Tryck **SONG [TRACK 2]** knappen för att tysta vänster hands stämma.

Indikatorn för [TRACK 2] slocknar. Du kan nu spela denna stämma själv.

4 Tryck **SONG [PLAY/PAUSE]** knappen för att starta uppspelning och öva den tystade stämman.

5 Tryck **SONG [STOP]** knappen för att stoppa uppspelning.

6 Koppla bort **[GUIDE]** knappen.

Öva med repeterad uppspelning

Song Repeat funktionerna kan användas för att få repeterad uppspelning av en Song eller ett specifikt omfång av takter inom en Song. Detta är användbart för att upprepa öva svårspelade fraser.

Repeterad uppspelning av en Song

- 1** Välj en Song (sidan 35).
- 2** Tryck **[REPEAT]** knappen för att koppla in repeterande uppspelning.
- 3** Tryck **SONG [PLAY/PAUSE]** knappen för att starta uppspelning.
Song:en kommer att spelas upp repeterande tills Du trycker **SONG [STOP]** knappen.
- 4** Tryck **[REPEAT]** knappen för att koppla bort repeterande uppspelning.

Specificera ett omfång av takter och spela upp dem repeterande (A-B Repeat)

- 1** Välj en Song (sidan 35).
- 2** Tryck **SONG [PLAY/PAUSE]** knappen för att starta uppspelning.
- 3** Specificera det repeterande omfånget.
Tryck **[REPEAT]** knappen vid startpunkten (A) för den repeterande uppspelningen. Tryck **[REPEAT]** knappen ännu en gång vid slutpunkten (B). Efter en automatisk inräkning (för att hjälpa Dig in i frasen), kommer frasen inom omfånget för punkt A till B att spelas upp repeterande.
OBS Omedelbar återgång till punkt A
Under förutsättning att noterna visas kan man, oavsett om Song spelas upp eller är stoppad, omedelbart återgå till punkt A genom att trycka **[STOP]** knappen.
- 4** Tryck **SONG [STOP]** knappen för att stoppa uppspelning.
- 5** Tryck **[REPEAT]** knappen för att koppla bort repeterande uppspelning.

Andra metoder för att specificera A-B Repeat omfånget

● Specificera repeteringsomfånget medan Song är stoppad

- 1 Tryck [FF] knappen för att gå fram till positionen för punkt A.
- 2 Tryck [REPEAT] knappen för att specificera punkt A.
- 3 Tryck [FF] knappen för att gå fram till positionen för punkt B.
- 4 Tryck [REPEAT] knappen ännu en gång för att specificera punkt B.

● Specificera repetering helt från början eller till styckets slut

Om Du önskar startpunkten A helt från musikens början, tryck [REPEAT] knappen innan uppspelning av Song startas.

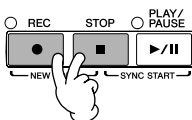
Om enbart punkt A specificeras sker repetering mellan punkt A och styckets slut.

Spela in Ditt framförande

Spela in Ditt framförande med hjälp av Quick Recording funktionen. Detta är ett effektivt och praktiskt verktyg som gör att Du lätt kan jämföra Ditt spelande med originalet. Det kan också användas för att spela duett med Dig själv, eller Din musiklärare kan spela in för att underlätta Ditt övande.

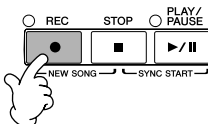
1 Tryck [REC] och [STOP] knapparna samtidigt.

En blank — New Song — Song tas automatiskt fram för inspelningen.



2 Välj Voice (sidan 29). Det valda ljudet kommer att bli inspelat.

3 Tryck [REC] knappen.



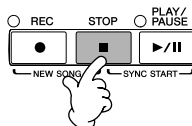
4 Starta inspelning.

Inspelningen startar så snart Du spelar en tangent på klaviaturen.

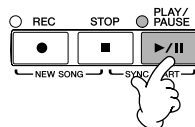
5 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa inspelning.

Ett meddelande gör Dig uppmärksam på att om inspelningen inte sparas kommer den att gå förlorad om Du t ex slår av strömmen.

Tryck [EXIT] för att stänga meddelandet.



6 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att spela upp Ditt inspelade framförande.



7 Spara det inspelade framförandet.

- 1 Tryck [SONG SELECT] knappen för att ta fram display för val av Song.
- 2 Tryck TAB [◀]/[▶] för att välja lämplig flik (USER, CARD, etc.), till vilken Du önskar spara datan. Välj USER för att spara datan till det interna minnet, eller välj CARD för att spara datan till Smart-Media kort.
- 3 Tryck [6 ▼] (SAVE) knappen för att ta fram display för att namnge fil.
- 4 Skriv in ett namn för filen (sidan 71).
- 5 Tryck [8 ▲] (OK) knappen för att spara filen.
För att avbryta Save operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.

⚠ FÖRSIKTIGT

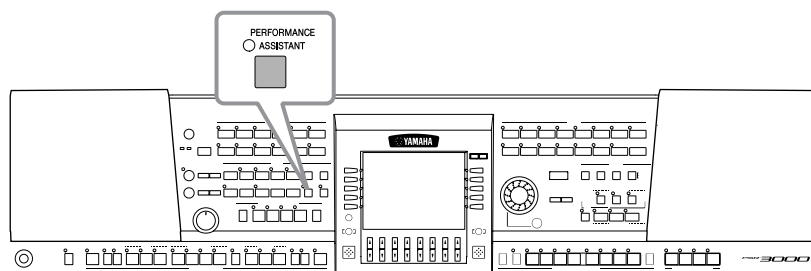
Inspelad Song går förlorad om Du byter till annan Song eller slår av strömmen utan att utföra Save operationen.

När följande meddelande visas: "Song changed. Save?"

Den inspelade datan har ännu inte sparats. För att spara datan, tryck [G] (YES) knappen för att öppna display för val av Song och spara datan (se ovan). Tryck [H] (NO) för att låta datan gå förlorad eller [I] för att avbryta.

Spela ackompanjerande stämma med Performance Assistant tekniken

Denna funktion gör det exceptionellt lätt att spela tillsammans med Song uppspelning.



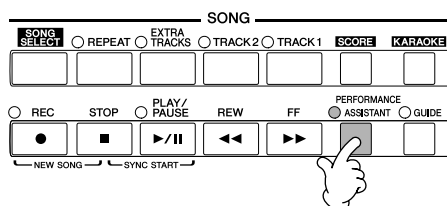
⚠ OBS Innan Du använder Performance Assistant tekniken

För att använda Performance Assistant tekniken måste Song:en inkludera ackordsdata. Om vald Song innehåller ackordsdata kommer aktuellt ackordsnamn att visas i Main display under Song uppspelning och Du kan då lätt kontrollera om Song:en innehåller ackordsdata eller ej.

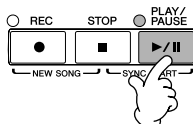
1 Välj en Song (sidan 35).

I detta instruktionsexempel, använd Song:er i "SampleSongs" mappen.

2 Tryck [PERFORMANCE ASSISTANT] knappen för att koppla in funktionen.



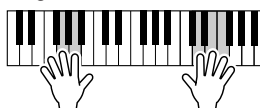
3 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.



4 Spela på klaviaturen.

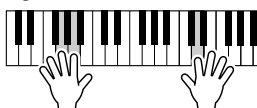
Instrumentet anpassar sig automatiskt till det Du spelar på klaviaturen så att det stämmer med Song uppspelningen och dess ackord, oavsett vilka tangenter Du spelar. Prova de tre spelmetoder som illustreras nedan.

- Spela med vänster och höger hand samtidigt — metod 1.



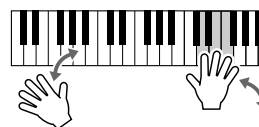
Spela tre toner samtidigt med Din högra hand.

- Spela med vänster och höger hand samtidigt — metod 2.



Spela en ton i taget med olika fingrar i Din höger hand.

- Spela alternerade med vänster och höger hand — metod 3.



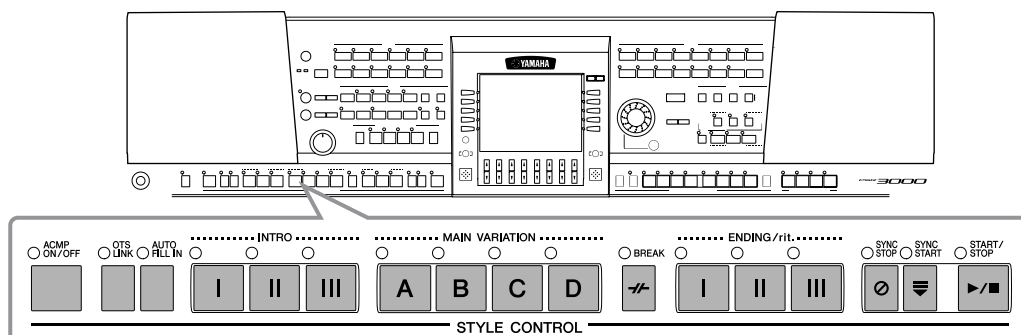
Spela tre toner samtidigt med Din högra hand.

5 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa uppspelning.

6 Tryck [PERFORMANCE ASSISTANT] knappen igen för att koppla bort funktionen.

Spela ackompanjemang med ackompanjemangs-automatiken (Style uppspelning)

Funktionen för ackompanjemangsautomatiken gör att Du får ett komplett ackompanjemang genom att bara spela ackord i vänster hand. Trots att Du spelar alldeles ensam kan Du återskapa ljudet av ett komplett band eller en orkester. Ljudet från ackompanjemangsautomatiken baseras på mönstren från alla olika kompstilar — Styles. Dessa Styles i instrumentet täcker ett stort omfång av olika musikaliska genrer, inklusive pop, jazz och mycket annat.



Spela "Mary Had a Little Lamb" med ackompanjemangs-automatiken

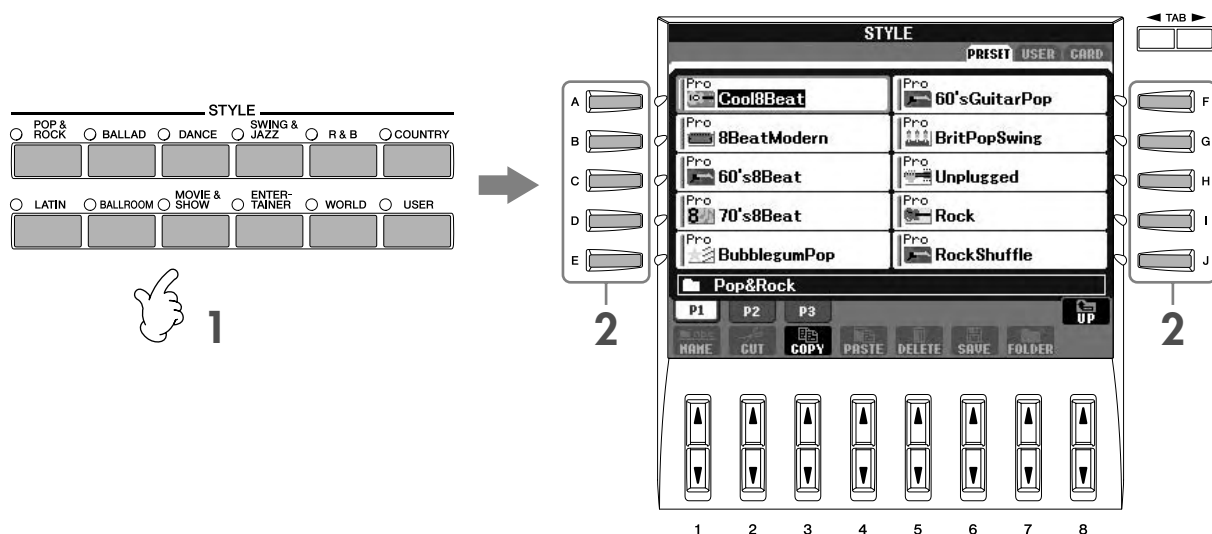
MARY HAD A LITTLE LAMB

Traditional

Style: Country Pop

The musical score for "Mary Had a Little Lamb" is presented in two systems. Each system contains four measures of music. The first system's chords are C, C, G, and C. The second system's chords are C, C, G, and C, followed by an "Ending" section. Fingerings are indicated by numbers 1-5. Piano accompaniment diagrams are shown below the bass line for each measure.

1 Tryck någon av STYLE knapparna för att ta fram display för val av Style.



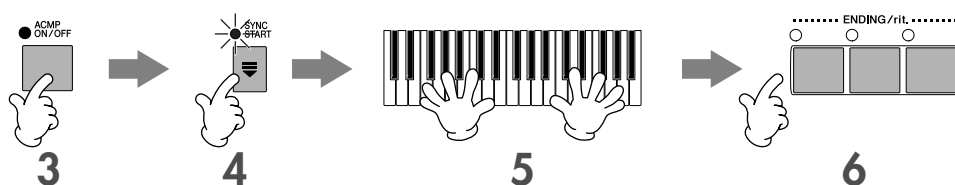
OBS Typ av Style och dess kännetecken indikeras över Preset Style namnet. För detaljer kring kännetecken, se sidan 102.

2 Tryck en av [A] – [J] knapparna för att välja önskad komstil.

OBS Du kan direkt hoppa tillbaka till Main display genom att "dubbel-klicka" en av [A] – [J] knapparna.

3 Tryck [ACMP ON/OFF] knappen för att koppla in ackompanjemangsautomatiken.

Använd vänsterhandssektionen (nedre delen) av klaviaturen för att spela ackord som skall återge ackompanjemangsautomatiken.



4 Tryck [SYNC START] knappen för att ställa ackompanjemangsautomatiken i klarläge — ackompanjemanget kommer nu att starta i och med att Du börjar spela.

5 Så snart Du spelar ett ackord med Din vänsterhand starta ackompanjemanget.

Prova att spela ackord med Din vänstra hand och melodi med Din högra hand.

OBS Chord Fingering

Det finns sju olika typer av Chord Fingering som bestämmer på vilket sätt man lägger och spelar ackorden (sidan 102).

6 Automatisk uppspelning av lämpligt avslutningsmönster genom att trycka någon av [ENDING] knapparna vid den punkt i noterna som indikeras med "Ending".

När Ending spelat klart stoppar Style automatiskt.

OBS

- **Beträffande olika Styles**
Se Style List i det separata Data List häftet.
- **Att snabbt ändra tempo under ett framförande (Tap funktion)**
Tempot kan också ändras under spelning genom att slå an [TAP] knappen två gånger i önskat tempo.
- **Specificera splitpunkten (gränsen mellan höger och vänster hands omfång)**
Se sidan 105.
- **Koppla anslagskänslighet till/från för Style uppspelning (Style Touch)**
Se sidan 106.

Justera volymbalansen mellan Style och klaviatur

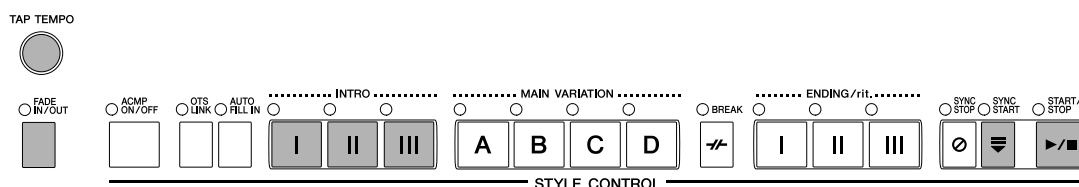
Gör så här för att justera volymbalansen mellan Style uppspelningen och det ljud Du spelar på klaviaturen.

- 1 Tryck [BALANCE] knappen för att ta fram Balance display.
- 2 För att justera Style volymen, tryck [2 ▲ ▼] knappen.
För att justera volymen för klaviaturen (RIGHT 1), tryck [6 ▲ ▼] knappen.
- 3 Tryck [EXIT] knappen för att stänga Balance displayen.

Variationer i mönstret

Medan Du spelar kan Du automatiskt lägga till speciellt skapade introduktioner och avslutningar, såväl som variationer i mönstren för rytm/ackord, vilket gör Ditt framförande mera dynamiskt och professionellt. Det finns flera variations-mönster i ackompanjemangsautomatiken för varje tillfälle: för att starta Ditt framförande, under tiden Du spelar och för att avsluta Ditt framförande. Prova de olika variationerna och kombinera dem fritt.

För att starta spela



● Start/Stop

Uppspelning av Style startar så snart STYLE CONTROL [START/STOP] knappen trycks.

● Intro

Dessa används för melodins inledning. Varje Style är utrustad med tre olika introduktionsmönster. När Intro mönstret spelat klart övergår Style uppspelningen till Main sektionen (se "Main" under "Under Style uppspelning" nedan). Tryck en av INTRO [I]-[III] knapparna innan Style uppspelning startas och tryck sedan STYLE CONTROL [START/STOP] för att starta Style uppspelning.

● Synchro Start

Denna funktion gör att uppspelning startar så snart Du spelar på klaviaturen.

Tryck [SYNC START] knappen medan Style uppspelning är stoppad och spela ett ackord inom ackompanjemangs-omfånget på klaviaturen för att starta Style uppspelning.

● Fade In

Fade In ger en mjuk intoning när Style startas.

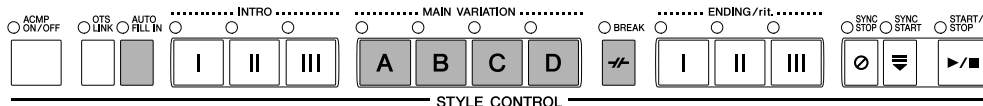
Tryck [FADE IN/OUT] knappen medan Style uppspelning är stoppad och tryck STYLE CONTROL [START/STOP] för att starta Style uppspelning.

● Tap

Slå tempot och Style startar automatiskt i det anslagna tempot. Slå helt enkelt an [TAP] knappen (fyra gånger för 4/4 taktart), och Style uppspelningen startar automatiskt i det tempo Du slagit an.

OBS Det specifika rytminstrumentet och anslagsstyrkan (volymnivån) för ljudet när Tap funktionen användes kan väljas vid följande display:
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

Under Style uppspelning



● Main

Detta är grundmönstren för det normala spelandet tillsammans med melodin. Det spelar upp ett ackompanjemangsmönster som kan bestå av flera takter vilket hela tiden repeteras. Varje Preset Style är utrustad med fyra olika mönster. Tryck en av MAIN [A]-[D] knapparna under Style uppspelningen.

● Fill In

Med Fill-in sektionerna kan Du addera dynamiska variationer och break i det rytmiska ackompanjemanget för att göra Ditt framförande än mer professionellt.

Koppla in [AUTO FILL IN] knappen, tryck helt enkelt på en av MAIN (A, B, C, D) knapparna medan Du spelar, och den valda fill-in sektionen spelas upp automatiskt (AUTO FILL) och kryddar det automatiska ackompanjemanget. När fill-in spelat klart övergår det på ett naturligt sätt till vald Main sektion (A, B, C, D).

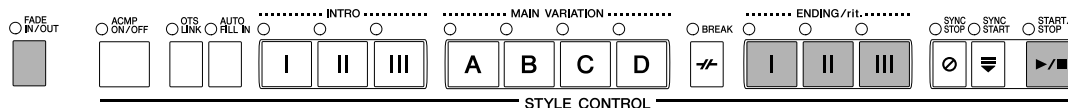
Även om [AUTO FILL IN] knappen är bortkopplad erhålles ett fill-in mönster om knappen för den sektion som för tillfället återges trycks.

● Break

Med denna kan Du lägga till ett dynamiskt break för att göra Ditt framförande än mer professionellt.

Tryck [BREAK] knappen under Style uppspelning..

För att avsluta



● Start/stop

Style stoppar så snart STYLE CONTROL [START/STOP] knappen trycks.

● Ending

Dessa används för melodins avslutning. Varje Style är utrustad med tre olika avslutningsmönster. När Ending mönstret spelat klart stoppar Style uppspelningen automatiskt.

Tryck en av ENDING/rit. [I]-[III] knapparna under Style uppspelning. Du kan få avslutningsmönster att långsamt avstanna (ritardando) genom att trycka samma ENDING/rit. knapp ännu en gång medan avslutningsmönstret spelar.

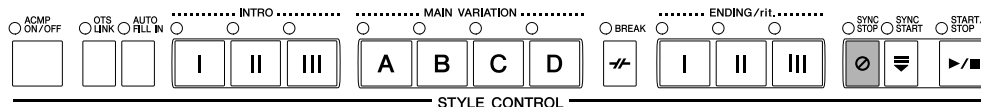
● Fade Out

Fade Out ger en mjuk uttoning och stoppar Style.

Tryck [FADE IN/OUT] knappen under Style uppspelning.

OBS För detaljer kring inställning av tider för Fade In och Fade Out, se sidan 104.

Övrigt



● Synchro Stop

När Synchro Stop är inkopplad kan Du när som helst stoppa och starta Style genom att helt enkelt släppa upp eller slå an tangenterna inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen. Detta kan vara ett effektivt sätt att skapa dramatiska breaks och betoningar i Ditt framförande. Tryck [SYNC STOP] knappen innan Du startar Style uppspelning.

OBS • **Inställningar för Synchro Stop funktionen (Synchro Stop Window)**

Se sidan 106.

• **Bestäm vilken sektion som skall väljas (Section Set)**

Du kan t ex ställa denna funktion på Intro och därmed blir Intro valt, enkelt och bekvämt, varje gång Du väljer en ny Style (sidan 106).

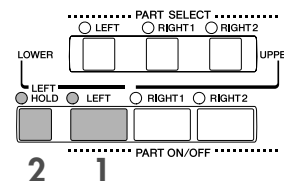
Beträffande sektionssknapparnas (INTRO/MAIN/ENDING, etc) lampor

- Grön
Sektionen är inte vald (men innehåller data).
- Röd
Denna sektion är för tillfället vald.
- Släckt
Sektionen innehåller ingen data och kan inte spelas upp.

Håll kvar LEFT stämmans ljud (Left Hold)

Denna funktion gör att ljuden för Left stämman fortsätter att ljuda även sedan tangenterna släppts upp. Icke-av klingande ljud, som t ex stråkar, ljuder kvar kontinuerligt, medan av klingande ljud, som t ex piano, klingar ut långsammare (som om sustain-pedalen vore nertrampad). Funktionen kan ge ett fylligt tillskott till det totala ackompanjemangsljudet.

- 1 Tryck PART ON/OFF [LEFT] knappen för att koppla in vänsterhandsstämman.
- 2 Tryck [LEFT HOLD] knappen för att koppla in funktionen.



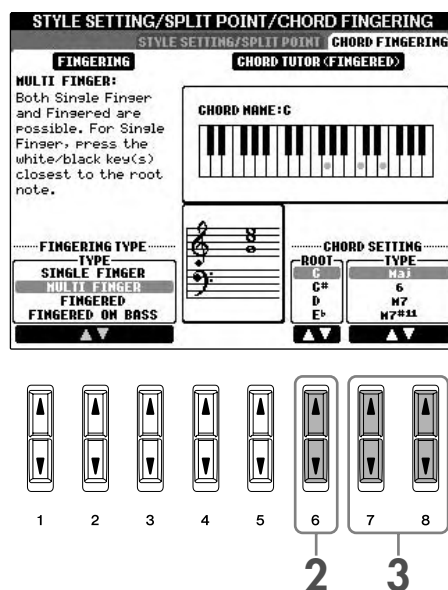
Lär hur man spelar (anger) ackord för Style uppspelning

Lär vilka toner som skall spelas för ett visst ackord

Om Du vet namnet för ett ackord, men inte hur det skall spelas, kan instrumentet visa Dig vilka toner som skall läggas (Chord Tutor funktion).

1 Tag fram display för operationen.

[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB[◀][▶] CHORD FINGERING

2 Tryck [6▲▼] knappen för att välja grundton.**3 Tryck [7▲▼]/[8▲▼] knappen för att välja typ av ackord.**

De toner som måste spelas för att bilda det valda ackordet visas i displayen.

OBS De toner som visas motsvarar Fingered, oavsett vilken Fingering Type som verkligen valts (sidan 103).

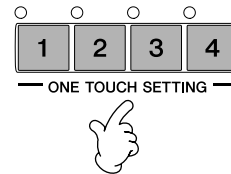
Anpassade panelinställningar för vald Style — One Touch Setting

One Touch Setting är en kraftfull och praktisk funktion som gör att Du automatiskt kan kalla fram de mest lämpliga panelinställningarna (ljudnummer, etc) för den aktuella kompstilen, i en enda knapptryckning. Om Du redan bestämt Dig för vilken kompstil Du vill använda kan Du låta One Touch Setting automatiskt välja lämpliga ljud för Dig.

1 Välj en Style (sidan 46).

2 Tryck en av ONE TOUCH SETTING [1]-[4] knapparna.

Detta tar inte bara direkt fram en rad inställningar (ljud, effekter, etc.) som passar den valda kompstilen — det kopplar också automatiskt in ACMP och SYNC START så att Du kan börja spela direkt med vald Style.



3 Så snart Du spelar ett ackord med Din vänstra hand startar den valda Style.

OBS Parameter Lock

Du kan "låsa" specifika parameterar så att de bara kan väljas via panelkontrollerna (sidan 131).

Bra tips när man använder One Touch Setting

● Automatiskt byte av One Touch Setting med Main sektionerna (OTS Link)

Tack vare den praktiska OTS (One Touch Setting) Link funktionen kan Du få One Touch Setting att bytas automatiskt när Du väljer olika Main sektioner (A – D). För att använda OTS Link funktionen, tryck [OTS LINK] knappen.

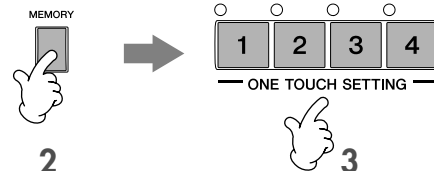
OBS Ställ följsamheten för OTS byten

Hur byten för One Touch Setting skall ske kan ställas i ett av två olika lägen (sidan 106).

● Memorera panelinställningar till OTS

Du kan också skapa Dina egna One Touch Setting inställningar.

- 1 Ställ panelens kontroller (som t ex Voice, Style, effekter, etc.) enligt önskan.
- 2 Tryck [MEMORY] knappen.
- 3 Tryck en av ONE TOUCH SETTING [1]-[4] knapparna.
Ett meddelande som uppmanar Dig att spara panelinställningarna visas i displayen.
- 4 Tryck [F] (YES) knappen för att ta fram display för val av Style och spara panelinställningarna som en Style fil (sidan 67).



⚠ FÖRSIKTIGT

De panelinställningar som memorerats till varje OTS knapp kommer att gå förlorade om Du byter till annan Style eller slår av strömmen utan att ha genomfört Save operationen.

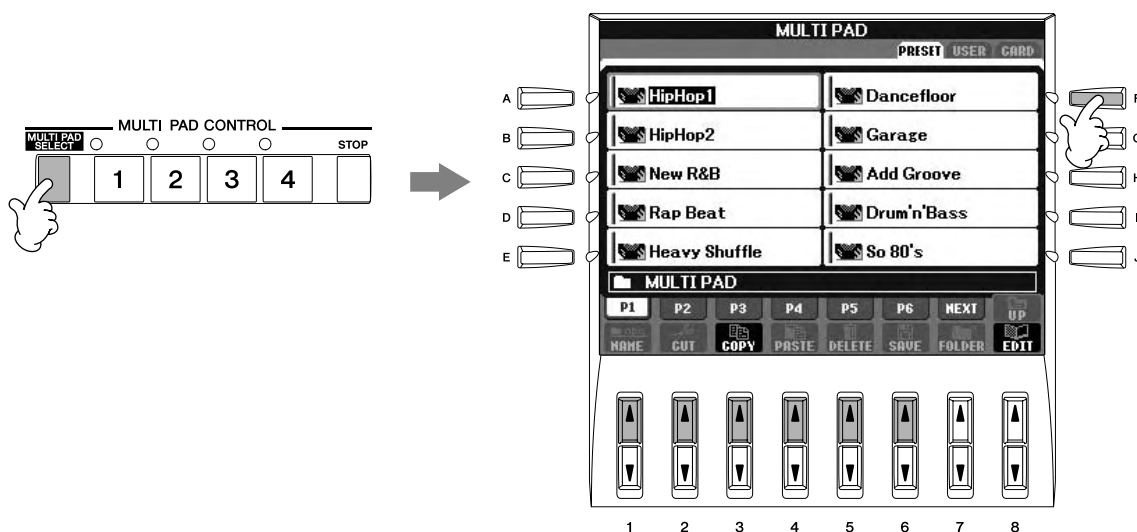
Multi Pad

Multi Pad används för att spela ett antal korta, förprogrammerade rytmiska och melodiska sekvenser som kommer att tillföra variation och ge utsmyckning till det Du spelar.

Multi Pad är grupperade i banker med fyra i vardera. PSR-3000/1500 är utrustad med en mångfald av Multi Pad banker anpassade för massor med olika musikgenrer..

Spela Multi Pad

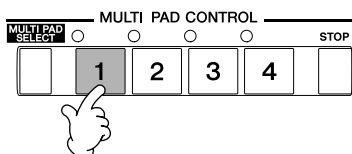
- 1 Tryck [MULTI PAD SELECT] knappen för att ta fram display för val av Multi Pad Bank och välj önskad Bank.



Använd [1 ▲]–[6 ▲] knapparna för att välja olika sidor (P1-P6) med Multi Pad banker, och använd sedan [A]–[J] knapparna för att välja önskad bank.

- 2 Tryck någon av **MULTI PAD CONTROL** [1] - [4] knapparna för att spela Multi Pad frasen.

Motsvarande fras (i detta fall för Pad 1) spelas upp i sin helhet så snart knappen trycks. För att stoppa den, tryck och släpp [STOP] knappen.



Tryck helt enkelt vilken Multi Pad som helst, när som helst för att få motsvarande fras uppspelad i aktuellt tempo. Du kan även spela två, tre eller fyra Multi Pad samtidigt. Trycker man en Multi Pad under dess uppspelning, stoppas uppspelningen och startar från början igen.

● Beträffande indikatorerna för Multi Pad

- Grön: Indikerar att motsvarande Pad innehåller data (fras).
- Röd: Indikerar att motsvarande Pad spelas upp.

● Multi Pad data

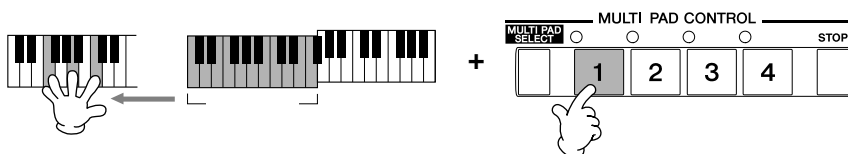
Det finns två typer av Multi Pad data. En del typer spelar upp en gång och stoppar när de nått sitt slut. Andra kommer att spelas upp repeterande tills Du trycker [STOP] knappen.

● Att stoppa uppspelning av Multi Pad

- För att stoppa alla Pads, tryck och släpp [STOP] knappen.
- För att stoppa specifik Pad, medan [STOP] knappen hålls nertryckt, tryck den eller de Pads Du vill stoppa.

Använd Chord Match

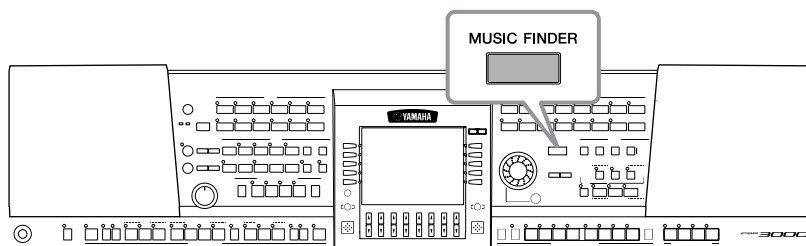
Många av fraserna i Multi Pad är melodiska eller spelas som ackord och Du kan få dessa att automatiskt harmoniskt följa de ackord Du spelar i Din vänsterhand. Medan en Style spelar upp och [ACMP] är inkopplat, spela helt enkelt ett ackord med Din vänstra hand och tryck någon Multi Pad — Chord Match gör att tonhöjden ändras för att anpassas till de ackord Du spelar. Du kan också använda detta när Style är stoppad. Tänk på att en del Multi Pad inte påverkas av Chord Match.



I detta exempel kommer frasen för Pad 1 att transponeras till F-dur när den spelas upp. Prova att spela andra ackord och tryck Pad:en. Du kan mycket väl skifta ackord medan en Pad spelar.

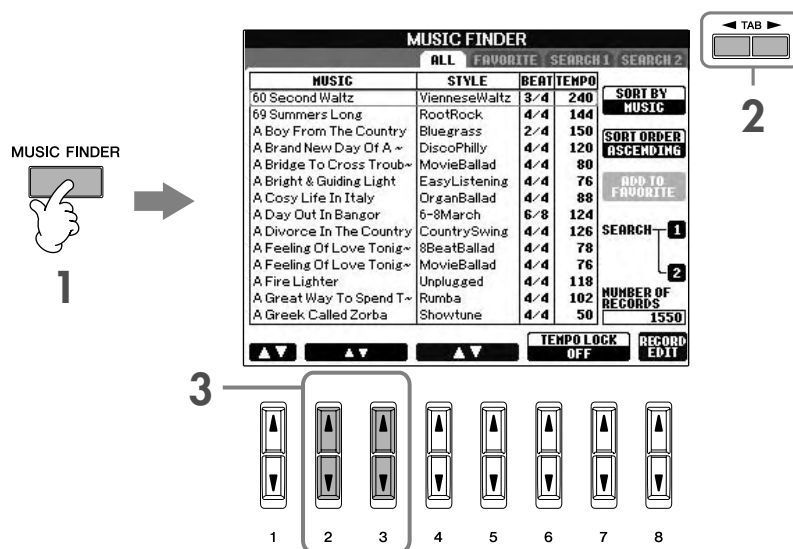
Ta fram bästa inställningen för Din musik — Music Finder

Om Du vill spela en speciell melodi, men inte vet vilken kompstil eller vilka ljud som passar bäst, kommer den praktiska Music Finder till Din hjälp. Välj helt enkelt önskad titel bland programmeringarna ("Records") i Music Finder och PSR-3000/1500 gör automatiskt en panelinställning som är anpassade enligt den valda musikgenren. En ny programmering kan skapas genom att editera den aktuella som valts (sidan 109).



OBS Datan (Records) i Music Finder är inte samma sak som Song data och kan följaktligen inte spelas upp.

1 Tryck [MUSIC FINDER] knappen för att ta fram MUSIC FINDER display.



2 Tryck TAB [◀] knappen för att välja ALL fliken.

ALL fliken innehåller alla inlagda titlar.

3 Välj önskad programmering/titel med hjälp av följande fyra sökkategorier. För att välja en titel, tryck [2▲▼]/[3▲▼] knapparna

OBS • Du kan också välja önskad titel med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och sedan trycka [ENTER] för att aktivera.

• Sök programmeringar

Music Finder är också utrustad med en praktisk sökfunktion med vilken Du kan ange en melodititel eller ett nyckelord och omedelbart få fram alla programmeringar som stämmer in på Dina sökkriterier (sidan 107).

- **MUSIC** Anger melodins titel eller musikgenre och gör det enkelt att finna önskad musikstil.

OBS Bläddra upp eller ner genom titlar i alfabetisk ordning

När programmeringarna är sorterade efter titel, använd [1▲▼] knappen för att hoppa upp eller ner första/sista Style i bokstavsordning. Tryck båda [▲▼] knapparna samtidigt för att flytta markören till första programmeringen.

- **STYLE**..... Detta är den Preset Style som fördelats programmeringen.

OBS Bläddra upp eller ner genom Style i alfabetisk ordning

När programmeringarna är sorterade efter Style, använd [4▲▼]/[5▲▼] knappen för att hoppa upp eller ner första/sista titel i bokstavsordning. Tryck båda [▲▼] knapparna samtidigt för att flytta markören till första programmeringen.

- **BEAT** Detta är den taktart som finns registrerad för varje programmering.

- **TEMPO** Detta är den tempoinställning som fördelats för programmeringen.

4 Spela på klaviaturen.

Lägg märke till att panelinställningarna har ändrats automatiskt för att anpassas till den musikgenre som den valda programmeringen avser.

OBS

• Tempo Lock

Tempo Lock funktionen gör att Du kan undvika ändringar av Tempo för Style uppspelningen när en annan programmering väljes. För att koppla in Tempo Lock funktionen, tryck [6▲▼]/[7▲▼] (TEMPO LOCK) knappen i Music Finder display.

• Parameter Lock

Du kan "låsa" specifika parameterar så att de bara kan väljas via panelkontrollerna (sidan 131).

Sortera programmeringarna

Tryck [F] (SORT BY) knappen för att välja på vilket sätt programmeringarna skall sorteras.

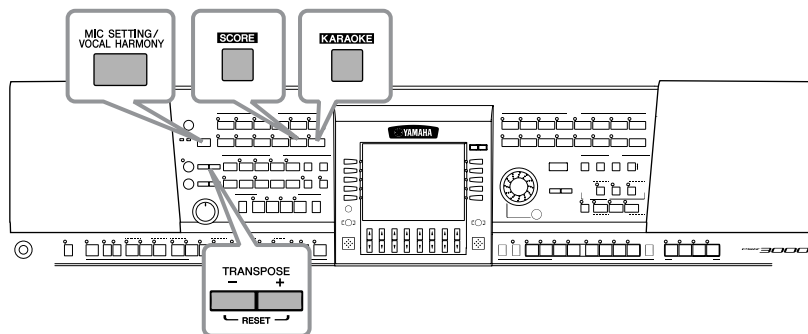
- **MUSIC** Programmeringen sorteras efter melodititel.
- **STYLE** Programmeringen sorteras efter kompstilens namn.
- **BEAT** Programmeringen sorteras efter taktart.
- **TEMPO** Programmeringen sorteras efter tempo.

Ändra ordningsföljden för programmeringarna

Tryck [G] (SORT ORDER) knappen för att ändra ordningsföljden för programmeringarna (stigande eller fallande).

Sjung tillsammans med Song uppspelning (Karaoke) eller Ditt eget framförande

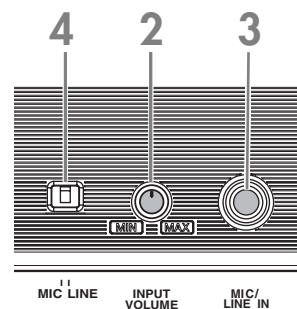
Om en vald Song har data för sångtext kan sångtexten visas i displayen medan Song spelas upp. Sjung melodin samtidigt som Du läser texten i displayen. Eftersom PSR-3000 är utrustad med MIC/LINE IN uttag, kan Du sjunga med hjälp av mikrofon.



Anslut en mikrofon (endast PSR-3000)

- 1 **Försäkra Dig om att Du har en konventionell dynamisk mikrofon.**
- 2 **Ställ [INPUT VOLUME] ratten på instrumentets bakre panel i minimum position.**
- 3 **Anslut mikrofonen till [MIC./LINE IN] uttaget.**

OBS Ställ alltid INPUT VOLUME på minimum när ingenting är anslutet till [MIC/LINE IN] uttaget. Eftersom [MIC/LINE IN] uttaget har hög känslighet kan det ta upp och återge brus även om ingenting är anslutet.



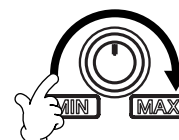
- 4 **Ställ [MIC.LINE] omkopplaren på "MIC."**
- 5 **(För mikrofoner som har strömkälla, slå först på dess ström.) Justera [INPUT VOLUME] ratten samtidigt som Du sjunger i mikrofonen.**

Justera kontrollen samtidigt som Du kontrollerar SIGNAL och OVER lamporna. SIGNAL lampan lyser för att indikera att ljudsignal mottages. Se till att justera INPUT VOLUME så att denna lampa lyser. OVER lampan tänds när ingångsnivån är för hög. Se till att justera INPUT VOLUME så att denna lampa inte tänds.

Koppla ur mikrofonen

- 1 Ställ [INPUT VOLUME] ratten på instrumentets bakre panel i minimum position.
- 2 Koppla ur mikrofonen från [MIC./LINE IN] uttaget.

OBS Ställ [INPUT VOLUME] ratten i minimum position innan strömmen slås av.



Sjung med visad sångtext

Prova att sjunga medan Du spelar upp en Song som innehåller sångtextdata.

1 Välj en Song (sidan 35).

2 Tryck [KARAOKE] knappen för att visa sångtext.

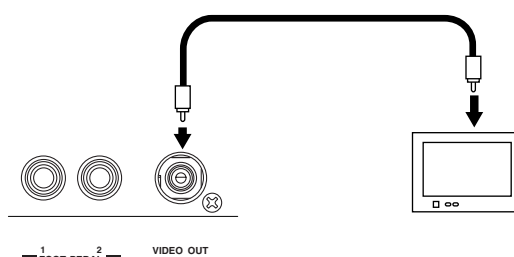
3 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta Song uppspelning.

4 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa uppspelning.

Visa sångtexten på en yttre TV apparat (PSR-3000)

Sångtexten som visas i displayen kan också sändas ut via VIDEO OUT uttaget.

- 1** Använd en lämplig videokabel för att ansluta [VIDEO OUT] uttaget på PSR-3000 med VIDEO INPUT anslutningen på TV apparaten.
- 2** Om så behövs, välj den yttre television/video monitor signal (NTSC eller PAL) som används för Din videoutrustning.
 - 1** Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
 - 2** Tryck [1 ▲ ▼] knappen för att välja yttre television/video monitor signal.



OBS

- **När sångtexten är oläslig**
Du kanske måste ändra Lyrics Language inställningen till "International" eller "Japanese" i Song Setting display ([FUNCTION] [B] SONG SETTING), om den text som visas är förvanskad eller oläsbar. Denna inställning kan memoreras som en del av Song datan (sidan 160).
- **Ändra bakgrundsbild för sångtexten (PSR-3000)**
Du kan ändra bakgrundsbilden för Lyric display. Tryck [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (BACKGROUND) knappen i Lyrics display för att ta fram display för val av tillgängliga bakgrundsbilder, och gör där Ditt val. Tryck [EXTI] knappen för att återgå till föregående display.
- **Ändra texten**
Du kan ändra sångtexten enligt önskan (sidan 164).

Praktiska funktioner för karaoke

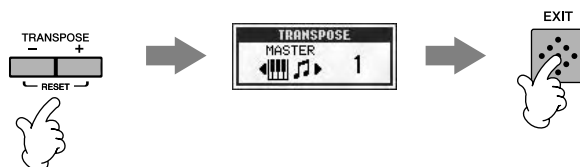
Justera tempo	➤	sid 34	PSR-3000/1500
Transponering	➤	Se nedan.	
Lägg effekter till Din röst	➤	sid 56	PSR-3000
Lägg stämmor till Din röst	➤	sid 56	
Öva att sjunga korrekt (Vocal CueTIME)	➤	sid 139	

Transpose

Med denna funktion kan Du ändra tonarten för Song om den är för hög eller för låg.

- Transponera upp tonhöjden för Song Tryck TRANSPOSE [+] knappen.
- Transponera ner tonhöjden för Song Tryck TRANSPOSE [-] knappen.
- Återställ transponeringen Tryck båda TRANSPOSE [+] [-] knapparna samtidigt.

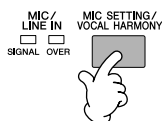
För att stänga Transpose display, tryck [EXIT] knappen.



Lägg effekter till Din röst (PSR-3000)

Du kan också lägga olika effekter till Din röst.

- 1 Tryck [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knappen för att ta fram Mic Setting display.



- 2 Tryck [4▲▼]/[5▲▼] knapparna för att koppla till effekt.

OBS Välj en effekt typ

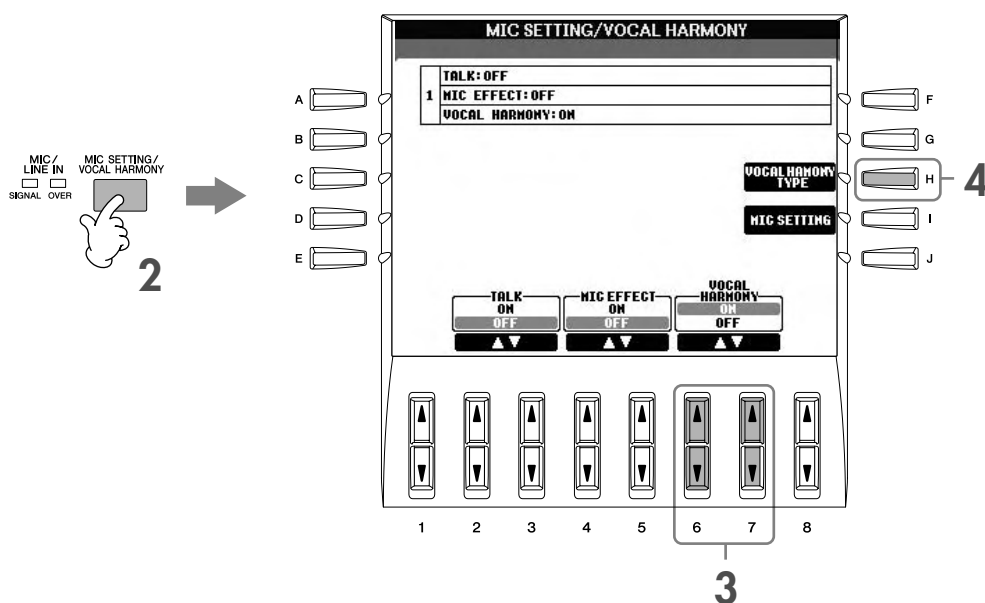
Du kan välja typ av effekt i Mixing Console (sidan 90).

Lägg stämmor till Din röst (PSR-3000)

Du kan också lägga till automatiska körstämmor till Din röst.

- 1 Välj en Song som innehåller ackordsdata (sidan 35).

- 2 Tryck [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knappen för att ta fram display för körinställningar (Vocal Harmony).

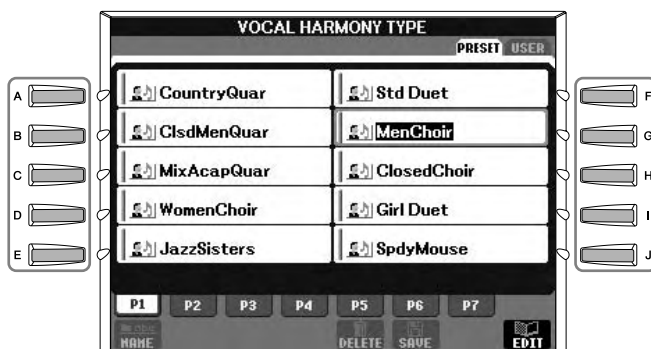


3 Tryck [6▲▼]/[7▲▼] knapparna för att koppla in körstämmor (Vocal Harmony).

4 Tryck [H] knappen för att ta fram display för att välja Vocal Harmony.

5 Tryck en av [A]-[J] knapparna för att välja en Vocal Harmony typ.

För detaljer kring typer av Vocal Harmony, se det separata Data List häftet.



6 Tryck [ACMP ON/OFF] knappen för att koppla in ackompanjemangsautomatiken.

7 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen och sjung i mikrofonen.

Harmoniska stämmor läggs till Din röst enligt ackordsdatan.

Justera mikrofon och Song volym (PSR-3000)

Du kan justera volymbalansen mellan Song uppspelningen och mikrofonen.

- 1** Tryck [BALANCE] knappen för att ta fram display för volymbalans.
- 2** För att justera mikrofonvolymen, tryck [4▲▼] knappen.
För att justera Song volymen, tryck [1▲▼] knappen.
- 3** Tryck [EXIT] för att stänga displayen för volymbalans.

Praktiska funktioner när Du sjunger med Ditt eget framförande

Ändra tonart (Transpose)	➤	Se nedan.	PSR-3000/1500
Visa noterna i instrumentet och sångtexten på TV	➤	sid 58	PSR-3000
Göra annonseringar mellan Song:er	➤	sid 59	
Kontrollera melodirytmen när Du sjunger (Karao-Key)	➤	sid 139	PSR-3000/1500

Ändra tonart (Transpose)

Du kan anpassa såväl Song som Ditt klaviaturspel till en viss tonart. Tänk Dig t ex att Du vill såväl sjunga som spela till en speciell inspelad Song. Song datan är i tonarten F men Du vill helst sjunga i tonarten D och Du känner Dig säkrast om Du spelar på klaviaturen i tonarten C. För att anpassa till dessa tonarter, ställ Master Transpose på "0", Keyboard Transpose på "2" och Song Transpose på "-3". Detta flyttar upp klaviaturstämman och ner Song stämman till önskad tonhöjd.

1 Ta fram display för operationen.

[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [B] TRANSPOSE ASSIGN

2 Tryck [4▲▼]/[5▲▼] knappen för att välja önskad transponeringstyp.

● KEYBOARD

Transponerar tonhöjden för klaviaturspelade ljud och Style uppspelning (kontrollerat av vad Du spelar inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

● SONG

Transponerar tonhöjden för Song uppspelning.

● MASTER

Transponerar den totala tonhöjden för PSR-3000/1500.

3 Tryck TRANSPOSE [-]/[+] knappen för att transponera.

Värdet ställs i halvtonssteg.

För att återställa transponeringsvärdet, tryck båda [+][-] knapparna samtidigt.

4 Tryck [EXTI] knappen för att stänga TRANSPOSE display.

Visa noterna i instrumentet och sångtexten på TV (PSR-3000)

Denna praktiska funktion gör att Du kan visa noterna i displayen på instrumentet (för att Du skall kunna spela), samtidigt som enbart sångtexten visas på en separat TV apparat (sidan 55) så att Din publik kan sjunga med.

1 Ta fram display för operationen.

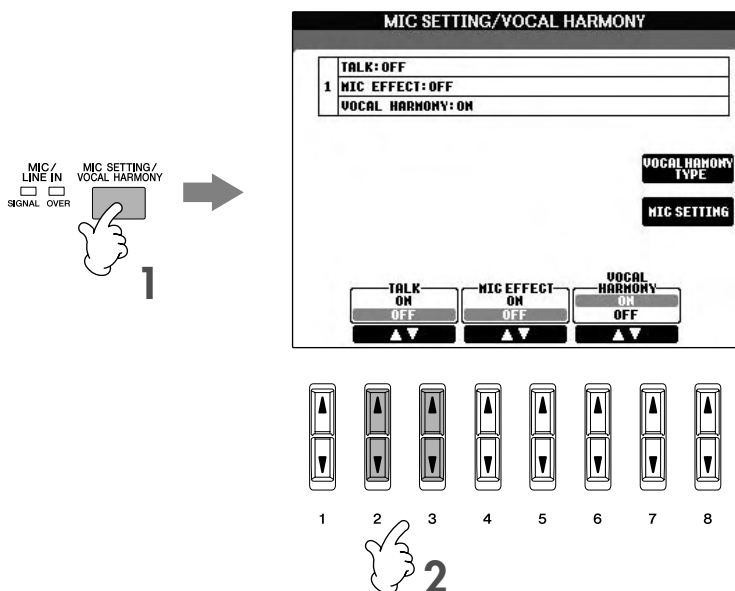
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Tryck [3▲]/[4▲] knapparna för att välja LYRICS.

Göra annonseringar mellan Song:er (PSR-3000)

Denna funktion är idealisk när Du vill annonsera och tala till publiken mellan Dina sångframföranden. När man sjunger en melodi är vanligtvis flera effekter fördelade till MIC Setup. När man vill tala till publiken kan emellertid dessa effekter bli störande och opassande. Så snart TALK funktionen kopplas in blir effekterna automatiskt bortkopplade.

- 1 Före Ditt framförande, tryck [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knappen för att ta fram MIC SETTING/VOCAL HARMONY display.**



- 2 Tryck [2▲]/[3▲] (TALK) knappen för att koppla in funktionen.**

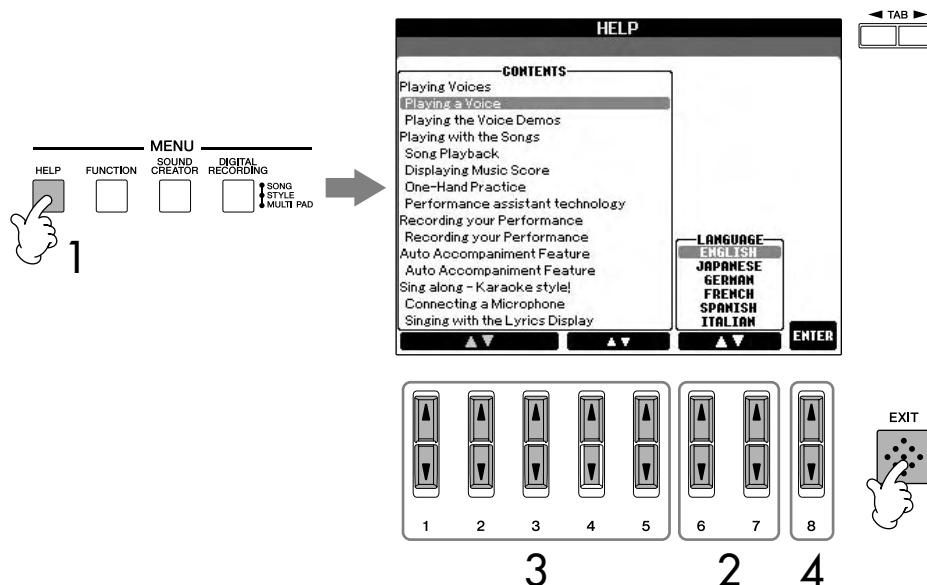
OBS Även Talk inställningar kan anpassas så att Du kan ställa in ljudet enligt önskan när Du talar till publiken (sidan 187).

Det språk som väljes här används också för olika "Meddelanden" som visas under operationer.

Prova de grundläggande funktionerna (Help)

Help funktionen förklarar en del av de grundläggande funktionerna i instrumentet. Prova dem och följ de anvisningar som visas i Help display.

- 1 Tryck [HELP] knappen för att ta fram Help display.

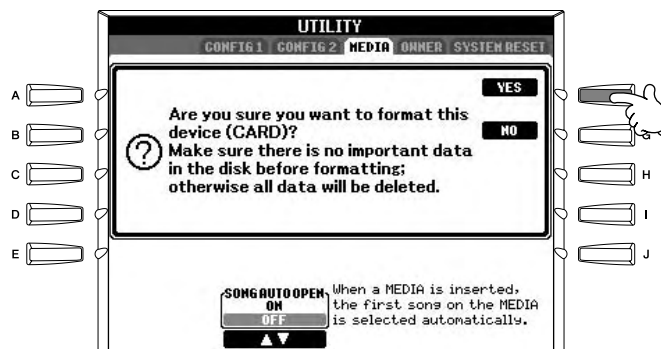


- 2 Om så behövs, använd [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna för att välja språk. (Svenska finns tyvärr inte — övers. anm.).
- 3 Välj med hjälp av [1 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] knapparna en av de funktioner Du vill ha information kring.
- 4 Tryck [8 ▲ ▼] knappen för att bekräfta Ditt val.
En display som förklarar den valda funktionen visas. Använd TAB [◀][▶] knapparna för att välja olika sidor när sådana förekommer ("P1", "P2", etc flikar visas).
- 5 Tryck [EXIT] för att återgå till föregående display.

Meddelanden som visas i displayen

Ibland visas ett meddelande (information eller bekräftande dialog) i samband med en operation. När ett meddelande visas, tryck helt enkelt önskad/relevant knapp.

Välj språk för meddelande
Du kan välja önskat språk för displaymeddelanden i Help display (se ovan).



I detta exempel, tryck [F] (YES) knappen för att starta formatering av SmartMedia kort.

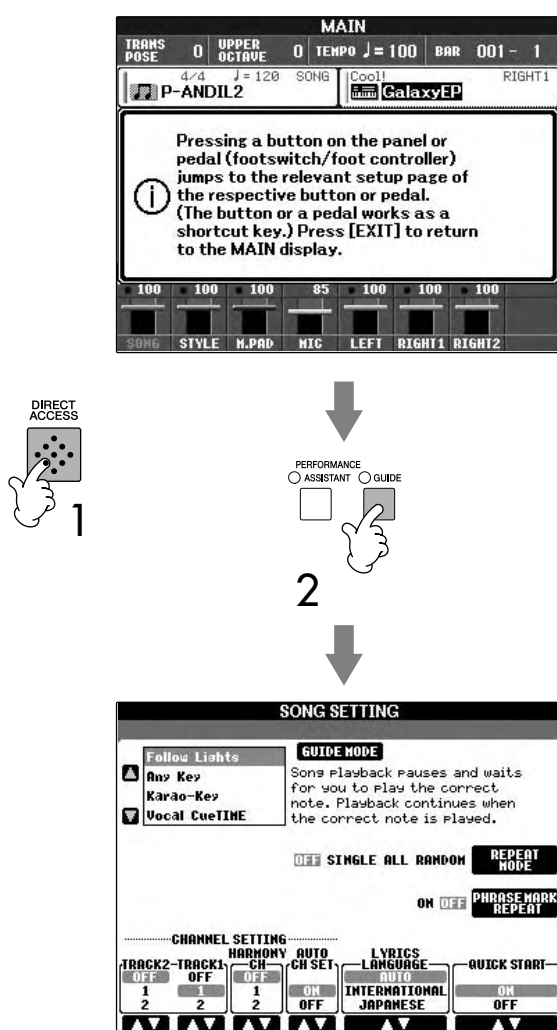
Direktval av displayer — Direct Access

Med den bekväma Direct Access funktionen kan Du direkt kalla fram önskad display med bara en ytterligare enkel knapptryckning.

- 1 Tryck [DIRECT ACCESS] knappen.
Ett meddelande visas i displayen som uppmanar Dig att trycka önskad knapp.
- 2 Tryck den knapp som motsvarar displayen för önskade inställning och denna kommer omedelbart att visas.
Se det separata Data List häftet för en lista där Du kan avläsa de displayer som kan kallas fram med Direct Access funktionen.

Exempel på hur man tar fram display för Guide funktionen

Tryck [DIRECT ACCESS] knappen och tryck sedan [GUIDE] knappen.



Atergå till Main display

Här är ett praktiskt sätt att från vilken annan display direkt komma till MAIN display: Tryck helt enkelt [DIRECT ACCESS] knappen och därefter [EXIT] knappen.

Atergå till Main display

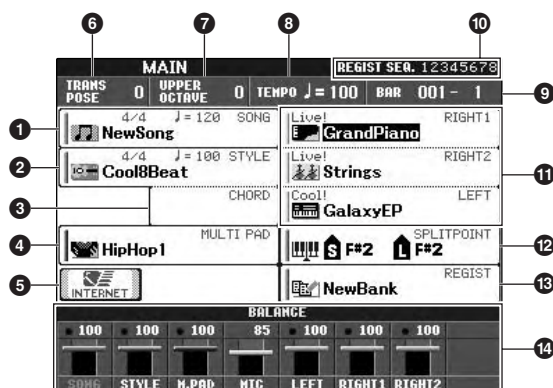
Här är ett praktiskt sätt att från vilken annan display direkt komma till MAIN display: Tryck helt enkelt [DIRECT ACCESS] knappen och därefter [EXIT] knappen.

Grundläggande displayer (Main display och display för att välja fil)

Det finns två grundläggande typer av displayer — Main och val av fil. Här förklaras de olika segmenten i varje display och den grundläggande hanteringen.

Main display

Main display visar aktuella grundinställningar för instrumentet, som t ex aktuellt valt ljud och kompstil, vilket kan avläsas i ett ögonkast. Main display är den Du vanligtvis ser när Du spelar på keyboardet.



1 Song namn och relaterad information

Visar namnet på den aktuella Song som är vald, dess taktart och tempo. Om Song innehåller ackordsdata kommer aktuellt ackord att visas i "CHORD" segmentet (se **3** nedan).
Genom att trycka [A] knappen tas display för val av Song fram (sidan 35).

2 Style namn och relaterad information

Visar namnet på den aktuella Style som är vald, dess taktart och tempo. Genom att trycka [B] knappen tas display för val av Style fram (sidan 46).

3 Aktuellt ackordsnamn

När [ACMP ON/OFF] knappen är inkopplad visas det ackord som spelas i vänsterhandssektionen på klaviaturen.

4 Multi Pad banknamn

Visar namnet på vald Multi Pad bank (sidan 126). Genom att trycka [D] knappen tas display för val av Multi Pad bank fram (sidan 127).

5 Internet funktion

Genom att trycka [E] knappen tas display för Internet Direct Connection fram (sidan 165).

6 Transpose

Här visas transponeringsvärdet i halvtönssteg (sidan 55).

7 Octave

Med [UPPER OCTAVE] knappen kan klaviaturens tonhöjd höjas eller sänkas i oktavintervaller. Här visas aktuellt oktavläge.

8 Tempo

Visar aktuellt tempo för Song eller Style.

9 BAR (aktuellt takt för Song eller Style)

Visar aktuellt taktnummer för Song eller takt och taktslag för Style från uppspelningsstarten.

10 Registration Sequence

Visas när Registration Sequence är aktiv (sidan 132).

11 Voice namn

- RIGHT 1 (indikerat i högerkanten av segmentet):
Namn för aktuellt ljud valt för RIGHT 1 stämman (sidan 77).
- RIGHT 2 (indikerat i högerkanten av segmentet):
Namn för aktuellt ljud valt för RIGHT 2 stämman (sidan 77).

- LEFT (indikerat i högerkanten av segmentet):
Namn för aktuellt ljud valt för LEFT stämman (sidan 77).
Genom att trycka [F], [G] eller [H] knappen tas display för val av ljud för respektive stämma fram (sidan 29).

12 Split Point

Här visas splitpunkter, de specifika punkter (toner) som delar in klaviaturens olika omfång. Det finns två olika typer av splitpunkter: "A" som separerar ackompanjemangs-automatiken från resten av klaviaturen och "L" som avskiljer vänster och höger hands omfång.

13 Registration Memory banknamn

Visar namnet för aktuellt vald Registration Memory bank.
Genom att trycka [J] knappen tas display för val av Registration Memory bank fram (sidan 130).

14 Volume Balance

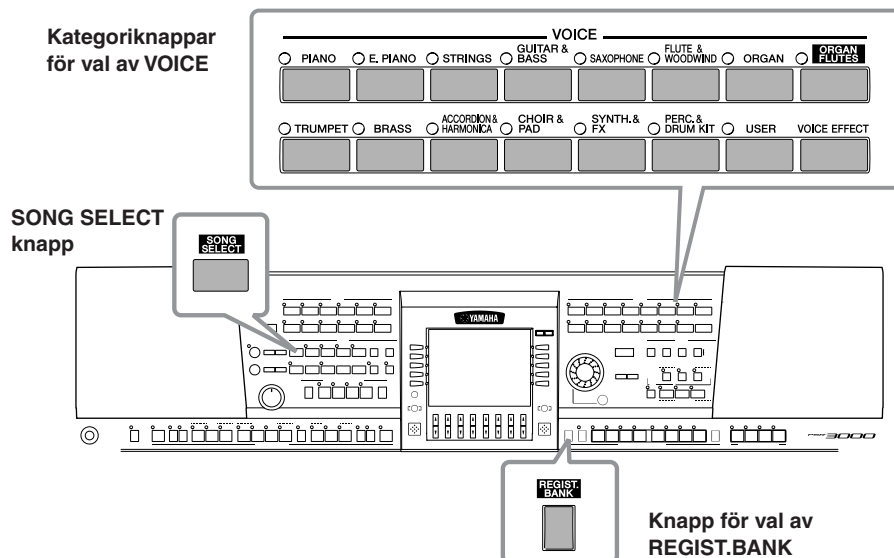
Visar volymbalansen mellan stämmorna.
Justera volymbalansen mellan stämmorna med hjälp av [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna.

Ställ splitpunkten

Från Main display, tryck [I] knappen för att ta fram display för inställning av Split Point.
Tryck [F] (S+L) knappen och vrid sedan [DATA ENTRY] ratten för att ställa Split Point (S) och Split Point (L) på samma tonnummer.
Tryck [H] (S) eller [G] (L) knappen vrid sedan [DATA ENTRY] ratten för att ställa Split Point (S) eller Split Point (L) på individuella tonnummer.

Strukturen och grundläggande hantering av display för att välja fil

Display för val av fil visas när Du trycker någon av de knappar som visas nedan. Här ifrån kan Du välja ljud, kompstilar och annan data.



Strukturen av display för att välja fil

• Plats (enhet) för data

Preset

Plats där fabriksprogrammerad (preset) data är lagrad.



User

Plats där inspelad eller editerad data sparas.



Card

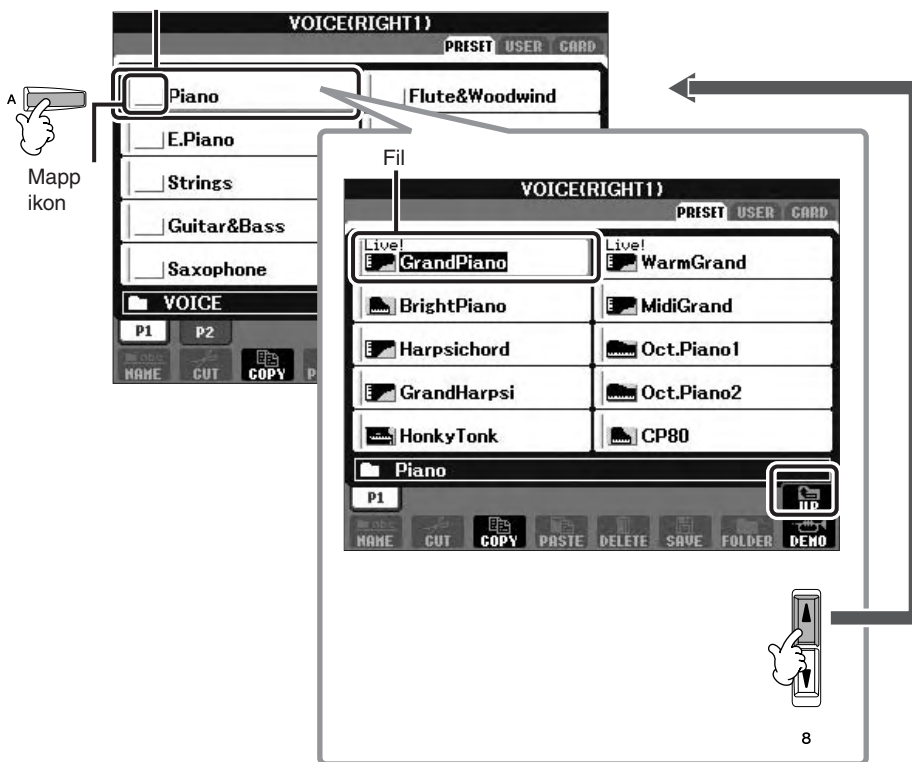
Plats där data på SmartMedia kort sparas.



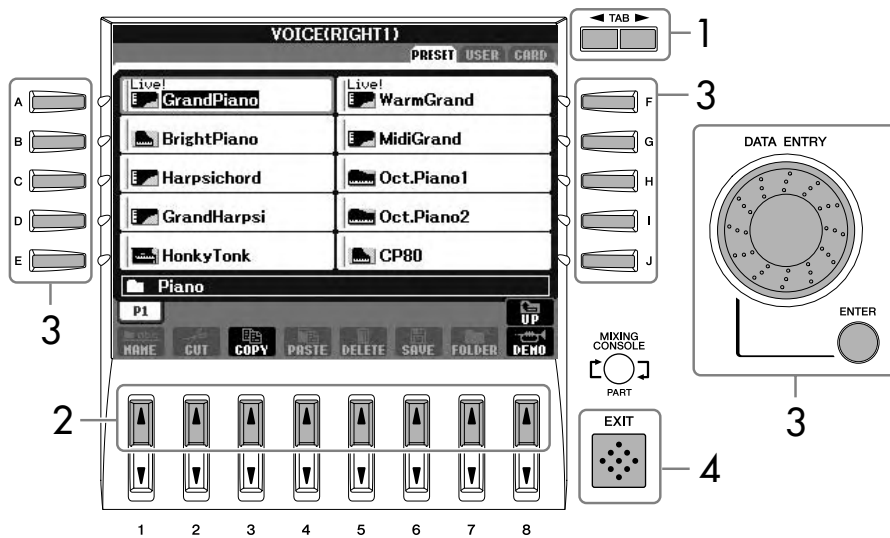
• Filer och mappar för data

Datan, såväl fabriksprogrammerad som Dina egna originaldata, sparas som "filer". Du kan lägga in filer i en mapp.

Mapp



Grundläggande hantering av display för att välja fil



- 1 Välj med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna den flik som innehåller önskad fil.
- 2 Välj med hjälp av [1▲]–[7▲] knapparna ([1▲]–[6▲] knapparna för Voice och Song) den sida ("P1", "P2", etc) som innehåller önskad fil.
- 3 Välj filen. Det finns två sätt att göra detta.
 - Tryck en av [A]–[J] knapparna.
 - Välj filen med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och tryck sedan [ENTER] för att aktivera.
- 4 Tryck [EXIT] för att återgå till föregående display.

Stäng aktuell mapp och ta fram mapp på närmast högre nivå

För att stänga en mapp och ta fram mapp på närmast högre nivå, tryck [8▲] (UP) knappen.

Exempel med PRESET Voice display

PRESET Voice filerna är kategoriserade och lagda i anpassade mappar.



Denna display visar Voice filer i en mapp.



Närmast högre nivå — i detta fall en mapp — visas. Varje mapp som visas i denna display innehåller anpassade, kategoriserade ljud, d v s Voice.

Formatera en diskett
För att formatera en diskett, välj "USB" vid steg 3 till höger.

⚠ FÖRSIKTIGT
Försäkra Dig om att läsa sidan 22 för hantering av diskettstation och disketter.

Hantering av fil/mapp i display för val av fil

- Spara filer..... sid 67
- Kopiera filer/mappar (Copy & Paste) sid 68
- Flytta filer (Cut & Paste) sid 69
- Radera filer/mappar..... sid 69
- Namnge filer/mappar sid 70
- Välj ikoner för filer (visas till vänster om filnamnet) sid 70
- Skapa en ny mapp..... sid 71
- Skriv in tecken sid 71

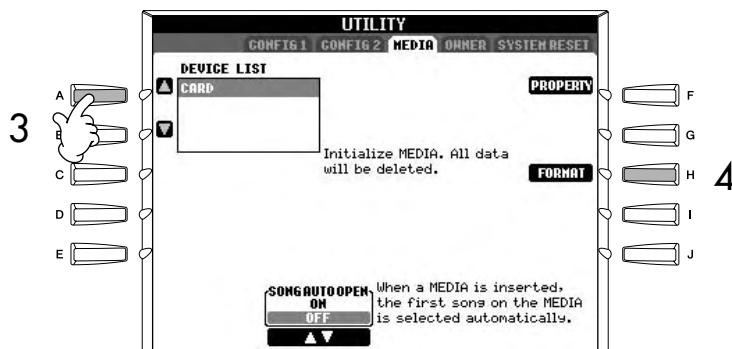
Formatera SmartMedia kort

Ett nytt SmartMedia kort eller ett som använts med andra apparater kanske inte är direkt användbart med PSR-3000/1500. Om ett SmartMedia kort som satts i instrumentets kortspringa inte kan hanteras av instrumentet, måste Du formatera kortet för instrumentet.

⚠ FÖRSIKTIGT

- När Du formaterar ett SmartMedia kort kommer all dess data att raderas. Var försiktig så att Du inte raderar viktiga data när Du använder formateringsfunktionen!
- Försäkra Dig om att läsa sidan 23 för hantering av SmartMedia kort och kortspringan.
- SmartMedia kort formaterade med detta instrument kan komma att bli oanvändbara med andra instrument eller apparater.

- 1 Sätt i ett SmartMedia kort som skall formateras i kortspringan.
- 2 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 3 Tryck [A] knappen för att välja "CARD".
- 4 Tryck [H] knappen för att formatera kortet.



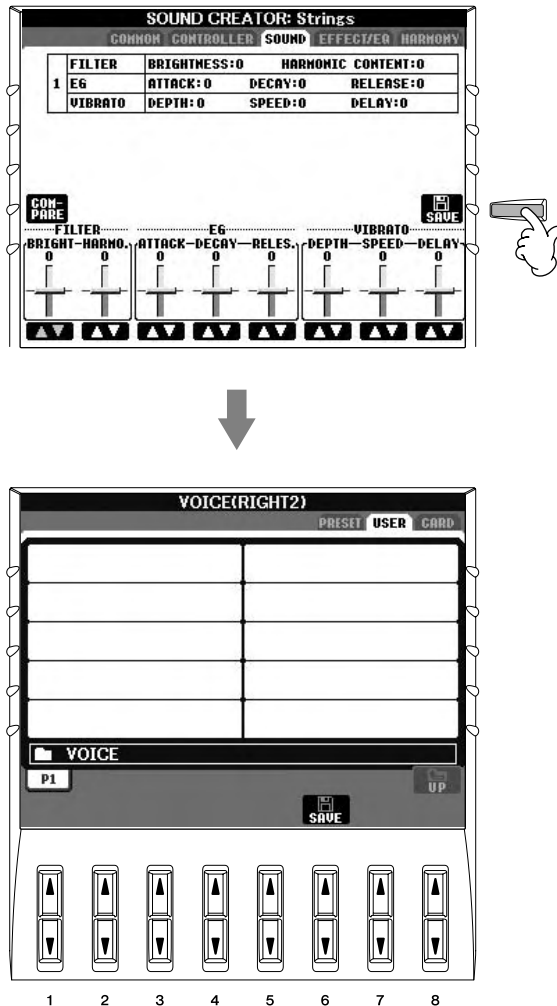
Spara filer

Med denna operation sparar Du Dina originaldata (som t ex Song eller Voice Du skapat) som en fil.

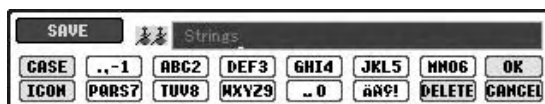
- 1 Efter att Du skapat en Song eller Voice i relevant SONG CREATOR eller SOUND CREATOR display, tryck [SAVE] display knappen.

Display för val av fil för motsvarande data visas.

Tänk på att själva sparoperationen utföres från displayen för val av fil.



- 2 Välj med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna önskad flik (USER, CARD, etc) till vilken Du önskar spara datan.
- 3 Tryck [6▼] (SAVE) knappen för att ta fram display för namngivning av filen.



- 4 Skriv in ett filnamn (sidan 71).
- 5 Tryck [8▲] (OK) knappen för att spara filen.
Om Du vill avbryta Save operationen, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.
Den sparade filen kommer automatiskt att placera sig i bokstavsordning bland andra filer.

Internminnets kapacitet (User flik display)

Kapaciteten för instrumentets interna minne är cirka 1.5 MB (PSR-3000) / 650 KB (PSR-1500). Denna kapacitet avser alla filtyper inklusive Voice, Style, Song och Registration datafiler.

Restriktioner för skyddad Song

Song data som inköpts i handeln kan vara kopieringsskyddad mot illegal kopiering eller ofrivillig radering. Dessa markeras av en indikation uppe till vänster om filnamnet. Indikationer och gällande restriktioner förklaras i detalj nedan.

Prot. 1	Indikeras för Preset Song sparad till USER displayflik, Disk Orchestra Collection (DOC) Song och Disklavier Piano Soft Song. Dessa kan inte kopieras/flyttas/sparas till yttre media som t ex SmartMedia och hårddisk.
Prot. 2 Orig	Indikerar Yamaha skyddsformaterad Song. Dessa kan inte kopieras. De kan enbart flyttas/sparas till USER displayflik och SmartMedia kort med ID.
Prot. 2 Edit	Indikerar en editerad "Prot. 2 Orig" Song. Se till att spara dessa till samma mapp som innehåller motsvarande "Prot. 2 Orig" Song. Dessa kan inte kopieras. De kan enbart flyttas/sparas till USER displayflik och SmartMedia kort med ID.

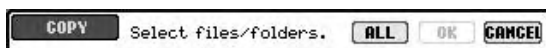
OBS beträffande "Prot. 2 Orig" och "Prot. 2 Edit" Song filoperation

Se till att spara "Prot. 2 Edit" Song till samma mapp som innehåller dess original "Prot. 2 Orig" Song. I annat fall kan inte "Prot. 2 Edit" Song spelas upp. Dessutom, om Du flyttar en "Prot. 2 Edit" Song, se till att flytta dess original "Prot. 2 Orig" Song till samma plats (mapp) samtidigt.

Kopiera filer/mappar (Copy & Paste)

Med denna operation kan Du kopiera en fil/mapp och klistra in den på annan plats (mapp).

- 1 Ta fram den display som innehåller den fil/mapp Du önskar kopiera.
- 2 Tryck [3 ▼] (COPY) knappen för att kopiera filen/mappen. Pop-up fönstret för Copy operationen visas nederst i displayen.



- 3 Tryck en av [A]-[J] knapparna som motsvarar önskad fil/mapp. För att avbryta valet, tryck samma [A]-[J] knapp igen.
 - Att välja alla filer/mappar
Tryck [6 ▼] (ALL) knappen för att välja alla filer/mappar som visas i aktuell display, inklusive alla eventuellt förekommande sidor. För att avbryta valet, tryck [6 ▼] (ALL OFF) knappen igen.
- 4 Tryck [7 ▼] (OK) knappen för att bekräfta valet av fil/mapp. För att avbryta Copy operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.
- 5 Välj med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna den destinationsflik (USER, CARD, etc) till vilken Du önskar klistra in filen/mappen.
- 6 Tryck [4 ▼] (PASTE) knappen för att klistra in filen/mappen. Den fil/mapp som kopierats och klistrats visas i displayen, placerad i bokstavsordning bland andra filer.

Flytta filer (Cut & Paste)

Med denna operation kan Du flytta en fil genom att klippa ut den och klistra in den på annan plats (mapp).

1 Ta fram den display som innehåller den fil Du önskar Du önskar flytta.

2 Tryck [2 ▼] (CUT) knappen för att klippa ut filen.
Pop-up fönstret för Cut operationen visas nederst i displayen.



3 Tryck en av [A]-[J] knapparna som motsvarar önskad fil/mapp.
För att avbryta valet, tryck samma [A]-[J] knapp igen.

■ Att välja alla filer/mappar

Tryck [6 ▼] (ALL) knappen för att välja alla filer som visas i aktuell display, inklusive alla eventuellt förekommande sidor.

För att avbryta valet, tryck [6 ▼] (ALL OFF) knappen igen.

4 Tryck [7 ▼] (OK) knappen för att bekräfta valet av fil.
För att avbryta Cut operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.

5 Välj med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna den destinationsflik (USER, CARD, etc) till vilken Du önskar klistra in filen.

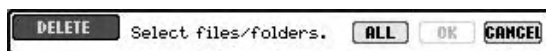
6 Tryck [4 ▼] (PASTE) knappen för att klistra in filen.
Den fil som flyttats och klistrats visas i displayen, placerad i bokstavsordning bland andra filer.

Radera filer/mappar

Med denna operation kan Du radera en fil/mapp.

1 Ta fram den display som innehåller den fil/mapp Du önskar radera.

2 Tryck [5 ▼] (DELETE) knappen.
Pop-up fönstret för Delete operationen visas nederst i displayen.



3 Tryck en av [A]-[J] knapparna som motsvarar önskad fil/mapp.
För att avbryta valet, tryck samma [A]-[J] knapp igen.

■ Att välja alla filer/mappar

Tryck [6 ▼] (ALL) knappen för att välja alla filer som visas i aktuell display, inklusive alla eventuellt förekommande sidor.

För att avbryta valet, tryck [6 ▼] (ALL OFF) knappen igen.

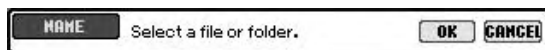
Radera alla data på SmartMedia kort på en gång
Genom att formatera ett SmartMedia kort raderas alla data på SmartMedia kortet (sidan 66).

- 4 Tryck [7 ▼] (OK) knappen för att bekräfta valet av fil.
För att avbryta Delete operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.
- 5 Följ instruktionerna i displayen.
YESRadera filen/mappen
YES ALLRadera alla valda filer/mappar
NOLämna fil/mapp som den är utan att radera
CANCEL.....Avbryt raderingsoperationen

Namnge filer/mappar

Med denna operation kan Du skriva in och ändra namn för filer/mappar.

- 1 Ta fram den display som innehåller den fil/mapp Du önskar namnge.
- 2 Tryck [1 ▼] (NAME) knappen.
Pop-up fönstret för Name operationen visas nederst i displayen.



- 3 Tryck en av [A]-[J] knapparna som motsvarar önskad fil/mapp.
- 4 Tryck [7 ▼] (OK) knappen för att bekräfta valet av fil.
För att avbryta Name operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.
- 5 Skriv in namn (tecken) för vald fil eller mapp (sidan 71).
Den mapp/fil som namngivits visas i displayen, placerad i bokstavsordning bland andra filer.

Välj ikoner för filer (visas till vänster om filnamnet)

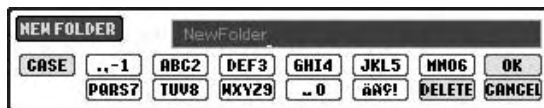
Du kan välja önskad ikon för filer (bilden som syns till vänster om filnamnet).

- 1–4 Operationerna är desamma som i "Namnge filer/mappar" avsnittet ovan.
- 5 Tryck [1 ▼] (ICON) knappen för att ta fram ICON display.
- 6 Välj ikon med hjälp av [A]-[J] knapparna eller [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] knapparna.
ICON displayen innehåller flera sidor. Tryck [◀]/[▶] knapp för att välja olika sidor.
För att avbryta operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.
- 7 Tryck [8 ▲] (OK) knappen för att lägga in vald ikon.

Skapa en ny mapp

Med denna operation skapar Du nya mappar. Mappar kan skapas, namnges och organiseras enligt önskan för att göra det lättare för Dig att finna och välja Dina egna data.

- 1 Ta fram sidan för val av filer för vilken Du önskar skapa en ny mapp.
- 2 Tryck [7▼] (FOLDER) knappen för att ta fram namngivning av ny mapp.



- 3 Skriv in namnet för den nya mappen (se nedan).

Skriv in tecken

Instruktionerna som följer visar Dig hur Du skriver in tecken när Du skall namnge Dina filer/mappar och t ex skriva in nyckelord i Music Finder funktionen. Metoden är i mångt och mycket densamma som när man skriver namn och nummer i en mobiltelefon. Inskrivning av tecken görs i den display som visas nedan.



- 1 Ändra typ av tecken genom att trycka på [1▲] knappen.
 - Om Du valt annat språk än japanska i Language displayen (sid 60), blir följande typer och tecken tillgängliga:
 - CASE.....Alfabet (stora bokstäver, halv storlek), siffror (halv storlek), tecken (halv storlek)
 - caseAlfabet (små bokstäver, halv storlek), siffror (halv storlek), tecken (halv storlek)
 - Om Du väljer japanska som språk (sid 60), kan följande typer av tecken och storlekar anges:
 - かな漢 (kana-kan) ...Hiragana och kanji, tecken (full storlek)
 - カナ (kana)Katakana (normal storlek), tecken (full storlek)
 - カ (kana)Katakana (halv storlek), tecken (halv storlek)
 - A B C.....Alfabet (stora och små bokstäver, full storlek), siffror (full storlek), tecken (full storlek)
 - ABC.....Alfabet (stora och små bokstäver, halv storlek), siffror (halv storlek), tecken (halv storlek)
- 2 Använd [DATA ENTRY] ratten för att flytta markören till önskad position.

Ny mapp kan inte skapas för PRESET fliken.

Kataloger för mappar i USER flik display

I USER flik display kan kataloger för mappar innehålla upp till fyra nivåer.

Det maximala antalet filer och mappar som kan lagras är 740 (PSR-3000) / 370 (PSR-1500) men detta kan variera beroende på filnamnets längd. Det maximala antalet filer/mappar som kan sparas i en mapp i USER flik är 250.

Följande halvv stora tecken kan inte användas för att namnge filer och mappar.

¥ \ / : * ? " < > |

I samband med bokstäver som inte åtföljs av speciella tecken (med undantag för kana-kan och halvv stora katakana), kan Du kalla fram teckenlistan genom att trycka [6 ▼] knappen efter att ha valt en bokstav (innan Du verkligen anger denna).

3

Tryck [2 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] och [7 ▲] knapparna, motsvarande det tecken Du vill skriva in.



Flera olika tecken finns fördelade till varje knapp och tecknet ändras varje gång Du trycker knappen.

- **Radera tecken**

Flytta med hjälp av [DATA ENTRY] ratten markören till det tecken Du vill radera, och tryck [7 ▼] (DELETE) knappen. För att radera alla tecknen på en gång, tryck och håll nere [7 ▼] (DELETE) knappen.

- **För att verkligen lägga in tecken**

Flytta markören eller tryck på knappen för annat tecken.

- **Avbryt operationen för teckeninskrivning**

Tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.

- **Ange specialtecken (omljud, accent, japanska "ゝ" och "ゝ")**

Välj det tecken (bokstav) till vilket ett specialtecken skall adderas och tryck [6 ▼] knappen för att bläddra fram önskat omljud eller accent.

- **Skriv in specialtecken**

1 Efter att ett tecken verkligen lagts in genom att flytta markören, tryck [6 ▼] knappen för att ta fram en lista med tecken.

2 Använd [DATA ENTRY] ratten för att flytta markören till önskat specialtecken och tryck sedan [8 ▲] (OK) knappen.

- **Skriv in siffror**

Välj först något av följande: "A B C" (fullstort alfabet), "ABC" "CASE" (stora bokstäver i halvv stort alfabet) och "case" (små bokstäver i halvv stort alfabet). Därefter, tryck och håll nere önskad knapp [2 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼], [6 ▲] och [7 ▲] knapp ett ögonblick, eller tryck upprepade gånger tills önskad siffra är vald.

- **Konvertera till Kanji (japanska)**

När det inskrivna "hiragana" tecknet visas i omvänd display (markerat), tryck [ENTER] knappen en eller flera gånger för att konvertera tecknet till önskad kanji. För att verkligen ange ändringen, tryck [8 ▲] (OK) knappen eller ange nästa tecken.

När inlagda "hiragana" tecken visas i omvänd display (markerade):

- **Återkalla tecknen till annan kanji**

Tryck [ENTER] knappen.

- **Ändra det omvända området**

Använd [DATA ENTRY] ratten.

- **Ändra konverterad kanji tillbaka till "hiragana"**

Tryck [7 ▼] (DELETE) knappen.

- **Radera det omvända området på en gång**

Tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.

- **För att ange "hiragana" direkt (utan att konvertera)**

Tryck [8 ▲] (OK) knappen.

4

Tryck [8 ▲] (OK) knappen för att verkligen ange det nya namnet och återgå till föregående display.

Återkalla fabriksprogrammerade inställningar

Återställ det fabriksprogrammerade System

Medan tangenten C6 hålls nertryckt (tangenten längst till höger på klaviaturen), slå på strömmen med [STANDBY/ON] knappen.

Denna operation ger samma resultat och är en genväg för System Setup återställningsoperationen som beskrivs i steg 2 i avsnittet nedan.

Återställning av individuella fabriksprogrammerade poster

- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 2 Välj post genom att trycka [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] knapparna.

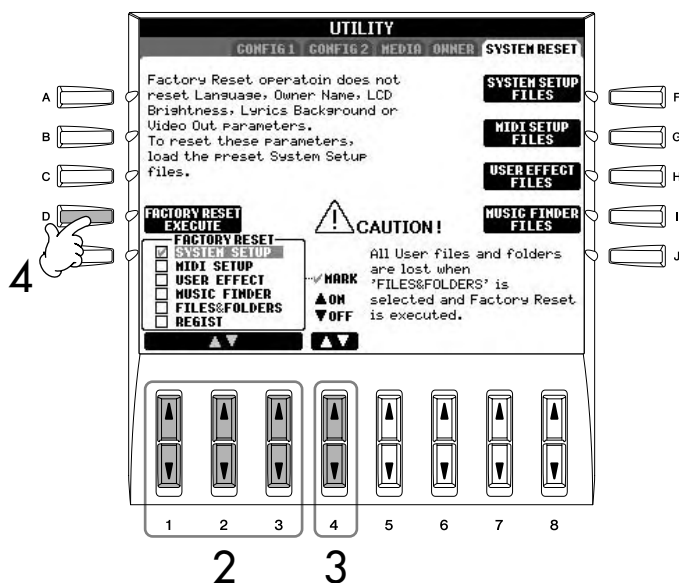
SYSTEM SETUP	Återställer System Setup parametrarna till de ursprungliga fabriksgjorda originalinställningarna. Se det separata Data List häftet för detaljer kring vilka parametrar som tillhör System Setup.
MIDI SETUP	Återställer MIDI inställningarna, inklusive MIDI mallarna i User flikens display till original fabriksstatus.
USER EFFECT	Återställer User Effect inställningarna, inklusive User Effect typerna, User Master EQ typerna och User Vocal Harmony (PSR-3000) skapade via Mixing Console display till original fabriksinställningar.
MUSIC FINDER	Återställer Music Finder data (alla programmeringar/titlar) till original fabriksinställningar.
FILES&FOLDERS	Raderar alla filer och mappar lagrade i User flik display.
REGIST	Raderar tillfälligtvis aktuella Registration Memory inställningar för vald Bank från panelen. Samma sak kan göras genom att hålla tangenten B5 (B tangenten längst till höger på klaviaturen) nertryckt medan strömmen slås på med [STANDBY/ON] knappen.

Operationen för att återställa fabriksprogrammerade inställningar påverkar inte Internet inställningar.

För att återställa Internet inställningar, se sidan 178.

⚠ FÖRSIKTIGT

Denna operation raderar alla Dina originaldata för respektive post (MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER och FILES&FOLDERS).



- 3 Bocka för med hjälp av [4 ▲ ▼] knappen rutan för den post som skall fabriksåterställas.
- 4 Tryck [D] knappen för att genomföra återställningsoperationen för alla förbockade poster.

Spara och återkalla Dina egna inställningar som en enstaka fil

För posterna nedan kan Du spara Dina egna originalinställningar som en enstaka fil för att senare återkalla.

- 1 Gör önskade inställningar i instrumentet.
- 2 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 3 Tryck en av [F] – [I] knapparna för att ta fram relevant display för att spara Dina data.

SYSTEM SETUP	Parametrar som ställs i olika displayer, som t ex [FUNCTION] → UTILITY och i display för mikrofoninställningar hanteras som en enstaka System Setup fil. Se det separata Data List häftet för detaljer kring vilka parametrar som tillhör System Setup.
MIDI SETUP	MIDI inställningarna, inklusive MIDI mallarna i User flikens display hanteras som en enstaka fil.
USER EFFECT	User Effect inställningarna, inklusive User Effect typerna, User Master EQ typerna och User Vocal Harmony (PSR-3000) skapade via Mixing Console displayer hanteras som en enstaka fil.
MUSIC FINDER	Alla Preset och skapade programmeringar för Music Finder hanteras som en enstaka fil.

- 4 Välj en av flikarna (annan än PRESET) genom att trycka TAB [◀][▶] knapparna.
Lägg märke till att filen i PRESET flik displayen är filen för de fabriksprogrammerade inställningarna. Om Du väljer detta kommer de fabriksprogrammerade inställningarna för respektive post att återställas. (Detta ger samma resultat som "Återställning av individuella fabriksprogrammerade poster" på sidan 73.)
- 5 Spara Din fil (sidan 67).
- 6 För att återkalla Din fil, välj den flik och sida till vilken Du sparar filen (samma flik och sida som specificerats i steg 4), och tryck motsvarande [A] – [J] knapp.

Data backup

För maximal datasäkerhet rekommenderar Yamaha att Du kopierar och sparar viktiga data till separat lagringsmedia, som t ex SmartMedia kort eller USB utrustning avsedd för lagring. Detta ger en praktisk backup om det interna minnet skulle bli skadat.

Data som kan sparas

- 1 Song*, Style, Multi Pad, Registration Memory Bank och Voice
 - 2 Music Finder Record, Effect**, MIDI Template och System File
- * Skyddad Song (de som har "Prot.1/Prot.2" till vänster över filnamnet) kan inte sparas.
Song med en "Prot.2" indikation kan emellertid flyttas (cut & paste operation) till ett SmartMedia kort med ID. Song med en "Prot.1" indikation kan inte flyttas till externt media.
- **Effect data inkluderar följande:
- Editerad eller sparad data i Mixing Console "EFFECT/EQ"
 - Editerad eller sparad data för Vocal Harmony typ (endast PSR-3000).

Backup proceduren är olika för datatyperna 1 och 2 ovan.

Backup procedur

Song, Style, Multi Pad, Registration Memory Bank och Voice Data

- 1 Sätt i/anslut backup media (destination), som t ex ett SmartMedia kort eller USB utrustning avsedd för lagring.
- 2 Ta fram den display som innehåller önskad fil som skall kopieras.
Song:
Tryck [SONG SELECT] knappen.
Style:
Tryck [STYLE SELECT] knappen.
Multi Pad:
Tryck [MULTI PAD SELECT] knappen.
Registration Memory Bank:
Tryck [REGIST. BANK] knappen.
Voice:
Tryck en av VOICE knapparna.
- 3 Välj USER fliken med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna.

- 4 Tryck [3 ▼] (COPY) knappen för att kopiera fil/mapp.
Pop-up fönstret för Copy operationen visas nederst i displayen.



- 5 Tryck [6 ▼] (ALL) knappen för att välja alla filer/mappar som visas i aktuell display, inklusive alla eventuellt förekommande sidor.
För att avbryta valet, tryck [6 ▼] (ALL OFF) knappen igen.
- 6 Tryck [7 ▼] (OK) knappen för att bekräfta valet av fil/mapp.
För att avbryta Copy operationen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.
- 7 Välj med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna den destinationsflik (USER, CARD, etc) till vilken Du önskar kopiera filen/mappen.
- 8 Tryck [4 ▼] (PASTE) knappen för att klistra in filen/mappen.

Om ett meddelande visas som indikerar att data inte kan kopieras

Skyddad Song ("Prot.1/Prot.2" är indikerat uppe till vänster över filnamnet) finns bland de filer som skall kopieras. Skyddad Song kan inte kopieras. Song med en "Prot.2" indikation kan emellertid flyttas (cut & paste operation) till ett SmartMedia kort med ID.

Music Finder Record, Effect, MIDI Template och System Data

- 1 Sätt i/anslut backup media (destination), som t ex ett SmartMedia kort eller USB utrustning avsedd för lagring.
- 2 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] SYSTEM RESET
- 3 Tryck en av [F]-[I] knapparna för att ta fram relevant data som skall sparas.
- 4 Välj med hjälp av TAB [◀]/[▶] knapparna önskad flik (CARD eller USB) till vilken Du önskar spara datan.
- 5 Spara Din data (sidan 67).

Hänvisning till Snabbguide sidor

Spela med ljuden	sidan 29
Spela Preset Voice	sidan 29

Ljudens kännemärken

Typ av Voice och dess kännemärke är indikerat ovanför Preset Voice namnet.

Live!	Dessa ljud av akustiska instrument har samplats (d v s digitalt inspelats) i stereo för att återge ett verkligt autentiskt, rikt ljud, fullt av atmosfär och akustik.
Cool!	Dessa ljud utgör samplingar av elektriskt förstärkta instrument och tack vare stor minneskapacitet och mycket sofistikerad programmering har man lyckats fånga den typiska strukturen och nyanserna i dessa ljud.
Sweet!	Även dessa ljud av akustiska instrument är resultatet av Yamaha's sofistikerade teknologi som gör ljuden så otroligt detaljerade och naturliga att Du kan tro att det är instrumentet i verkligheten Du spelar på!
Drums	Olika trum- och percussionljud är fördelade till individuella tangenter, vilket gör att Du kan spela dessa från klaviaturen.
SFX	Olika specialeffekter har fördelats till individuella tangenter och kan spelas från klaviaturen.
Organ Flutes!	Dessa autentiska orgelljud kan Du själv påverka och skapa med Sound Creator där Du finner alla de olika fottal som behövs för ett traditionellt orgelljud.
Mega Voice (PSR-3000)	Mega Voice är inte avsedda att spela från klaviaturen. Mega ljuden är i första hand avsedda att användas med inspelad MIDI sekvensdata (som Songs och Styles). Speciellt en del av gitarr- och basljuden har skapats som Mega ljud för PSR-3000 och de skiljer sig tydligt från vanliga ljud genom sin prefix i displayerna för val av ljud. Vad som gör Mega ljuden speciella är utnyttjandet av de olika anslagsnivåerna (velocity). Vanliga ljud utnyttjar också olika anslagsnivåer — för att variera ljudkvaliten och/eller nivån med hänsyn till hur hårt eller löst Du spelar på klaviaturen. Detta gör att ljuden i PSR-3000 låter äkta och naturliga. Med Mega ljuden har emellertid olika anslagsnivåer helt olika ljud. Till exempel, ett Mega gitarrljud innehåller ljuden av olika slags spelteknik (enligt nedan). I vanliga instrument måste olika ljud med dessa effekter tas fram via MIDI och kombineras för att skapa önskad effekt. Med Mega ljud blir det emellertid nu möjligt att spela en övertygande gitarrstämma med ett och samma ljud genom att specificera anslagsvärden för att återge ljudet av en speciell spelteknik. På grund av den komplexa strukturen i dessa ljud och det exakta anslagsvärde som behövs för att spela ljuden, är de inte avsedda att spelas från klaviaturen. De är emellertid mycket användbara och praktiska för att skapa MIDI data — speciellt när Du vill undvika att använda flera olika ljud för enbart en enstaka instrumentstämma.

Mega Voice kompatibilitet (PSR-3000)

Mega Voice är unika för PSR-3000 och inte kompatibla med andra modeller. Song eller Style data som skapats med PSR-3000 och som innehåller Mega Voice kommer inte att låta korrekt när de spelas upp på andra instrument.

Spela olika ljud samtidigt

PSR-3000/1500 keyboardet är utrustad med olika funktioner och praktiska ting för framförandet som helt enkelt inte förekommer på ett akustiskt instrument. Det gör att Du kan spela olika ljud samtidigt i samma tangent eller spela ett ljud med vänster hand och ett annat (eller t o m två sammanslagna ljud!) med höger hand.

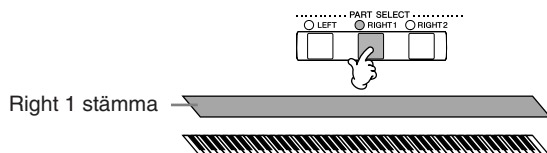
Klaviaturens stämmor (Right 1, Right 2, Left)

Ljud kan fördelas individuellt till varje klaviaturstämma: Right 1, Right 2 och Left. Med hjälp av PART ON/OFF knapparna kan Du kombinera dessa stämmor för att skapa fylliga instrumentklanger.

Kombinationer för klaviaturens stämmor

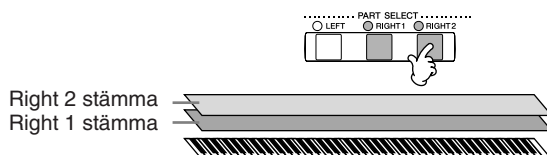
■ Spela ett enstaka ljud (Right 1 stämma)

Du kan spela ett enstaka ljud över hela klaviaturområdet. Detta används för normala framföranden — t ex med pianoljudet.



■ Spela två ljud samtidigt (Right 1 och Right 2 stämmor)

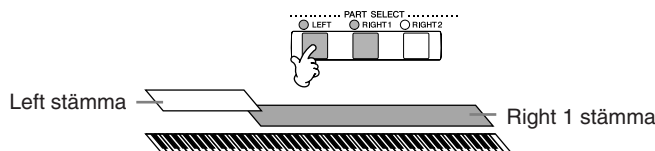
Du kan simulera en instrumental duett, eller kombinera två liknande ljud för att skapa ett fetare ljud.



Se sidan 78 för att välja ljud för Right 2 stämman.

■ Spela olika ljud i höger och vänster hand (Right 1 och Left stämmor)

Du kan spela olika ljud med höger och vänster hand. Prova t ex att spela ett basljud med Din vänsterhand och ett pianoljud med Din högerhand.



Se sidan 80 för att välja ljud för Left stämman.

Justera volymbalansen mellan stämmorna

Justera volymbalansen mellan stämmorna i BALANCE displayen (sidan 40).

Specificera splitpunkten (gränsen mellan höger och vänster hands omfång)

Se sidan 105.

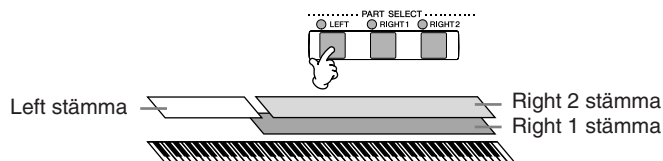
Den valda stämmans ljudnamn blir markerat i Main display.

Snabbval av ljud för Right 1 och Right 2 stämmorna

Det finns ett alternativt sätt att snabbt välja både Right 1 och Right 2 ljud från panelen: Medan en av panelens Voice knappar hålls nertryckt, tryck ännu en Voice knapp. Det först valda ljudet blir Right 1 ljudet och det andra blir Right 2.

■ Spela tre olika ljud med vänster och höger hand (Right 1, 2 och Left stämmor)

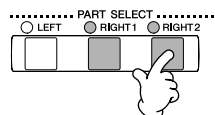
Du kan kombinera dessa tre stämmor för att skapa ett fylligt ensembleljud.



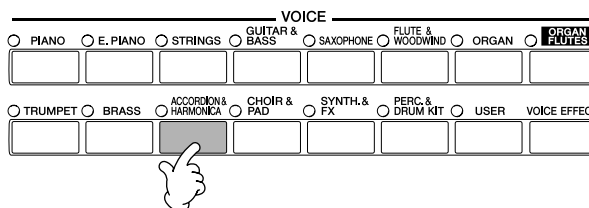
Spela två ljud samtidigt (Right 1 och 2 stämmor)

Du kan spela två ljud samtidigt med Right 1 och Right 2 stämmorna.

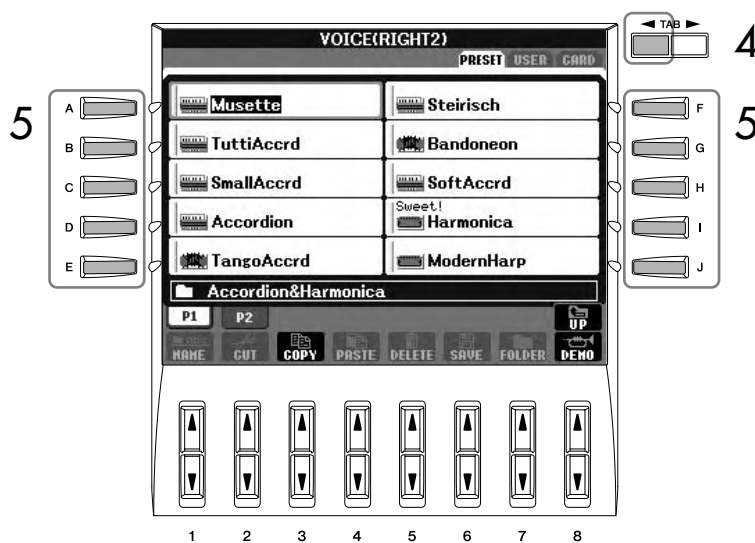
- 1 Se till att PART ON/OFF [RIGHT 1] knappen är inkopplad.
- 2 Tryck PART ON/OFF [RIGHT 2] knappen för att koppla in den.



- 3 Tryck en av VOICE knapparna för att ta fram display för val av ljud för Right 2 stämman.



- 4 Tryck TAB [◀] knappen för att välja PRESET flik (om så behövs).



- 5 Tryck en av [A]-[J] knapparna för att välja önskat ljud.

- 6 Spela på klaviaturen.
- 7 Tryck PART ON/OFF [RIGHT 2] knappen igen för att koppla bort den.

Koppla Right 2 stämman till/från med en pedal

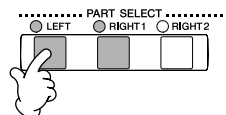
Du kan använda en fotkontakt för att koppla Right 2 stämman till/från (att välja funktion för fotkontakt, se sidan 191). Detta är användbart för att kunna koppla Right 2 stämman till och från medan Du spelar.

Den valda stämmans ljudnamn blir markerat i Main display.

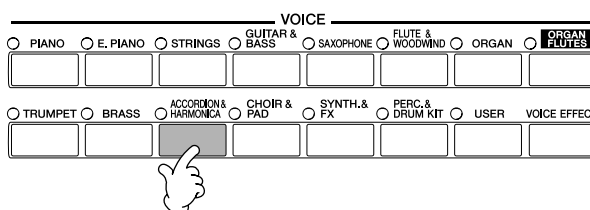
Spela olika ljud med höger och vänster hand (Right 1 och Left stämmor)

Du kan spela olika ljud med höger och vänster hand (Right 1 och Left stämmor).

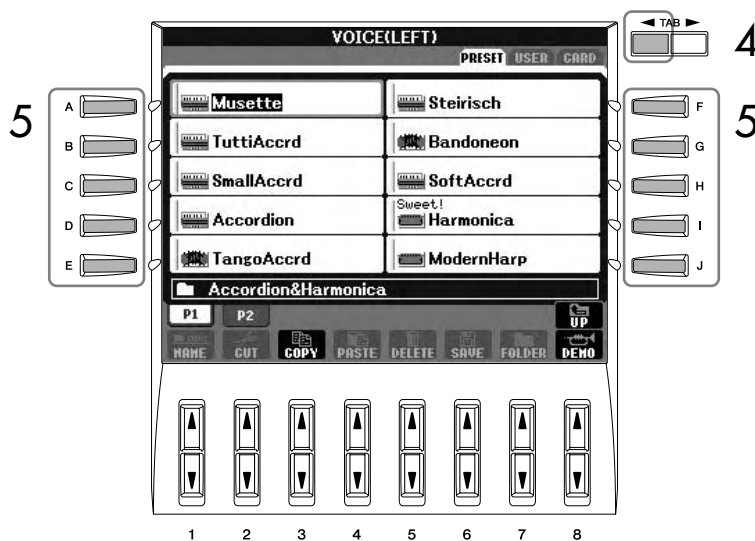
- 1 Se till att PART ON/OFF [RIGHT 1] knappen är inkopplad.
- 2 Tryck PART ON/OFF [LEFT] knappen för att koppla in den.



- 3 Tryck en av VOICE knapparna för att ta fram display för val av ljud för Left stämman.



- 4 Tryck TAB [◀] knappen för att välja PRESET flik (om så behövs).



- 5 Tryck en av [A]-[J] knapparna för att välja önskat ljud.
- 6 Spela på klaviaturen.
- 7 Tryck PART ON/OFF [LEFT] knappen igen för att koppla bort den.

Koppla Left stämman till/från med en pedal

Du kan använda en fotkontakt för att koppla Left stämman till/från (att välja funktion för fotkontakt, se sidan 191). Detta är användbart för att kunna koppla Left stämman till och från medan Du spelar.

Specificera splitpunkten (gränsen mellan höger och vänster hands omfång)

Se sidan 105.

Ändra tonhöjd

Transponering

Klaviaturens tonhöjd kan transponeras upp eller ner (i halvtonssteg).

- **Transponera under framförandet**

Du kan lätt ställa önskad transponering för det totala instrumentljudet genom att trycka TRANSPOSE [-]/[+] knapparna.

- **Transponera före framförandet**

Ändra transponeringsinställningarna i MIXING CONSOLE display. Du kan individuellt ställa transponeringen för respektive klaviatur (KBD), Song uppspelning (SONG) eller det totala ljudet för instrumentet (MASTER).

- 1 **Ta fram display för operationen.**

[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE

- 2 **Använd [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] knapparna för att ställa transponeringen.**

Finstäm tonhöjden för hela instrumentet

Du kan finstäm tonhöjden för hela instrumentet — användbart när Du vill spela PSR-3000/1500 tillsammans med andra instrument eller med CD skiva.

- 1 **Ta fram display för operationen.**

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [◀] MASTER TUNE

- 2 **Använd [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] knapparna för att stämma.**

Tryck 4 eller 5 [▲] och [▼] knapparna samtidigt för att återställa värdet till fabriksinställningen 440.0 Hz.

Skalstämning

Du kan välja olika skalor för att spela med speciella stämningar från specifika historiska perioder eller andra kulturer.

- 1 **Ta fram display för operationen.**

[FUNCTION] → [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE → TAB [▶] SCALE TUNE

- 2 **Välj med hjälp av [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna önskad stämning för vilken Du vill göra skalstämning.**

Markera rutan genom att trycka [8 ▲] knappen.

- 3 **Använd [A]/[B] knapparna för att välja önskad skala.**

Stämningen för varje ton för den aktuella skala som valts indikeras i klaviatur-illustrationen i displayen.

Tune funktionerna påverkar inte Drum Kit eller SFX Kit ljuden.

Hz (Hertz):

Denna måtenhet refererar till ljudets frekvens och representerar antalet svängningar som sker per sekund.

Cent:
Enhet för tonhöjd som motsvarar 1/100 av en halvton (100 cent = 1 halvton).

Återkalla direkt önskad skala
Memorera den önskade skalan till Registration Memory. Försäkra Dig om att SCALE posten är markerad för registrering (sidan 129).

Använd, skapa och editera ljuden

4 Ändra följande inställningar enligt önskan.

- **Stäm individuella toner för klaviaturen (TUNE)**
 - 1 Tryck [3 ▲ ▼] knappen för att välja den ton som skall stämmas.
 - 2 Använd [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] knapparna för att ställa stämningen i cent.
- **Bestämmer grundtonen för varje skala.**

Tryck [2 ▲ ▼] knappen för att välja grundton. När grundtonen ändras blir tonhöjden för klaviaturen transponerad, men den ursprungliga tonhöjdsrelationen mellan tonerna bibehålles.

Förprogrammerade skalstämningar

EQUAL TEMPERAMENT Liksvävande temperering	Tonomfånget i varje oktavomfång är delat lika i tolv delar, med varje halvtonssteg jämt fördelat. Detta är det vanligaste system för stämning som används i dagens musik.
PURE MAJOR PURE MINOR Ren dur/ren moll	Dessa stämningar baseras på ett rent harmoniskt förhållande inom varje skala, speciellt för treklanger (grundton, ters, kvint). Tillämpas ofta i kör-sammanhang.
PYTHAGOREAN Pythagoreisk	Uttänkt av den grekiske filosofen Pythagoras och baserar sig på kvinter. Den ger vackra kvinter och kvarter, men terser blir inte lika rena.
MEAN-TONE Medelton	Denna skala skapades som en förbättring av Pythagoreisk stämning för att ge renare terser. Populärt under 1500-talet fram till sent 1700-tal. Bl a Händel använde denna skala.
WERCKMEISTER/ KIRNBERGER	Denna sammansatta skala kombinerar Werckmeister och Kirnberger systemen, vilka i sig var en förbättring av medelton och Pythagoreisk skala. Den huvudsakliga fördelen är att varje tangent har sin egen unika karaktär. Använt under Bach och Beethovens tid. Används numera med cembalo och piporgel för att återge tidstypisk musik.
ARABIC Arabisk	Använd dessa stämningar för att spela arabisk musik.

Tonhöjdens inställningar för varje skala (i cent; exempel med C-skala)

De värden som visas i denna tabell är egentligen avrundade till närmaste hela tal som används av instrumentet

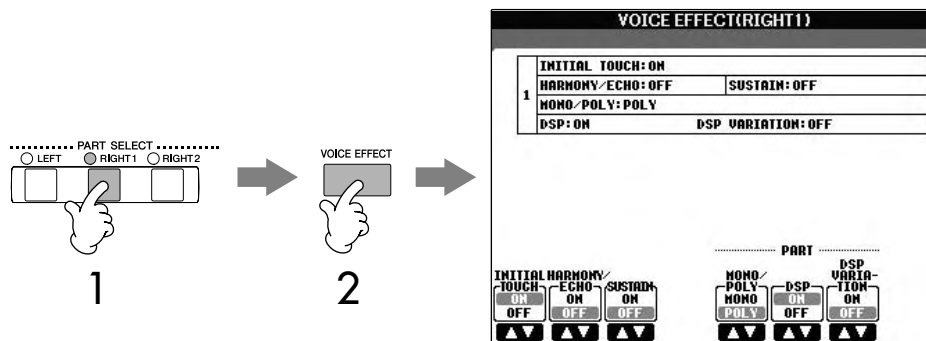
	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
EQUAL TEMPERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC 1	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0	0	0
ARABIC 2	0	0	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0

* I displayen visas dessa värden avrundade.

Lägg effekter till ljud som spelas på klaviaturen

PSR-3000/1500 är utrustad med ett sofistikerat multi-processor effektsystem som kan addera extraordinärt djup och skapa uttrycksmöjligheter för Ditt ljud.

- 1 Välj önskad stämma för vilken Du önskar lägga till effekter genom att trycka en av PART SELECT knapparna.
- 2 Tryck [VOICE EFFECT] knappen för att ta fram VOICE EFFECT display.



- 3 Använd knapparna i nedre delen av displayen för att lägga effekter till ljuden.

Effektparametrar

INITIAL TOUCH	Denna knapp kopplar till och från anslagskänsligheten för klaviaturen. När den är fränkopplad återges samma volym, oavsett hur hårt eller löst Du slår an tangenterna.
HARMONY/ECHO	Lägger till Harmony/Echo effekter till de ljud som spelas inom högerhands sektionen på klaviaturen (sidan 85).
SUSTAIN	När Sustain funktionen är tillkopplad får alla toner som spelas på klaviaturen (endast RIGHT 1/2 stämmor) en längre utklingningstid. Du kan också ställa längden för Sustain (sidan 98).
MONO/POLY	Denna kontroll bestämmer om ljudet återges monofoniskt (endast en ton i taget) eller polyfoniskt för varje stämma. Tack vare detta kan Du spela blåsinstrument mera realistiskt. Beroende på det valda ljudet kan man i MONO inställning även utnyttja Portamento effekten, när man spelar legato.
DSP/DSP VARIATION	Med de digitala effekter som finns inbyggda i PSR-3000/1500 kan Du skapa atmosfär och djup till Din musik på en rad olika sätt — som att t ex lägga till reverb så att det låter som om Du spelar i en konsertsal. - DSP omkopplaren används för att koppla DSP (Digital Signal Processor) effekt till eller från för den aktuellt valda klaviaturstämmen. - DSP Variation omkopplaren används för variation av DSP effekten. När t ex Rotary Speaker (= roterande högtalare) effekt är vald, kan Du med denna växla mellan långsam och snabb rotation.

Välj Harmony/Echo typ

Du kan välja önskad Harmony/Echo effekt bland en rad olika typer. För att aktivera den valda effekten, ställ HARMONY/ECHO på ON i displayen som visas i steg 2 ovan.

- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO

Du kan använda pedal för att koppla Harmony/Echo effekter till och från (sidan 191).

Portamento:

Portamento är en funktion som skapar en mjuk glidning mellan två toner som spelas legato efter varandra. Portamento Time (hur lång tid glidningen skall ta) kan ställas via MIXING CONSOLE display (sidan 88).

DSP:

Förkortning för Digital Signal Processor (eller Processing). DSP påverkar och framhäver en ljudsignal på digital väg och kan producera en mängd olika effekter.

- 2 Använd [1▲▼]–[3▲▼] knapparna för att välja Harmony/Echo typ (sidan 85).
- 3 Använd [4▲▼]–[8▲▼] knapparna för att välja olika Harmony/Echo inställningar (sidan 86).
Tillgängliga inställningar varierar beroende på Harmony/Echo typ.

Harmony/Echo typer

Harmony/Echo typerna är indelade i följande grupper, vilka ger olika typer av effekter.

Harmony typer

Dessa typer lägger harmonitoner till de toner som spelas i högerhandssektionen, specificerade av det ackord som spelas i vänsterhandssektionen på klaviaturen. (Lägg märke till att "1+5" och "Octave" inte påverkas av ackordet.)

Multi Assign typ

Denna typ lägger en speciell effekt till ackord som spelas i högerhandssektionen på klaviaturen.

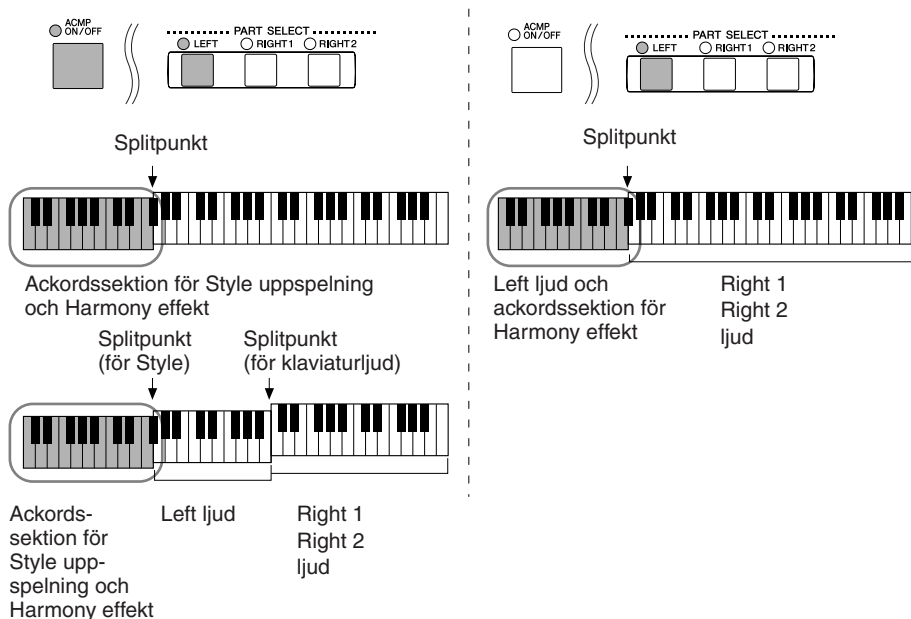


Echo typer

Dessa typer lägger eko-effekter till toner i högerhandssektionen på klaviaturen, synkroniserade med aktuell tempo-inställning.

● Harmony typer

När någon av Harmony typerna valts läggs Harmony effekten till de toner som spelas i högerhandssektionen på klaviaturen enligt den typ som valts ovan, och resultatet styrs av de ackord som specificeras inom ackordssektionen på klaviaturen, enligt nedan.



● Multi Assign typ

Multi Assign fördelar automatiskt toner som spelas i högerhands sektionen på klaviaturen till separata stämmor (ljud). Båda klaviaturstämmorna [RIGHT 1] och [RIGHT 2] skall vara inkopplade när Multi Assign effekt används. Om Du spelar två toner efter varandra, kommer första tonen att spelas med Right 1 ljudet, den andra med Right 2 ljudet.

● Echo typer

När någon av Echo typerna valts kommer motsvarande effekt (Echo, Trill, Tremolo) att läggas till toner spelade i högerhandssektionen på klaviaturen, synkroniserad med aktuell tempoinställning, oberoende av [ACMP] och LEFT stämmornas till/från läge. Lägg märke till att Trill effekten förutsätter att man spelar minst två toner, vilka då skapar en drill.

Koppla bort vänsterhandens ackordsljud

Du kan koppla bort ackordsljudet inom vänsterhandens ackompanjemangsomfång och därmed återge enbart ackordet från Harmony effekten. Koppla in [ACMP ON/OFF], koppla bort [SYNC START] och välj "Off" för Stop Accompaniment parametern.

Harmony/Echo inställningar

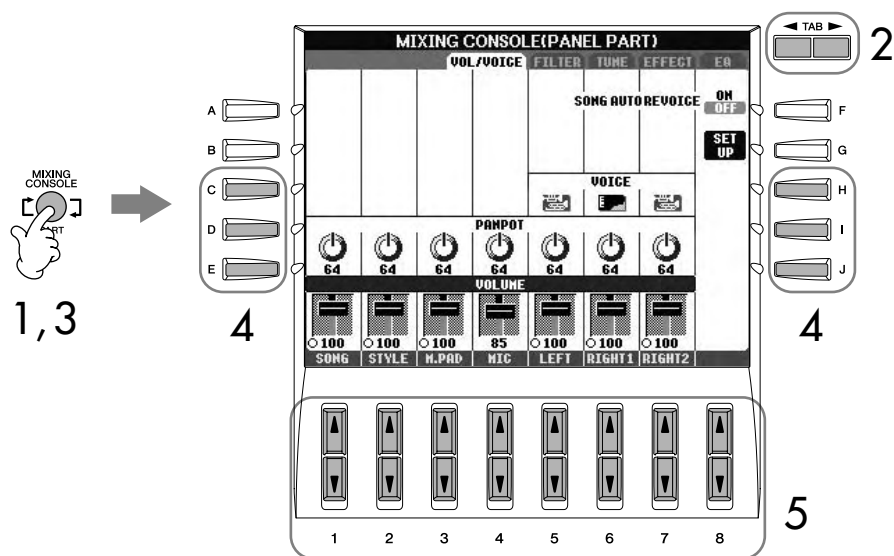
VOLUME	Bestämmer volymnivån för Harmony/Echo toner genererade av Harmony/Echo effekten. Denna parameter är tillgänglig för alla typer med undantag för "Multi Assign".
SPEED	Bestämmer hastigheten för Echo, Tremolo och Trill effekterna. Denna parameter blir endast tillgänglig när Echo, Tremolo eller Trill valts under TYPE ovan.
ASSIGN	Med denna parameter kan Du bestämma med vilken stämma Harmony/Echo tonerna skall ljuda. Denna parameter är tillgänglig för alla typer med undantag för "Multi Assign".
CHORD NOTE ONLY	Ställt i ON kommer Harmony effekten enbart att läggas till toner som tillhör det ackord som spelas inom ackordssektionen på klaviaturen. Denna parameter fungerar enbart för Harmony typer ovan.
TOUCH LIMIT	Bestämmer lägsta anslagsvärde vid vilket Harmony toner kommer att ljuda. Tack vare detta kan Du styra Harmony tillägget genom Ditt anslag. Harmony effekten läggs till när Du slår an tangenten hårdare (över det ställda värdet). Denna parameter är tillgänglig för alla typer med undantag för "Multi Assign".

Editera volymen och den tonala balansen (MIXING CONSOLE)

Mixing Console ger Dig intuitiv och tydlig kontroll över klaviaturens stämmor och Song/Style kanaler, inklusive volymbalanser och klangfärg på ljuden. Du kan justera volymnivåer och stereoposition (panorering) för varje ljud för att ställa optimal balans och stereobild. Du kan också kontrollera effekter och dess fördelning.

Grundläggande hantering

- 1 Tryck [MIXING CONSOLE] knappen för att ta fram MIXING CONSOLE display.



- 2 Använd TAB [◀]/[▶] knapparna för att ta fram relevant inställningsdisplay.
För information kring tillgängliga parametrar, se avsnittet "Justerbara poster (parametrar) i MIXING CONSOLE displayer" på sidan 88.

- 3 Tryck [MIXING CONSOLE] knappen upprepade gånger för att ta fram MIXING CONSOLE display för önskade stämmor.
MIXING CONSOLE displayen består av flera olika displayer för olika typer av stämmor. De stämmor som avses anges högst upp i displayen. De olika MIXING CONSOLE displayerna alternerar enligt följande:
PANEL PART display → STYLE PART display → SONG CH 1-8 display → SONG CH 9-16 display
- 4 Tryck en av [A]-[J] knapparna för att välja önskad parameter.
- 5 Använd [1▲▼]-[8▲▼] knapparna för att ställa värdet.
- 6 Spara Dina MIXING CONSOLE inställningar.
 - **Spara PANEL PART displayinställningar**
Memorera dem till Registration Memory (sidan 129).
 - **Spara STYLE PART displayinställningar**
Spara dem som Style data.
 - 1 Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.
 - 2 Tryck [B] knappen för att ta fram STYLE CREATOR display.
 - 3 Tryck [EXIT] knappen för att stänga RECORD display.
 - 4 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Style från vilken Dina data kan sparas, och spara dem sedan (sidan 67).
 - **Spara SONG CH 1-8/9-16 displayinställningar**
Registrera först den editerade inställningen som en del av Song datan (SET UP) och spara sedan Song:en.
Se förklaringen kring SONG CREATOR → CHANNEL display → SETUP post på sidan 160.

Samtidigt ändring av alla stämmor till samma värde
Så snart Du valt en parameter i steg 4 kan Du direkt ställa samma värde till alla stämmor. För att göra detta, tryck och håll nere en av [A]-[J] knapparna samtidigt som Du ställer värdet med hjälp av [1]-[8] knapparna eller [DATA ENTRY] ratten.

Använd, skapa och editera ljuden

Beträffande stämmor — Part

PANEL PART

I PANEL PART display i MIXING CONSOLE kan Du individuellt justera volymnivån mellan klaviaturens stämmor (RIGHT 1, RIGHT 2 och LEFT), SONG, STYLE och MIC (PSR-3000) stämmor. Dessa stämkomponenter är desamma som visas i displayen när Du trycker [BALANCE] knappen.

STYLE PART

En Style består av åtta separata kanaler. Här kan Du justera volymnivån mellan dessa åtta kanaler eller stämmor. Dessa stämkomponenter är desamma som visas i displayen när Du trycker panelens [CHANNEL ON/OFF] knapp för att ta fram STYLE display.

SONG CH 1-8/9-16

En Song består av sexton separata kanaler. Här kan Du justera volymnivån mellan dessa sexton kanaler eller stämmor. Dessa stämkomponenter är desamma som visas i displayen när Du trycker panelens [CHANNEL ON/OFF] knapp för att ta fram SONG display.

- RHY2 kanalen i STYLE PART display är endast avsedd för Drum Kit och SFX ljud.
- När GM Song data spelas kan kanal 10 (i SONG CH 9-16 sidan) endast användas för Drum Kit ljud.
- Enbart Drum Kit/SFX Kit kan väljas för RHY2 kanalen.

Justerbara poster (parametrar) i MIXING CONSOLE displayer

Följande förklaringar omfattar tillgängliga poster (parametrar) i MIXING CONSOLE displayer.

VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE	Se sidan 89.
VOICE	Här kan Du välja önskat ljud för varje stämma. När Style kanaler tagits fram kan inte Organ Flutes eller User ljud väljas. När Song kanaler tagits fram kan inte User ljud väljas.
PANPOT	Bestämmer stereopositionen för den valda stämman (kanalen).
VOLUME	Bestämmer ljudnivån för varje stämma eller kanal, och gör att Du kan finjustera balansen för alla stämmorna.

FILTER

HARMONIC CONTENT	Gör att Du kan justera resonanseffekten (sidan 97) för varje stämma.
BRIGHTNESS	Bestämmer klangfärgen på ljudet för varje stämma genom att justera Cutoff Frequency (sidan 97).

TUNE

PORTAMENTO TIME	Portamento är en funktion som skapar en mjuk glidning av tonhöjden mellan två toner som spelas legato på klaviaturen. Portamento Time bestämmer hur snabb denna glidning skall vara. Högre värde resulterar i en långsammare glidning. Inställningen "0" ger ingen effekt. Denna parameter blir tillgänglig när den valda klaviaturstämman står i Mono (sidan 83).
PITCH BEND RANGE	Ställer omfånget för PITCH BEND hjulet för var och en av klaviaturstämmorna. Omfånget sträcker sig från "0" till "12" där varje steg motsvarar en halvton.
OCTAVE	Bestämmer tonhöjd för specificerad stämma upp eller ner med en eller två oktaver.
TUNING	Bestämmer finstämning för varje klaviaturstämma.
TRANPOSE	Används för att transponera tonhöjden för respektive klaviaturen (KEYBOARD), Song uppspelning (SONG) eller det totala ljudet för instrumentet (MASTER).

EFFECT

TYPE	För att välja önskad effekttyp (sidan 91). Efter att ha editerat olika parametrar för den valda effekttypen, kan Du spara den som Din originaleffekt.
REVERB	Justerar mängden Reverb för varje stämma eller kanal. Namnet för den aktuella Reverb effekten anges till höger om "REVERB" rubriken.
CHORUS	Justerar mängden Chorus för varje stämma eller kanal.
DSP	Justerar mängden DSP för varje stämma eller kanal.

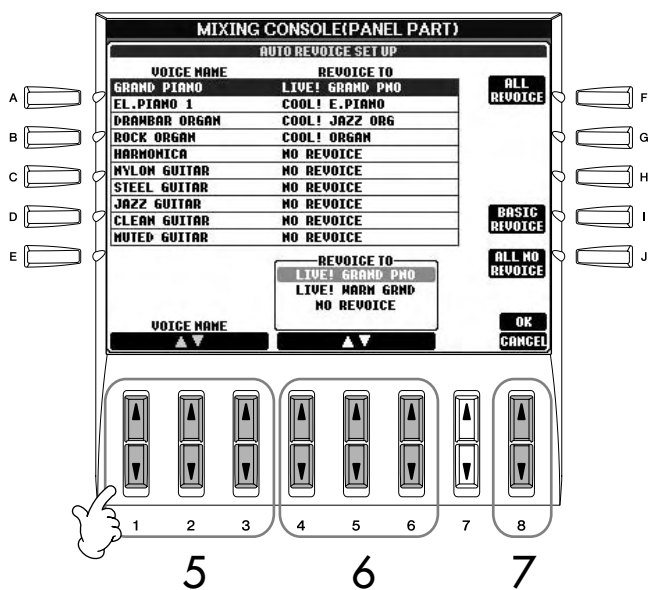
EQ (Equalizer)

TYPE	För att välja önskad EQ typ som bäst passar musik och miljö (sidan 93). Detta påverkar det totala ljudet för PSR-3000/1500.
EDIT	För att editera EQ (sidan 93).
EQ HIGH	Bestämmer mittfrekvensen för höga EQ bandet som undertrycks/förstärks för varje stämma.
EQ LOW	Bestämmer mittfrekvensen för låga EQ bandet som undertrycks/förstärks för varje stämma.

Song Auto Revoice

Med denna funktion kan Du till fullo utnyttja de fantastiska ljuden i instrumentet med XG-kompatibel Song data. När Du spelar upp MIDI-filer Du köpt i handeln eller som producerats med andra instrument, kan Du använda Song Auto Revoice för att automatiskt byta till PSR-3000/1500's speciella ljud (Live!, Cool!, etc) istället för de konventionella XG ljuden av motsvarande typ.

- 1–3 Samma operation som i "Grundläggande hantering" på sidan 86. I steg 2, välj VOL/VOICE fliken.
- 4 Tryck [G] (SETUP) knappen för att ta fram AUTO REVOICE SETUP display.
- 5 Använd [1▲▼]–[3▲▼] knapparna för att välja de ljud som skall bytas.



- 6 Använd [4▲▼]–[6▲▼] knapparna för att välja alternativ för det ljud som valdes i steg 5.

Flera olika Revoice inställningar är tillgängliga med hjälp av [F]/[I]/[J] knapparna för att enkelt ta fram rekommenderade Revoice inställningar i en enda operation.

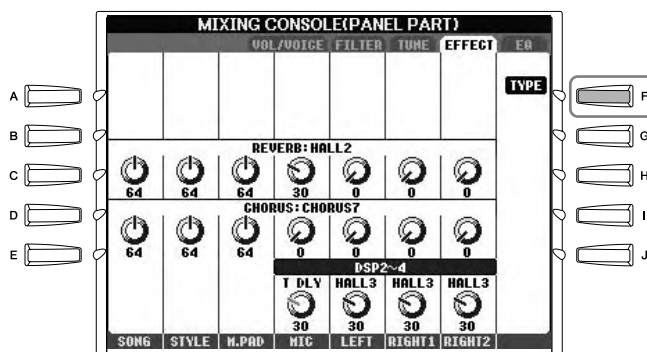
- ALL REVOICE:** Byter ut alla utbytbara XG ljud till de rika och autentiska ljuden i PSR-3000/1500.
- BASIC REVOICE:** Byter ut enbart de rekommenderade ljud som är lämpliga för uppspelning av Song:en.
- ALL NO REVOICE:** Alla ljuden återgår till original XG ljud.

- 7 Tryck [8▲] (OK) knappen för att genomföra Din Revoice inställning.
För att avbryta Revoice operationen, tryck [8▼] (CANCEL) knappen.
- 8 I VOL/VOICE flikens display, tryck [F] knappen för att ställa SONG AUTO REVOICE på ON.

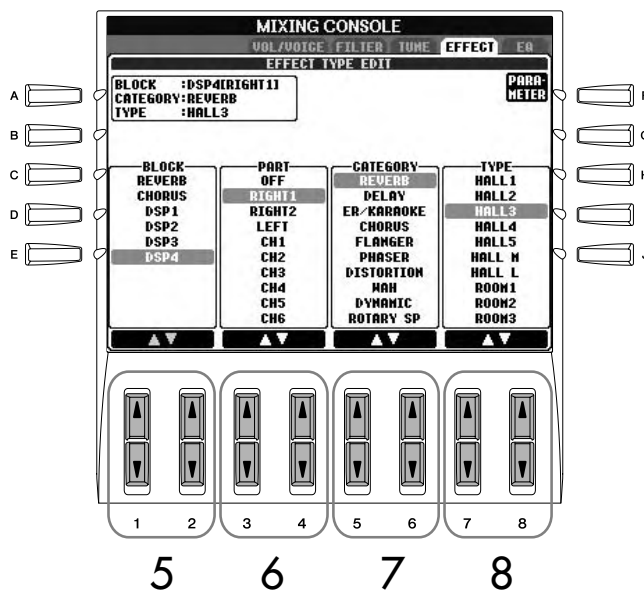
Effect Type

■ Väljer typ av effekt

- 1–3 Samma operation som i "Grundläggande hantering" på sidan 86.
I steg 2, välj EFFECT fliken.
- 4 Tryck [F] (TYPE) knappen för att ta fram display för val av effekt.



- 5 Använd [1▲▼]/[2▲▼] knapparna för att välja effekt BLOCK.



DSP:
Förkortning för Digial Signal Processor (eller Processing). DSP påverkar och framhäver en ljudsignal på digital väg och kan producera en mängd olika effekter.

Block	Applicerbara stämmor	Effektens karaktär
REVERB	Alla stämmor	Skapar reverbeffekter som får det att låta som om Du spelade i miljöer som en stor konsertsal eller intim klubb.
CHORUS	Alla stämmor	Lägger till en choruseffekt som får det att låta som om flera instrument spelar tillsammans samtidigt.
DSP1	STYLE PART SONG CHANNEL 1-16	Utöver Reverb och Chorus typerna har PSR-3000/1500 speciella DSP effekter som inkluderar ytterligare effekter som vanligtvis används specifikt för en stämma, som t ex distortion eller tremolo.
DSP2 DSP3 DSP4	RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT, SONG CHANNEL 1-16 Mikrofonljud * (PSR-3000)	Varje oanvänt DSP block blir automatiskt fördelat till återstående aktiva stämmor (kanaler). * Hanteras enbart av DSP4.

6 Använd [3▲▼]/[4▲▼] knapparna för att välja den stämma till vilken Du vill lägga effekten.

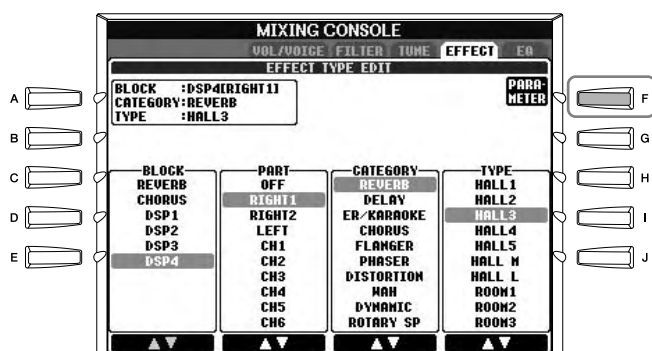
7 Använd [5▲▼]/[6▲▼] knapparna för att välja CATEGORY, d v s vilken effektkategori.

8 Använd [7▲▼]/[8▲▼] knapparna för att välja TYPE, d v s vilken typ inom kategorin.

Om Du vill editera effektparametrarna, gå vidare till nästa operation.

■ Editera och spara vald effekt

9 Tryck [F] (PARAMETER) knappen för att ta fram display för editering av effektparametrarna.



10 Om Du valt en effekt inom effektblock DSP 2-4 i steg 5: Du kan editera dess standardparametrar såväl som dess variationsparametrar. För att välja standardparametrar, tryck [B] knappen. För att välja variationsparametrar, tryck [E] knappen.

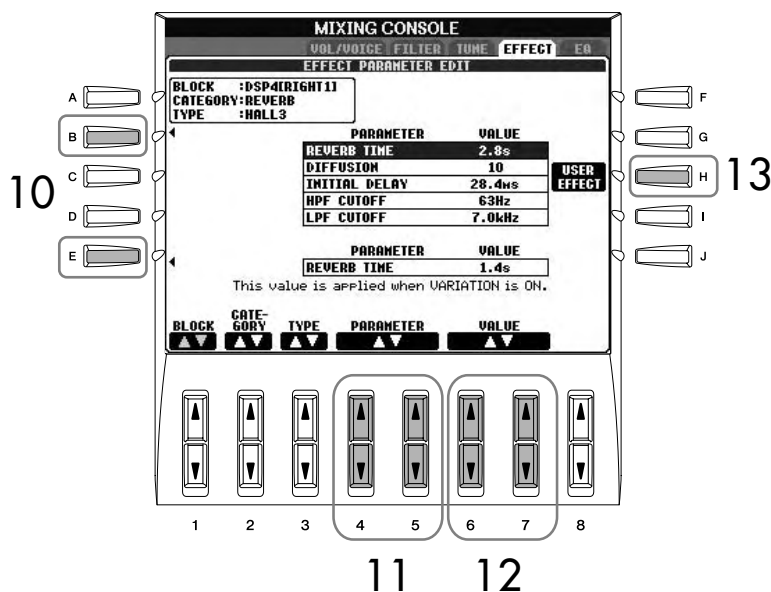
Att åter välja effektblock, kategori och typ

Använd [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] knapparna. Vald effektkonfiguration kan avläsas i rutan uppe till vänster i displayen.

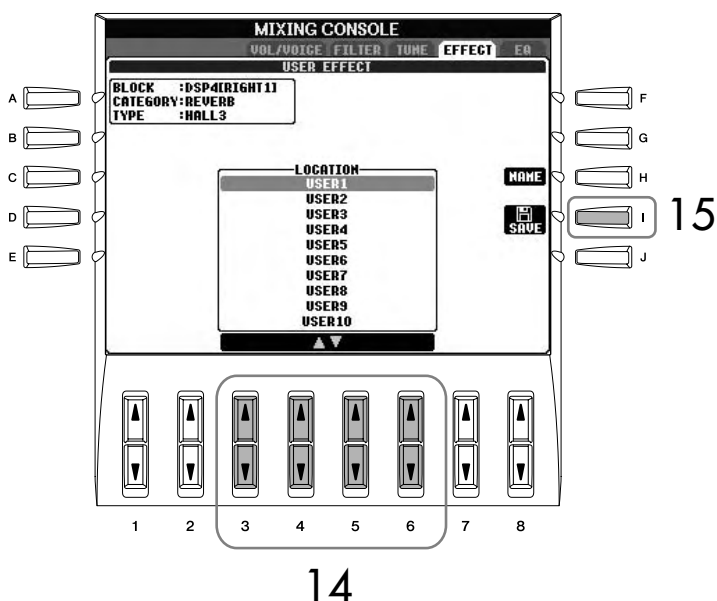
Använd, skapa och editera ljuden

Effect Return Level:

Bestämmer nivån eller mängden effekt som läggs till. Detta ställs för alla stämmor eller kanaler.



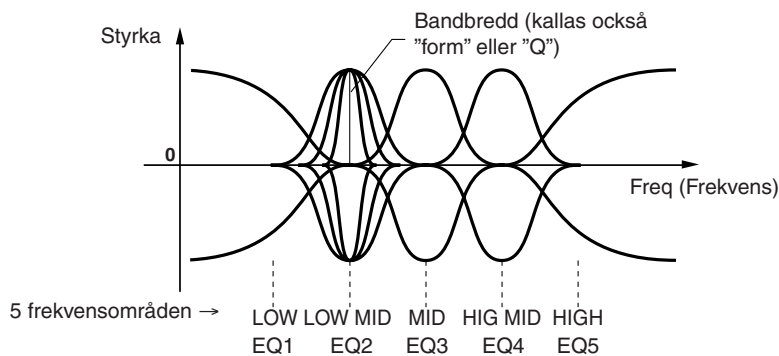
- 11 Använd [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] knapparna för att välja den parameter Du önskar editera.
Tillgängliga parametrar varierar beroende på vald effekttyp.
- 12 Använd [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna för att justera värdet för den valda parametern.
Om Du valt REVERB, CHORUS eller DSP1 effektblock i steg 5: Justera Effect Return Level genom att trycka [8 ▲ ▼] knappen.
- 13 Tryck [H] (USER EFFECT) knappen för att ta fram display för att spara Din egen originaleffekt.
- 14 Använd [3 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] knapparna för att välja destination för att spara effekten.
Det maximala antalet nummer för effekter som kan sparas varierar beroende på effektblock.



- 15 Tryck [I] (SAVE) knappen för att spara effekten (sidan 67).
När Du vill återkalla den sparade effekten, använd samma procedur som i steg 8. Om Du vill ändra effektens namn, tryck [H] (NAME) knappen.

Equalizer (EQ)

Equalizer (också kallat "EQ") är en ljudprocessor som delar upp frekvensområdet i flera områden — band — vars respektive nivåer kan förstärkas eller skäras enligt önskan för att anpassa ljudet. Normalt används en "equalizer" för att korrigera ljudet som sänds ut från förstärkare till högtalare för att anpassa det till ett rums speciella karaktär. Ljudet delas upp i flera frekvensområden, och korrigeringen göres genom att höja eller sänka nivån för varje område. När Du spelar på scen eller i en stor studio kan Du t ex skära en del av de låga frekvenserna om ljudet tenderar att bli för mullrigt, eller höja de höga frekvenserna i rum och små utrymmen med relativt "dött" ljud och fritt från ekon. PSR-3000/1500 är utrustad med en högkvalitativ 5 bands digital equalizer. Med dess funktioner kan Du forma den slutliga klangfärgen för instrumentet. Du kan t o m skapa Dina egna EQ inställningar genom att justera frekvensnivåerna och spara inställningarna till en av två User Master EQ minnen.



■ Välj en Preset EQ Type

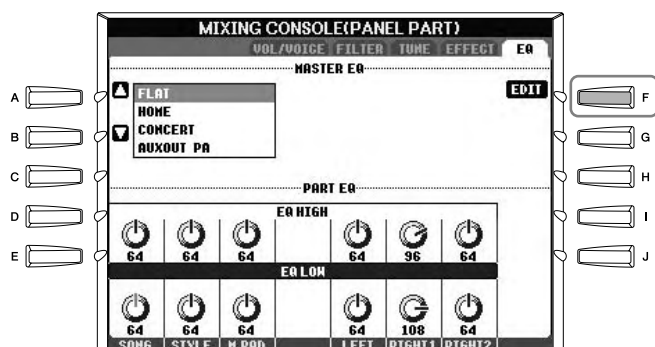
1–3 Samma operation som i "Grundläggande hantering" på sidan 86. I steg 2, välj EQ fliken.

4 Använd [A]/[B] knapparna för att välja en förinställd EQ typ som passar framförande (musikstil eller miljö).

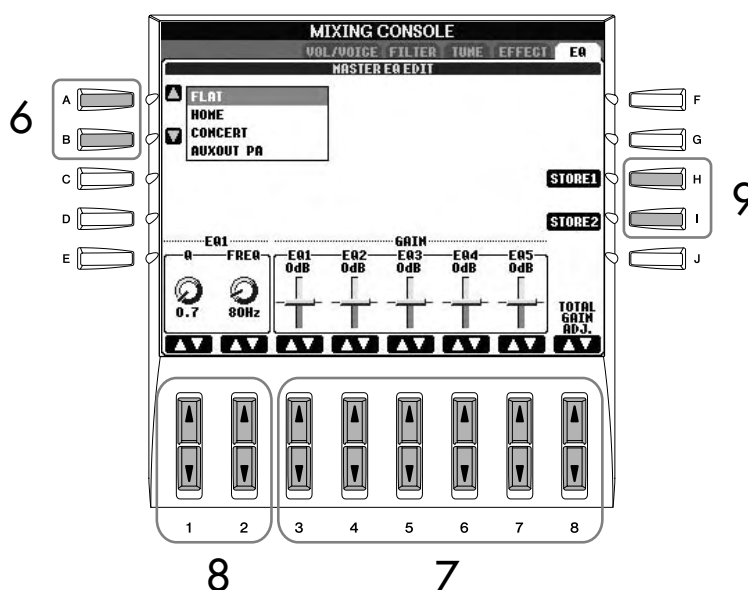
Om Du vill editera EQ parametrarna, gå vidare till nästa operation.

■ Editera och spara vald EQ

5 Tryck [F] (EDIT) knappen för att ta fram MASTER EQ EDIT display.



6 Använd [A]/[B] knapparna för att välja en förinställd EQ typ.



7 Använd [3▲▼]–[7▲▼] knapparna för att förstärka eller skära vart och ett av de fem banden. Använd [8▲▼] knappen för att förstärka eller skära alla fem banden samtidigt.

8 Justera Q (bandbredd) och FREQ (centerfrekvens) för det band som valts i steg 7.

- **Bandbredd (också kallat "Q-värde")**
Använd [1▲▼] knappen. Ju högre värde för Q, desto smalare bandbredd.
- **FREQ (centerfrekvens)**
Använd [2▲▼] knappen. Tillgängligt FREQ omfång är olika för varje band.

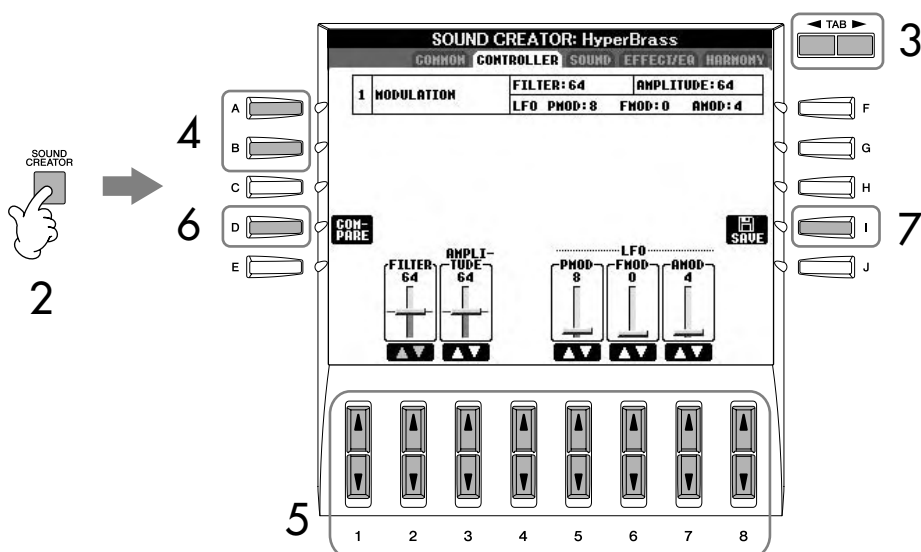
9 Tryck [H] eller [I] (STORE 1 eller 2) knappen för att spara den editerade EQ typen (sidan 67). Upp till två typer av EQ kan skapas och sparas. När Du vill återkalla den sparade EQ typen, använd samma procedur som i steg 6.

Skapa ljud — Sound Creator

PSR-3000/1500 har en Sound Creator funktion med vilken Du kan skapa Dina egna ljud genom att editera en del parametrar för de befintliga ljuden. Så snart Du skapat ett ljud kan Du spara detta som ett User Voice till USER/CARD/(USB) display för framtida bruk. Editeringsmetoden är olika för ORGAN FLUTES ljuden och övriga ljud.

Grundläggande hantering

- 1 Välj önskat ljud (annat än Organ Flutes ljud) (sidan 29).
- 2 Tryck [SOUND CREATOR] knappen för att ta fram SOUND CREATOR display.



- 3 Använd TAB [◀]/[▶] knapparna för att ta fram relevant inställningsdisplay.
För information kring tillgängliga parametrar, se "Editerbara parametrar i SOUND CREATOR display" på sidan 96.
- 4 Vid behov, använd [A]/[B] knapparna för att välja post (parameter) som skall editeras.
- 5 Använd [1▲▼]–[8▲▼] knapparna för att editera ljudet.
- 6 Tryck [D] (COMPARE) knappen för att jämföra det editerade ljudet med det oediterade.
- 7 Tryck [I] (SAVE) knappen för att spara Ditt editerade ljud (sidan 67).

Editera ORGAN FLUTES ljuden
För instruktioner kring editering av ORGAN FLUTES ljud, se sidan 99.

⚠ FÖRSIKTIGT

Om Du väljer annat ljud utan att först spara inställningarna kommer dessa inställningar att gå förlorade. Om Du vill bevara de inställningar Du gjort här, se till att spara inställningarna som ett User Voice innan Du väljer annat ljud eller slår av strömmen.

Tillgängliga parametrar varierar beroende på ljud.

Portamento Time:
Portamento är en funktion som skapar en mjuk glidning av tonhöjden mellan två toner som spelas legato på klaviaturen. Portamento Time bestämmer hur snabb denna glidning skall vara. Högre värde resulterar i en långsammare glidning.

Editerbara parametrar i SOUND CREATOR display

I tabellerna nedan beskrivs i detalj de editerbara parameterar som ställs i displayer som nämns i steg 3 i "Grundläggande hantering" på sidan 95. Sound Creator parametrarna är organiserade i fem olika displayer. Parametrarna i varje display beskrivs individuellt nedan. Dessa utgör också en del av Voice Set parametrarna (sidan 101), vilka automatiskt tas fram när ett ljud väljes.

COMMON

VOLUME	Ställer volymen för det aktuella ljud som editeras.
TOUCH SENSE	Bestämmer anslagskänsligheten eller hur mycket ljudet skall reagera på styrkan i Ditt anslag. Inställningen "0" skapar en dramatisk påverkan av volymminskning ju svagare Du slår an medan "64" ger ett normalt gensvar och "127" återger högsta volymnivå oavsett anslag (fixerat).
PART OCTAVE	Byter oktavläget för det valda ljudet upp eller ner. När RIGHT 1-2 stämmors ljud används blir R1/R2 parametern tillgänglig; när LEFT stämmans ljud används blir LEFT parametern tillgänglig.
MONO/POLY	Detta bestämmer huruvida ljudet skall spelas monofoniskt eller polyfoniskt (sidan 83).
PORTAMENTO TIME	Ställer portamentotiden när det editerade ljudet ovan ställs på "MONO".

CONTROLLER MODULATION

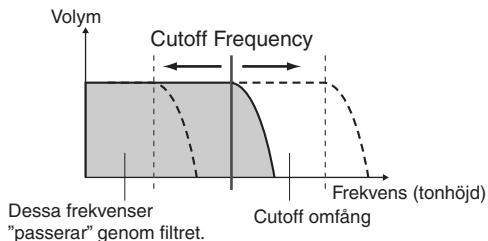
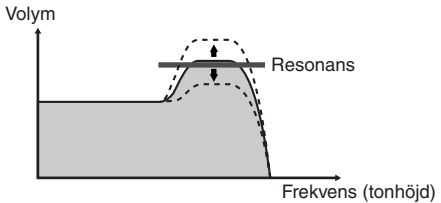
Modulation hjulet kan användas för att modulera parametrarna nedan såväl som tonhöjden (vibrato). Modulation hjulets funktion kan även kontrolleras via pedal. Här kan Du ställa graden av hur mycket Modulation hjulet/pedalen skall påverka var och en av följande parametrar.

FILTER	Bestämmer till vilken grad Modulation hjulet/pedalen modulerar Filter Cutoff Frequency. Se nästa sida för detaljer kring Filter.
AMPLITUDE	Bestämmer till vilken grad Modulation hjulet/pedalen modulerar amplituden (volym).
LFO PMOD	Bestämmer till vilken grad Modulation hjulet/pedalen modulerar tonhöjden, eller vibratoeffekten.
LFO FMOD	Bestämmer till vilken grad Modulation hjulet/pedalen modulerar Filter, eller wah effekten.
LFO AMOD	Bestämmer till vilken grad Modulation hjulet/pedalen modulerar amplituden, eller tremolo effekten.

SOUND

● FILTER

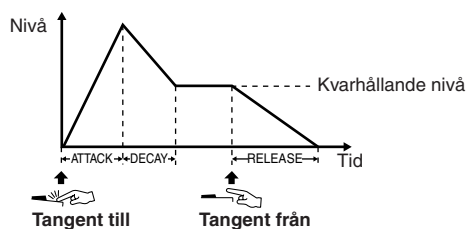
Filter är en processor som ändrar ljudets klangfärg genom att antingen blockera eller öppna för ett specifikt frekvensomfång. Parametrarna nedan bestämmer den totala klangfärgen för ljudet genom att förstärka eller skära ett speciellt frekvensomfång. Förutom att göra ljudet ljusare eller mörkare, kan Filter användas för att producera elektroniska, synthesizerliknande effekter.

BRIGHTNESS	Bestämmer Cutoff Frequency eller det effektiva frekvensområdet för filtret (se diagrammet). Högre värde resulterar i ljusare ljud. 
HARMONIC CONTENT	Bestämmer hur den givna Cutoff Frequency inställningen ställd i BRIGHTNESS ovan (se diagrammet) skall framhävas (resonans). Högre värde resulterar i en mera uttalad effekt. 

● EG (Envelope Generator)

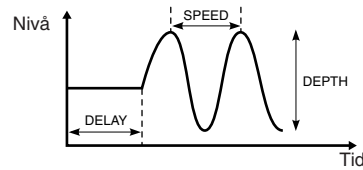
EG (Envelope Generator) inställningarna bestämmer hur ljudnivån förändras över tid. Detta låter Dig efterlikna typiska karaktärsdrag hos akustiska instrument, som t ex den snabba attacken och utklingningen från ett percussivt instrument, eller den långa kvarliggande tonen från ett avklingande piano.

ATTACK	Bestämmer hur snabbt ljudet skall nå sin maximala nivå efter det att tangenten slagits an. Ju högre värde, desto långsammare attack.
DECAY	Bestämmer hur snabbt ljudet skall nå sin kvarhållande nivå (en något lägre nivå än maximum). Ju högre värde, desto långsammare decay.
RELEASE	Bestämmer hur snabbt ljudet skall avklinga till helt tyst, efter att tangenten släppts upp. Ju högre värde, desto långsammare avklingning.



Vibrato:
Ett darrande, vibrerande ljud som åstadkommes genom att modulera tonhöjden för ljudet.

● VIBRATO



DEPTH	Bestämmer intensiteten för vibratoeffekten. Högre inställning resulterar i ett mera uttalat vibrato.
SPEED	Bestämmer hastigheten för vibratoeffekten.
DELAY	Bestämmer tiden för fördröjningen från det att tangenten slagits an och tills vibratoeffekten startar. Högre värde ökar tiden för vibratots inträde.

EFFECT/EQ
1. REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH

REVERB DEPTH	Justerar reverbdjupet (sidan 91).
CHORUS DEPTH	Justerar chorusdjupet (sidan 91).
DSP DEPTH	Justerar DSP djupet (sidan 91). Om Du vill återvälja DSP typ kan detta göras i den DSP meny som beskrivs nedan.
DSP ON/OFF	Bestämmer om DSP är till eller från.
PANEL SUSTAIN	Bestämmer sustainnivån för det editerade ljudet när SUSTAIN står i ON vid VOICE EFFECT display.

2. DSP

DSP TYPE	Väljer DSP effektens kategori och typ. Välj en typ efter att ha valt en kategori.
VARIATION	Varje DSP typ har två variationer. Här kan Du editera till/från status för VARIATION och variationsparametrarnas värden. ON/OFF Den fabriksprogrammerade fördelningen är ställd i Variation-Off för alla ljud (vilket är standard DSP). Om Du här väljer VARIATION ON fördelas en variation av DSP effekten till ljudet. Variation parametrarnas värde kan justeras i VALUE menyn enligt nedan. PARAMETER Visa Variation parameter. VALUE Justerar värdet för DSP Variation parametern.

3. EQ

EQ LOW/HIGH	Dessa bestämmer Frequency och Gain för Low och High EQ band.
-------------	--

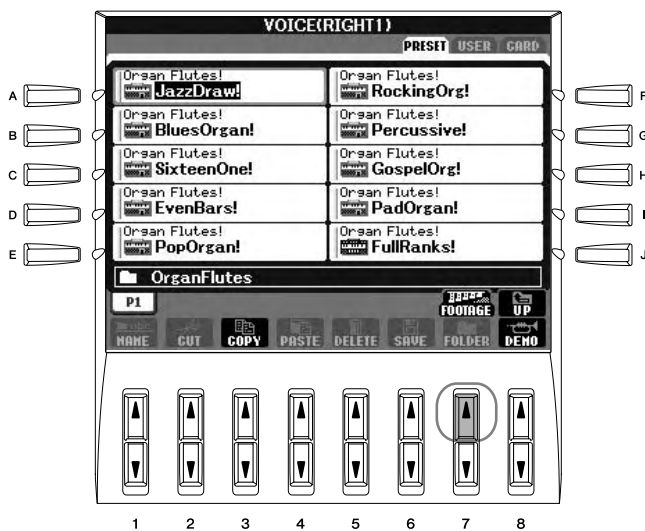
HARMONY
Samma som i [FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO display. Se sidan 83.

Skapa Dina egna orgelljud

PSR-3000/1500 är utrustad med en rad läckra, dynamiska orgelljud som Du kan ta fram med [ORGAN FLUTES] knappen. Här finner Du också verktygen för att skapa Dina egna orgelljud med hjälp av Sound Creator. Precis som på en traditionell orgel kan Du skapa Ditt eget orgelljud genom att justera nivån för de olika fottalen.

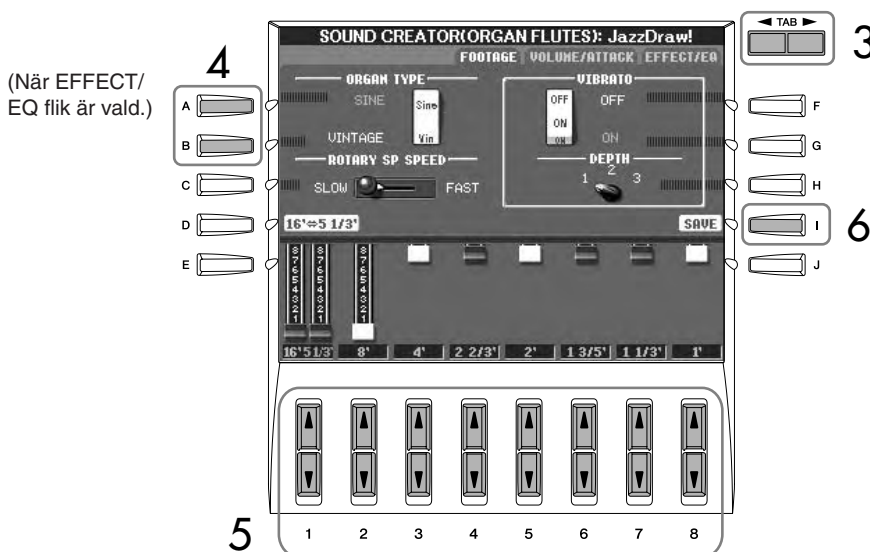
Grundläggande hantering

- 1 Välj det önskade Organ Flutes ljud som skall editeras (sidan 29).
- 2 I display för val av ORGAN FLUTES ljud, tryck [7 ▲] (FOOTAGE) knappen för att ta fram SOUND CREATOR (ORGAN FLUTES) display.



- 3 Använd TAB [◀]/[▶] knapparna för att ta fram relevant inställnings display.

För information kring tillgängliga parameterar, se "Editerbara parametrar i SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES] display" på sidan 100.



⚠ FÖRSIKTIGT

Om Du väljer annat ljud utan att spara inställningarna kommer dessa att gå förlorade. Om Du vill spara inställningar Du gjort här, se till att spara dem som ett User Voice innan Du väljer annat ljud eller slår från strömmen.

- 4
- När Du valt EFFECT/EQ flik, använd [A]/[B] knapparna för att välja den parameter som skall editeras.
- 5
- Använd [A]–[D], [F]–[H] och [1▲▼]–[8▲▼] knapparna för att editera ljudet.
- 6
- Tryck [I] (SAVE) knappen för att spara Ditt editerade ORGAN FLUTES ljud (sidan 67).

Editerbara parametrar i SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES] display

I tabellerna nedan beskrivs i detalj de editerbara parameterar som ställs i displayer som nämns i steg 3 i "Grundläggande hantering". Organ Flutes parametrarna är organiserade i tre olika displayer. Parametrarna i varje display beskrivs individuellt nedan. Dessa utgör också en del av Voice Set parametrarna (sidan 101), vilka automatiskt tas fram när ett ljud väljes.

FOOTAGE, VOLUME/ATTACK (gemensamma parametrar)

ORGAN TYPE	Bestämmer den typ av orgelljud som simuleras: Sine eller Vintage.
ROTARY SP SPEED	Växlar alternerande mellan långsam och snabb hastighet när en effekt av roterande högtalare är vald för Organ Flutes (se "EFFECT/EQ" DSP TYPE parametern på sidan 98) och Voice Effect DSP (sidan 98) är inkopplad (denna parameter har samma funktion som Voice Effect VARIATION ON/OFF parametern).
VIBRATO ON/OFF	Kopplar vibratoeffekt för Organ Flutes alternerade till (ON) eller från (OFF).
VIBRATO DEPTH	Ställer vibratodjupet i tre nivåer. Vid varje tryckning väljs i tur och ordning djupet 1 (lågt), 2 (medium) eller 3 (høgt).

FOOTAGE

16' ← → 5 1/3'	Växlar (med hjälp av [D] knappen) mellan vilket fottal som är ställt, 16' och 5 1/3'.
16'–1'	Bestämmer det grundläggande orgelljudet. Termen "fottal" ("footage") syftar på det faktum att ljuden i en piporgel justeras med "register" som kopplar in och ur pipor av olika längd (i fot). Ju längre pipa, ju lägre tonhöjd. 16' kontrollen justerar volymen för den komponent som ställer lägsta tonhöjden medan 1' kontrollen justerar komponenten för det högsta ljudet. Ju högre värdet är, desto mer inflytande får motsvarande fottal på ljudet. Genom att blanda de olika fottalen i olika volymer kan Du skapa Ditt eget personliga orgelljud.

VOLUME/ATTACK

VOL	Justerar totalvolymen för Organ Flutes. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto högre volym.
RESP	Påverkar såväl Attack som Release (sidan 97) delen av ljudet och bestämmer ansattiden och avklingningen för ljud baserade på FOOTAGE kontroller. Ju högre värde, desto "släpigare" ansats/avklingning.
VIBRATO SPEED	Bestämmer hastigheten för vibratot som kontrolleras av Vibrato On/Off och Vibrato Depth ovan.
MODE	Med MODE kontrollen kan man välja FIRST eller EACH attackläge: Väljer man FIRST läge återges attackljudet enbart på första tonen i en rad toner som spelas samtidigt eller legato (bundet). Väljer man EACH läge återges attackljudet på varje ton.
4', 2 2/3', 2'	ATTACK kontrollen ställer attack/percussion ljudet för ORGAN FLUTE ljudet. 4', 2 2/3' och 2' kontrollerna ökar eller minskar nivån för motsvarande föttal. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto högre volym.
LENG	Bestämmer hur lång utklingningstid attack/percussion ljudet skall ha. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto längre utklingningstid.

EFFECT/EQ

Samma parametrar som i SOUND CREATOR "EFFECT/EQ" flikens display, förklarat på sidan 98.

Bortkoppling av automatiskt val för Voice Set (effekter, etc)

Varje ljud — Voice — är länkat till dess tillhörande parameterinställningar som indikeras i SOUND CREATOR displayer, inklusive effekter och EQ. Normalt tas dessa inställningar automatiskt fram varje gång man väljer ett ljud. Du kan emellertid koppla bort denna funktion via den operation som beskrivs nedan.

Om Du t ex vill behålla samma Harmony effekt även om Du byter mellan olika ljud, ställ HARMONY/ECHO parametern på OFF (i den display som förklaras nedan).

Dessa inställningar kan göras individuellt för klaviaturstämma och parametergrupp.

1 Ta fram display för operationen.

[FUNCTION] → [E] REGIST.SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [►]
VOICE SET

2 Använd [A]/[B] knapparna för att välja en klaviaturstämma.**3 Använd [4▲▼]–[7▲▼] knapparna för att koppla till/från automatisk framtagning av inställningarna (ON eller OFF) individuellt för varje parametergrupp.**

Se den separata Data List för en lista över vilka parameterar varje parametergrupp innehåller.

Hänvisning till Snabbguide sidor

Spela "Mary Had a Little Lamb" med ackompanjemangsautomatiken ...	sidan 45
Variationer i mönstret	sidan 47
Lär hur man spelar (anger) ackord för Style uppspelning.....	sidan 49
Anpassade panelinställningar för vald Style	
— One Touch Setting	sidan 50

Kompstilarnas kännetecken

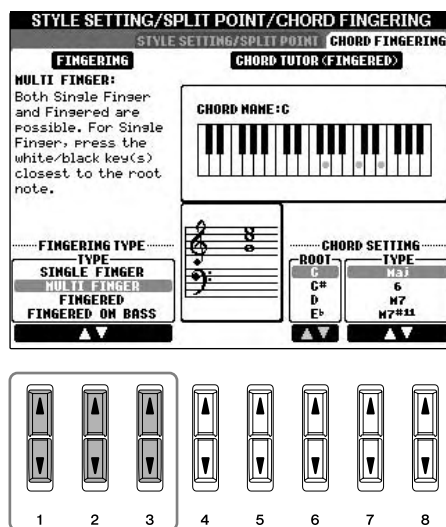
Typ av Style och dess kännetecken är indikerat ovanför Preset Style namnet.

Pro	Dessa stilar ger ett professionellt och spännande arrangemang kombinerat med perfekt spelbarhet. Ackompanjemanget återges exakt enligt det ackord som spelas. Resultatet blir att Dina ackordsväxlingar och färgade harmonier transformeras till ett musikaliskt ackompanjement som verkligen låter levande.
Session	Dessa stilar är mer realistiska och levande än någonsin, genom att det även förekommer speciella harmoniseringar och ackordsväxlingar, såväl som speciella "riff" med ackordsbytena i Main sektionerna. De har programmerats för att "krydda" och ge en professionell framtöning för speciella melodier i speciella genrer. Tänk emellertid på att dessa stilar inte alltid passar för all slags musik eller vissa ackordsväxlingar. Det kan t ex hända att ett enkelt durackord som spelas i en country-melodi kan klinga som ett "jazzigt" septimackord eller att ett "on-bass" ackord ger ett felaktigt eller oväntat ackompanjement.

Välj typ av Fingering för ackord

Style uppspelning kan kontrolleras av de ackord Du spelar inom ackompanjemangssektionen på klaviaturen. Det finns sju olika typer av Fingering, d v s på vilket sätt ackorden spelas.

- 1 Ta fram display för operationen.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING
→ TAB [▶] CHORD FINGERING
- 2 Tryck [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] knapparna för att välja en typ av Fingering.**



SINGLE FINGER	Gör det möjligt att mycket enkelt få förnämliga orkestrala ackompanjemang i såväl dur, moll, septima som mollseptima genom att slå an ett minimalt antal tangenter inom sektionen för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen. Ackordanalysens beteckningar spelas på följande sätt:	 C För dur-ackord: tryck enbart tangenten för grundtonen.  Cm För moll-ackord: tryck grundtonen och en svart tangent till vänster om denna.  C7 För septim-ackord: tryck grundtonen och en vit tangent till vänster om denna.  Cm7 För mollseptim-ackord: tryck grundtonen och både en svart och en vit tangent till vänster om denna.
MULTI FINGER	Multi Finger läget tolkar automatiskt om ackordet spelas enligt Single Finger eller Fingered principen, och Du kan alltså spela enligt vilken som helst av dessa typer utan att behöva välja Fingering typ.	
FINGERED	Gör att Du kan skapa Dina egna ackord inom sektionen för det automatiska ackompanjemanget på klaviaturen medan PSR-3000/1500 ger stil-enligt orkestrerad rytm, bas och ackordsackompanjemang. Fingered läget accepterar en rad olika ackordstyper som finns listade i det separata Data List häftet och kan även slås upp med Chord Tutor funktionen (sidan 49).	
FINGERED ON BASS	Detta läge accepterar samma ackordläggning som Fingered läget, men basen bestäms av den lägst spelade tonen inom omfånget för det automatiska ackompanjemanget. Du kan alltså spela "on bass" ackord (i Fingered läge är det alltid ackordets grundton som bestämmer basen).	
FULL KEYBOARD	Detta läge tolkar ackord över hela klaviaturomfånget. Ackorden tolkas på liknande sätt som vid Fingered, även om Du delar upp tonerna mellan Din vänstra och högra hand. Du kan helt fritt spela bastoner med Din vänstra hand och ackord med Din högra, eller tvärtom.	
AI FINGERED	Detta läge är i grunden detsamma som Fingered, men med den skillnaden att mindre än tre toner behövs för att indikera ett ackord (baserat på föregående spelat ackord, etc).	
AI FULL KEYBOARD	När detta avancerade läge valts för ackompanjementsautomatiken kommer PSR-3000/1500 att automatiskt skapa korrekt ackompanjemang medan Du spelar praktiskt taget vad som helst, var som helst på klaviaturen. Du behöver inte känna några tekniska begränsningar gentemot t ex splitpunkt. Även om AI Full Keyboard är konstruerat att fungera i de flesta musikaliska sammanhang, kan det förekomma arrangemang då denna funktion inte är lämplig. Funktionen är jämförbar med Full Keyboard, med undantag för att mindre än tre toner kan spelas för att ange ackorden (baserat på föregående spelat ackord, etc). 9, 11 och 13 ackord kan inte spelas. Denna typ kan enbart användas i samband med Style uppspelning.	

AI:

Förkortning för Artificial Intelligence = Konstgjord intelligens

Spela enbart rytmspåren för en Style

Rytmen (eller trummorna) är en av de viktigaste stämmorna i en Style. Prova att spela en melodi tillsammans med enbart rytmen. Som Du hör har varje Style sitt rytmmönster. Kom emellertid ihåg att inte alla Styles innehåller rytmspår.

- 1 Välj en Style (sidan 46).
- 2 Tryck [ACMP ON/OFF] knappen för att koppla bort det automatiska ackompanjemanget.
- 3 Tryck STYLE CONTROL [START/STOP] knappen för att spela upp rytmspåret.
- 4 Tryck STYLE CONTROL [START/STOP] knappen för att stoppa rytmen.

Starta rytmen med Sync Start

Om Du kopplar in Sync Start (tryck [SYNC START] knappen) kan Du också starta rytmen genom att helt enkelt spela en tangent inom ackompanjemangsektionen på klaviaturen.

Koppla kanaler i Style till/från

En Style består av åtta kanaler: RHY1 (Rhythm 1) – PHR2 (Phrase 2). Du kan skapa variationer och ändra känslan för en Style genom att koppla till/från kanaler i olika kombinationer medan Style:en spelar.

- 1 Tryck [CHANNEL ON/OFF] knappen för att ta fram CHANNEL ON/OFF display.

Om STYLE flik inte är vald, tryck [CHANNEL ON/OFF] knappen ännu en gång.



- 2 Tryck [1 ▼]–[8 ▼] knapparna för att koppla kanalerna till eller från.

För att lyssna till enbart ett enda instrument, håll knappen för motsvarande önskad kanal nertryckt så att kanalen ställer sig i SOLO. För att koppla bort SOLO, tryck helt enkelt samma knapp kort igen.

Spela ackord i fritt tempo (utan Style uppspelning)

Du kan få ackompanjemangets ackord att ljuda utan uppspelning av Style genom att koppla in [ACMP ON/OFF] och koppla bort [SYNC START]. Om t ex MULTI FINGER är valt (sidan 103), kan Du spela i Din egen takt och få ackorden att ljuda genom att bara spela med ett enda finger inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

Ställ Fade In/Out tiden

Du kan ställa tiden för Fade In och Fade Out (sidan 48).

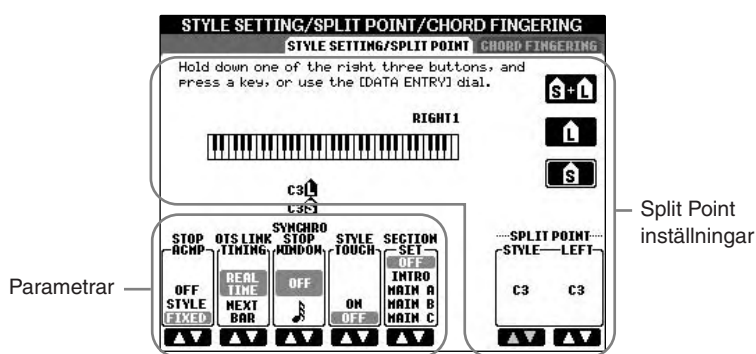
- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME
- 2 Ställ parametrarna relaterade till Fade In/Out med hjälp av [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] knapparna.

FADE IN TIME	Bestämmer den tid det skall ta för volymen att tona in eller gå från minimum till maximum.
FADE OUT TIME	Bestämmer den tid det skall ta för volymen att tona ut eller gå från maximum till minimum.
FADE OUT HOLD TIME	Bestämmer hur länge volymen skall hållas kvar på 0 efter att den tonats ut.

Inställningar relaterade till Style uppspelning

PSR-3000/1500 har en rad funktioner för uppspelning av Style, inklusive splitpunkt och mycket annat, vilket kan nås i displayen nedan.

- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING
→ TAB[◀] STYLE SETTING/SPLIT POINT
- 2 Använd [F]-[H] knapparna för att ställa Split Point (se nedan) och använd [1▲▼]-[5▲▼] knapparna för var och en av de övriga inställningarna (sidan 106).



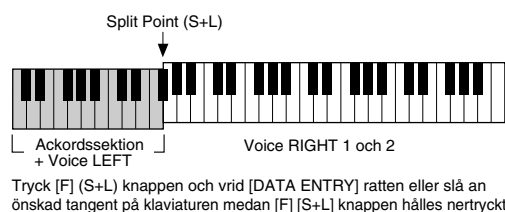
SPLIT POINT

Detta är inställningarna (det finns två splitpunkter) som separerar de olika omfångerna på klaviaturen: ackordssektionen, LEFT stämmans sektion och RIGHT 1 och 2 sektionen. De två splitpunktsinställningarna (nedan) specificeras som tonnamn.

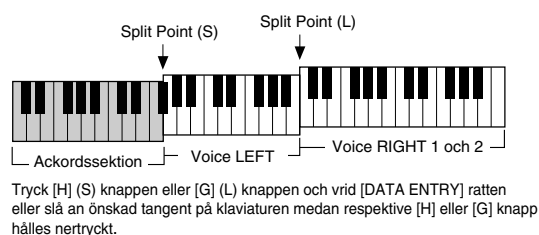
- Split Point (S)—Split Point (S) — separerar ackordssektionen för Style uppspelning från de sektioner som används för att spela med ljuden (RIGHT 1,2 och LEFT)
- Split Point (L)—Split Point (L) — separerar de två sektioner som används för att spela med ljuden, LEFT och RIGHT 1- 2.

Dessa två inställningar kan ställas till samma ton (som i standardläget) eller till två olika toner om så önskas.

Ställ Split Point (S) och Split Point (L) till samma ton



Ställ Split Point (S) och Split Point (L) till olika toner



Split Point (L) kan inte ställas lägre än Split Point (S) och Split Point (S) kan inte ställas högre än Split Point (L).

Specificera Split Point via tonnamn

Tryck [7▲▼]/[8▲▼] (SPLIT POINT). Du kan specificera splitpunkten för ljud och ackordssektionen på klaviaturen med hjälp av STYLE i displayen och för vänster och höger hand med hjälp av LEFT.

Data som spelas in vid Song inspelning

Ackord som tolkas när de spelas som Stop Accompaniment kan spelas in oavsett inställningarna här. Lägg dock märke till att ljudet kommer att bli inspelat när inställningen "STYLE" valts, men kommer inte att bli inspelat om "OFF" eller "FIXED" valts.

• Stop Accompaniment

När ackompanjemangsautomatiken är stoppad och Synchro Start frångöpt kan Du spela ackord inom vänsterhandsområdet (ackordssektionen) och fortfarande höra ackordet. I detta läge — kallat "Stop Accompaniment" — tolkas varje ackordläggning och ackordets grundton/typ visas i displayen. I displayen som visas på sidan 105 kan Du bestämma huruvida ackord som spelas inom ackordssektionen skall ljudas eller ej beroende på Stop Accompaniment status.

- OFF**Ackord spelade inom ackordssektionen kommer inte att ljudas.
- STYLE**Ackord spelade inom ackordssektionen kommer att ljudas med ljudet från Pad stämman och Bass stämman enligt den Style som är vald.
- FIXED**Ackord spelade inom ackordssektionen kommer att ljudas med förprogrammerade ljud oberoende av den Style som är vald.

• OTS Link Timing

Detta avser OTS Link funktionen (sidan 50). Denna parameter bestämmer tidsmässigt på vilket sätt One Touch Setting skall bytas när MAIN VARIATION [A] – [D] trycks. ([OTS LINK] knappen måste vara tillkopplad.)

- Real Time**One Touch Setting blir omedelbart uppkallad när Du trycker en MAIN VARIATION knapp.
- Next Bar**One Touch Setting blir uppkallad från nästa takt efter att Du tryckt en MAIN VARIATION knapp.

• Synchro Stop Window

Detta bestämmer hur länge Du kan hålla ett ackord innan Synchro Stop funktionen blir automatiskt bortkopplad. När [SYNC STOP] knappen är inkopplad och detta värde är inställt på annat än "OFF", kommer Synchro Stop funktionen att kopplas bort automatiskt om Du håller ackordet längre än det värde som angivits här. Detta blir praktiskt eftersom det återställer Style uppspelning till normalt, så att Du kan släppa upp tangenterna och fortfarande ha kvar Style uppspelningen.

• Style Touch

Kopplar till/från anslagskänslighet för ackompanjemanget. Ställt på "ON" påverkas ackompanjemangets volym med hänsyn till Ditt anslag inom ackordssektionen på klaviaturen.

• Section Set

Bestämmer vilken sektion som automatiskt skall kallas fram när en ny Style väljes (när ackompanjemanget är stoppat). Ställt i "OFF" och Style uppspelningen är stoppad, bibehålls den sektion som är aktiv även när en ny Style väljes. När någon av MAIN A-D sektionerna inte ingår i Style datan, kallas närmaste sektion automatiskt fram. Om det inte finns något innehåll för MAIN D i vald Style kommer MAIN C att kallas fram.

Editera volymen och den tonala balansen för Style (MIXING CONSOLE)

Du kan ställa olika mixerrelaterade parametrar för Style. (Se "Justerbara poster (parametrar) i MIXING CONSOLE displayer" på sidan 88.) Ta fram "STYLE PART" display vid steg #3 i Grundläggande hantering i "Editera volymen och den tonala balansen (MIXING CONSOLE)".

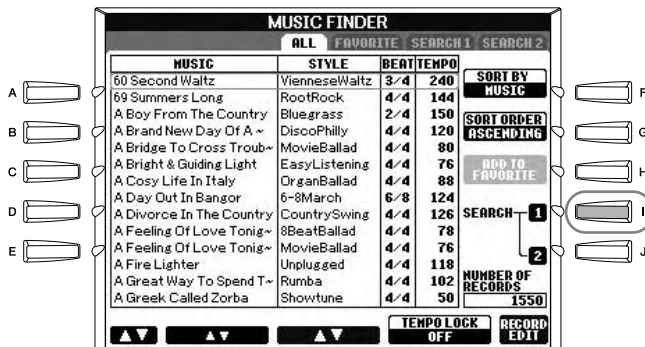
Praktisk Music Finder funktion

Music Finder (sidan 52) är en praktisk funktion som tar fram förprogrammerade panelinställningar (för ljud, kompstil, etc) som passar en speciell melodi eller typ av musik Du vill spela. De programmerade titlarna — Records — kan sökas och editeras.

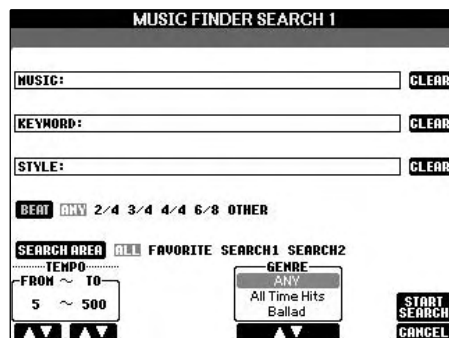
Sök titlar

Du kan söka titlar genom att specificera melodins namn eller skriva in ett nyckelord med hjälp av sökfunktionen i Music Finder. Du kan också spara Dina favorittitlar i FAVORITE displayen.

- 1 Tryck [MUSIC FINDER] knappen för att ta fram MUSIC FINDER display.
- 2 Tryck TAB [◀] knappen för att välja ALL fliken.
Displayen vid ALL fliken visar alla förprogrammerade titlar — Records.
- 3 Tryck [I] (SEARCH) knappen för att ta fram Search display.



- 4 Ange sökkriterium.



Töm sökkriterium

För att ta bort angiven Music/Keyword/Style, tryck [F]/[G]/[H] (CLEAR) knappen.

Ange flera olika nyckelord
Du kan söka via flera olika nyckelord samtidigt genom att skriva in ett komma mellan varje ord.

- **Sökning via melodititel (MUSIC) eller nyckelord (KEYWORD)**
 - 1 Tryck [A] (MUSIC)/[B] (KEYWORD) knappen för att ta fram display för inskrivning.
 - 2 Ange melodins titel eller ett nyckelord (sidan 71).

- **Sökning via Style namn**
 - 1 Tryck [C] (STYLE) knappen för att ta fram display för val av Style.
 - 2 Använd [A]-[J] knapparna för att välja en Style.
 - 3 Tryck [EXIT] knappen för att komma tillbaka till Search display.

• Lägga till andra sökkriterier

Utöver melodititel, nyckelord eller Style kan Du specificera andra sökkriterier.

BEAT.....Tryck [D] knappen för att specificera taktart för sökningen. Väljes ANY sker sökning utan hänsyn till taktarten.

SEARCH AREA.....Tryck [E] knappen för att välja den sida i vilken sökningen skall ske. (Dessa motsvarar flikarna i övre delen av Music Finder displayen.)

TEMPO.....Med hjälp av [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (TEMPO) knapparna kan Du välja inom vilket tempoomfång sökningen skall ske.

GENREVälj önskad musikgenre med hjälp av [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) knapparna.

- 5 Tryck [8 ▲] (START SEARCH) knappen för att starta sökningen. Search 1 display kommer fram och visar resultatet av sökningen. För att avbryta sökningen, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.

Detaljerad sökning

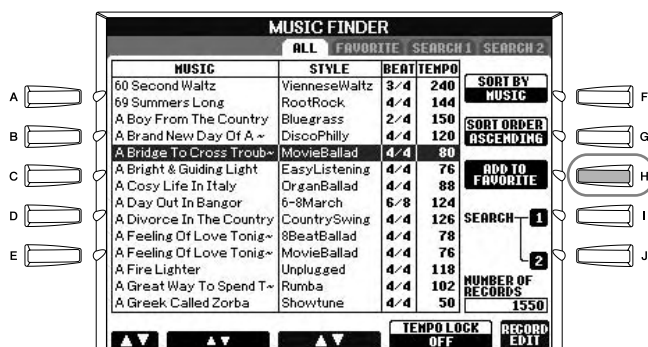
Om Du vill fortsätta sökningen ytterligare baserat på resultatet av sökningen ovan eller söka annan musikgenre, tryck [J] (SEARCH 2) knappen i Music Finder display. Sökresultatet visas i SEARCH 2 display.

Skapa en uppsättning favoriter

Efter att ha upptäckt den praktiska sökfunktionen och fördjupat Dig i programmeringarna i Music Finder, kanske Du vill skapa en "mapp" med ett antal favoritinställningar, så att Du snabbt och lätt kan ta fram de inställningar Du ofta vill använda för Dina framföranden.

- 1 Välj önskad titel från Music Finder display.

- 2 Tryck [H] (ADD TO FAVORITE) knappen för att lägga in vald titel i FAVORITE display.



- 3 Ta fram FAVORITE display med hjälp av TAB [◀][▶] knapparna och kontrollera att titeln lagts in.

Radera titlar från FAVORITE display

- 1 Välj den titel Du vill radera från FAVORITE display.
- 2 Tryck [H] (DELETE FROM FAVORITE) knappen.

Editera titlar

Du kan göra programmeringar och skapa nya titlar genom att editera den aktuella titel som valts. Den nyskapade programmeringen sparas automatiskt i det interna minnet.

- 1 Välj önskad titel som skall editeras i Music Finder display.
- 2 Tryck [8▲▼] (RECORD EDIT) knappen för att ta fram Edit display.



- 3 Editera enligt önskan.

⚠ FÖRSIKTIGT

Du kan editera en fabriksprogrammerad titel för att skapa en ny. Om Du vill ha kvar den fabriksprogrammerade originaltiteln, se till att ändra namn och spara editeringen som en ny programmering (se steg 5, sidan 110).

Sökning med Beat (taktart)

När Du vill söka titel efter taktart, tryck [D] (BEAT) knappen. Tänk på att taktartsinställningen enbart är avsedd för sökfunktionen i Music Finder; den påverkar inte den verkliga taktarten i själva kompstilen.

Det maximala antalet titlar är 2500 (PSR-3000) / 1200 (PSR-1500).

Använd, skapa och editera Styles för ackompanjemangautomatiken

- **Editera melodititel/nyckelord/Style namn**

Lägg in varje post på samma sätt som gjordes i Search display (sidan 108).

- **Ändra Tempo**

Tryck [1 ▲ ▼] (TEMPO) knapp.

- **Memorera sektionen (Intro/Main/Ending)**

Använd [2 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] knapparna för att välja den sektion Du vill ska tas fram automatiskt varje gång titeln väljes. Detta är användbart när Du vill att den valda stilen automatiskt skall starta med en Intro sektion.

- **Editera genren**

Välj önskad genre med hjälp av [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE) knapparna. När Du vill skapa en ny genre, tryck [7 ▲ ▼] (GENRE NAME) knappen och ange genre-namn (sidan 71).

- **Radera aktuellt vald titel**

Tryck [I] (DELETE RECORD) knappen.

- **Avbryt och lämna editeringsfunktionerna**

Tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen.

4

För att lägga in titeln i FAVORITE display, tryck [E] (FAVORITE) knappen för att koppla in FAVORITE.

5

Memorera de editeringar Du gjort för titeln enligt beskrivningarna nedan.

- **Skapa en ny titel**

Tryck [J] (NEW RECORD) knappen. Titeln läggs till ALL displayen. Om Du valde att lägga in titeln i FAVORITE display i steg 4 ovan, kommer titeln att läggas till såväl ALL display som FAVORITE display.

- **Skriv över en existerande titel**

Tryck [8 ▲] (OK) knappen. Om Du valt Favorite i steg 4 ovan kommer titeln att läggas till FAVORITE display. När Du editerar titeln i FAVORITE display blir titeln överskriven.

Spara titlar

Music Finder funktionen hanterar alla titlar, inklusive fabriksprogrammerade och därutöver skapade titlar som en enstaka fil. Tänk på att individuella titlar (panel-inställningar) inte kan hanteras som separata filer.

1

Ta fram Save display.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET → [I] MUSIC FINDER FILES

2

Tryck TAB [◀][▶] knapparna för att välja plats för att spara (USER/CARD).

3

Tryck [6 ▼] knappen för att spara filen (sidan 67).

Alla titlar sparas tillsammans som en enstaka fil.

Ta fram Music Finder titlar sparade till USER/CARD

För att ta fram Music Finder titlar Du sparar till USER/CARD, följ instruktionerna nedan.

- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 2 Tryck [I] (MUSIC FINDER) knappen för att ta fram Music Finder USER/CARD displayflik.
- 3 Använd TAB [◀][▶] knapparna för att välja USER/CARD.
- 4 Tryck [A]-[J] knapparna för att välja önskad Music Finder fil.

När Du väljer en fil visas ett meddelande som uppmanar Dig att välja en av följande menyposter nedan.

• REPLACE

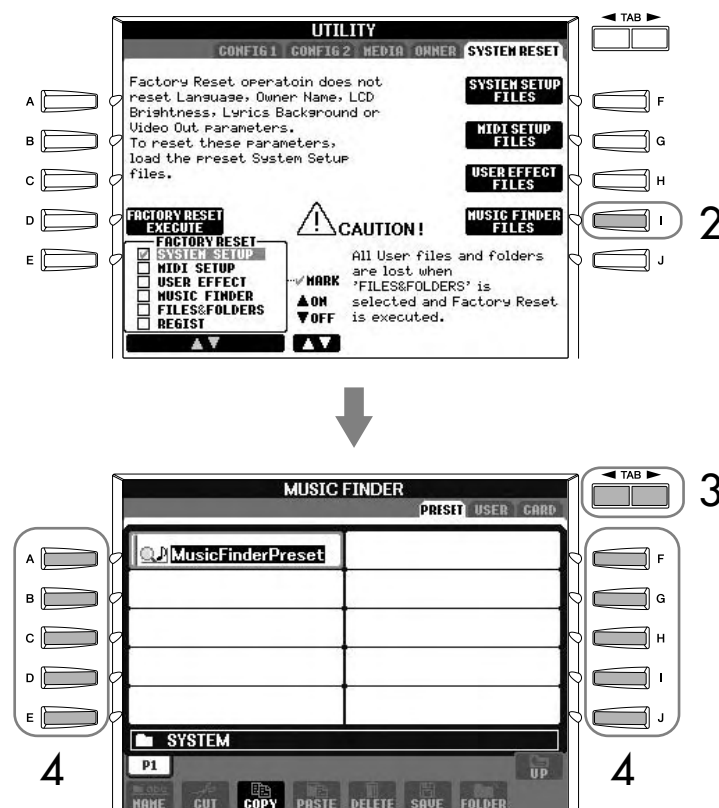
Alla Music Finder titlar som för tillfället finns i instrumentet kommer att raderas och ersättas av den valda filen.

• APPEND

De uppkallade titlarna kommer att läggas till lediga programmeringsnummer.

Välj en av inställningarna ovan för att lägga in Music Finder filen.

Välj "CANCEL" för att avbryta denna operation.



⚠ FÖRSIKTIGT

När "REPLACE" väljes raderas automatiskt alla Dina originaltitlar från det interna minnet och ersättes med den fabriksprogrammerade Music Finder datan.

Återställ Music Finder data

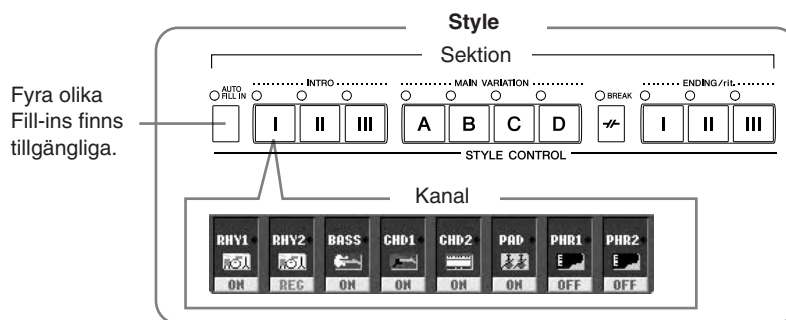
Du kan återställa PSR-3000/PSR-1500 Music Finder till sin ursprungliga fabriksinställning (sidan 73).

Style Creator

Du kan skapa Dina egna kompstilar — spela in dem själv eller kombinera intern Style data. En skapad Style kan editeras.

Style struktur

En Style är uppbyggd av femton olika sektioner och varje sektion har åtta separata kanaler. Med Style Creator funktionen kan Du skapa en Style genom att spela in kanalerna separat eller genom att importera mönsterdata från andra existerande Styles.



Skapa en Style

Du kan använda en av de tre olika metoder som beskrivs nedan för att skapa en Style. En skapad Style kan också editeras (sidan 118).

■ Inspelning i verklig tid ► sid 113

Du kan spela in ackompanjemangsstilar genom att helt enkelt spela de olika stämmorna från klaviaturen i verklig tid. Du behöver emellertid inte själv spela varje stämma. Du kan välja en existerande Preset ackompanjemangsstil som är snarlik den stil Du önskar och sedan lägga till eller byta ut stämmor i denna stil och på så sätt skapa Din egen originalstil.

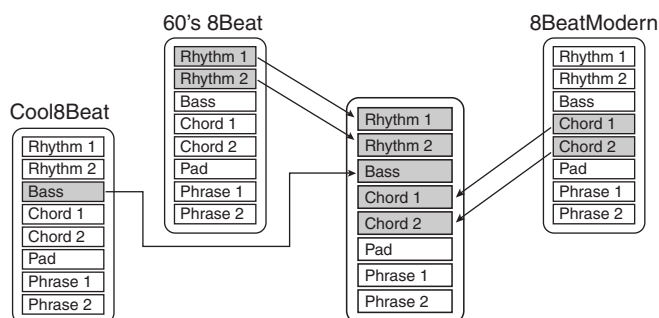
■ Step inspelning ► sid 116

Denna metod kan liknas vid att skriva ner noter på papper och Du får möjlighet att ange varje ton individuellt och specificera dess längd.

Detta är idealiskt för att göra exakta inspelningar eller för inspelning av partier som är svåra att spela.

■ Sätt samman en ackompanjemangsstil ► sid 117

Med denna bekväma funktion kan Du skapa "sammansatta" stilar genom att kombinera olika mönster från de interna Preset stilarna. Om Du vill skapa Din egen 8-beat stil kan Du ta rytmmönstret från "60's 8Beat" stilen, använda basmönstret från "Cool8Beat" stilen och ta ett Chord mönster från "8BeatModern" stilen och kombinera dessa olika element för att skapa en ny stil.



Inspelning i verklig tid (BASIC)

Skapa en ny Style genom att spela in de individuella kanaler en och en genom inspelning i verklig tid.

Utmärkande för inspelning i verklig tid

• Loop inspelning

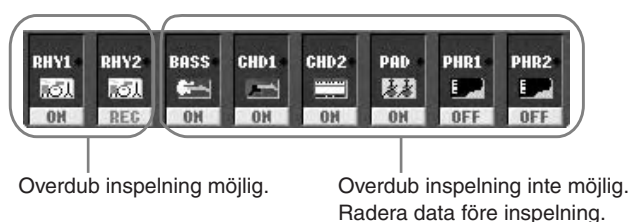
Style uppspelning upprepar ackompanjemangs mönster, som består av flera takter, i en "loop", d v s en ändlös slinga, och Style inspelning sker också i form av loopar. Om Du t ex startar och programmerar en Main sektion som består av två takter, blir dessa två takter repeterande inspelade. Toner Du spelar in kommer att spelas upp fr o m nästa repetition (loop), och Du kan spela in samtidigt som Du hör tidigare inspelat material.

• Overdub inspelning

Denna metod spelar in nytt material till en stämma (kanal) som redan innehåller inspelad data, utan att den ursprungliga datan raderas. Vid Style inspelning raderas inte data, annat än med funktioner som Rhythm Clear (sidan 115) och Delete (sidan 114). Om Du t ex startar och programmerar en MAIN sektion som består av två takter, repeteras dessa två takter hela tiden. Toner Du spelar in kommer att spelas upp fr o m nästa repetition, och Du kan lägga till nytt material (overdub) till loopen samtidigt som Du hör tidigare inspelat material.

När man skapar en Style baserad på en existerande intern Style fungerar overdub inspelning enbart för Rhythm spåren. För alla andra kanaler, radera originaldatan före inspelning.

När man gör inspelning i verklig tid baserat på en intern Style:

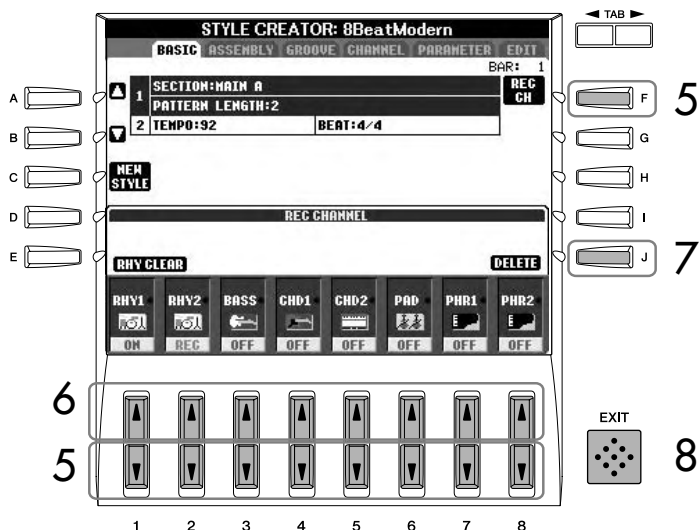


- 1 **Välj önskad Style som skall utgöra grunden för inspelning/editering (sidan 46).**
För att skapa en ny Style helt från grunden, tryck [C] (NEW STYLE) knappen från displayen som visas i steg 5 nedan.
- 2 **Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.**
- 3 **Tryck [B] knappen för att ta fram Style Creator display.**
- 4 **Använd TAB [◀][▶] knapparna för att välja BASIC fliken.**
- 5 **Specificera den kanal som skall spelas in genom att samtidigt hålla [F] (REC CH) knappen och trycka motsvarande sifferknapp, [1 ▼]–[8 ▼].**

Vid inspelning till BASS-PHR2 kanalerna baserat på en intern Style, radera originaldatan före inspelning. Overdub inspelning är inte möjlig till BASS-PHR2 kanalerna (se ovan).

När kanalindikationen i den nedre delen av displayen försvinner kan Du trycka [F] (REC CH) knappen för att åter visa den.

För att avbryta valet, tryck motsvarande sifferknapp [1 ▼]–[8 ▼] igen.



Begränsningar beträffande inspelningsbara ljud

- **RH1 kanalen:**
Alla utom Organ Flutes ljud
- **RHY2 kanalen:**
Enbart trummor/SFX kits
- **BASS–PHR2 kanaler:**
Alla utom Organ Flutes ljud och trummor/SFX kits

Tysta önskade kanaler under inspelning

Koppla bort önskade kanaler genom att trycka [1 ▼]–[8 ▼] knapparna.

Välj sektion med hjälp av panelens knappar

Du kan specificera den sektion som skall spelas in med hjälp av sektionsknapparna ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING], etc) på paneen. Genom att trycka en av sektionsknapparna tas SECTION display fram. Ändra sektion med hjälp av [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna och genomför valet genom att trycka [8 ▲] knappen.

6 Ta fram Voice Selection display med hjälp av [1 ▲]–[8 ▲] knapparna och välj önskat ljud för motsvarande inspelningskanal.

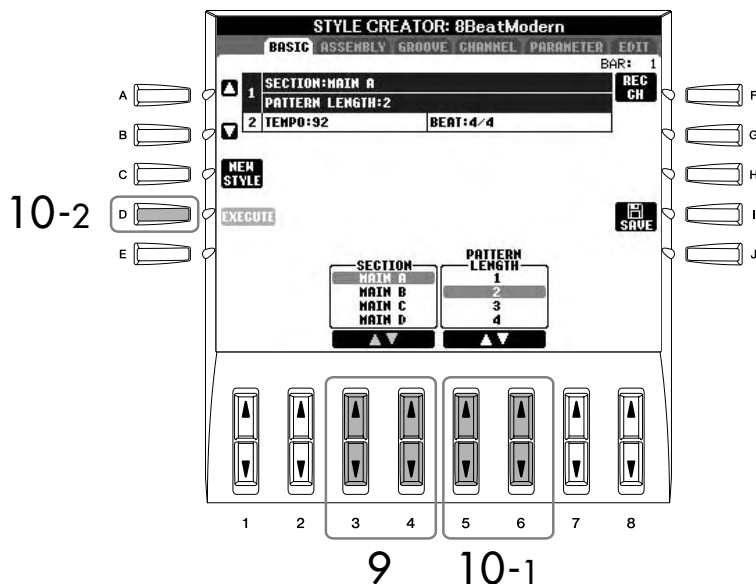
Tryck [EXIT] för att gå tillbaka till föregående display.

7 För att radera en kanal, tryck och håll samtidigt nere [J] (DELETE) knappen och tryck motsvarande sifferknapp, [1 ▲]–[8 ▲].

Du kan avbryta raderingen genom att trycka samma sifferknapp igen, innan Du släpper upp Ditt finger från [J] knappen.

8 Ta fram display för val av sektion, etc, genom att trycka [EXIT] knappen.

9 Använd [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] knapparna för att välja den sektion (sidan 112) som skall spelas in.



9 10-1

- 10 Använd [5▲▼]/[6▲▼] knapparna för att bestämma längden (antal takter) för den valda sektionen.
Med andra ord, specificera längden för vald sektion genom att trycka [D] (EXECUTE) knappen.
- 11 Starta inspelningen genom att trycka Style Control [START/STOP] knappen.
Uppspelning av den valda sektionen startar. Eftersom ackompanjemangsmönstret spelas upp repeterande i en ändlös slinga kan Du spela in individuella ljud, samtidigt som Du hör de tidigare ljuden spelas upp. För information kring inspelning av kanaler med undantag för trumspåren (RH1-2), se avsnittet "Regler för inspelning av icke-rytmiska kanaler" (se nedan).
- 12 För att fortsätta inspelning för andra kanaler, håll samtidigt nere [F] (REC CH) knappen och tryck motsvarande [1▼]–[8▼] knapp för att specificera kanal och spela sedan på klaviaturen.
- 13 Stoppa inspelningen genom att trycka Style Control [START/STOP] knappen.
- 14 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Style för att spara Dina data.
Spara datan i display för val av Style (sidan 67).

Regler för inspelning av icke-rytmiska kanaler

- Använd enbart Cmaj7 skalans toner vid inspelning av BASS och PHRASE kanaler (d v s C, D, E, G, A och B).
- Använd enbart ackordstoner vid inspelning av CHORD och PAD kanaler (d v s C, E, G och B).



C = ackordstoner
C, R = rekommenderade toner

Med hjälp av datan som spelas in här kommer ackompanjemangsautomaten (Style uppspelningen) att konvertera denna på lämpligt sätt beroende på de ackordsväxlingar Du gör när Du senare spelar med denna egna kompstil. Det ackord som utgör grunden för denna tonkonvertering kallar vi källackordet, och som standard är det i utgångsläget ställt som Cmaj7 (enligt exemplet ovan).

Från PARAMETER display på sidan 122 kan Du ändra källackordet (dess grundton och typ). Tänk på att när Du ändrar källackordet från sitt standardläge som Cmaj7, kommer också ackordstoner och rekommenderade toner enligt ovan att ändras. För detaljer kring ackordstoner och rekommenderade toner, se sidan 123.

Radera i inspelade rytmkanaler (RHY 1, 2)

För att radera ett specifikt rytm-instrument, håll [E] (RHY CLEAR) knappen intryckt (från den display där inspelade kanaler visas) och tryck motsvarande tangent.

⚠ FÖRSIKTIGT

En inspelad Style kommer att gå förlorad om Du byter till en annan Style eller slår av strömmen utan att genomföra Save operationen (sidan 67).

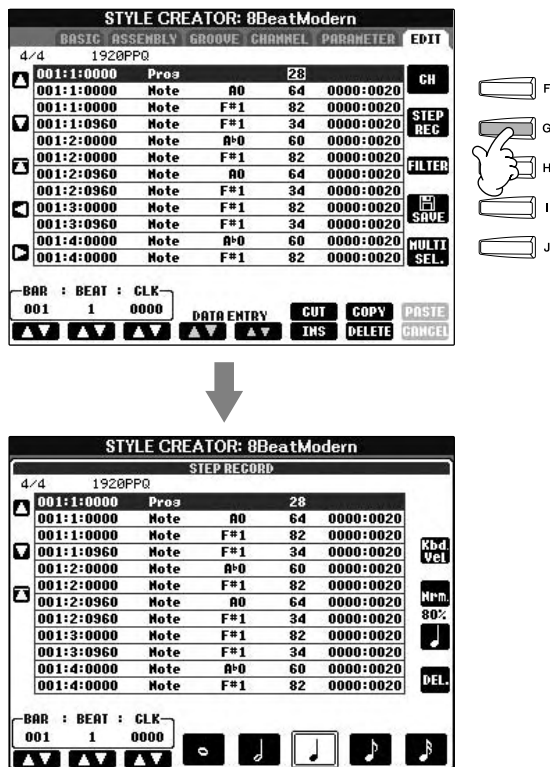
De ackord eller den ackordsföljd som önskas kan användas för INTRO och ENDING sektionerna.

Ändra källackord

Om Du vill spela in mönstret med ett annat källackord än Cmaj7, ställ in PLAY ROOT och PLAY CHORD parametrarna i PARAMETER sidan (sidan 122) innan Du spelar in.

Step inspelning (EDIT)

Förklaringen nedan avser när EDIT fliken i steg 4 vid "Inspelning i verklig tid" (sid 113) valts).



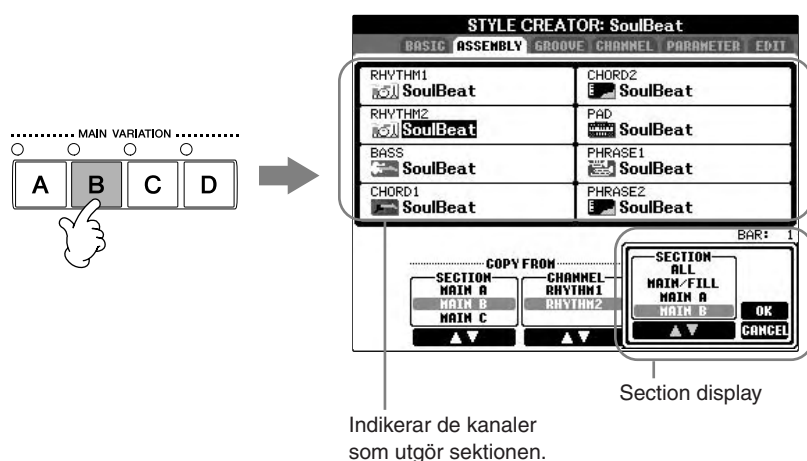
I Edit display kan Du spela in toner med absolut perfekt rytmik och indelning. Denna Step inspelningsprocedur är i grunden densamma som för Song inspelning (sidan 145-155), med undantag för de punkter som anges nedan:

- I Song inspelning kan End Mark positionen fritt ändras; i Style Creator kan den inte ändras. Detta beror på att längden för stilen är automatiskt fixerad, beroende på vald sektion. Om Du t ex skapar en stil som baserar sig på fyra taktens längd, blir End Mark positionen automatiskt inställd på slutet av fjärde takten, och kan inte ändras i Step Recording displayen.
- Inspelningskanaler kan ändras i Song Creator 1-16 flikdisplay; de kan emellertid inte ändras i Style Creator. Välj inspelningskanal i BASIC flikdisplay.
- I Style Creator kan enbart kanalföreteelser och System Exclusive meddelanden nås. Du kan växla mellan de två olika typerna av Event List genom att trycka [F] knappen. Chord och Lyrics data är inte tillgängliga.

Sätt samman en ackompanjemangsstil (ASSEMBLY)

Med Style Assembly kan Du skapa en ny Style genom att blanda olika mönster (kanaler) från existerande interna kompstilar.

- Välj önskad Style som utgångsläge och ta sedan fram display för Style Assembly.**
Stegen för denna operation är desamma som steg 1-4 i "Inspelning i verklig tid" (sidan 113). I steg 4, välj ASSEMBLY fliken.
- Välj önskad sektion (Intro, Main, Ending, etc) för Din nya Style.**
Ta fram SECTION display genom att trycka en av Section knapparna ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING], etc) på panelen. Ändra sektion enligt önskan med hjälp av [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] knapparna och genomför operationen genom att trycka [8 ▲] (OK) knappen.



- Välj den kanal för vilken Du vill ersätta mönstret genom att använda [A]-[D] och [F]-[I] knapparna. Ta fram display för val av Style genom att trycka samma knapp igen. Välj den Style som innehåller det mönster Du vill ersätta med i display för val av Style.**
För att återgå till föregående skärm, tryck [EXIT] knappen efter att ha valt Style.
- Välj önskad sektion för den nyimporterade Style:en (vald i steg 3 ovan) med hjälp av [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (SECTION) knapparna.**
- Välj önskad kanal för sektionen (vald i steg 4 ovan) med hjälp av [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (CHANNEL) knapparna.**
- Upprepa stegen 3 – 5 ovan för att ersätta mönster för andra kanaler.**
- Tryck [J] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Style och spara Dina data från displayen (sidan 67).**

⚠ FÖRSIKTIGT

Inspelad Style går förlorad om Du byter till annan Style eller slår från strömmen utan att ha genomfört Save operationen (sidan 67).

Spela stilen i samband med Style Assembly

Medan Du sätter samman en Style kan Du spela upp Style:en och välja på vilket sätt den skall återges. Använd [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (PLAY TYPE) knapparna i Style Assembly displayen för att välja uppspelningsmetod.

- **SOLO**

Tystar alla utom vald kanal i ASSEMBLY flikens display. Alla kanaler som ställts i ON i RECORD display i BASIC sidan spelas upp samtidigt.

- **ON**

Spelar upp vald kanal i ASSEMBLY flikens display. Alla kanaler som ställts på annat än OFF i RECORD display i BASIC sidan spelas upp samtidigt.

- **OFF**

Tystar vald kanal i ASSEMBLY flikens display.

Editera en skapad Style

Du kan editera den Style Du skapat med hjälp av inspelning i verklig tid, Step inspelning och/eller Style Assembly.

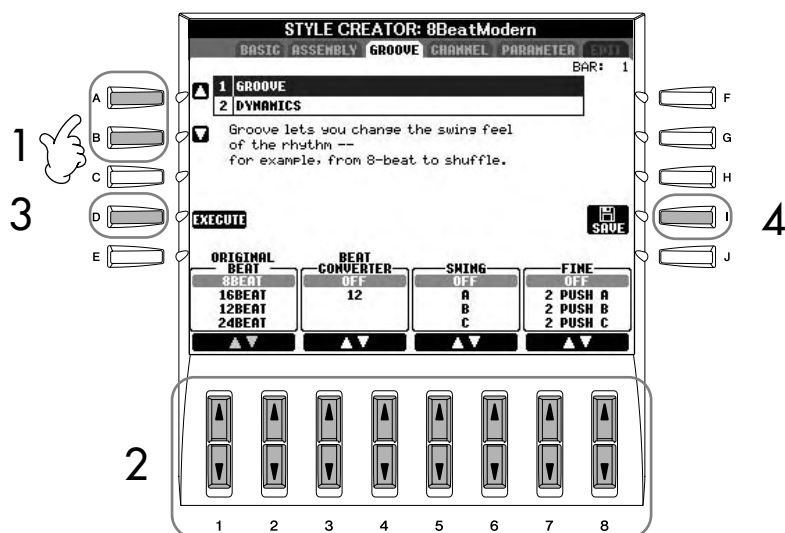
Grundläggande hantering för att editera Style

- 1 Välj den Style som skall editeras.
- 2 Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.
- 3 Ta fram Style Creator/Edit display genom att trycka [B] knappen.
- 4 Tryck TAB[◀][▶] knappen för att välja en flik.
 - **Ändra rytmkänslan (GROOVE) ► Se sidan 119**
Denna innehållsrika funktion ger Dig en mängd verktyg för att ändra rytmkänslan i en ackompanjemangsstil.
 - **Editera data för varje kanal (CHANNEL) ► Se sidan 121**
Editeringsfunktionen gör det möjligt att radera data enligt önskan och kvantisera varje kanal i Style datan.
 - **Gör Style File Format inställningar (PARAMETER) ► Se sidan 122**
För uppspelning av den Style Du själv skapat kan Du bestämma hur toner skall läggas och ljuda i ackompanjemanget när man byter ackord inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.
- 5 Editera den valda stilen.

Ändra rytmkänslan (GROOVE)

Förklaringen nedan avser när GROOVE fliken i steg 4 vid "Grundläggande hantering för att editera Style" (sidan 118) valts.

- 1 Tryck [A]/[B] knappen för att välja editeringsmeny (sidan 120).



- 2 Använd [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna för att editera datan.
För detaljer kring editierbara parametrar, se sidan 120.
- 3 Tryck [D] (EXECUTE) knappen för att verkligen genomföra editeringarna för varje display.
Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till "UNDO" (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med Groove eller Dynamics resultatet. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.
- 4 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Style för att spara datan.
Spara datan i display för val av Style (sidan 67).

⚠ FÖRSIKTIGT

Editerad Style går förlorad om Du byter till annan Style eller slår från strömmen utan att ha genomfört Save operationen (sidan 67).

■ GROOVE

Denna effekt påverkar känslan i rytmen genom att man ändrar "svänget" för kompstilen genom subtila ändringar av timingen i Style. Groove inställningarna påverkar alla stämmorna i vald Style.

ORIGINAL BEAT	Specificerar de taktslag till vilket Groove timingen skall läggas. Med andra ord, väljer man "8 Beat" påverkas 1/8-dels tonerna, väljer man "12 Beat" påverkas 1/8-dels trioler.
BEAT CONVERTER	Ändrar den faktiska indelningen för de taktslag (specificerade med ORIGINAL BEAT parametern ovan) till valt värde. Med t ex ORIGINAL BEAT inställningen ställd på "8 Beat" och BEAT CONVERTER inställd på "12" kommer alla 1/8-dels toner i sektionen att ändras till 1/8-dels triolindelning. "16A" och "16B" Beat Converter inställningar som visas när ORIGINAL BEAT står på "12 Beat" är variationer av "16" inställningen.
SWING	Skapar en "swing"-känsla genom att ändra indelningen av "efterslag" enligt valet med ORIGINAL BEAT parametern ovan. Om t ex det specificerade ORIGINAL BEAT värdet är 1/8-dels toner, kommer Swing parametern att fördröja 2:a, 4:de, 6:e och 8:de slagen i varje takt, vilket gör att rytmen "svänger". "A" till "E" inställningarna skapar olika grader av "sväng", där "A" är den mest diskreta och "E" den mest markanta.
FINE	Väljer en rad "Groove-mallar" som kan läggas till den valda sektionen. "PUSH" inställningar gör att vissa taktslag spelas tidigare, medan "HEAVY" inställningar fördröjer vissa taktslag. Siffrorna (2, 3, 4, 5) bestämmer vilka taktslag som kommer att påverkas. Alla taktslag, fram till specificerat taktslag, men med undantag för första taktslaget, kommer att spelas tidigare eller fördröjt: t ex 2:a och 3:de taktslagen om "3" valts. I alla fallen ger "A" typer minimum effekt, "B" typer medium effekt och "C" typer maximal effekt.

■ DYNAMICS

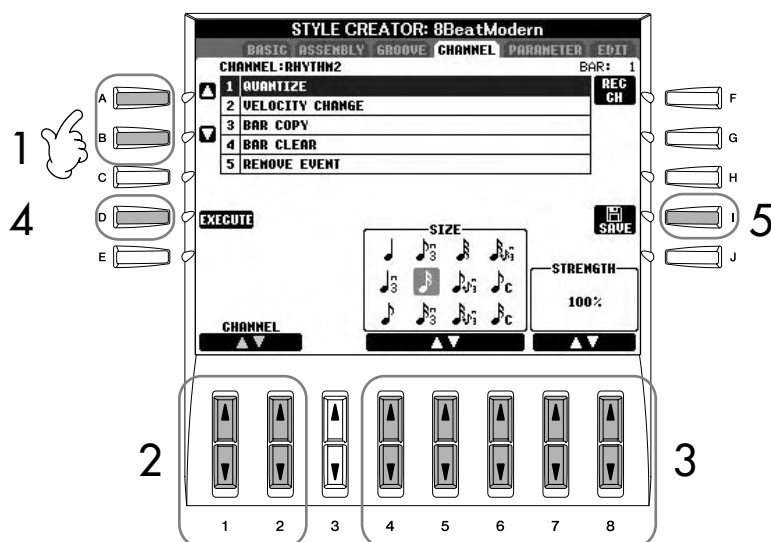
Denna effekt påverkar anslag/volym (eller betoning) hos vissa toner i Style uppspelningen. Dynamics inställningarna påverkar enskild stämma (kanal) eller alla stämmor (kanaler) i vald Style.

CHANNEL	Väljer önskad kanal (stämma) som Du vill skall påverkas med Dynamics.
ACCENT TYPE	Väljer typ av betoning — med andra ord vilka toner i stämma(-or) som framhäves med Dynamics inställningarna.
STRENGTH	Bestämmer hur kraftig påverkan som skall ges till vald Accent Type. Högre värde ger kraftigare påverkan.
EXPAND/COMP.	Vidgar eller komprimerar omfånget för dynamikvärdena i den valda sektionen. Värden högre än 100% expanderar dynamikomfånget och värden lägre än 100% komprimerar det.
BOOST/CUT	Förstärker eller dämpar alla dynamikvärden i vald sektion/stämma. Värden över 100% förstärker den totala dynamiken och värden under 100% reducerar den.

Editera data för varje kanal (CHANNEL)

Förklaringen nedan avser när CHANNEL fliken i steg 4 vid "Grundläggande hantering för att editera Style" (sidan 118) valts.

- Tryck [A]/[B] knappen för att välja editeringsmeny (se nedan).



- Använd [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) knapparna för att välja den kanal som skall editeras.

Vald kanal anges uppe till vänster i displayen.

- Använd [4▲▼]–[8▲▼] knapparna för att editera datan.

För detaljer kring editerbare parametrar, se nedan.

- Tryck [D] (EXECUTE) knappen för att verkligen genomföra editeringarna för varje display.

Efter att operationen genomförts, ändras denna knapp till "UNDO" (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med Groove eller Dynamics resultatet. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.

- Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Style för att spara datan.

Spara datan i display för val av Style (sidan 67).

QUANTIZE	Samma som i Song Creator (sidan 159) med undantag för ytterligare två tillgängliga parametrar enligt nedan. ♩^c Triolbaserade åttondelar ♩^c Triolbaserade sextondelar
VELOCITY CHANGE	Ökar eller minskar dynamiken för alla toner i den specificerade kanalen enligt det specificerade procenttal som valts här.
BAR COPY	Med denna funktion kan data kopieras från en takt eller grupp av takter till annan plats inom samma kanal. SOURCE specificerar den första (TOP) och sista (LAST) takten inom det omfång som skall kopieras. Använd (DEST) knappen för att specificera första takten till vilken datan skall kopieras.
BAR CLEAR	Denna funktion raderar alla data från specificerat omfång takter inom en specificerad kanal.
REMOVE EVENT	Med denna funktion kan Du ta bort specificerade företeelser från den valda kanalen.

⚠ FÖRSIKTIGT

Editerad Style går förlorad om Du byter till annan Style eller slår från strömmen utan att ha genomfört Save operationen (sidan 67).

Editering av Style File Format är enbart relaterat till tonkonvertering. Editering av rytmkanaler har ingen effekt.

Gör Style File Format inställningar (PARAMETER)

Speciella parameterinställningar baserade på Style File Format

Källmönster

SOURCE ROOT

(Inställning av grundton för ett källmönster)

SOURCE CHORD

(Inställning av ackordstyp för ett källmönster)



Ackorsbyte via ackompanjementssektionen på klaviaturen.

Note Transposition

NTR

(Note Transposition Rule tillämpad för byte av grundton)

NTT

(Note Transposition Table tillämpad för byte av ackordstyp)



Övriga inställningar

HIGH KEY

(Övre gräns för oktavbyte för tontransponering orsakat av byte av grundton)

NOTE LIMIT

(Tonomfång inom vilket tonen ljuder)

RTR

(Retrigger Rules som bestämmer hur toner som hålles kvar i ett ackordsbyte skall hanteras)



Utsignal

Style File Format (SFF) kombinerar hela Yamahas samlade kunskap om ackompanjementsautomatik (Style uppspelning) i ett enda enhetligt format. Med hjälp av Style Creator funktionen kan Du utnyttja styrkan i SFF formatet och fritt skapa Dina egna kompstilar.

Planen till vänster beskriver processen enligt vilken ackompanjemanget spelas upp. (Detta avser inte rytmspårerna.) Dessa parametrar kan ställas via Style Creator funktionen.

• Källmönster

Det finns en rad möjligheter för hur Style spelar upp toner beroende på den speciella grundton och ackordstyp som väljes. Style datan konverteras på lämpligt sätt beroende på de ackordsbyte Du gör under Ditt framförande. Denna grundläggande Style data som Du skapar med Style Creator utgör "källmönstret".

• Note Transposition

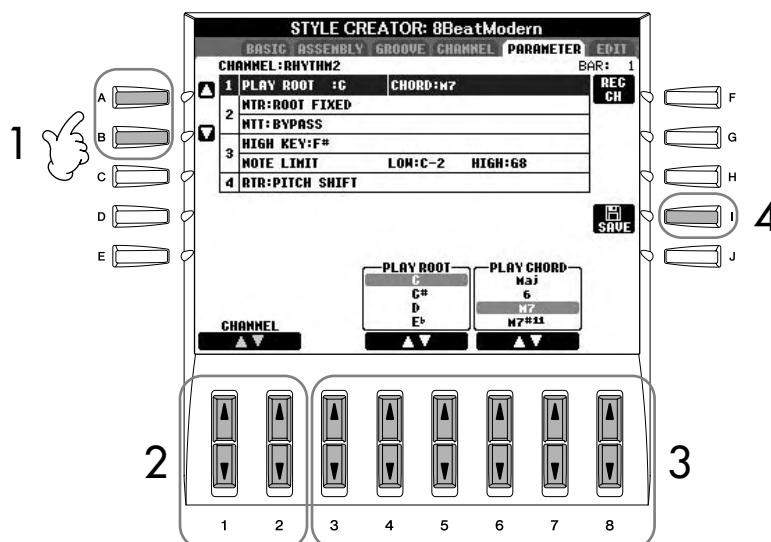
Denna parametergrupp har två parametrar som bestämmer hur tonerna i källmönstret kommer att konverteras med hänsyn till ackordsbyten.

• Övriga inställningar

Med hjälp av parametrarna i denna grupp kan Du finslipa hur Style uppspelningen reagerar på de ackord Du spelar. Note Limit parameteren, t ex, gör att Du kan få ljuden i kompstilen att låta så realistiska som möjligt genom att byta tonhöjd till ett realistiskt omfång — och garantera att toner inte låter utanför det aktuella instrumentets naturliga omfång (t ex extremt låga toner från en piccolaflöjt).

Förklaringen nedan avser när PARAMETER fliken i steg 4 vid "Grundläggande hantering för att editera Style" (sidan 118) valts.

1 Tryck [A]/[B] knappen för att välja Edit meny (sidan 123).



- 2 Använd [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL) knapparna för att välja den kanal som skall editeras.
Vald kanal visas uppe till vänster i displayen.
- 3 Använd [3▲▼]–[8▲▼] knapparna för att editera datan.
För detaljer kring editierbara parametrar, se nedan.
- 4 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Style för att spara datan.
Spara datan i display för val av Style (sidan 67).

■ SOURCE ROOT/CHORD

Dessa inställningar bestämmer originaltonarten för källmönstret (d v s den tonart som används för att programmera mönstret). Standardackordet, CM7 (grundtonen är "C" och ackordstypen är "M7"), blir automatiskt valt så snart fabriksdata raderas inför inspelningen av en ny stil, oberoende av grundton och ackord i fabriksdatan. När Du ändrar källmönstrets ackord från standardackordet CM7 till annat ackord, kommer följaktligen ackords- och skalenliga toner att ändras beroende på den nya ackordstyp som valts.

Med "C" som källmönstrets grundton:

CM

C R C C R

CM6

C R C C C R

CM7

C R C C R C

CM7(♯11)

C R C C R C

CM add9

C C C C C R

CM7(9)

C C C C R C

C6(9)

C C C C C R

Caug

C R C C R C

Cm

C R R C C R

Cm6

C R R C C C

Cm7

C C R C C C

Cm7(♯5)

C R C R C C

Cm(9)

C C C R C C

Cm7(9)

C C R C C C

Cm7(11)

C R C C C C

CmM7

C R R C C C

CmM7(9)

C C R C C C

Cdim

C C R C R C

Cdim7

C R R C R C

C7

C C C C C C

C7sus4

C C C C C C

C7(♯5)

C R C C C C

C7(9)

C C C C C C

C7(11)

C R C C C C

C7(13)

C R C C C C

C7(♯9)

C C C C C C

CM7aug

C R C R R C

C7aug

C R C C R C

C1+8

C C C C C C

C1+5

C C C C C C

Csus4

C R C C C C

C1+2+5

C C R C R C

C = ackordstoner C, R = rekommenderade toner

■ NTR (Note Transposition Rule)

Detta bestämmer den relativa positionen för grundtonen i ackordet när källmönstret konverteras med hänsyn till ackordsbyten.

ROOT TRANS (Root Transposition)	Vid transponering bibehålles tonhöjdsförhållandet mellan tonerna. T ex, tonerna C3, E3 och G3 i tonarten C kommer att bli F3, A3 och C4 när de transponeras till F. Använd denna för stämmor som innehåller melodiliknande fraser. När ett C-dur ackord spelas. När ett F-dur ackord spelas.
ROOT FIXED	Tonerna hålles så nära varandra som möjligt i förhållande till föregående omfång T ex, tonerna C3, E3 och G3 i tonarten C blir C3, F3 och A3 när de transponeras till F. Använd denna för stämmor som spelar ackord. När ett C-dur ackord spelas. När ett F-dur ackord spelas.

⚠ FÖRSIKTIGT

Editerad Style går förlorad om Du byter till annan Style eller slår från strömmen utan att ha genomfört Save operationen.

Lyssna till Din stil med specifikt ackord och grundton

Normalt kan Du i Style Creator lyssna till Din originalstil under processen med källmönstret. Det kan emellertid också höras med specifikt ackord och grundton. För att göra detta, ställ NTR på "Root Fixed" och NTT på "Bypass" och med de "Play Root" och "Play Chord" parametrar som nu visas väljes önskade inställningar.

Använd, skapa och editera Styles för ackompanjementsautomatiken

■ NTT (Note Transposition Table)

Dessa väljer den nottransponeringstabell som används för källmönstrets transponering.

BYPASS	Det sker ingen transponering. Stämman (kanalen) för vilken NTT är ställd för detta spelas upp utan tonkonvertering även om Du byter ackord under uppspelningen.
MELODY	Lämplig för melodislingors transponering. Använd för melodiska stämmor som Phrase 1 och Phrase 2.
CHORD	Lämplig för ackordstransponering. Använd för Chord 1 och Chord 2 stämmorna när de innehåller ackordsstämmor typ piano eller gitarr.
MELODIC MINOR	Denna tabell sänker tersen med en halvton när man ändrar från ett durackord till ett mollackord, eller höjer en liten ters med en halvton när man ändrar från mollackord till durackord. Det ändrar inga andra toner. Använd detta för melodiska kanaler med sektioner som enbart reagerar för dur/moll ackord, som Intros och Endings.
MELODIC MINOR 5th Var.	Utöver Melodic Minor ovan påverkas kvinten i källmönstret av överstigande och förminskade ackord.
HARMONIC MINOR	När man ändrar från durackord till mollackord sänker denna både tersen och sexten med en halvton. När man ändrar från mollackord till durackord höjer den den sänkta tersen och sexten med en halvton. Det ändrar inga andra toner. Använd detta för melodiska kanaler med sektioner som enbart reagerar för dur/moll ackord, som Intros och Endings.
HARMONIC MINOR 5th Var.	Utöver Harmonic Minor ovan påverkas kvinten i källmönstret av överstigande och förminskade ackord.
NATURAL MINOR	När man ändrar från durackord till mollackord sänker denna både tersen, sexten och septiman med en halvton. När man ändrar från mollackord till durackord höjer den den sänkta tersen, sexten och septiman med en halvton. Det ändrar inga andra toner. Använd detta för melodiska kanaler med sektioner som enbart reagerar för dur/moll ackord, som Intros och Endings.
NATURAL MINOR 5th Var.	Utöver Natural Minor ovan påverkas kvinten i källmönstret av överstigande och förminskade ackord.
DORIAN	När man ändrar från durackord till mollackord sänker denna både tersen och septiman med en halvton. När man ändrar från mollackord till durackord höjer den den sänkta tersen och septiman med en halvton. Det ändrar inga andra toner. Använd detta för melodiska kanaler med sektioner som enbart reagerar för dur/moll ackord, som Intros och Endings.
DORIAN 5th Var.	Utöver Dorian ovan påverkas kvinten i källmönstret av överstigande och förminskade ackord.

■ NTT BASS ON/OFF

Den stämma (kanal) som valts för denna parameter kan tolka "on-bass" ackord som kommer till användning med FINGERED ON BASS läget, oberoende av NTT inställningen.

■ HIGH KEY

Ställer högsta tangenten (övre gränsen för oktaverna) för tontransponeringen för källackordets grundläge. Toner angivna högre än högsta tangenten kommer i verkligheten att spelas i oktaven just nedanför den högsta tangenten. Denna inställning gäller endast när NTR parametern (sid 123) är ställd i "Root Trans".

Exempel: När högsta tangenten är F.

Grundtonsbyte ➡ CM C#M . . . FM F#M . . .

Spelade toner ➡ C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

■ NOTE LIMIT

Ställ tonomfånget (lägsta och högsta gräns) för ljuden inspelade i Style kanaler. Genom att ställa tonomfånget kan Du förhindra orealistiska toner (som t ex höga toner från en bas eller djupa toner från en piccola) att produceras och istället få dem omlagda med en oktav inom tonomfånget.

Exempel: När lägsta gräns är C3 och högsta gräns D4.

Grundtonsbyte ➡ CM C#M . . . FM . . .

Spelade toner ➡ E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4

■ RTR (Retrigger Rule)

Detta bestämmer huruvida toner skall sluta ljuda eller ej och hur de ändrar tonhöjd i samband med ackordsbyten.

STOP	Tonen slutar ljuda.
PITCH SHIFT	Tonhöjden skiftar utan anslag för att anpassas till det nya ackordet.
PITCH SHIFT TO ROOT	Tonhöjden skiftar utan anslag för att anpassas till grundtonen för det nya ackordet.
RETRIGGER	Tonen slås an med ny attack vid ny tonhöjd för anpassning till det nya ackordet.
RETRIGGER TO ROOT	Tonen slås an med ny attack vid ny tonhöjd för anpassning till det nya ackordets grundton. Oktavläget för den nya tonen förblir emellertid det-samma.

Hänvisning till Snabbguide sidor

Multi Pad..... sidan 51

Skapa Multi Pad (Multi Pad Creator)

Med denna funktion kan Du skapa Dina egna Multi Pad fraser och även editera existerande Multi Pad.

Realtidsinspelning av Multi Pad

- 1 Välj en Multi Pad Bank som skall editeras eller skapas (sidan 128).
- 2 Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.
- 3 Tryck [C] knappen för att ta fram Multi Pad Creator display.
- 4 Tryck TAB [◀]/[▶] knapp för att välja RECORD fliken.
- 5 Tryck någon av [A], [B], [F] eller [G] knapparna för att välja den Multi Pad som skall editeras eller skapas.
Om Du vill skapa Multi Pad data helt från grunden, tryck [C] knappen för att ta fram en tom bank.
- 6 Tryck [H] (REC) knappen för att aktivera klarläge för inspelning för den Multi Pad som valdes i steg #5.
- 7 **Starta inspelning.**
Inspe­l­ning­en startar automatisk så snart Du spelar på klaviaturen.
Du kan också starta inspe­l­ning­en genom att trycka STYLE CONTROL [START/STOP] knappen. På så sätt kan Du spela in så mycket tystnad Du önskar innan Multi Pad frasen startar.
Om Chord Match är inkopplat för den Multi Pad som skall spelas in skall Du spela in med tonerna i Cmaj7 skalan (C, D, E, G, A och B).



C = ackordstoner
C, R = rekommenderade toner

- 8 **Stoppa inspelning.**
När Du spelat klart frasen, tryck [H] (STOP) knappen, panelens MULTI PAD [STOP] knapp eller STYLE CONTROL [START/STOP] knappen för att stoppa inspe­l­ning­en.

För att få en repeterande fras att spelas upp i en perfekt loop, var noga med att stoppa inspe­l­ning­en på sista taktslaget i frasen, precis före "ettan" i nästa takt. Om det är svårt att få till en perfekt loop måste Du kanske använda Step Recording funktionerna på EDIT sidan.

- 9 Avlyssna Din nyinspelade fras genom att trycka motsvarande MULTI PAD knapp, [1]–[4]. För att göra om inspelningen, upprepa steg 6-8 ovan.
- 10 Koppla Repeat för varje pad On eller Off med hjälp av [1 ▲ ▼] - [4 ▲ ▼] knapparna.
Om Repeat parametern är tillkopplad för vald pad kommer uppspelningen av motsvarande pad att fortsätta tills MULTI PAD [STOP] knappen trycks.
Om Repeat parametern är frånkopplad för vald pad kommer uppspelningen att stoppa automatiskt när frasen når sitt slut.
När Du trycker en Multi Pad som har Repeat tillkopplad i samband med Song eller Style uppspelning kommer uppspelning att startas och repeteras synkroniserat med tempot.
- 11 Koppla Chord Match för varje pad On eller Off med hjälp av [5 ▲ ▼] - [8 ▲ ▼] knapparna.
Om Chord Match parametern är tillkopplad för vald pad kommer uppspelningen av motsvarande pad att följa de ackord som spelas inom ackords-omfånget när [ACMP] är tillkopplat, eller inom omfånget för LEFT ljud när [LEFT] stämman är inkopplad (och [ACMP] är frånkopplat).
- 12 Tryck [D] knappen och ange sedan ett namn för varje Multi Pad (sidan 128).
- 13 Tryck [I] knappen och spara sedan Multi Pad datan som en Bank som innehåller en uppsättning av fyra Pads till USER eller CARD (SmartMedia) enheten (sidan 64).

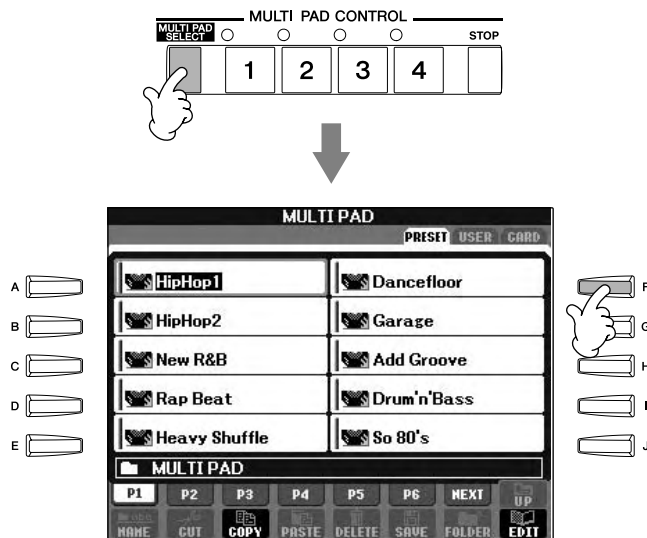
Stepinspelning av Multi Pad (EDIT)

Förklaringarna här avser när Du tar fram EDIT sidan i steg #4 beskriven ovan. EDIT sidan har en Event List via vilken Du kan spela in toner med absolut exakt timing. Proceduren för Step inspelning är i grunden densamma som för Song inspelning (sidorna 145-155) med undantag för de punkter som anges nedan:

- Det finns ingen meny för att byta kanaler eftersom Multi Pad innehåller data enbart för en kanal.
- I Multi Pad Creator kan enbart kanalföreteelser och System Exclusive meddelanden nås. Chord och Lyrics företeelser är inte tillgängliga. Du kan växla mellan de två olika typerna av Event List genom att trycka [F] knappen.

Editera Multi Pad (Multi Pad Creator)

- Tryck [MULTI PAD SELECT] knappen för att ta fram display för val av Multi Pad Bank och välj sedan den Bank som skall editeras i USER enheten.



- Tryck [8 ▼] knappen för att ta fram [MULTI PAD EDIT] display, och välj sedan den Pad som skall editeras genom att trycka motsvarande [A], [B], [F] eller [G] knapp.

Siffran ovanför Pad namnet motsvarar MULTI PAD [1]-[4] knapp.



- Editera var och en av Multi Pads enligt önskan.

- Namnge**

Tryck [1 ▼] knappen för att ändra namnet för varje Multi Pad (sidan 70).

- Kopiera**

Tryck [3 ▼] knappen, välj den Multi Pad som skall kopieras, välj destinationsplats och genomför Copy operationen genom att trycka [4 ▼] knappen (sidan 68).

- Radera**

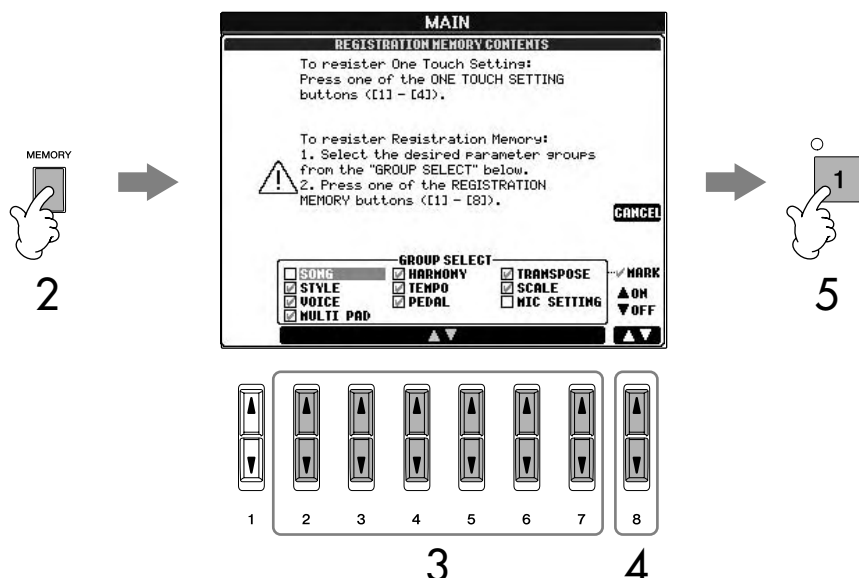
Tryck [5 ▼] knappen för att radera oönskad Multi Pad (sidan 69).

Tack vare Registration Memory funktionen kan Du spara (eller "registrera") praktiskt taget alla panelinställningar till en Registration Memory knapp och sedan direkt återkalla den panelinställning Du själv gjort genom att trycka en enda knapp. Memorerade inställningarna för de åtta Registration Memory knapparna sparas sedan som en enstaka Bank (fil).

Registrera och spara egna panelinställningar

Registrera egna panelinställningar

- 1 Ställ in panelen (välj ljud, kompstil, effekter, etc) enligt önskan.
Se den separata Data List för lista över de parametrar som kan registreras med Registration Memory funktionen.
- 2 Tryck REGISTRATION MEMORY [MEMORY] knappen.
Display för val av de poster som kommer att registreras visas.
Enbart de poster som valts här kommer att registreras.



- 3 Tryck [2▲▼]–[7▲▼] knapparna för att välja poster.
För att avbryta operation, tryck [I] (CANCEL) knappen.
- 4 Lägg till eller ta bort bocken i rutan för en post med hjälp av [8▲▼] knappen för att bestämma om posten skall registreras eller ej.
- 5 Tryck en av REGISTRATION MEMORY knapparna [1]–[8] för att registrera Dina inställningar.
Vi rekommenderar att Du väljer en knapp vars lampa inte lyser rött eller grönt. Knappar som lyser rött eller grönt innehåller redan data för en panelinställning. Varje panelinställning som tidigare registrerats till vald REGISTRATION MEMORY knapp (lampan lyser grönt eller rött) kommer att raderas och ersättas med de nya inställningarna.
- 6 Registrera olika panelinställningar till andra knappar genom att upprepa stegen #1 – #5.

När Du återkallar en registreringsinställning kan Du också välja vilka poster som skall återkallas eller ej, även om Du valt alla poster när registreringen gjordes (sidan 132).

Om lampornas status:

Släckt.....ingen data registrerad
Lyser (grön)... data registrerad men inte vald
Lyser (röd)..... data registrerad och vald

Radera en panelinställning som inte längre behövs

Se sidan 131.

Radera alla åtta aktuella panelinställningar

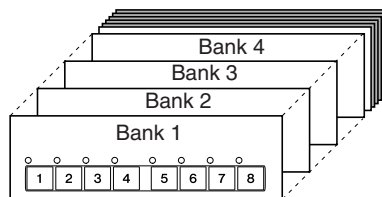
För att radera alla åtta aktuella panelinställningar, håll tangenten B6 (B tangenten längst till höger på klaviaturen) nertryckt samtidigt som strömmen slås på med [POWER] knappen.

Kompatibilitet för Registration Memory data

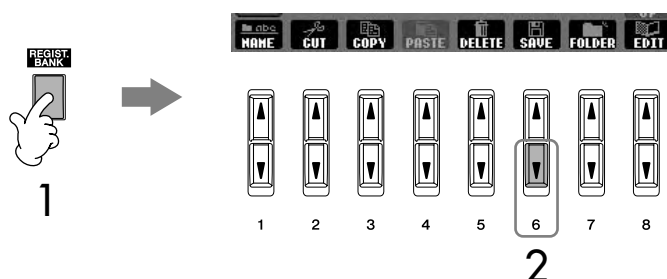
Generellt är Registration Memory data (Bank filer) kompatibel med PSR-3000/1500 modellerna. Datan är emellertid inte exakt lika beroende på specifikationerna för varje modell.

Spara de registrerade panelinställningarna

Du kan spara alla de åtta registrerade panelinställningarna som en enskild Registration Memory Bank fil.



- 1 Tryck REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] knappen för att ta fram display för val av REGISTRATION BANK.
- 2 Tryck [6 ▼] knappen för att spara Bank filen (sidan 67).

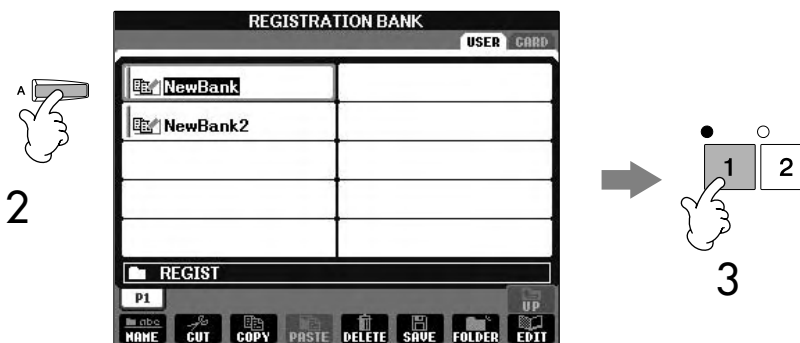


Återkalla den sparade panelinställningen

- 1 Tryck REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] knappen för att ta fram display för val av REGISTRATION BANK.



- 2 Tryck en av knapparna [A]-[J] för att välja önskad bank.



- 3 Tryck en av de numrerade knapparna [1]-[8] som lyser grönt i Registration Memory sektionen.

Att återkalla inställningar från ett SmartMedia kort eller diskett

När Du vill återkalla inställningar inkluderande Song/Style filer från ett SmartMedia kort eller diskett, försäkra Dig om att relevant SmartMedia kort eller diskett är isatt i kortspringan eller diskettstationen.

Parameter Lock

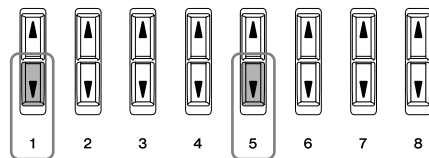
Du kan "låsa" specifika parametrar (t ex effekt, splitpunkt, etc) för att göra dem valbara enbart via panelkontroller — med andra ord, istället för via Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, Song eller inkommande MIDI data, etc.

Ta fram Parameter Lock display ([FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] → CONFIG 1 → [B] 3 PARAMETER LOCK). Välj önskad parameter med hjälp av [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] knapparna och lås den sedan med [8 ▲] (OK) knappen.

Radera en önskad panelinställning/ Namnge en panelinställning

Panelinställningar kan raderas eller namnges individuellt enligt önskan.

- 1 Tryck REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] knappen för att ta fram display för val av REGISTRATION BANK.
- 2 Tryck en av knapparna [A]–[J] för att välja den bank som skall editeras.
- 3 Tryck [8 ▼] (EDIT) knappen för att ta fram REGISTRATION EDIT display.
- 4 Editera panelinställningarna.
 - **Radera en panelinställning**
Tryck [5 ▼] knappen för att radera panelinställningen (sidan 69).
 - **Namnändra en panelinställning**
Tryck [1 ▼] knappen för att namnge en panelinställning (sidan 70).



- 5 Tryck [8 ▲] (UP) knappen för att komma tillbaka till display för val av REGISTRATION BANK.

⚠ FÖRSIKTIGT

Inställningar i REGISTRATION FREEZE display sparas automatiskt i instrumentet när Du lämnar displayen. Om Du emellertid slår av strömmen utan att lämna denna display kommer inställningarna att gå förlorade.

Ignorera återkallning av specifika poster (Freeze funktion)

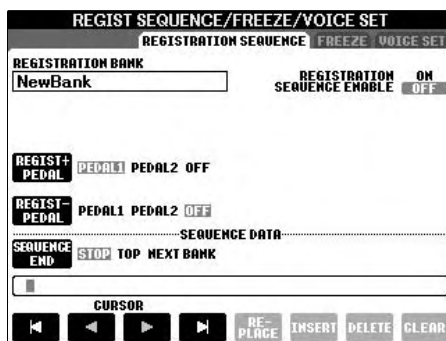
Registration Memory gör att Du i en enda knapptryckning kan återkalla alla panelinställningar Du gjort. Det kan emellertid förekomma tillfällen då Du önskar att vissa parametrar och inställningar skall förbli oförändrade även vid byte av Registration Memory. Du vill kanske att inställningarna för ljuden och effekterna skall ändras men att ackompanjemanget skall förbli detsamma. Det är då som Freeze funktionen kommer till hjälp. Den gör att Du kan behålla inställningar för vissa parametrar och lämna dem oförändrade även när Du väljer andra Registration Memory knappar.

- 1 **Tag fram display för operationen.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶] FREEZE
- 2 Tryck [2▲▼]–[7▲▼] knapparna för att välja poster.
- 3 Lägg in bockar för de poster som skall "frysas" (d v s förbli oförändrade) genom att trycka [8▲▼] knappen.
- 4 Tryck [EXIT] knappen för att lämna display för operationen.
- 5 Tryck [FREEZE] knappen på panelen för att koppla in Freeze funktionen (m a o så att valda poster ignoreras).

Kalla fram Registration Memory nummer i önskad ordning — Registration Sequence

Även om Registration Memory knapparna är aldrig så bekväma, kan det finnas tillfällen då Du snabbt vill växla mellan inställningar — utan att behöva ta händerna från klaviaturen. Den praktiska Registration Sequence funktionen gör att kan ta fram de åtta inställningarna i den ordning Du själv väljer genom att använda TAB [◀]/[▶] knapparna eller en fotkontakt medan Du spelar.

- 1 Välj önskad Registration Memory bank som skall programmeras med en sekvens (sidan 130).
- 2 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶] REGISTRATION SEQUENCE



- 3 Om Du avser att använda en pedal för att växla Registration Memory inställningar, bestäm här hur pedalen skall användas — för att gå framåt eller bakåt genom sekvensen.
Använd [C] knappen för att välja att pedalen skall gå framåt genom sekvensen.
Använd [D] knappen för att välja att pedalen skall gå bakåt genom sekvensen.

- 4** Använd [E] knappen för att bestämma hur Registration Sequence skall uppföra sig när slutet av sekvensen nås.
- STOPAtt trycka TAB [►] knappen eller trampa "framåt" pedalen har ingen effekt. Sekvensen är "stoppad".
- TOPSekvensen startar om igen från början.
- NEXT BANK.....Sekvensen flyttar sig automatiskt till början av nästa Registration Memory bank i samma mapp.

- 5** **Programmera sekvensens ordningsföljd.**
- De siffror som visas i nedre delen av displayen motsvarar REGISTRATION MEMORY [1]-[8] knapparna på panelen.
- Programmera sekvensens ordningsföljd från vänster till höger.

Tryck en av REGISTRATION MEMORY [1]-[8] knapparna på panelen, och tryck sedan [6 ▲ ▼] (INSERT) knappen för att lägga in numret.

- **Byt ut numret**
Tryck [5 ▲ ▼] (REPLACE) knappen för att byta ut numret vid markörens position till numret för den aktuella Registration Memory knapp som valts.
- **Radera numret**
Tryck [7 ▲ ▼] (DELETE) knappen för att radera numret vid markörens position.
- **Radera alla nummer**
Tryck [8 ▲ ▼] (CLEAR) knappen för att radera alla Registration Memory nummer i sekvensen.

- 6** Tryck [F] knappen för att koppla in Registration Sequence funktionen.

- 7** Tryck [EXIT] knappen för att återgå till MAIN display och bekräfta att Registration Memory nummer kallas fram enligt den ordning som sekvensen programmerats ovan.

- Använd TAB [►] knappen för att ta fram Registration Memory nummer enligt sekvensen eller använd TAB [◄] för att ta fram dem i omvänd ordning. TAB [◄]/[►] knapparna kan användas för Registration Sequence enbart när MAIN display är vald.
- Använd en ansluten fotpedal för att ta fram Registration Memory nummer enligt sekvensen. Fotpedalen kan användas för Registration Sequence oavsett vilken display som är vald (med undantag för displayen i steg #3 ovan).



MAIN				REGIST SEQ. 12345678			
TRANS POSE	0	UPPER OCTAVE	0	TEMPO ♩ =	92	BAR	001 - 1

Registration Sequence indikeras överst till höger i MAIN display så att Du ser aktuellt valt nummer.

Spara Registration Sequence inställningar

Inställningarna för sekvensens ordningsföljd och hur Registration Sequence beter sig när slutet av sekvensen nås (SEQUENCE END) är inkluderat som en del av Registration Memory bankfilen. För att lagra Din nyprogrammerade Registration Sequence, spara den aktuella Registration Memory bankfilen.

- 1** Tryck REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] knappen för att ta fram display för val av REGISTRATION BANK.
- 2** Tryck [6 ▼] knappen för att spara Bank filen (sidan 67).

⚠ FÖRSIKTIGT

Inställningar i REGISTRATION SEQUENCE display sparas automatiskt till instrumentet när Du lämnar denna display. Om Du emellertid slår av strömmen utan att ha lämnat denna display går inställningarna förlorade.

Återgå direkt till sekvensens början

I Main display, tryck TAB [◄] och [►] knapparna samtidigt. Detta kopplar bort det aktuellt valda sekvensnumret (indikator-rutan slockar). Sekvensens första position blir vald genom att trycka en av TAB [◄]/[►] knapparna eller trampa pedalen.

⚠ FÖRSIKTIGT

Tänk på att all Registration Sequence data går förlorad när Du byter Registration Memory bank, såvida Du inte sparar den med Registration Memory bankfilen.

Hänvisning till Snabbguide sidor

Öva med Preset Song	sidan 35
Spela upp och lyssna till Preset Song före övning	sidan 35
Tysta höger eller vänster hands stämman och visa noter	sidan 39
Öva med hjälp av Repeat Playback funktionen	sidan 41
Spela in Ditt framförande	sidan 42
Sjung tillsammans med Song uppspelning (Karaoke) eller Ditt eget framförande	sidan 54
Anslut en mikrofon	sidan 54 (PSR-3000)
Sjung med visad sångtext	sidan 55
Praktiska funktioner för karaoke	sidan 55
Praktiska funktioner när Du sjunger med Ditt eget framförande	sidan 58

Kompatibla typer av Song

PSR-3000/1500 kan spela upp följande typer av Song (MIDI-filer).

Preset Song

Song:er som finns i PRESET display för val av Song.

Song:er Du själv spelat in

Detta är de Song:er Du själv spelat in (sidan 42, sidan 141) och sparat till USER/CARD/USB display. (USB blir tillgängligt när Du ansluter en yttre lagringsenhet till instrumentet, som t ex en diskettstation.)

Song data som finns att köpa i handeln

Song data som laddas ner från Yamaha hemsida och Song data som köpes på diskett i handeln blir tillgängliga när Du ansluter den medföljande diskettstationen till instrumentet. PSR-3000/1500 är kompatibel med Songdisketter som har följande märkningar:



Innan Du använder SmartMedia kort och kortspringan, försäkra Dig om att läsa "Hantering av SmartMedia minneskort" på sidan 23.

Innan Du använder diskettstationen och en diskett, försäkra Dig om att läsa "Hantering av diskettstation (FDD) och disketter" på sidan 22.

Musikdata som finns tillgänglig i handeln kan vara skyddade med hänvisning till upphovsrättslagar. Kopiering av inhandlad mjukvara är strängt förbjudet med undantag för personligt bruk.

Se sidan 200 för information kring de typer av Song data som kan spelas med instrumentet.

Operationer för Song uppspelning

Detta avsnitt förklarar detaljerade operationer och funktioner för Song uppspelning, vilka inte täcks i "Snabbguide".

■ Starta/Stoppa en Song

Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta Song uppspelning och tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa. Därutöver finns det flera praktiska sätt för att starta/stoppa en Song.

Starta uppspelning

Synchro Start

Du kan få uppspelningen att starta i samma ögonblick Du börjar spela på klaviaturen. När uppspelningen är stoppad, tryck SONG [STOP] och [PLAY/STOP] knapparna samtidigt.

För att koppla bort Synchro Start, tryck SONG [STOP] och [PLAY/STOP] knapparna samtidigt ännu en gång.

• Tap funktion

Denna användbara funktion gör att Du kan trycka TEMPO [TAP] knappen och slå an den i önskat tempo och Song kommer automatiskt att starta i det anslagna tempot. Med instrumentet i klarläge för Synchro Start (se ovan), slå helt enkelt an knappen (fyra gånger för 4/4-dels takt) och Song uppspelningen startar automatiskt i det tempo Du slagit.

Fade In

[FADE IN/OUT] knappen kan användas för att starta Song uppspelning med en mjuk intoning. För att skapa fade-in, tryck [FADE IN/OUT] knappen medan Song är stoppad och tryck sedan SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.

Stoppa uppspelning

Fade Out

[FADE IN/OUT] knappen kan användas för att stoppa Song uppspelning med en mjuk uttoning. Tryck [FADE IN/OUT] knappen när Du vill att uttoningen skall påbörjas.

Ställ Fade In/Out tiden

Tiderna för in- och uttoning kan ställas individuellt.

1 Ta fram display för operationen.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

2 Ställ parametrarna relaterade till Fade In/Out med hjälp av [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] knapparna.

FADE IN TIME	Bestämmer den tid det skall ta för volymen att tona in eller gå från minimum till maximum.
FADE OUT TIME	Bestämmer den tid det skall ta för volymen att tona ut eller gå från maximum till minimum.
FADE OUT HOLD TIME	Bestämmer hur länge volymen skall hållas kvar på 0 efter att den tonats ut.

■ Från början / Paus / Snabbspolning framåt/bakåt

Flytta till början av en Song

Tryck SONG [STOP] knappen oavsett om Song är stoppad eller spelar upp.

Gör paus i Song

Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen under Song uppspelning. Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen igen och uppspelningen fortsätter från den aktuella positionen.

Flytta framåt och bakåt (snabbspolning)

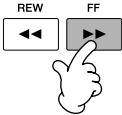
- 1 **Genom att trycka SONG [FF] eller SONG [REW] tas ett pop-up fönster automatiskt fram som visar det aktuella taktnumret (eller Phrase Mark nummer) i Main display.**

- 2 **Tryck SONG [REW] eller SONG [FF] för att snabbspola bakåt eller framåt.**

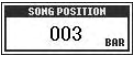
För Song som innehåller Phrase Marks kan Du använda [FF] eller [REW] knapparna för att navigera genom Phrase Marks i Song. Om Du inte vill välja position med hjälp av Phrase Marks, tryck [E] knappen och välj "BAR" i fönstret som visar Song positionen.

Phrase Mark:

Phrase Mark är en förprogrammerad markör som förekommer i vissa Song data. De omfattar en specifik fras (ett antal takter) i en Song.



För Song som inte innehåller
Phrase Marks



För Song som innehåller
Phrase Marks



- 3 **Tryck [EXIT] knappen för att stänga pop-up fönstret som visar det aktuella taktnumret (eller Phrase Mark numret).**

■ Repeterad uppspelning

1

Ta fram display för operationen.

[FUNCTION] → [B] SONG SETTING

2

Ställ parametrarna relaterade till Repeat Playback med hjälp av [H]/[I] knapparna. Tillgängliga parametrar förklaras nedan.

REPEAT MODE	OFF Spelar igenom vald Song och stoppar. SINGLE Spelar igenom vald Song och repeterar denna. ALL Spelar igenom alla Song:er i vald mapp och repeterar dessa. RANDOM Spelar igenom alla Song:er i slumpvis ordning ur vald mapp och repeterar.
PHRASE MARK REPEAT	För Song:er som innehåller Phrase Mark kan Du ställa Repeat Playback på "ON" eller "OFF". När denna är till kommer frasen som motsvarar specificerat Phrase Mark nummer att spelas upp repeterande. Stegen för att specificera Phrase Mark nummer är desamma som för steg 1-2 under "Flytta framåt och bakåt (snabbspolning)" ovan.

■ Förbered uppspelning för efterföljande Song

Medan en Song spelas upp kan Du förbereda uppspelning för nästa Song. Detta är speciellt praktiskt när man spelar inför publik och vill koppla ihop nästa Song med en smidig övergång. Medan en Song spelas upp väljer Du i display för val av Song, den Song Du vill spela upp härnäst.

En "NEXT" indikation visas uppe till höger om motsvarande Song namn. För att avbryta denna inställning, tryck [8 ▼] (Cancel) knappen.

■ Använd ackompanjemangsautomatiken i samband med Song uppspelning

När en Song och en Style spelas upp samtidigt ersätts kanalerna 9 – 16 i Song datan av Style kanalerna, vilket gör att Du själv kan spela ackompanjemangsdelen i en Song. Prova att spela ackord tillsammans med Song uppspelningen enligt instruktionerna nedan.

- 1 Välj en Song (sidan 35).
- 2 Välj en Style (sidan 46).
- 3 Tryck STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] knappen för att koppla in ackompanjemangsautomatiken.
- 4 Tryck STYLE CONTROL [SYNC START] knappen för att aktivera klarläge — ackompanjemanget kommer att starta så snart Du börjar spela.
- 5 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning.
- 6 Spela ackord tillsammans med Song.
Ackordsnamnen visas i Main display. För att direkt återkomma till Main display, tryck [DIRECT ACCESS] knappen och därefter [EXIT] knappen.

När Song uppspelning stoppas, stoppas också Style uppspelningen samtidigt.

• Tempo för uppspelning av en Song och en Style samtidigt

I samband med uppspelning av Song och Style samtidigt blir tempovärdet för Song automatiskt valt.

Spela Song med Quick Start funktionen

Som standard är Quick Start funktionen inkopplad. På Song data (MIDI filer) man köper i handeln är viss relaterad information (som t ex ljudval, volym, etc) inspelad i första takten före den egentliga tondatan. När Quick Start står på "ON", läser instrumentet all första icke-ton data för Song:en med högsta möjliga hastighet, för att därefter automatiskt gå ner till gällande tempo vid Song:ens första ton. Detta gör att Du kan starta Song uppspelning på snabbast möjliga sätt, med ett minimum av paus för inläsning av data. När Quick Start står på "ON" spelas en Song upp direkt från första tonen (vilket kan vara mitt i en takt). Om Du vill spela upp från början av en takt som inleds med paus, ställ Quick Start i "OFF".

- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Tryck [7 ▼]/[8 ▼] (QUICK START) knapparna för att ställa Quick Start i "OFF".

Parameter Lock

Du kan "låsa" specifika parameterar (t ex effekter, splittpunkt, etc) så att de bara kan väljas via panelkontrollerna (sidan 131).

Beträffande [SONG CH 1-8]/[SONG CH 9-16] displayer
En Song består av 16 separata kanaler. Separata inställningar kan göras för var och en av de 16 kanalerna i MIXING CONSOLE display. Justera parametrarna i SONG CH 1-8 respektive SONG CH 9-16 display. Normalt är CH 1 fördelat till [TRACK 1] knappen, CH 2 fördelat till [TRACK 2] knappen respektive CH 3-16 till [EXTRA TRACKS] knappen.

Att läsa Song data automatiskt när ett SmartMedia kort sätts in

Du kan få instrumentet att automatiskt ta fram första Song (ej liggande i mapp) på ett SmartMedia kort så snart kortet sätts in i kortspringan. Samma operation kommer också att gälla för annan yttre lagringsapparat.

- 1 Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 2 Tryck [3 ▲]/[4 ▲] (SONG AUTO OPEN) knappen för att välja "ON".

Justera volymbalans och ljuduppsättningar, etc. (MIXING CONSOLE)

Du kan ställa alla mixerrelaterade parametrar i en Song. Se avsnittet "Justerbara poster (parametrar) i MIXING CONSOLE displayer" på sidan 88. Ta fram "SONG CH 1-8" eller "SONG CH 9-16" display enligt steg 3 i Grundläggande hantering för "Editera volymen och den tonala balansen (MIXING CONSOLE)" på sidan 86-87. Nedan beskrivs två exempel.

Justera volymbalansen för varje kanal

- 1 Välj en Song (sidan 35).
- 2 Tryck [MIXING CONSOLE] knappen för att ta fram MIXING CONSOLE display.
- 3 Välj [VOL/VOICE] fliken genom att trycka TAB [◀]/[▶] knapparna.
- 4 Tryck [MIXING CONSOLE] knappen upprepade gånger för att ta fram display för "SONG CH 1-8" eller "SONG CH 9-16".
- 5 Tryck [J] knappen för att välja "VOLUME".
- 6 Justera volymbalansen för varje kanal med hjälp av [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna.
- 7 Du kan spara volyminställningarna till Song i Setup operationen i SETUP (sidan 160).
Försäkra Dig om att "VOICE" posten är markerad i steg 2 för Setup proceduren.

Ändra ljuden

- 1–4 Dessa steg i operationen är desamma som i "Justera volymbalansen för varje kanal" (se sidan 138).
- 5 Tryck [H] knappen för att välja "VOICE".
- 6 Tryck en av [1▲▼]–[8▲▼] knapparna för att ta fram display för val av ljud för kanalen.
- 7 Tryck en av [A]–[J] knapparna för att välja ett ljud.
- 8 Du kan spara ljudändringen till Song i Setup operationen i SETUP (sidan 160).
Försäkra Dig om att "VOICE" posten är markerad i steg 2 för Setup proceduren.

Öva Song med Guide funktionerna

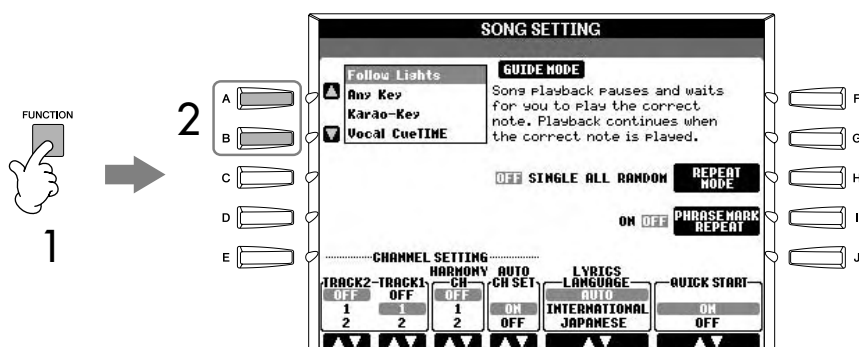
Guide funktionerna innehåller praktiska inlärnings- och övningsverktyg som hjälper Dig med Ditt spelande. Genom att trycka [SCORE] knappen får Du se noterna i displayen och Du kan avläsa vilka toner som skall spelas och när de skall spelas, allt för att underlätta inläringen. PSR-3000 har dessutom ett praktiskt övningsverktyg för sång som gör att Song uppspelningen automatiskt följer Ditt sångframförande (när Du sjunger i en ansluten mikrofon).

Spara Guide inställningarna i SONG SETTING display

Du kan spara Guide inställningarna som en del av Song datan (sidan 160). För Song:er till vilka Guide inställningar sparats kommer Guide funktionen att automatiskt tas fram och dess relaterade inställningar återkallas när Song:en väljes.

Välj typ av Guide funktion

- 1 Ta fram display för inställningen:
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Använd [A]/[B] knapparna för att välja önskad typ av Guide funktion. Följande typer finns tillgängliga.



- 3 Välj en Song, ta fram notvisning (genom att trycka [SCORE] knappen) och spela på klaviaturen.

För klaviaturframförande

Follow Lights

När denna är vald gör Song uppspelningen paus för att vänta på att Du skall spela den rätta tonen. Så snart Du spelar rätt ton, fortsätter uppspelningen. Follow Lights är ursprungligen konstruerad för Yamaha Clavinova serien. Funktionen är avsedd för övningssyfte med inbyggda lampor över klaviaturen som visar vilka toner som skall spelas. Även om PSR-3000/1500 inte har dessa lampor, kan Du använda samma funktion genom att följa den indikation som ges via noterna som visas med Song Score funktionen.

Any Key

Med denna funktion kan Du spela melodistämman för en Song genom att helt enkelt slå an en enstaka tangent (vilken tangent som helst är OK) i takt med rytmen. Så länge Du spelar tangenten rytmiskt korrekt kommer musiken och melodin att flyta fram mjukt och fint. (Med denna funktion återger inte tangenterna något ljud.)

För sång

Karao-key

Denna bekväma funktion gör att Du kan kontrollera Song och ackompanjemangs-uppspelningen med ett enda finger, samtidigt som Du sjunger. Slå an en enkel tangent i takt med musiken — vilken tangent som helst går bra — och ackompanjemanget kommer att följa Ditt anslag. På detta sätt kan Du kontrollera "timing" och tempo för Song och ackompanjemang så att det anpassas perfekt till Din sång.

Vocal CueTIME (PSR-3000)

Med denna funktion gör Song uppspelningen paus för att vänta på att Du skall sjunga den rätta tonen. Så snart Du sjunger rätt ton, fortsätter uppspelningen.

Koppla kanaler för en Song till och från

En Song består av 16 separata kanaler. Separata inställningar kan göras för var och en av de 16 kanalerna i MIXING CONSOLE display. Justera parametrarna i SONG CH 1-8 respektive SONG CH 9-16 display. Normalt är CH 1 fördelat till [TRACK 1] knappen, CH 2 fördelat till [TRACK 2] knappen respektive CH 3-16 till [EXTRA TRACKS] knappen.

- 1 Tryck [CHANNEL ON/OFF] knappen för att ta fram Song CHANNEL ON/OFF display.

Om displayen nedan inte visas, tryck [CHANNEL ON/OFF] knappen ännu en gång.

SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

- 2 Använd [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna för att koppla varje kanal till eller från.

Om Du önskar spela upp endast en speciell kanal (och tysta alla andra kanaler), tryck och håll nere en av [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna som motsvarar önskad kanal.

För att koppla bort solouppspelningen, tryck samma knapp igen.

Spela in Ditt framförande

Du kan spela in Dina egna framföranden och spara dem till User flikens display eller yttre lagringsmedia som t ex SmartMedia kort. Flera olika inspelningsmetoder finns tillgängliga:

Quick inspelning, som är det snabbaste och lättaste sättet att spela in; Multi inspelning gör att Du kan spela in varje enskild stämma; och Step inspelning som gör att Du kan programmera in tonerna en och en. Du kan också editera den Song Du spelat in.

Inspelningsmetoder

Det finns tre metoder enligt nedan.

Realtidsinspelning	Quick inspelning ► sidan 141	Med denna bekväma och enkla inspelningsmetod kan Du snabbt spela in Ditt framförande — användbart om Du t ex vill spela in ett pianosolo. Du kan spela in till [TRACK 1 (R)] eller [TRACK 2 (L)] knappen och även till [EXTRA TRACKS (STYLE)] spåret som samtidigt kan användas för inspelning.
	Multi inspelning ► sidan 143	Med denna funktion kan Du spela in en komplett melodi med flera olika instrument och skapa ljudet av en full orkester. Varje instruments stämma kan spelas in individuellt för att bygga upp ett fullständigt orkestralt arrangemang. Du kan också spela över en existerande stämma i en intern melodi eller en melodi på SmartMedia kort och ersätta med Ditt eget framförande.
Stepinspelning	Step inspelning ► sidan 145	Med denna metod kan Du komponera Ditt framförande genom att "skriva in" en företeelse i taget. Metoden är helt oberoende av tiden och kan liknas vid att skriva ner musikens noter på papper. Du lägga in toner, ackord och andra företeelser en och en.

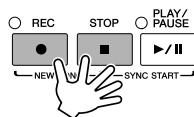
Du kan också editera Song:er efter att de spelats in (sidan 156).

Du kan t ex ändra specifika toner en och en eller använda Punch In/Out funktionen för att spela om ett specifikt avsnitt.

Quick inspelning

Detta gör att Du snabbt och enkelt kan spela in Ditt framförande.

- 1 Tryck SONG [REC] och SONG [STOP] knapparna samtidigt. En tom Song ("New Song") tas fram för inspelningen.



Signalen från mikrofoningången kan inte spelas in

Internminnets kapacitet (User flik display)

Kapaciteten för instrumentets interna minne är cirka 1.5 MB (PSR-3000) / 650 KB (PSR-1500). Denna kapacitet avser alla filtyper inklusive Voice, Style, Song och Registration datafiler.

RIGHT 2 och/eller LEFT stämmorna spelas in på separata spår.

2

Gör önskade panelinställningar för Ditt klaviaturframförande.

Nedan ges några exempel på inställningar Du kanske vill prova.

- **Spela in RIGHT 2 och/eller LEFT stämmor**

[RIGHT 2] och/eller [LEFT] klaviaturstämmor skall vara inkopplade.

Välj ljud för var och en av klaviaturstämmorna (RIGHT 2, LEFT) genom att ta fram display för val av ljud (sidan 78, sidan 80).

- **Spela in kompstil**

1 Välj en Style (sidan 46).

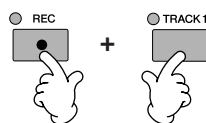
2 Ställ tempot för inspelningen med hjälp av TEMPO [-][+] knapparna enligt önskan.

- **Använd panelinställningar som ligger i Registration Memory**

Tryck en av REGISTRATION MEMORY [1]-[8] knapparna (sidan 129).

3

Medan SONG [REC] knappen hålles nertryckt, tryck den SONG TRACK knapp som skall spelas in.



- **Spela in Ditt framförande**

Tryck SONG [TRACK 1] knappen för inspelning av högerhandsstämman, och/eller SONG [TRACK 2] knappen för inspelning av vänsterhandsstämman.

- **Spela in Styles/Multi Pads**

Tryck SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)] knappen.

- **Spela in Ditt framförande och Style/Multi Pad uppspelning samtidigt**

Tryck SONG [TRACK 1 / TRACK 2] knapparna och SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)] knappen.

4

Starta inspelning.

Inspelning kan startas på flera olika sätt.

- **Starta genom att spela på klaviaturen**

Om Du valt SONG [TRACK 1]/[TRACK 2] knapparna i steg 3 ovan, spela inom högerhandssektionen på klaviaturen (sidan 77), om Du valt SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)] knappen i steg 3 ovan, spela inom vänsterhandssektionen (ackord) på klaviaturen (sidan 105). Inspelningen startar automatiskt så snart Du slår an en tangent på klaviaturen.

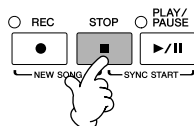
- **Starta genom att trycka SONG [PLAY/PAUSE] knappen**

Om Du startar på detta sätt kommer "tom" data att spelas in tills Du spelar en tangent på klaviaturen. Detta är användbart för att starta en Song med en kort upptakt eller inslag på ett eller två taktslag.

- **Starta genom att trycka STYLE CONTROL [START/STOP] knappen.**

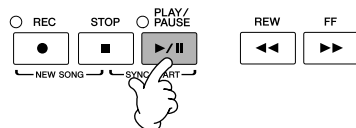
I detta fall kommer rytmstämmorna (kanalerna) i Style att börja spela upp och inspelningen startar samtidigt.

5

Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa inspelning.

När inspelningen är avslutad visas ett meddelande som uppmanar Dig att spara det inspelade framförandet. För att stänga meddelandet, tryck [EXIT] knappen. Se steg 7 för instruktioner kring hur Du sparar Din inspelning.

6

Lyssna till inspelningen. Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att spela upp det framförande Du just spelat in.

7

Tryck [SONG SELECT] knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina data (sidan 67).**Multi inspelning**

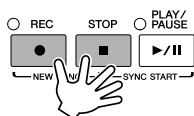
En Song består av 16 separata kanaler. Med denna metod kan Du spela in data till varje kanal individuellt, en och en. Såväl klaviatur som Style stämmor kan spelas in.

1

Tryck SONG [REC] och SONG [STOP] knapparna samtidigt.

En tom Song ("New Song") tas fram för inspelningen.

Välj ljud för inspelning av klaviaturstämmorna (RIGHT 1, RIGHT 2 och/eller LEFT) (sid 29, sid 78, sid 80). Välj en Style och en Multi Pad bank för inspelning om så önskas (sidan 46).

**Exempel****Spela in klaviaturens RIGHT 2 stämma till kanal 2**

Tryck PART SELECT [RIGHT 2] knappen för att ta fram display för val av ljud och välj ett ljud för RIGHT 2 stämman. Se också till att koppla in PART ON/OFF [RIGHT 2] knappen.

Använd metronomen

Du kan spela in Ditt framförande samtidigt som metronomen återges (sidan 33). Ljudet från metronomen blir emellertid inte inspelat.

Gör paus och återstarta Din inspelning

För att göra paus i inspelningen, tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen under inspelning. För att återstarta inspelning, följ operationerna nedan.

- För inspelning till [TRACK 1]/[TRACK 2], tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen.
- För inspelning till [EXTRA TRACKS], tryck STYLE CONTROL [SYNC START] knappen och spela sedan ett ackord inom ackordsektionen på klaviaturen.

⚠ FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Beträffande kanaler

Se sidan 145.

Ställ alla kanalerna 5-16 i "REC" läge samtidigt

Medan SONG [REC] knappen hålls nertryckt, tryck SONG [EXTRA TRACKS] knappen.

Vid val av MIDI stämma

- Ställ en enskild kanal till MIDI: All inkommande data som tas emot via MIDI kanalerna 1-16 spelas in. Vid användning av yttre MIDI klaviatur eller kontroll för inspelning kan Du spela in utan att ställa in sändande MIDI kanal på den yttre apparaten.
- Ställ flera kanaler till MIDI: Vid användning av yttre MIDI klaviatur eller kontroll för inspelning spelas bara data över vald MIDI kanal in, vilket innebär att även den yttre apparaten måste vara inställd på samma kanal.

Spela in varje kanal med samma tempo

Använd Metronome funktionen (sidan 33) för att spela in varje kanal med samma tempo. Kom ihåg att ljudet från metronomen inte spelas in.

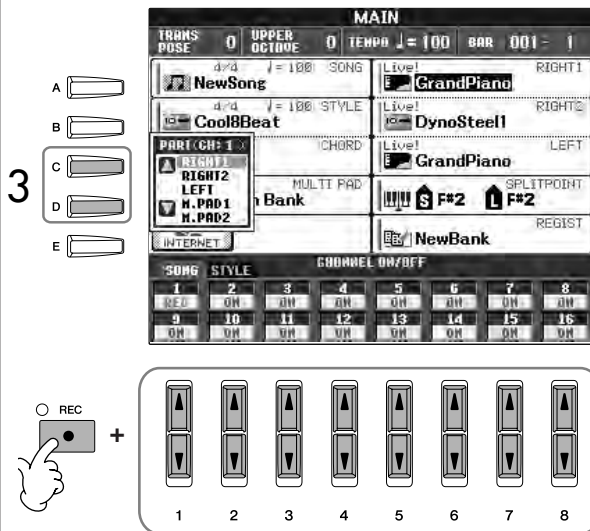
Gör paus och återstarta Din inspelning

Se sidan 143.

2 Medan SONG [REC] knappen hålls nertryckt, tryck [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna för att ställa önskade kanaler i "REC", d v s inspelning.

Normalt blir klaviaturens stämmor inspelade till kanalerna 1–4, Multi Pads spelas in på 5–8 och Styles spelas in på kanalerna 9–16. För att avbryta kanalvalet, tryck SONG [REC] knappen igen.

Medan SONG [REC] knappen hålls nertryckt, tryck [2 ▲] knappen för att ställa kanal 2 i "REC".



3 Använd [C]/[D] knapparna för att välja önskad stämma som skall spelas in på kanalen.

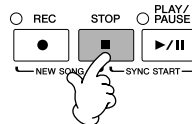
Detta bestämmer vilken stämma — klaviatur eller Style (Rhythm 1/2, Bass, etc) eller Multi Pad — som spelas in till var och en av de kanaler som valts i steg 2. Standardläget för fördelningen av kanaler/stämmor visas i avsnittet "Beträffande Song kanaler" (sidan 145).

Tryck [D] knappen för att välja "RIGHT2".

4 Starta inspelning.

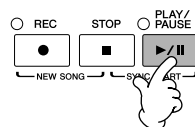
Metod för att starta är samma som i steg 4 kring Quick inspelning (sidan 143).

5 Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa inspelning.



När inspelningen är avslutad visas ett meddelande som uppmanar Dig att spara det inspelade framförandet. För att stänga meddelandet, tryck [EXIT] knappen. För instruktioner kring att spara Song data, se steg 8.

6 Lyssna till inspelningen. Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att spela upp det framförande Du just spelat in.



7 För att spela in en annan kanal, upprepa steg 2 till 6.

8

Tryck [SONG SELECT] knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina data (sidan 67).

Beträffande Song kanaler

Standardfördelningen av kanal/stämma visas nedan.

Kanaler	Standardstämma		Kanaler	Standardstämma	
1		Klaviaturstämmor	9	RHYTHM1	Style stämmor
2			10	RHYTHM2	
3			11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1		13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4		16	PHRASE2	

Beträffande klaviaturstämmor

Det finns tre klaviaturstämmor, RIGHT 1, RIGHT 2 och LEFT. Som standardutgångsläge är RIGHT 1 stämman fördelad till var och en av kanalerna 1–4. Normalt skall klaviaturstämmorna spelas in på kanalerna 1–4.

Beträffande Style stämmor

Som standardutgångsläge är var och en av Style stämmorna fördelade till respektive kanalerna 9–16 enligt ovan. Normalt skall Style stämmorna spelas in på kanalerna 9–16.

RHYTHM Detta är grunden för ackompanjemanget innehållande rytmiska mönster med trummor och percussion. Vanligtvis används något av trumseten.

BASS Detta är basstämman som använder olika instrumentljud för att passa den valda stilen, som t ex akustisk bas, syntbas och liknande.

CHORD Detta är den rytmiska ackordsbakgrunden, som vanligtvis använder piano eller gitarrljud.

PAD Denna stämma återger liggande ackord, vanligen med ljud som stråkar, orgel och körer.

PHRASE Denna stämma används för olika utsmyckningar och slingor som ger karaktär åt kompet, som brasstötar och brutna ackord.

Beträffande Multi Pad stämmor

Som standardutgångsläge är var och en av Multi Pad fördelade till respektive kanalerna 5–8 enligt ovan.

⚠ FÖRSIKTIGT

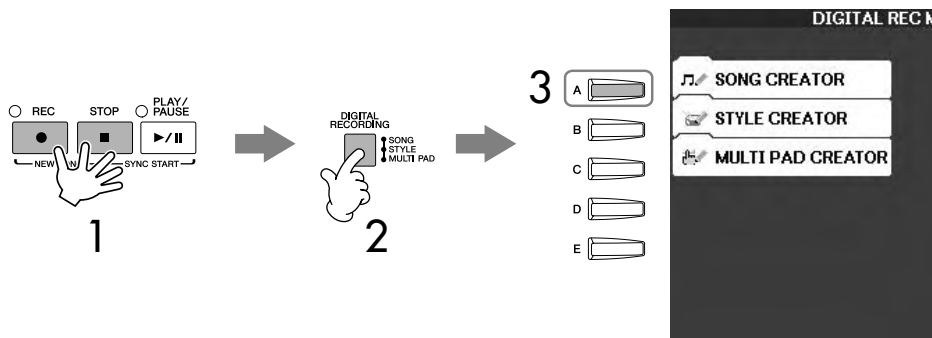
Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Step inspelning

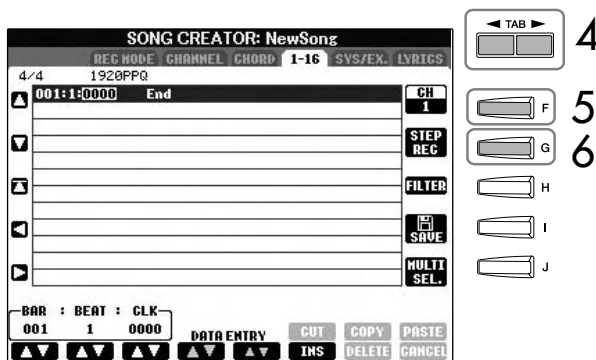
Med denna metod kan Du programmera in ren musikdata för t ex melodi och ackord.

Grundläggande operationer för Step inspelning

- 1 Tryck SONG [REC] och SONG [STOP] knapparna samtidigt.
En tom Song ("New Song") tas fram för inspelningen.



- 2 Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.
- 3 Tryck [A] knappen för att ta fram Song Creator display för inspelning/editering av Song.
- 4 Välj önskad flik med hjälp av TAB [◀][▶] knapparna.
För inspelning av melodier..... Välj [1-16] fliken.
För inspelning av ackord..... Välj [CHORD] fliken.



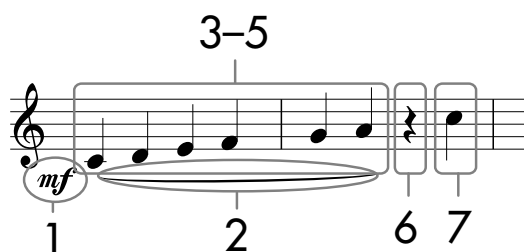
- 5 Om Du väljer "1-16" fliken i steg 4, tryck [F] knappen för att välja kanal för inspelning.
- 6 Tryck [G] knappen för att ta fram STEP RECORD display.
- 7 Starta Step inspelning.
För melodiinspelning Se sidan 147.
För ackordsinspelning Se sidan 154.

Spela in melodier

I detta avsnitt förklaras med hjälp av tre melodiexempel hur man Step inspelar toner.

Exempel 1

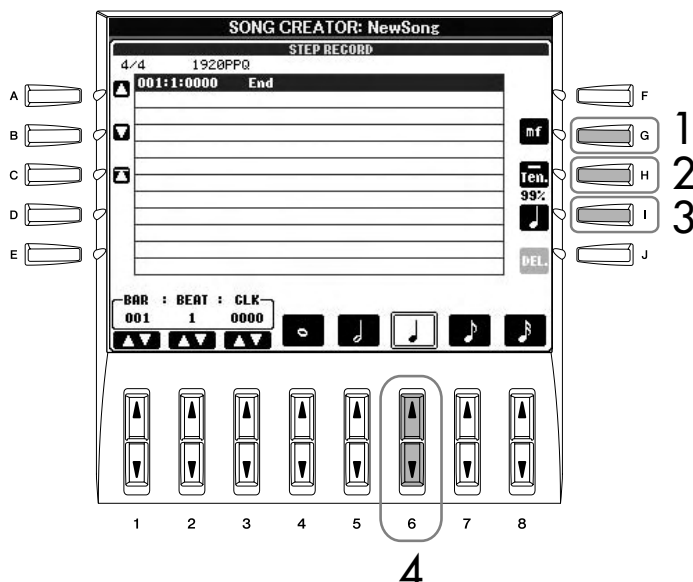
Förklaringarna här avser steg 7 i avsnittet "Grundläggande operationer för Step inspelning" på sidan 146.



* Siffrorna i notexemplet motsvarar operationsstegen nedan.

Efter att ha tagit fram Step Recording display, välj ljud för inspelningen.

1 Tryck [G] knappen för att välja "mf".

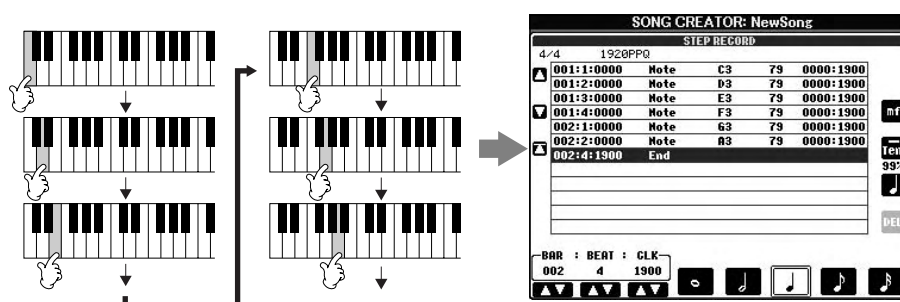


2 Tryck [H] knappen för att välja "Tenuto".

3 Tryck [I] knappen för att välja "normal" nottyp.

4 Tryck [6▲▼] knappen för att välja fjärdedels notvärde.

5 Spela tangenterna C3, D3, E3, F3, G3 och A3 i tur och ordning enligt notexemplet.



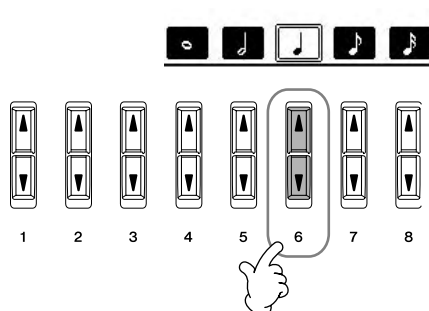
Eftersom de noter som visas i instrumentet genereras från inspelad MIDI data ser det kanske inte exakt likadant ut som nedan.

Beträffande de poster som kan väljas via [G], [H] och [I] knapparna
Se sidan 149.

6

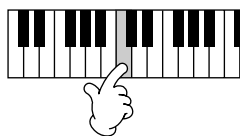
Tryck [6 ▲ ▼] knappen för att ange en fjärdedels paus.

För att ange pauser, använd [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna. (Tryck knappen en gång för att ange pausens värde och en gång till för att verkligen lägga in den.) En paus med specificerat värde blir inlagd.



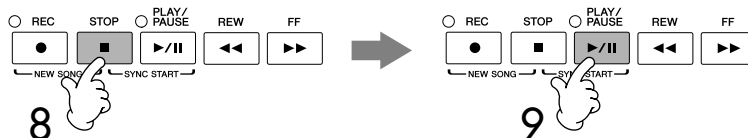
7

Spela C4 tangenten.



8

Tryck SONG [STOP] knappen för att flytta markören till början av Song.



9

Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att lyssna till de nu inlagda tonerna.

10

Tryck [EXIT] knappen för att lämna Step Record display.

Om Du så önskar, kan Du editera redan inspelade Song:er på samma sätt (sidan 156).

11

Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

Radera data

Felaktigt inlagda toner kan raderas.

- 1 Använd [A]/[B] knapparna i STEP RECORD display (sidan 146) för att välja den data Du vill radera.
- 2 Tryck [J] (DELETE) knappen för att radera den valda datan.

⚠ FÖRSIKTIGT

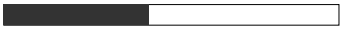
Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Beträffande de poster som kan väljas via [G], [H] och [I] knapparna i Step Record display

[G] knappen Bestämmer velocityvärdet (anslagsstyrkan) för de toner som anges.

Poster	Anslagsstyrka som spelas in
Kbd.Vel	Verkligt anslag som Du spelar på klaviaturen
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

[H] knappen Bestämmer Gate Time (notens längd) för de toner som anges.

Poster	Gate time som spelas in
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	Gate Time (notens längd) kan specificeras som ett procenttal med hjälp av [DATA ENTRY] ratten

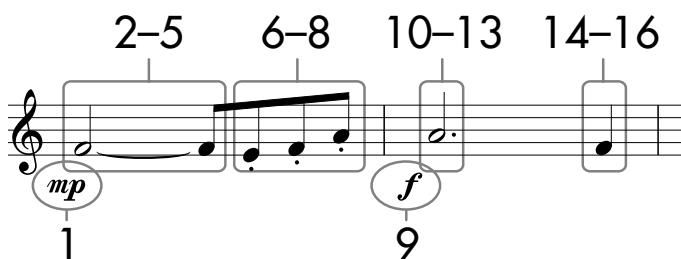
[I] knappen Bestämmer den typ av not som skall anges. Varje tryckning på denna knapp växlar mellan de tre grundläggande nottyperna i displayens nederkant: normal, punkterad och triol.

Beträffande Velocity

Velocity styrs av hur hårt Du slår an toner på klaviaturen. Ju hårdare Du slår an, desto högre velocityvärde och därigenom starkare ljud. Velocityvärdet kan specificeras inom ett omfång från 1 till 127. Ju högre velocityvärde, desto starkare blir ljudet.

Exempel 2

Förklaringarna här avser steg 7 i avsnittet "Grundläggande operationer för Step inspelning" på sidan 146.

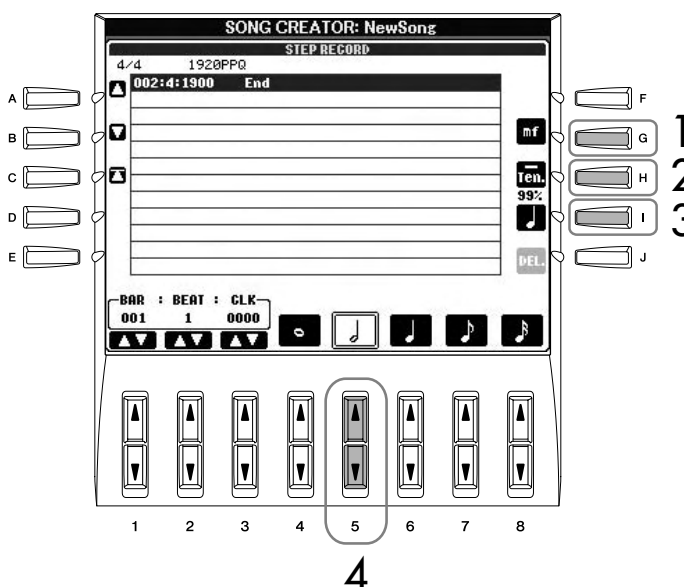


* Siffrorna i notexemplet motsvarar operationsstegen nedan.

Kom ihåg att i detta exempel förekommer ett steg där tangenten skall hållas nere medan operationen genomförs.

Efter att ha tagit fram Step Recording display, välj ljud för inspelningen

1 Tryck [G] knappen för att välja "mp".

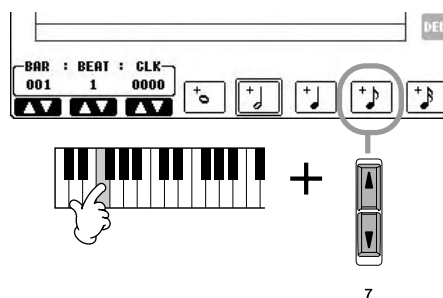


2 Tryck [H] knappen för att välja "Tenuto".

3 Tryck [I] knappen för att välja "normal" nottyp.

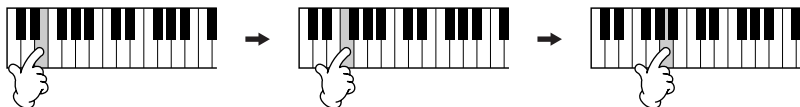
4 Tryck [5 ▲ ▼] knappen för att välja halvnöts värde.

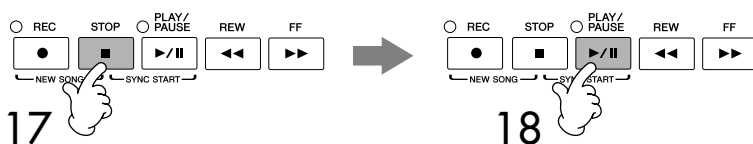
5 Medan F3 hålles nertryckt på klaviaturen, tryck [7 ▲ ▼] knappen.



6 Efter att ha säppt upp F3 tangenten, tryck [H] knappen för att välja "Staccato".

Beträffande de poster som kan väljas via [G], [H] och [I] knapparna
Se sidan 149.

- 7 Tryck [7▲▼] knappen för att välja åttondels notvärde.
 - 8 Spela tangenterna E3, F3 och A3 i tur och ordning enligt notexemplet.
- 
- 9 Tryck [G] knappen för att välja "f".
 - 10 Tryck [H] knappen för att välja "Tenuto".
 - 11 Tryck [I] knappen för att välja "punkterad".
 - 12 Tryck [5▲▼] knappen för att välja punkterad halvnots värde.
 - 13 Spela tangenten A3 på klaviaturen enligt notexemplet.
 - 14 Tryck [I] knappen för att välja "normal" nottyp.
 - 15 Tryck [6▲▼] knappen för att välja fjärdedels notvärde.
 - 16 Spela tangenten F3 på klaviaturen enligt notexemplet.
 - 17 Tryck SONG [STOP] knappen för att flytta markören till början av Song.

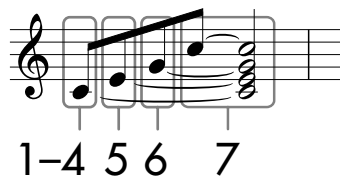


- 18 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att lyssna till de nu inlagda tonerna.
- 19 Tryck [EXIT] knappen för att lämna Step Record display.
Om Du så önskar, kan Du editera redan inspelade Song:er på samma sätt (sidan 156).
- 20 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

⚠ FÖRSIKTIGT
Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Exempel 3

Förklaringarna här avser steg 7 i avsnittet "Grundläggande operationer för Step inspelning" på sidan 146.

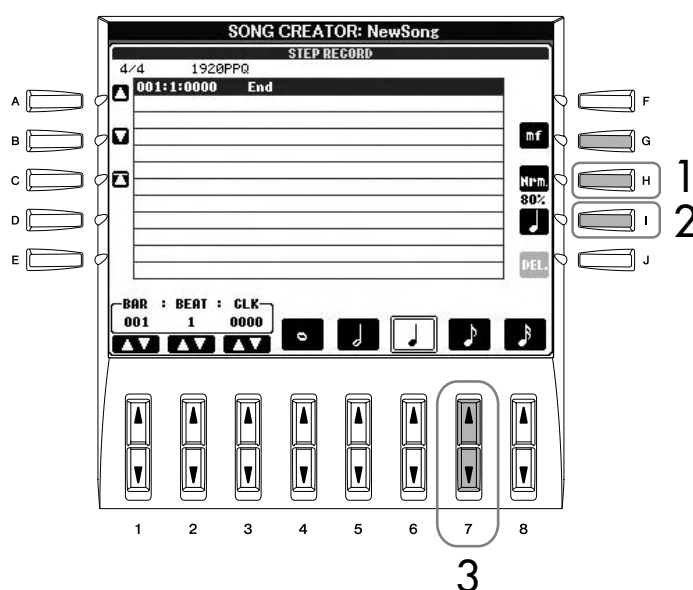


* Siffrorna i notexemplet motsvarar operationsstegen nedan.

Kom ihåg att i detta exempel förekommer ett steg där tangenten skall hållas nere medan hela operationen genomförs.

Efter att ha tagit fram Step Recording display, välj ljud för inspelningen.

1 Tryck [H] knappen för att välja "Normal".

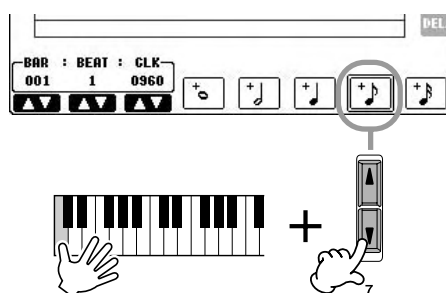


2 Tryck [I] knappen för att välja "normal" nottyp.

3 Tryck [7 ▲ ▼] knappen för att välja åttondels not.

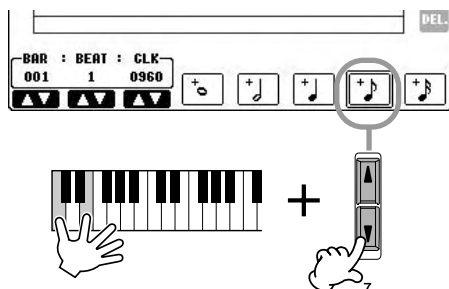
4 Medan C3 tangenten hålles nertryckt på klaviaturen, tryck [7 ▲ ▼] knappen.

Släpp inte upp C3 tangenten än. Håll tonen nertryckt medan Du genomför de följande stegen.

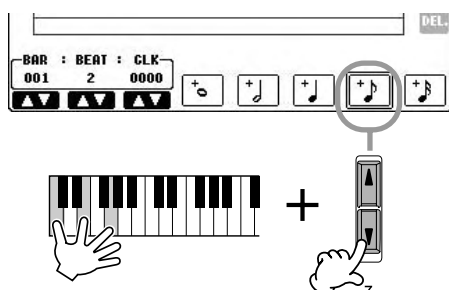


Beträffande de poster som kan väljas via [G], [H] och [I] knapparna
Se sidan 149.

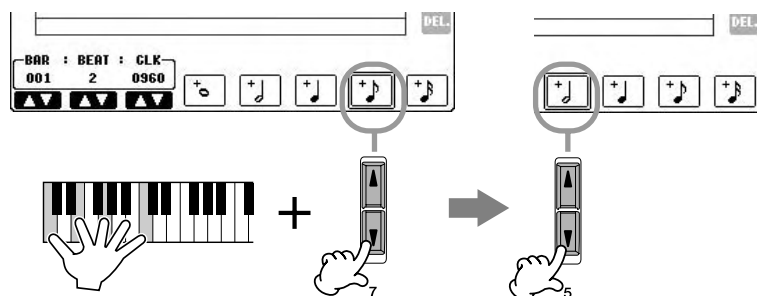
- 5** Medan C3 och E3 tangenterna hålles nertryckta på klaviaturen, tryck [7▲▼] knappen.
Släpp inte upp C3 och E3 tangenterna än. Håll tonerna nertryckta medan Du genomför de följande stegen.



- 6** Medan C3, E3 och G3 tangenterna hålles nertryckta på klaviaturen, tryck [7▲▼] knappen.
Släpp inte upp C3, E3 och G3 tangenterna än. Håll tonerna nertryckta medan Du genomför de följande stegen.



- 7** Medan C3, E3, G3 och C4 tangenterna hålles nertryckta på klaviaturen, tryck [7▲▼] knappen, och tryck därefter [5▲▼] knappen.
Efter att Du tryckt [5▲▼] knappen, släpp upp tangenterna.



- 8** Tryck SONG [STOP] knappen för att flytta markören till början av Song.
- 9** Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att lyssna till de nu inlagda tonerna.
- 10** Tryck [EXIT] knappen för att lämna Step Record display.
Om Du så önskar, kan Du editera redan inspelade Song:er på samma sätt (sidan 156).
- 11** Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

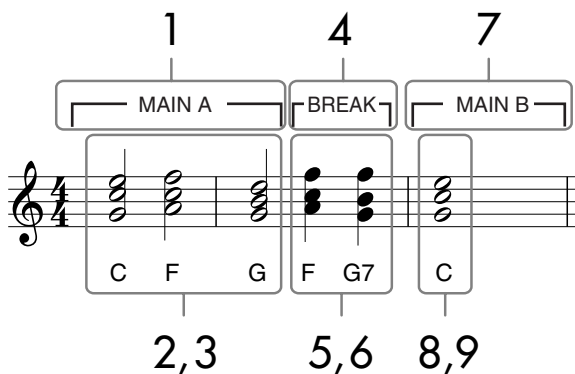
⚠ FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Spela in ackord

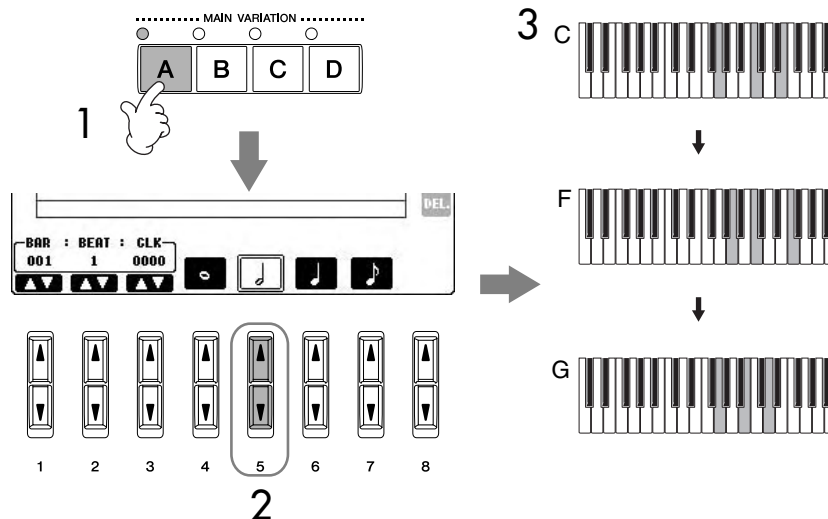
Du kan spela in ackord och sektioner (Intro, Main, Ending o s v) ett och ett med exakt timing. Dessa instruktioner visar hur Du spelar in ackordsbyten med hjälp av Step Record funktionen.

Förklaringarna här avser steg 7 i avsnittet "Grundläggande operationer för Step inspelning" på sidan 146.

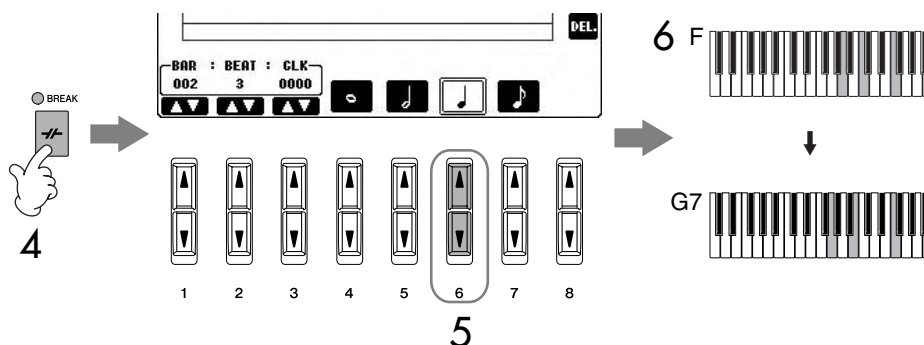


* Siffrorna i notexemplet motsvarar operationsstegen nedan.

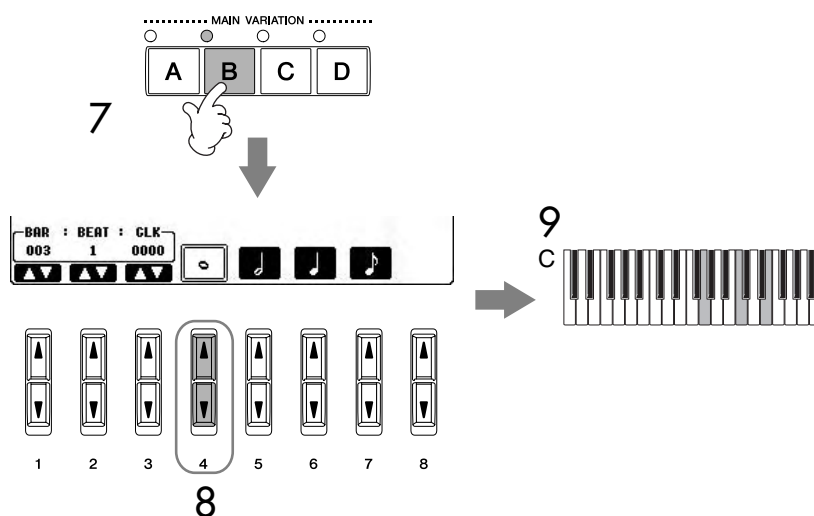
- 1 Se till att STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] knappen är fränkopplad, och tryck sedan STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A] knappen.



- 2 Tryck [5 ▲ ▼] knappen för att välja halvnots värde.
- 3 Spela ackorden C, F och G inom ackordsomfånget på klaviaturen.
- 4 Tryck STYLE CONTROL [BREAK] knappen.



- 5 Tryck [6▲▼] knappen för att välja fjärdedels notvärde.
- 6 Spela ackorden F och G7 inom ackordsomfånget på klaviaturen
- 7 Tryck STYLE CONTROL [MAIN VARIATION B] knappen.



- 8 Tryck [4▲▼] knappen för att välja helnots värde.
- 9 Spela ett C ackord inom ackordsomfånget på klaviaturen.
- 10 Tryck SONG [STOP] knappen för att flytta markören till början av Song.
- 11 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att lyssna till de nu inlagda tonerna.
- 12 Tryck [EXIT] knappen för att lämna Step Record display.
Om Du så önskar, kan Du editera redan inspelade Song:er på samma sätt (sidan 156).
- 13 Tryck [F] (EXPAND) knappen för att konvertera den inlagda datan för ackordsbyten till Song data.
- 14 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

⚠ FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Radera data

Felaktigt inlagda toner kan raderas (sidan 148).

Lägg in fill-ins

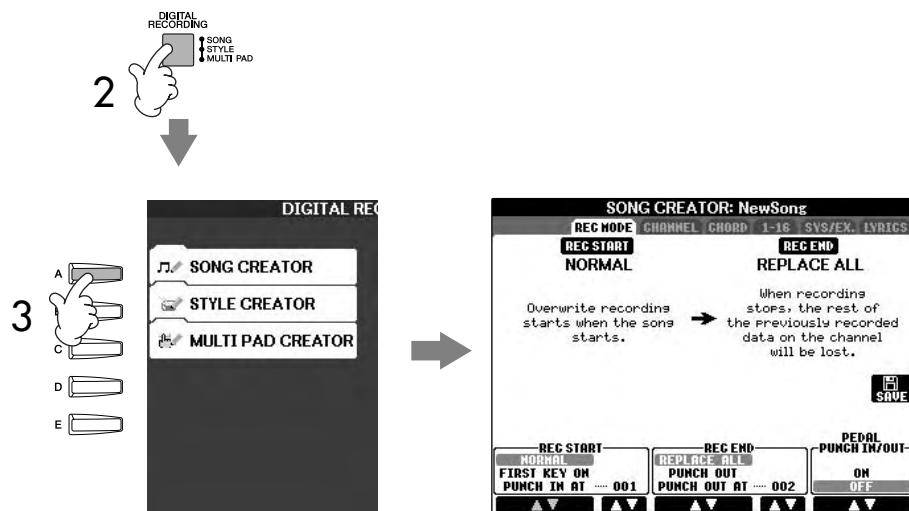
Koppla in STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] knappen och tryck helt enkelt en av STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A, B, C, D)] knapparna. (Den aktuella fill-in sektionen spelar och går sedan automatiskt till uppspelning av valt [MAIN VARIATION (A, B, C, D)] mönster.)

Editera en inspelad Song

Oavsett om Du spelat in musiken med hjälp av Quick, Multi eller Step inspelning kan Du editera Song datan.

Grundläggande editeringsoperation

- 1 Välj den Song som skall editeras.
- 2 Tryck [DIGITAL RECORDING] knappen.



- 3 Tryck [A] knappen för att ta fram SONG CREATOR display för att spela in eller editera Song:er.

- 4 Välj önskad flik med hjälp av TAB [◀][▶] knapparna och editera Song:en.

- Spela om ett specifikt avsnitt
— Punch In/Out (REC MODE)sidan 157
Med denna funktion kan Du spela om ett specifikt avsnitt i en Song.
- Editera kanalföreteelser (CHANNEL)sidan 158
Med denna funktion kan Du ändra företeelser och data per kanal.
Du kan t ex radera data eller transponera toner.
- Editera toner eller ackordsföreteelser (CHORD, 1-16)sidan 161
Med denna funktion kan Du ändra eller radera inspelade toner eller ackord.
- Editera systemföreteelser (SYS/EX.)sidan 163
Med denna funktion kan Du ändra tempo eller taktart.
- Editera sångtext (LYRICS).....sidan 164
Med denna funktion kan Du ändra namn och sångtext i en Song.

Spela om ett specifikt avsnitt — Punch In/Out (REC MODE)

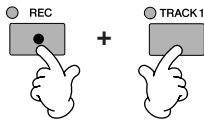
För att spela om ett specifikt avsnitt eller en fras i en redan inspelad Song används Punch IN/OUT funktionen. Data mellan Punch In och Punch Out punkterna skrivs över av det nya material som spelas in. Kom ihåg att stämmor/avsnitt före och efter Punch In/Out sektionen blir inte överspelade — de spelas upp normalt och vägleder Dig in och ut i inspelningen.

Du kan specificera Punch In och Punch Out punkterna som taktnummer på förhand för en automatisk hantering, eller göra det i inspelningsoperationen med hjälp av en fotkontakt eller genom att helt enkelt spela på klaviaturen.

Förklaringarna här avser REC MODE display i steg 4 i "Grundläggande editerings-operation" på sidan 156.

1 Använd [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] knapparna för att bestämma inställningarna för inspelning (se nedan).

2 Medan SONG [REC] knappen hålles nertryckt, tryck knappen för önskat spår.



3 Tryck SONG [PLAY/PAUSE] knappen för att starta uppspelning. Spela på klaviaturen vid Punch In punkten och stoppa inspelningen vid Punch Out punkten.

4 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

■ PUNCH IN inställningar

NORMAL	Inspelningen startar och spelar över genom att man trycker SONG [PLAY/PAUSE] knappen eller börjar spela på klaviaturen i Sync Start läge.
FIRST KEY ON	Uppspelning av Song startar normalt och överskrivande inspelning startar så snart Du spelar på klaviaturen.
PUNCH IN AT	Song spelar upp normalt fram till angiven Punch In takt och in överskrivande inspelning startar vid specificerad Punch In takt. Du kan ställa in Punch In takt genom att trycka [3 ▲ ▼] knapparna.

■ PUNCH OUT inställningar

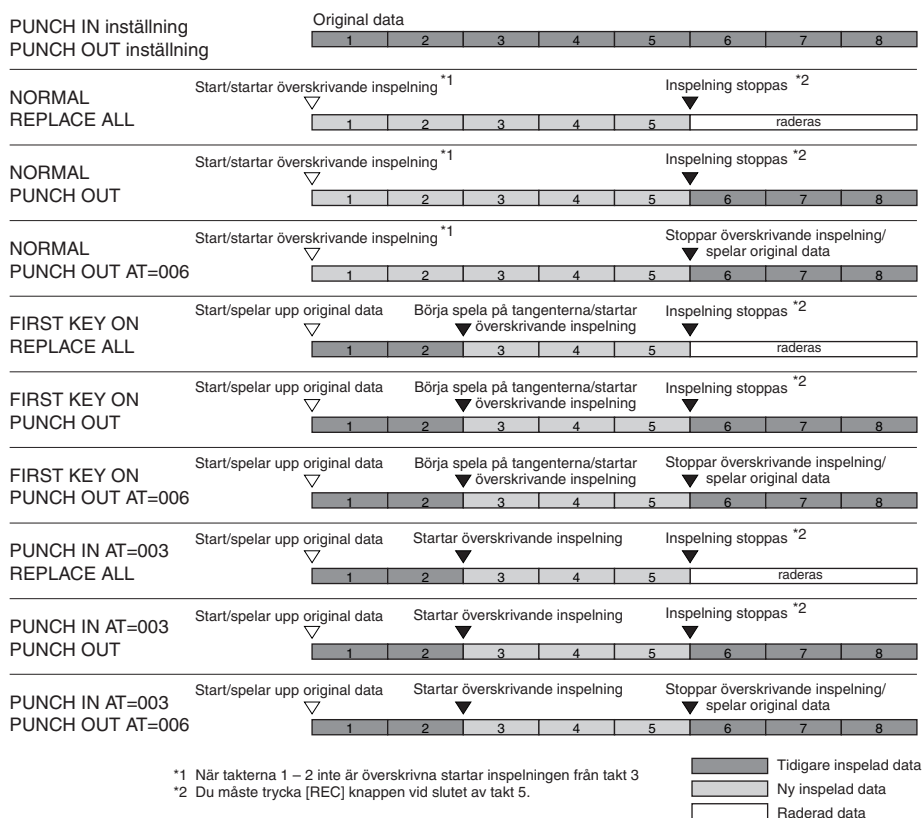
REPLACE ALL	Detta raderar all data som följer efter punkten vid vilken inspelningen stoppas.
PUNCH OUT	Den Song position vid vilken inspelningen stoppas utgör Punch Out punkten. Detta bibehåller all data som följer efter punkten vid vilken inspelningen stoppas.
PUNCH OUT AT	Överskrivande inspelning fortsätter till den indikerade Punch Out takten (ställd med motsvarande displayknapp), stoppar därefter vid Punch Out takten, efter vilken Song uppspelning fortsätter normalt. Denna inställning behåller all data efter den punkt vid vilken inspelningen stoppas. Du kan ställa in Punch Out takt genom att trycka [6 ▲ ▼] knapparna.

⚠ FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Exempel på omspelning beroende på Punch In/Out inställningar

Instrumentets funktioner gör att det finns många olika sätt att göra om en inspelning eller ersätta ett specifikt avsnitt för en redan inspelad kanal. Illustrationerna nedan visar en rad olika situationer vid vilka de valda takterna i en åtta-takters fras blir inspelade på nytt.



■ Pedal Punch In/Out inställningar

När denna är ställd på ON kan Du använda Foot Pedal 2 för att kontrollera Punch In och Punch Out punkterna. Medan en Song spelas upp, trampa (och håll nertrampad) Foot Pedal 2 för att spela in och släpp upp den för att stoppa inspelning (Punch Out). Du kan trampa och släppa upp Foot Pedal 2 så många gånger Du önskar under uppspelningen för att göra Punch In/Out överskrivande inspelning. Lagg märke till att aktuell funktion som fördelats till Foot Pedal 2 blir bortkopplad medan Pedal Punch In/Out funktionen står på ON.

Editera kanalföreteelser (CHANNEL)

Förklaringarna här avser CHANNEL flikens display i steg 4 i "Grundläggande editeringsoperation" på sidan 156.

1 Använd [A]/[B] knapparna för att välja Edit meny (sidan 159).

2 Använd [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna för att editera datan.
För information kring tillgängliga parametrar, se sedan 159.

3 Tryck [D] (EXECUTE) knappen för att genomföra operationen som avser den aktuella displayen.

Efter att operationen genomförs, ändras denna knapp till "UNDO" (= gör ej), så att Du kan få tillbaka originaldatan om Du inte är nöjd med resultatet av operationen. Undo-funktionen har endast en nivå; endast föregående operation kan göras ogjord.

4 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

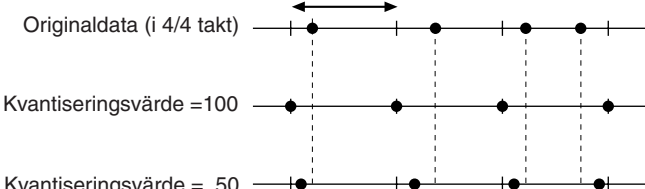
■ QUANTIZE meny

Med Quantize funktionen kan Du "städa upp" eller justera — kvantisera — indelningen för ett redan inspelat spår. T ex, följande passage har skrivits med rena fjärdedels- och åttondelsnoter. Även om Du tror att Du spelat in passagen exakt, kan det hända att Ditt verkliga framförande ligger lite före eller efter i indelningen. Med Quantize kan Du anpassa tonerna i ett spår så att indelningen blir absolut perfekt enligt de skrivna värdena.



⚠ FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

CHANNEL	Bestämmer vilken MIDI kanal i Song datan som skall kvantiseras.										
SIZE	Välj kvantiseringsvärde (upplösning). Ställ kvantiseringsvärdet till det som motsvarar de kortaste tonerna Du önskar arbeta med för spåret. Om t ex melodin som spelats in innehåller fjärdedelstoner och åttondelstoner, använd 1/8 värdet.  Inställningar <table><tr><td> 1/4 ton</td><td> 1/8 ton</td><td> 1/16 ton</td><td> 1/32 ton</td><td> 1/16 ton + 1/8 triol*</td></tr><tr><td> 1/4 triol</td><td> 1/8 triol</td><td> 1/16 triol</td><td> 1/8 ton + 1/8 triol*</td><td> 1/16 ton + 1/16 triol*</td></tr></table> De tre kvantiseringsvärden markerade med asterisk (*) är speciellt praktiska, eftersom de gör det möjligt att kvantisera två olika notvärden samtidigt utan någon kompromiss. Om Du t ex har såväl jämna 1/8 delar som 1/8 dels trioler inspelade på samma spår och kvantiserar till jämna 1/8 delar kommer spårets alla toner att kvantiseras till jämna 1/8 delar, vilket fullständigt radera känslan av trioler i rytmen. Om Du emellertid använder 1/8 ton + 1/8 triol inställningen kommer såväl jämna 1/8 delar som 1/8 dels trioler att kvantiseras korrekt.	 1/4 ton	 1/8 ton	 1/16 ton	 1/32 ton	 1/16 ton + 1/8 triol*	 1/4 triol	 1/8 triol	 1/16 triol	 1/8 ton + 1/8 triol*	 1/16 ton + 1/16 triol*
 1/4 ton	 1/8 ton	 1/16 ton	 1/32 ton	 1/16 ton + 1/8 triol*							
 1/4 triol	 1/8 triol	 1/16 triol	 1/8 ton + 1/8 triol*	 1/16 ton + 1/16 triol*							
STRENGTH	Detta bestämmer hur exakt tonerna skall kvantiseras. Om man väljer ett värde lägre än "100%", kommer tonerna endast i motsvarande grad att förskjutas mot specificerat kvantiseringsvärde. Genom att välja ett värde lägre än 100% kan man bevara något av den "mänskliga" känslan i inspelningen. Längden för 1/4 ton 										

■ Radera data för en specificerad kanal (DELETE meny)

Med denna funktion kan Du radera inspelad Song data för en specifik kanal. Använd [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna för att välja den kanal som skall raderas och tryck [D] (EXECUTE) knappen för att genomföra operationen.

Beträffande Quantize Size (upplösning)

Quantize Size eller upplösning är antalet klockpulser per fjärdedelsnot

■ Mixa (blanda) data från två specificerade kanaler (MIX meny)

Med denna funktion kan data från två spår blandas — mixas — och resultatet placeras på ett annat spår, eller data kopieras från ett spår till ett annat.

SOURCE 1	Bestämmer den MIDI kanal (1 – 16) som skall blandas. Alla MIDI företeelser för kanalen som specificeras här kopieras till destinationskanalen.
SOURCE 2	Bestämmer den MIDI kanal (1 – 16) som skall blandas. Enbart tonföreteelser för den kanal som specificeras här kopieras till destinationskanalen. I 1–16 sidan finns en "COPY" inställning som gör att Du kan kopiera data från Source 1 till destinationskanalen. (Ursprungs kanalens data bibehålles.)
DESTINATION	Bestämmer den kanal till vilken mixen eller kopieringen skall placeras.

■ CHANNEL TRANSPOSE meny

Med denna funktion kan Du transponera inspelad data för individuella kanaler, upp eller ner maximalt två oktaver i halvtonssteg.

För att se kanalerna 9–16

Tryck [F] knappen för att växla mellan de två kanalvisningarna — kanalerna 1–8 och kanalerna 9–16.

Transponera med samma värde för alla kanaler samtidigt

Medan [G] (ALL CH) knappen hålles nertryckt, tryck någon av [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna.

SET UP meny

De aktuella inställningarna i Mixing Console (sidan 86) och panelknapparnas inställningar kan spelas in till början av Song:en som Set up data. De panelinställningar som spelas in här blir automatiskt återkallade så snart Song uppspelningen startas.

■ Procedur för inspelning av Set Up parametrar

1 Ta fram display för operationen.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀]/[▶] CHANNEL → [B] SET UP

2 Använd [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] knapparna för att bestämma de inställningar som automatiskt skall kallas fram varje gång Song:en startas.

SONG	Lagrar tempo inställning och alla inställningar gjorda från Mixing Console.
KEYBOARD VOICE	Spelar in den aktuella panelinställningen, inklusive ljuden för de klaviaturspelade stämmorna (RIGHT 1, 2 och LEFT) och dess till/från status. Med denna funktion får Du med andra ord automatiskt inställt ljudet för klaviaturspelets stämmor när Song:en skall spelas upp. Till skillnad från andra funktioner bland dessa inställningar kan ljudbyte spelas in vid vilken punkt som helst i en Song.
SCORE SETTING	Spelar in inställningar för Score display.
GUIDE SETTING	Spelar in inställningar för Guide funktionerna. När inställningar spelats in blir Guide funktionen automatiskt inkopplad när en Song väljes.
LYRICS SETTING	Spelar in inställningar för visning av sångtext.
MIC SETTING (PSR-3000)	Lagrar mikrofoninställningarna i Mixing Console (sidan 86) display och Vocal Harmony inställningarna.

3 Markera vald post genom att trycka [8 ▲] knappen.

- 4 Tryck [D] (EXECUTE) knappen för att genomföra inspelningsoperationen för SET UP.
- 5 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

Editera toner eller ackordsföreteelser (CHORD, 1-16)

Förklaringarna här avser CHORD och 1-6 flikdisplay i steg 4 i "Grundläggande editeringsoperation" på sidan 156.

- 1 När 1-16 flikdisplay är vald, tryck [F] knappen för att välja den kanal som skall editeras.
- 2 **Flytta markören till önskad data.**
För att flytta markören upp eller ner.....Använd [A]/[B] knappen.
För att flytta markören till datans första position.....Tryck [C] knappen.
För att markera Bar/Beat/Clock enheter.....Använd [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] knapparna.
- 3 **Editera datan.**
Editera datan rad för rad
Använd [6 ▲ ▼]–[8 ▲] knapparna för att klippa/kopiera/klistra/sätta in/radera företeelser.
Editera varje parameter i datan
1 Använd [D]/[E] knapparna för att välja den parameter som skall editeras.
2 Använd [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] knapparna för att editera parametervärdet.
[DATA ENTRY] ratten kan också användas. För att verkligen ange ett editerat värde, flytta helt enkelt bort markören från parametern.
För att återställa till originalvärdet, tryck [8 ▼] (CANCEL) knappen innan markören flyttas.
- 4 När CHORD flikdisplay valts, tryck [F] (EXPAND) knappen för att konvertera datan till Song data.
- 5 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Välj flera rader med data

Medan [J] (MULTI SELECT) knappen hålls nertryckt, tryck [A]/[B] knapparna.

Visa specifika typer av företeelser (FILTER)

Du kan välja de företeelser som skall visas i [CHORD] och [1-16] displayer. Detta är praktiskt när Du t ex bara vill se företeelser kring toner (sidan 163).

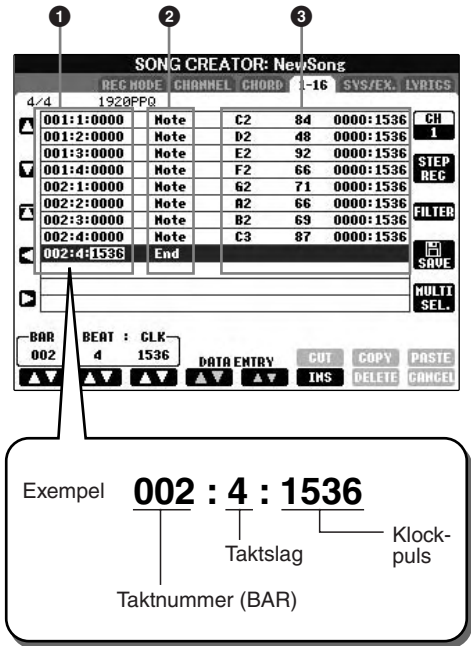
FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Beträffande Clock

En enhet för notupplösning.
Quantize Size är antalet klockpulser per fjärdedelsnot.
I PSR-3000/1500 är en klockpuls 1/1920 av en fjärdedelsnot.

Om de företeelser som visas i displayen



- 1 Indikerar platsen (positionen) för motsvarande företeelse. Samma som indikeringen nere till vänster i displayen.
- 2 Indikerar typ av företeelse (se nedan).
- 3 Indikerar företeelsens värde.

Typen av företeelser som visas i 1-16 flikdisplay

Note	En individuell ton i en Song. Inkluderar tonnumret vilket motsvarar den tangent som spelats plus ett anslagsvärde baserat på hur hårt tangenten spelats och Gate Time värdet (tonens längd).
Ctrl (Control Change)	Ställer kontroller för ljudet som t ex volym, panorering, filter och effektdjup (editerat via Mixing Console beskrivet på sidan 86), etc.
Prog (Program Change)	MIDI Program Change nummer för val av ljud.
P.Bnd (Pitch Bend)	Data för kontinuerlig ändring av ljudets tonhöjd.
A.T. (After Touch)	Denna företeelse genereras när eftertryck lägges till tangenten för en redan spelad ton.

Typen av företeelser som visas i CHORD flikdisplay

Style	Kompstil
Tempo	Tempo
Chord	Ackordsgrundton, ackordstyp, ackord med specifik baston
Sect	Ackompanjemangets Style Section (Intro, Main, Fill in, Break, Ending)
OnOff	Till/från läge för varje stämma (kanal) i kompstilen
CH.Vol	Volymen för varje stämma (kanal) i kompstilen
S.Vol	Totalvolymen för kompstilen

Visa specifika typer av företeelser (FILTER)

I editdisplay visas många olika typer av företeelser. Det gör att det ibland kan vara svårt att skilja ut de Du önskar editera. Då är Filter en praktisk funktion. Tack vare denna kan Du bestämma vilka typer av företeelser som skall visas i editdisplayer.

- 1 Tryck [H] (FILTER) knappen i editdisplay.
- 2 Välj typ av företeelse med hjälp av [2▲▼]–[5▲▼] knapparna.
- 3 Markera (bocka för) eller ta bort markering för vald post med hjälp av [6▲▼]/[7▲▼] knapparna.
 [H] (ALL ON) Bockar för alla typer av företeelser.
 [I] (NOTE/CHORD) Väljer enbart NOTE/CHORD data.
 [J] (INVERT) Växlar bockmarkeringar i alla rutor. Med andra ord, detta anger bockar i rutor som tidigare var omarkerade och vice versa.
- 4 Tryck [EXIT] knappen för att genomföra inställningarna.

Genom att trycka [C]–[E] knapparna tas respektive Filter display enligt nedan fram.

MAIN Tar fram Main Filter display.

CTRL CHG Tar fram Control Change Filter display.

STYLE Tar fram Accompaniment Style Filter display.

Editera systemföreteelser (SYS/EX.)

Förklaringarna här avser SYS.EX flikdisplay i steg 4 i "Grundläggande editerings-operation" på sidan 156.

Från denna display kan Du editera System Exclusive företeelser, som t ex tempo och taktart vilka inte avser någon specifik kanal. Operationerna här är desamma som i avnittet "Editera toner eller ackordsföreteelser" på sidan 161.

System företeelser

ScBar (Score Start Bar)	Bestämmer numret för första takten i en Song.
Tempo	Bestämmer tempots värde.
Time (Time Signature)	Bestämmer taktarten.
Key (Key Signature)	Bestämmer tonarten såväl som dur/moll inställning för noter som visas i displayen.
XGPrm (XG Parameters)	Möjliggör olika detaljerade ändringar i datan. För mer detaljer kring XG parametrar, se "MIDI Data Format" det separata Data List häftet.
SysEx (System Exclusive)	Visar System Exclusive data i Song:en. Du kan inte ändra det verkliga innehållet för datan, men dock radera, klippa, kopiera och klistra datan.
Meta (Meta Event)	Visar SMF meta händelser i en Song. Du kan inte ändra det verkliga innehållet för datan, men dock radera, klippa, kopiera och klistra datan.

Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

⚠ FÖRSIKTIGT
 Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Editera sångtext (LYRICS)

Förklaringarna här avser LYRIC flikdisplay i steg 4 i "Grundläggande editeringsoperation" på sidan 156.

Från denna display kan Du editera inprogrammerade Lyrics företeelser, dvs sångtext. Operationerna här är desamma som i avnittet "Editera toner eller ackordsföreteelser" på sidan 161.

Lyrics företeelser

Name	Gör att Du kan ange ett namn för Song.
Lyrics	Gör att Du kan lägga in sångtext.
Codes	CR Lägger in radbrytning i sångtexten. LF Ej tillgänglig i PSR-3000/1500. I en del MIDI utrustning, som t ex sequencers, kan denna företeelse radera aktuell sångtext som visas och visa nästa set av sångtext.

Sätt in och editera sångtext

- 1 Använd [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (DATA ENTRY) knapparna för att ta fram display för Lyric editering.
Operationerna är desamma som i avsnittet "Skriv in tecken" (sidan 71).
- 2 Tryck [I] (SAVE) knappen för att ta fram display för val av Song och spara Dina Song data (sidan 67).

FÖRSIKTIGT

Den inspelade Song datan kommer att gå förlorad om Du väljer en annan Song eller slår av strömmen för instrumentet utan att ha utfört Save operationen (sidan 67).

Anslut PSR-3000/1500 direkt till Internet

Du kan köpa och ladda ner Song data och andra typer av data från den speciella hemsida Du får fram genom ett ansluta instrumentet direkt till Internet. Detta avsnitt innehåller termer relaterade till datorer och datakommunikation. Om Du stöter på termer Du inte förstår, se "Ordlista för Internet termer" (sidan 179).

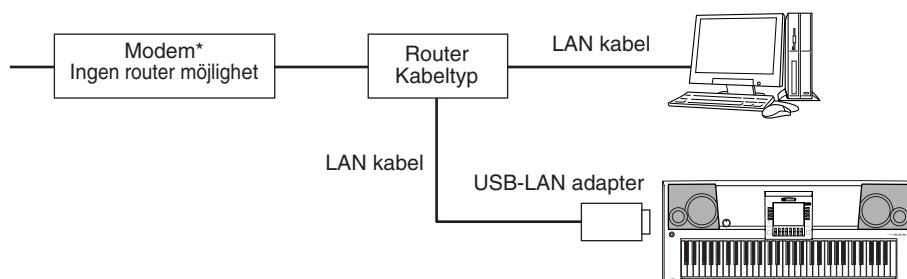
Anslut instrumentet till Internet

Du kan ansluta instrumentet till en bredbandsanslutning (ADSL, optisk ledning, kabelanslutning, etc) via router eller modem utrustat med router. För specifika instruktioner kring anslutning (såväl som information kring kompatibla LAN adapttrar, routers, etc), se Yamahas hemsida (<http://www.yamahapkclub.com/>).

Använd en dator för att ansluta till Internet och koppla upp Dig innan Du ansluter instrumentet, eftersom inga modem eller router inställningar kan göras från själva instrumentet.

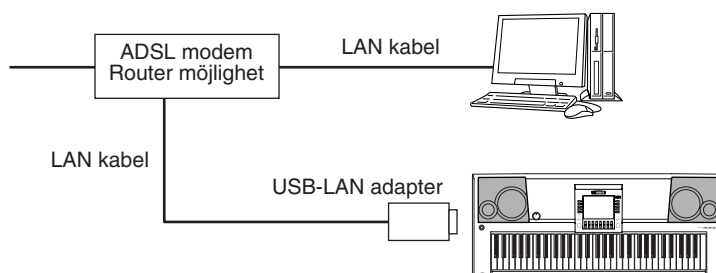
För att använda Internet anslutning måste Du ha ett abonnemang med en Internet server eller leverantör.

Anslutningsexempel 1: Anslut med kabel (använd ett modem utan router)

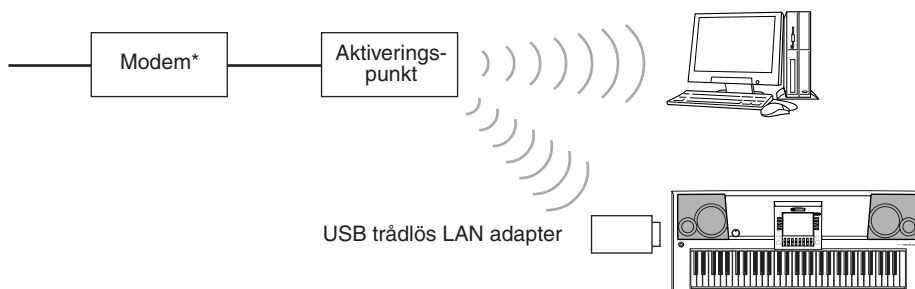


* Här avser "modem" ett ADSL modem, optiskt nätverk (ONU) eller kabelmodem.

Anslutningsexempel 2: Anslut med kabel (använd ett modem med router)



Anslutningsexempel 3: Trådlös anslutning



* Här avser "modem" ett ADSL modem, optiskt nätverk (ONU) eller kabelmodem.

Den speciella hemsidan kan öppnas när man direktansluter till Internet.

Beroende på Internet anslutning kanske Du inte kan ansluta till två eller fler utrustningar (t ex en dator och instrumentet), beroende på kontraktet med leverantören. Det kan betyda att Du inte kan ansluta PSR-3000/1500. Vid tveksamheter, kontakta Din leverantör.

En del typer av modem kräver ytterligare nätverksförgrening för samtidig anslutning till flera apparater (som t ex datorer, musikinstrument, etc).

Återgå till Main display

Här är en praktiskt väg att återgå till Main display från vilken annan display som helst:

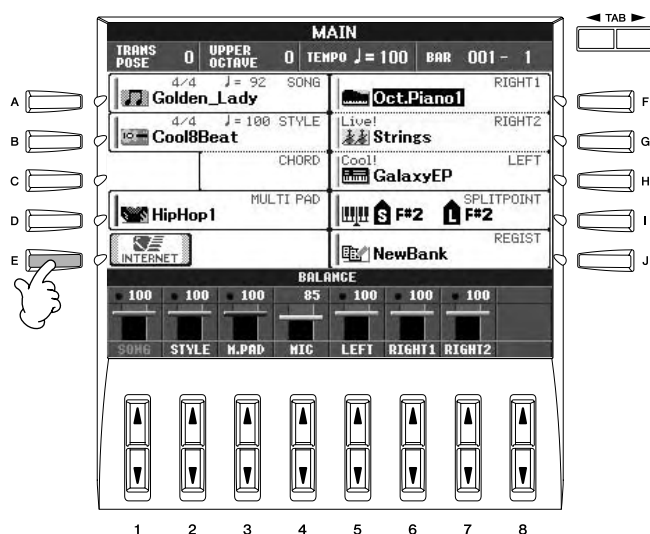
Tryck helt enkelt [DIRECT ACCESS] knappen och därefter [EXIT] knappen.

Ange tecken

För instruktioner kring att ange tecken på hemsidan, se sidan 167.

Ta fram den speciella hemsidan

Från denna speciella hemsida kan Du provlyssna och köpa Song data, bland mycket annat. För att ta fram sidan, tryck [E] (INTERNET) knappen i Main display när instrumentet är anslutet till Internet.

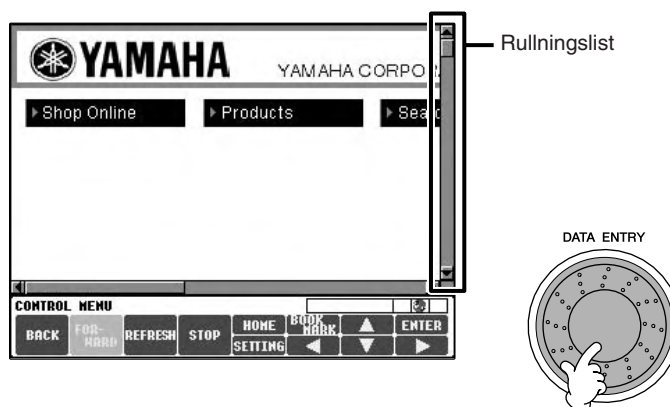


För att stänga hemsidan och komma tillbaka till instrumentets vanliga display, tryck [EXIT] knappen.

Operationer i den speciella hemsidan

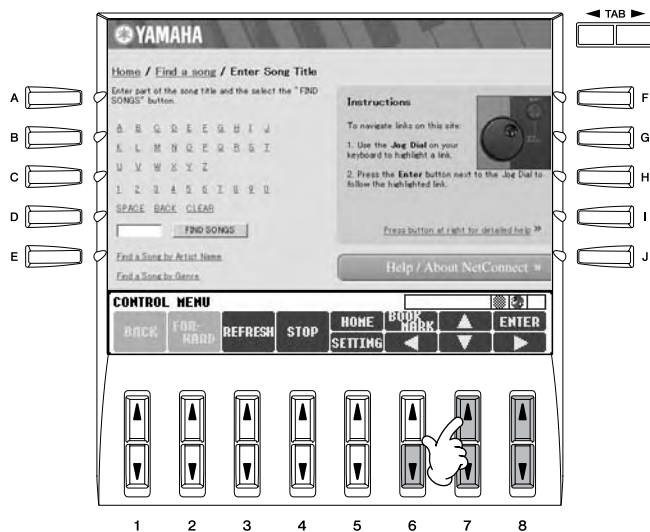
"Scrolla" i displayen

När storleken på sidan är för stor för att hela sidan skall kunna visas på en gång i instrumentets display, visas en rullningslist på höger sida i displayen. Använd [DATA ENTRY] ratten för att "scrolla" genom displayen för att se hela sidans innehåll.



Följ länkar

När det finns en länk i sidan visas denna som en knapp med färgad text.
För att välja länken, tryck [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] knapparna.
Tryck på [8 ▲] (ENTER) knappen för att verkligen ta fram länkens destination.

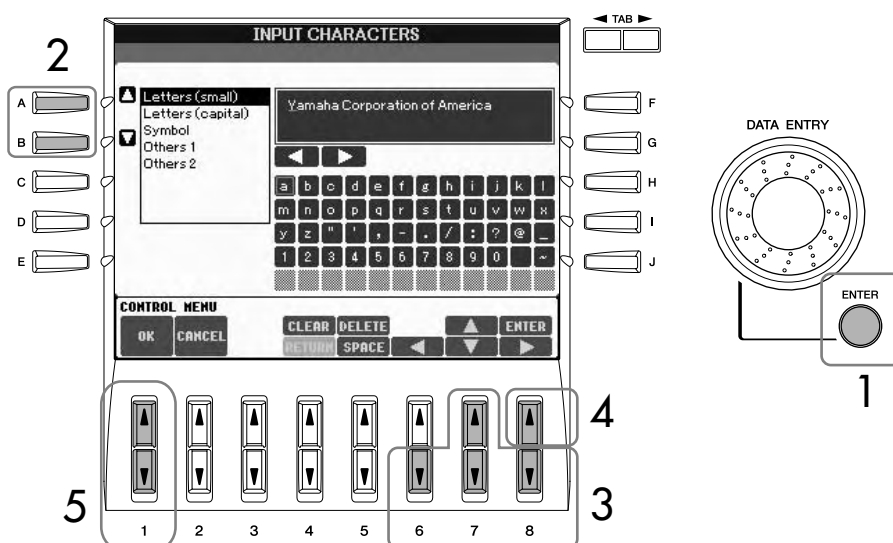


Du kan också välja och ta fram länkar med hjälp av [DATA ENTRY] ratten och trycka [ENTER] knappen.

Ange tecken

Detta avsnitt förklarar hur man anger tecken inom hemsidan för att lägga in lösenord, söka efter data, etc.

- 1 Med markören i ett fält för angivning av tecken (som en dialogruta för lösenord eller annat fält; se "Följ länkar" ovan), tryck [ENTER] knappen för att ta fram display för att lägga in tecken.



- 2 Välj önskad typ av tecken genom att trycka [A]/[B] knapparna.

3 Använd [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] knapparna för att flytta den röda markeringen till önskat tecken.

Du kan också använda [DATA ENTRY] ratten för att flytta den röda markeringen till önskat tecken.

4 Tryck [8 ▲] (ENTER) knappen för att lägga in tecknen.

Du kan också trycka panelens [ENTER] knapp för att lägga in tecknen.

Radera tecken

- För att radera föregående tecken, tryck [5 ▲] (DELETE) knappen.
- För att radera ett specifikt tecken:

1 Flytta markören till det tecken Du önskar radera.

1-1 Använd "◀▶" knapparna för att flytta markören till [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] nedanför textrutan.

1-2 Tryck [8 ▲] (ENTER) knappen för att flytta markören.

2 Tryck [5 ▲](DELETE) knappen för att radera tecknet.

- För att radera alla tecknen på en gång, tryck [4 ▲] (CLEAR) knappen.

Lägg in ett tecken

1 Flytta markören till önskad position.

Använd samma operation som i steg 1 vid "Radera tecken" ovan.

2 Använd [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] knapparna för att flytta den röda markeringen till önskat tecken.

3 Tryck [8 ▲] (ENTER) knappen för att lägga in tecknen.

Ange ett mellanslag

1 Flytta markören till önskad position.

Använd samma operation som i steg 1 vid "Radera tecken" ovan.

2 Tryck [5 ▼] (SPACE) knappen för att ange ett mellanslag.

Ange radbrytning (Return)

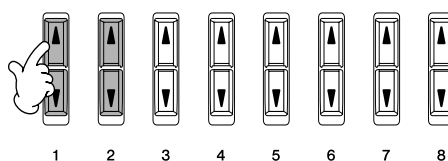
Vid textruta som möjliggör flera rader, tryck [4 ▼] (RETURN) knappen för att ange radbrytning.

5 Tryck [1 ▲ ▼] (OK) knappen för att verkligen lägga in tecknen.

För att avbryta operationen, tryck [2 ▲ ▼] (CANCEL) knappen.

Gå tillbaka till föregående hemsida

För att återgå till en tidigare vald hemsida, tryck [1 ▲ ▼] (BACK) knappen. För att gå tillbaka till den hemsida som var vald före tryckning av [1 ▲ ▼] (BACK) knappen, tryck [2 ▲ ▼] (FORWARD) knappen.



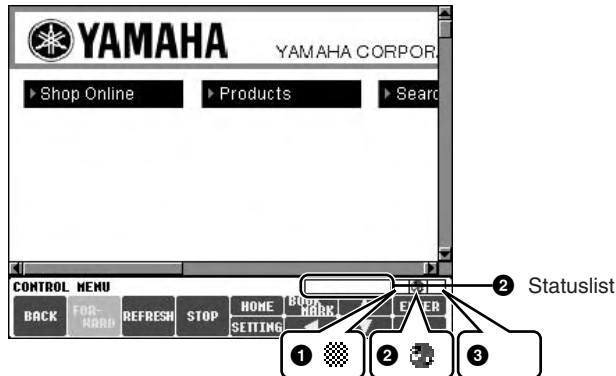
Uppdatera hemsida/avbryt laddning av hemsida

För att uppdatera en hemsida (för att vara säker på att det är senaste version av sidan, eller för att åter ladda den), tryck [3 ▲ ▼] (REFRESH) knappen.

För att avbryta laddning av en sida (om sidan tar allt för lång tid för att öppnas), tryck [4 ▲ ▼] (STOP) knappen.

Kontrollera statusen för Internet anslutningen

De tre ikonerna nere till höger i Internet displayen indikerar den aktuella statusen för Internet anslutningen.



1 Offline indikator

Denna visas när instrumentet inte är anslutet till Internet. När denna syns kan Du inte se några hemsidor.

2 Indikator för kommunikationsstatus

Dessa indikerar att kommunikation med sidan pågår.

3 SSL indikator

Denna visas när den öppnade hemsidan använder SSL, och det indikerar att datan är krypterad före sändning.

SSL:

SSL (Secure Sockets Layer) är en standardmetod inom industrin för att skydda web-kommunikationer med hjälp av datakryptering och andra verktyg.

Vid nerladdning av data till SmartMedia kort, använd ett SmartMedia med ID.

Köp och ladda ner data

Du kan köpa och ladda ner Song data (för uppspelning i detta instrument) och andra typer av data från denna speciella hemsida i PSR-3000/1500. För detaljer kring inköp och nerladdning av data, se instruktioner i själva hemsidan.

Operation efter inköp och nerladdning

När nerladdningen är genomförd visas ett meddelande som frågar om Du vill öppna display för val av fil eller ej. Välj "YES" för att ta fram display för val av fil från vilken Du kan välja den nerladdade datan. För att återgå till Internet display, tryck "NO". När display för val av fil är öppen, tryck [8 ▲] (UP) knappen för att ta fram nästa högre nivå för mapp.

⚠ FÖRSIKTIGT

Den inköpta datan kommer att gå förlorad om Du slår av strömmen medan nerladdning pågår.

Destination för nerladdning

Destinanten för data som laddas ner kommer an på lagringsmedia enligt förklaringen nedan.

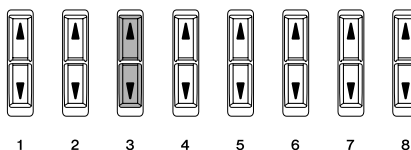
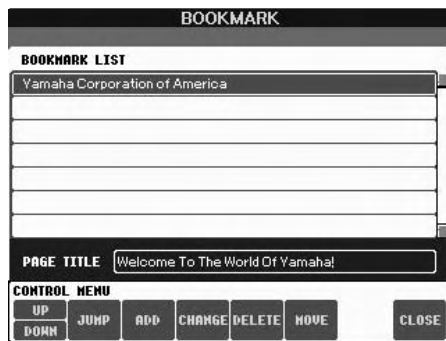
- När ett SmartMedia kort är isatt i instrumentet i samband med inköp:
Den nerladdade datan sparas i "MyDownloads" mappen i Card flikdis-
playen i display för val av fil. För att stänga mappen och ta fram nästa
högre nivå för mapp, tryck [8 ▲] (UP) knappen i display för val av fil.
- När ett SmartMedia kort inte är isatt i instrumentet i samband med inköp:
Den nerladdade datan sparas i "MyDownloads" mappen i User flikdis-
playen i display för val av fil. För att stänga mappen och ta fram nästa
högre nivå för mapp, tryck [8 ▲] (UP) knappen i display för val av fil.

Spara bokmärken för Dina favoritsidor

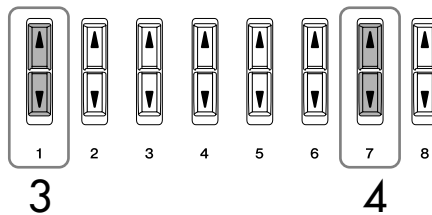
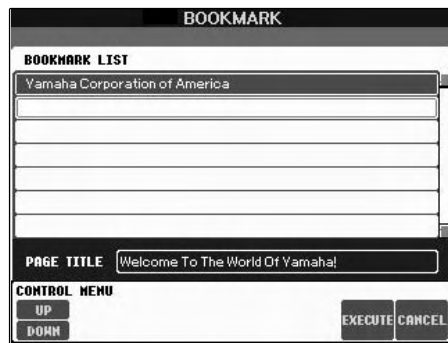
Du kan lägga in ett "bokmärke" för den hemsida Du tittar på och ställa in en egen
länk så att sidan direkt kan kallas fram i framtiden.

- 1 När önskad aktuell sida visas, tryck [6 ▲] (BOOKMARK) knappen.
**Bookmark display kommer fram och visar en lista över aktuella
sparade bokmärken.**
Titeln för den aktuellt valda hemsidan registrerad till valt bokmärke visas
under listan.

- 2 Ta fram display för att registrera bokmärket genom att trycka
[3 ▲ ▼] (ADD) knappen.



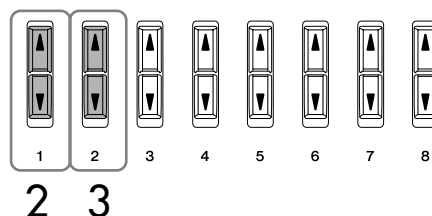
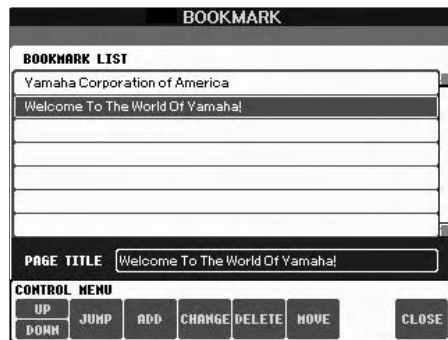
- 3 Välj position för det nya bokmärket genom att trycka [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) knappen.



- 4 För att spara bokmärket, tryck [7 ▲ ▼] (EXECUTE) knappen, eller tryck [8 ▲ ▼] (CANCEL) knappen för att avbryta.
- 5 För att gå tillbaka till browsern, tryck [8 ▲ ▼] (CLOSE) knappen.

Öppna en bokmärkt sida

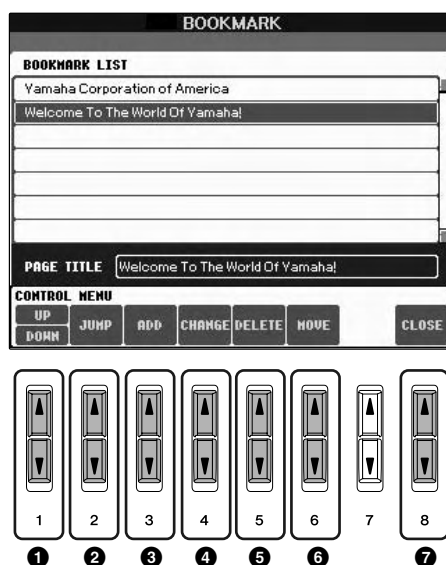
- 1 Tryck [6 ▲] (BOOKMARK) knappen för att ta fram Bookmark display.
- 2 Tryck [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) knappen för att välja önskat bokmärke.



- 3 Tryck [2 ▲ ▼] (JUMP) knappen för att öppna sidan vid det valda bokmärket.

Editera bokmärken

Från Bookmark display kan Du ändra namn och arrangera ordningsföljden för Dina bokmärken, såväl som radera onödiga bokmärken från listan.



1 UP/DOWN

Flyttar den valda positionen i Bookmark listan.

2 JUMP

Öppnar hemsidan för det valda bokmärket.

3 ADD

Används för att spara ett bokmärke (sidan 170).

4 CHANGE

För att ändra namn för det valda bokmärket. Tryck [4 ▲ ▼] (CHANGE) knappen för att ta fram display för att ange tecken. För detaljer kring att ange tecken, se sidan 167.

5 DELETE

Raderar det valda bokmärket från Bookmark listan.

6 MOVE

Ändrar ordningsföljden för bokmärkena.

1 Välj det bokmärke Du vill flytta och tryck sedan [6 ▲ ▼] (MOVE) knappen.

Den nedre delen av displayen ändras så att Du kan välja ny position för bokmärket.

2 Välj den önskade positionen genom att trycka [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) knappen.

3 Flytta bokmärket till den valda positionen genom att trycka [7 ▲ ▼] (EXECUTE) knappen.

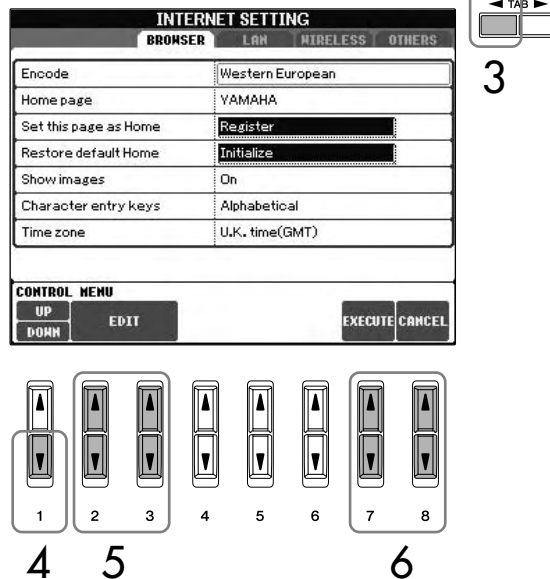
7 CLOSE

Stänger Bookmark displayen och återgår till browser display.

Ändra hemsida

Som standardutgångsläge blir alltid denna speciella hemsida automatiskt vald. Du kan emellertid specificera vilken önskad hemsida som helst för browsern.

- 1 Öppna den sida Du önskar ställa in som Din nya hemsida.
- 2 Tryck [5 ▼] (SETTING) knappen för att ta fram Internet Setting display.
- 3 Tryck TAB [◀] knappen för att välja BROWSER flik.



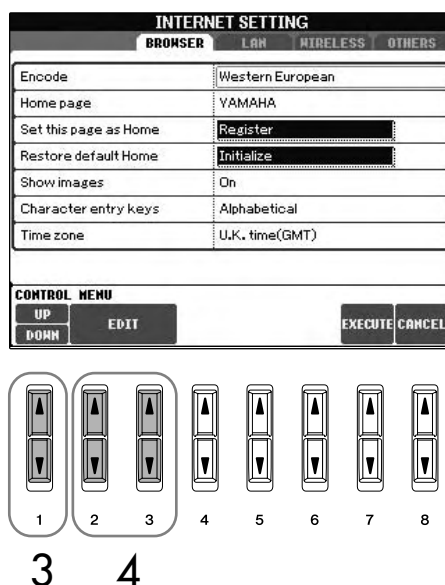
- 4 Tryck [1 ▼] (DOWN) knappen för att välja inställningen "Set this page as Home".
- 5 Använd [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) knapparna för att verkligen ställa den valda sidan som Din nya hemsida.
- 6 För att gå tillbaka till browsern, tryck [7 ▲ ▼] (EXECUTE) knappen. För att avbryta, tryck [8 ▲ ▼] (CANCEL) knappen.

Om display för Internet inställningar

Från Internet Settings display kan Du göra olika inställningar relaterade till Internet uppkopplingen, inklusive Dina önskemål för menyer och displayer. Internet Setting display har fyra sub-displayer: Browser, LAN, Wireless LAN och Others.

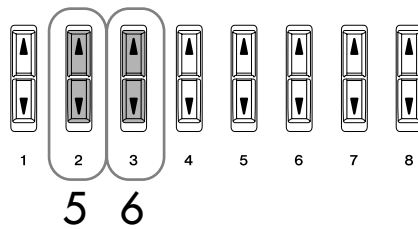
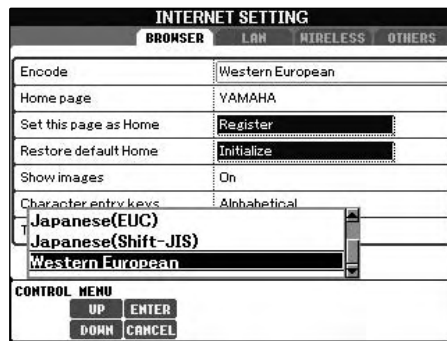
Grundläggande hantering

- 1 Tryck [5 ▼] (SETTING) knappen för att ta fram Internet Setting display.
- 2 Tryck TAB [◀]/[▶] knapparna för att välja önskad display.
- 3 Välj önskad post genom att trycka [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) knappen.



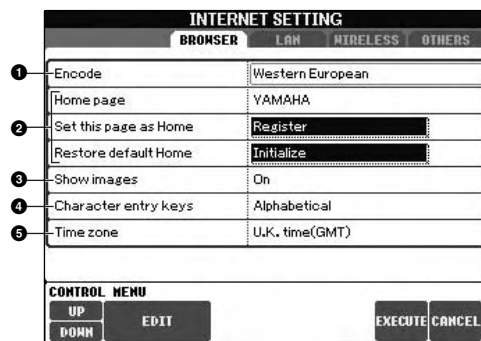
- 4 För att ta fram relevant Edit display, tryck [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) knappen.
För en del poster kanske inte Edit display visas, men inställning eller ändring kanske genomförs.

- 5** Tryck [2 ▲ ▼] (UP/DOWN) knappen för att välja inställningen eller ändra värdet.
 Detta kan också göras med hjälp av [DATA ENTRY] ratten.



- 6** För att genomföra inställningen, tryck [3 ▲] (ENTER) knappen.
 För att avbryta, tryck [3 ▼] (CANCEL) knappen.
- 7** För att verkligen lägga in alla inställningar ändrade i Internet Setting display, tryck [7 ▲ ▼] (EXECUTE) knappen.
 För att avbryta, tryck [8 ▲ ▼] (CANCEL) knappen.

Browser



- 1 Encode**
 Väljer den teckenkod som avser browsern.
- 2 Home page/Set this page as Home/Restore default Home**
 För detaljer, se "Ändra hemsida" på sidan 173.
- 3 Show images**
 Bilddata och fotos på websidan visas i browern när denna är ställd i "on".
 Bilddata visas inte när den står i "off".
- 4 Character entry keys**
 Med denna inställning kan Du ändra teckenuppsättningen för det virtuella tangentbordet för att ange tecken. Ställd på "Alphabetical" får tangenterna alfabetisk ordning.
 Ställd på "ASCII" arrangeras tangenterna som ett konventionellt "QWERTY" tangentbord.
- 5 Time zone**
 Detta bestämmer tidsinställningen för browsern.

Ange tecken
 När display för angivning av tecken visas kan Du skriva in text. (Se "Ange tecken" på sidan 167.)

LAN

INTERNET SETTING

BROWSERLANWIRELESSOTHERS

1

Use DHCP

OFF

2

DNS server1

...

2

DNS server2

...

3

IP address

...

3

Subnet mask

...

3

Gateway

...

CONTROL MENU

UPDOWN

EDIT

EXECUTE

CANCEL

Gör här Dina noteringar för inställningarna om Du vill kunna ange dem igen.

Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

- 1

Use DHCP

Bestämmer om DHCP används eller ej.
- 2

DNS server 1/DNS server 2

Detta bestämmer adresserna för den primära och den sekundära DNS servern. Denna inställning måste göras när "Use DHCP" ovan är ställd på "ON (set DNS manually)" eller "OFF".
- 3

IP address/Subnet mask/Gateway

Dessa inställningar blir bara tillgängliga när DHCP inte används. Inställningarna här är: IP Address, Subnet Mask och Gateway Server Address. Dessa inställningar måste göras när "Use DHCP" ovan är ställd på "OFF".

Wireless LAN

INTERNET SETTING

BROWSERLANWIRELESSOTHERS

1

SSID

0

2

Channel

Ch10

3

Encryption

On

3

WEP key type

Hexadecimal

4

WEP key length

64bit

4

WEP key

CONTROL MENU

UPDOWN

EDIT

EXECUTE

CANCEL

Gör här Dina noteringar för inställningarna om Du vill kunna ange dem igen.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

- 1

SSID

Bestämmer SSID inställningen.
- 2

Channel

Bestämmer kanalen.
- 3

Encryption

Bestämmer om datan är krypterad eller ej.
- 4

WEP key type/WEP key length/WEP key

Dessa inställningar blir bara tillgängliga när Encryption ovan är aktiverad. Dessa ställer typ och längd för krypterad tangent.

Others

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
Proxy server	
Proxy port	8080
Non-proxy server	
Delete cookies	Delete
Delete all bookmarks	Delete
Initialize setup	Initialize
Connect information	Display information
CONTROL MENU	
UP	DOWN
EDIT	EXECUTE CANCEL

1 Proxy server/Proxy port/Non-proxy server

Bestämmer namn för proxy server, portnummer och värdnamn för non-proxy server. Dessa inställningar behövs enbart när en proxy server används.

2 Delete cookies

Raderar innehållet för alla sparade cookies.

3 Delete all bookmarks

Raderar alla sparade bokmärken.

4 Initialize setup

Återställer alla inställningar i Internet Settings displayer till sina ursprungliga standardlägen. Se "Återställning av Internet inställningar" på sidan 178.

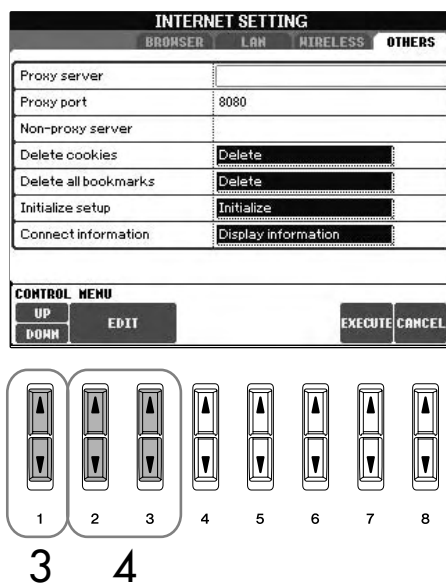
5 Connection information

Visar detaljerad information kring den aktuella anslutningen.

Återställning av Internet inställningar

Inställningar för Internet funktionen blir inte återställda när man använder den vanliga återställningsfunktionen för PSR-3000/1500; Internet inställningarna måste återställas separat enligt förklaringen här. Återställning kommer att återkalla standardvärdena, inte bara för inställningar för browsern utan också inställningar Du gjort i Internet Settings displayer (med undantag för cookies och bokmärken), inklusive de som är relaterade till Internet anslutningen.

- 1 Tryck [5 ▼] (SETTING) knappen för att ta fram Internet Settings display.
- 2 Tryck TAB [►] knappen för att ta fram OTHERS fliken.
- 3 Tryck [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) knappen för att välja "Initialize".



- 4 Använd [2 ▲ ▼]/ [3 ▲ ▼] (EDIT) knapparna för att återställa Internet inställningarna.

Radera cookies/bokmärken

Cookies och bokmärken finns fortfarande kvar efter att återställningsoperationen ovan genomförts.

För att radera cookies eller bokmärken, använd relevanta operationer i OTHERS flikdisplayen (sidan 177).

Cookies innehåller personlig information.

Ordlista för Internet termer

Broadband	En Internet anslutningsteknik/service (som t ex ADSL och optisk fiber) som möjliggör kommunikation med hög hastighet.
Browser	Den mjukvara som används för att söka bland, få tillgång till och visa web-sidor. I detta instrument avses displayen som visar web-sidors innehåll.
Cookie	Ett system som memorerar viss information som användaren överför när en hemsida besöks och Internet används. Funktionen kan liknas vid en preferensfil i en konventionellt dataprogram genom att det "minns" viss information som t ex Ditt användarnamn och lösenord så att Du inte behöver ange denna information varje gång Du besöker hemsidan.
DHCP	Detta är en standard eller ett protokoll genom vilket IP adresser och andra enkla nätverkskonfigurationer och informationer kan bli dynamiska och automatiskt fördelas varje gång anslutning görs till Internet.
DNS	Ett system som översätter namn för datorer anslutna till ett nätverk och dess motsvarande IP adresser.
Download	Överför data i ett nätverk från ett större "värd"-system till ett mindre "klient"-systems hårddisk eller annan lokal lagringsenhet – att liknas vid kopiering av filer från Din hårddisk till en diskett. För detta instrument avses processen att överföra Song och annan data från en hemsida till instrumentet.
Gateway	Ett system som kopplar samman olika nätverk eller system och gör dataöverföringar och konverteringar möjliga trots skillnader i kommunikationsstandard.
Home page	Den första sida som visas när en browser öppnas och anslutning till Internet sker. Termen avser också "första sidan" eller översta delen av en websida.
Internet	Ett enormt nätverk uppbyggt av flera nätverk gör att Internet kan överföra data med hög hastighet mellan datorer, mobiltelefoner och andra apparater.
IP address	En sträng av siffror fördelad till varje dator ansluten till ett nätverk och indikerar utrustningens lokalitet i nätverket.
LAN	Förkortning för Local Area Network. Detta är nätverk för dataöverföring med en grupp datorer i en enstaka lokalitet (som ett kontor eller ett hem) via speciella kablar.
Link	Ett markerat ord, knapp eller ikon inom en websida som när den klickas på öppnar upp en annan websida.
Modem	En apparat som ansluts och möjliggör dataöverföring via en vanlig telefonledning till dator. Det konverterar de digitala signalerna från datorn till analog audio för att sända över telefonledningen och vice versa.
NTP	Förkortning för Network Time Protocol, en standard för inställning av den interna klockpulsen i en dator över ett nätverk. För detta instrument används datorns interna klocka för att specificera giltighetstid/datum för cookies och SSL.
Provider	Affärsverksamhet som tillhandahåller Internet anslutning och service. För att kunna ansluta till Internet måste ett kontrakt upprättas med en dylik leverantör.
Proxy	En proxy server är en server som alla datorer i ett lokalt nätverk måste passera innan tillgång till information via Internet ges. Det kontrollerar all eller viss kommunikation till den verkliga servern för att se om den själv kan uppfylla önskemålet i kommunikationen. Om inte går kommunikationen vidare till den verkliga servern. Proxy servers används för att förbättra prestandan och hastigheten och för att filtrera information, vanligtvis av säkerhetsskäl för att förhindra icke auktoriserad tillgång till ett internt nätverk.
Router	En apparat för att koppla samman flera datornätverk. En router är t ex nödvändig för att koppla samman flera datorer i ett hem eller ett kontor och göra det möjligt att få tillgång till Internet och ta del av data. En router är vanligtvis ansluten mellan ett modem och en dator, men en del modem har inbyggd router.
Server	Ett hårdvarusystem eller dator som används som central i ett nätverk för att ge tillgång till filer och service.
Site	Förkortning för "website" och avser en grupp websidor som öppnas tillsammans. T ex den samling websidor vars adress börjar med "http://www.yamaha.com/" hänföres till Yamaha sida.
SSID	Detta är ett identifikationsnamn för att specificera ett specifikt nätverk via trådlös LAN anslutning. Kommunikation är möjlig enbart mellan terminaler med matchande SSID namn.
SSL	Förkortning för Secure Sockets Layer, en standard för överföring av konfidentiell data som t ex kreditkortsnummer över Internet.
Subnet mask	En inställning som används för att dela upp ett större nätverk i flera mindre nätverk.
URL	Förkortning för Uniform Resource Locator, en sträng av tecken som används för att identifiera en länk till speciella websidor och siter på Internet. En komplett URL börjar vanligtvis med tecknen "http://".
Web page	Avser varje individuell sida som bygger upp en hemsida.
Wireless LAN	En LAN anslutning som möjliggör dataöverföring via en trådlös, kabelfri anslutning.

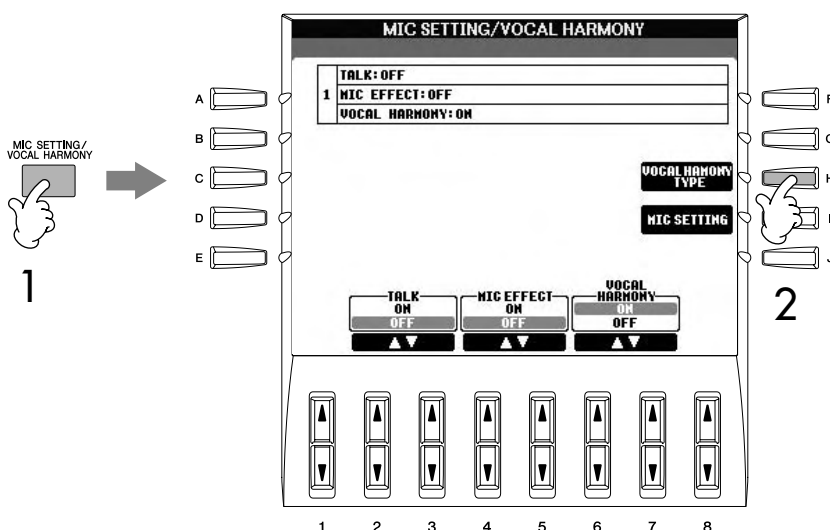
Hänvisning till Snabbguide sidor

Sjung tillsammans med Song uppspelning (Karaoke) eller Ditt eget framförande	sidan 54
Anslut en mikrofon	sidan 54
Sjung med visad sångtext	sidan 55
Praktiska funktioner för karaoke	sidan 55
Justera tempo	sidan 34
Transponering	sidan 55
Lägg effekter till Din röst	sidan 56
Lägg stämmor till Din röst	sidan 56
Öva att sjunga rätt ton (Vocal CueTIME)	sidan 140
Praktiska funktioner när Du sjunger med Ditt eget framförande	sidan 58
Ändra tonart (Transpose)	sidan 58
Visa noterna i instrumentet och sångtexten på TV	sidan 58
Göra annonseringar mellan Song:er	sidan 59
Kontrollera kompetens timing när Du sjunger (Karao-Key)	sidan 140

Editera Vocal Harmony parametrar

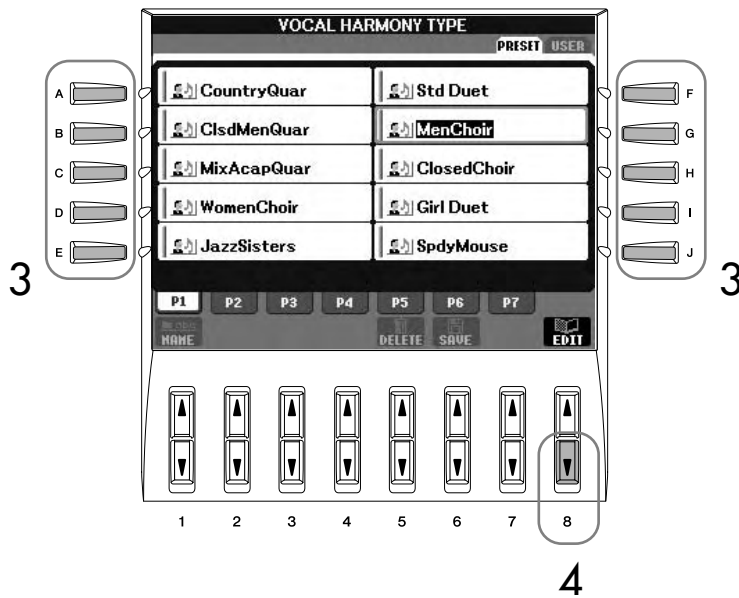
I detta avsnitt beskrivs kortfattat hur Du kan skapa Dina egna körtyper för Vocal Harmony (sidan 56), och förklaras de detaljerade parametrar som kan editeras. Upp till tio typer av Vocal Harmony kan skapas och sparas.

- 1 Tryck [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knappen.



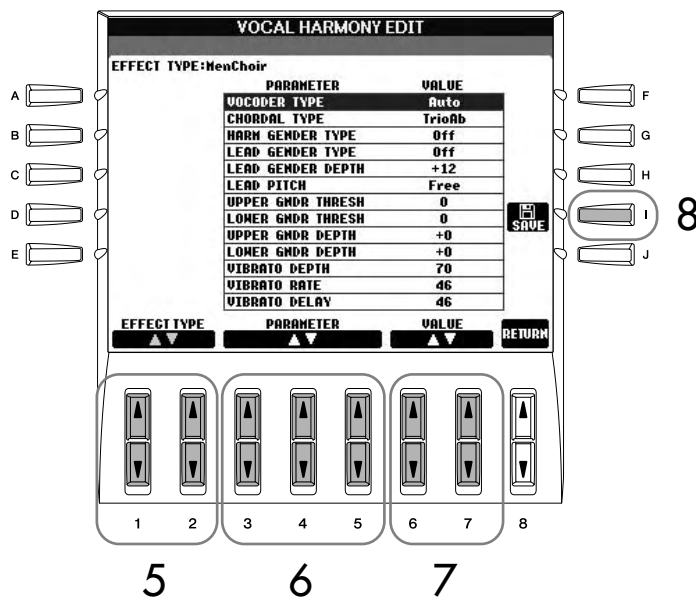
- 2 Tryck [H] (VOCAL HARMONY TYPE) knappen för att ta fram display för val av VOCAL HARMONY TYPE.

- 3 Tryck en av [A]-[J] knapparna för att välja en Vocal Harmony typ som skall editeras.



- 4 Tryck [8 ▼] (EDIT) knappen för att ta fram VOCAL HARMONY EDIT display.

- 5 Om Du vill välja annan Vocal Harmony typ, använd [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] knapparna.
Du kan också välja annan typ av Vocal Harmony genom att trycka [8 ▲ ▼] (RETURN) knappen för att gå tillbaka till display för val av Vocal Harmony.



- 6 Använd [3 ▲ ▼]-[5 ▲ ▼] knapparna för att välja den parameter (sidan 182) Du önskar editera.

⚠ FÖRSIKTIGT

Inställningar gjorda här går förlorade om Du byter till annan Vocal Harmony eller slår av strömmen utan att utföra Save operationen.

7 Ställ värdet för den parameter Du valde ovan.

8 Tryck [I] (SAVE) knappen för att spara Din modifierade Vocal Harmony typ (sidan 67).

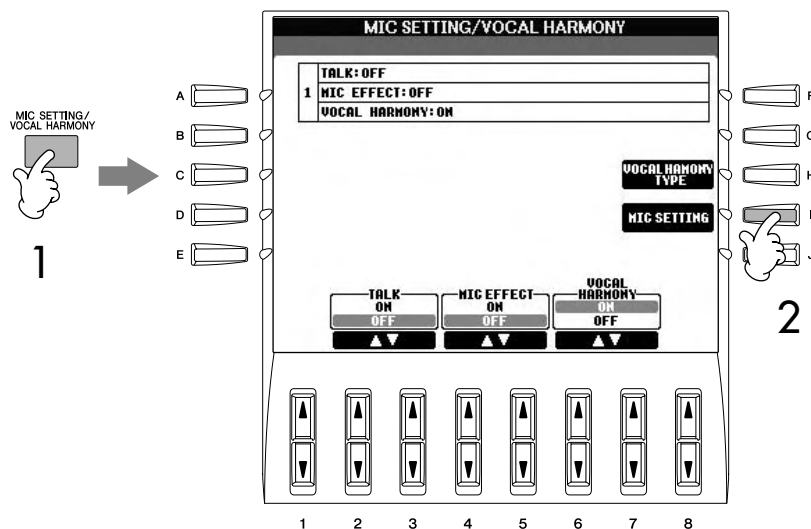
Editerbara parametrar i VOCAL HARMON EDIT display

VOCODER TYPE	Bestämmer hur harmonitoner skall läggas till mikrofonljudet när HARMONY MODE (sid 186) står på "VOCODER".
CHORDAL TYPE	Bestämmer hur harmonitoner skall läggas till mikrofonljudet när HARMONY MODE (sid 186) står på "CHORDAL".
HARMONY GENDER TYPE	Bestämmer huruvida könet för harmoniljudet ändras eller ej. Off Könet för harmoniljudet ändras inte. Auto Könet för harmoniljudet ändras automatiskt.
LEAD GENDER TYPE	Bestämmer om och hur könet på solörösten (d v s det direkta mikrofonljudet) skall ändras. Lägg märke till att antalet harmonitoner varierar beroende på vald typ. Ställt i Off produceras tre harmonitoner. Övriga inställningar producerar två toner. Off Ingen ändring av könet. Unison Ingen ändring av könet. Du kan justera LEAD GENDER DEPTH nedan. Male Motsvarande ändring av könet läggs till solörösten. Female Motsvarande ändring av könet läggs till solörösten.
LEAD GENDER DEPTH	Justerar graden av könsändring för solörösten. Detta blir tillgängligt när LEAD GENDER TYPE ovan står på annat än Off. Ju högre värde, desto mer "feminin" blir rösten. Ju lägre värde, desto mer "maskulin" blir rösten.
LEAD PITCH CORRECTION	När "Correct" valts kommer tonhöjden för solörösten att skiftas i exakta halvtonssteg. Denna parameter är endast verksam när LEAD GENDER TYPE ovan står på annat än Off.
UPPER GENDER THRESHOLD	Ändring av kön kommer att ske när harmonitonen når eller överskrider det specificerade antalet halvtoner över solöröstens tonhöjd.
LOWER GENDER THRESHOLD	Ändring av kön kommer att ske när harmonitonen når eller överskrider det specificerade antalet halvtoner under solöröstens tonhöjd.
UPPER GENDER DEPTH	Justerar graden av könseffektens påverkan för harmonitoner högre än UPPER GENDER THRESHOLD. Ju högre värde, desto mer "feminin" blir rösten. Ju lägre värde, desto mer "maskulin" blir rösten.
LOWER GENDER DEPTH	Justerar graden av könseffektens påverkan för harmonitoner lägre än LOWER GENDER THRESHOLD. Ju högre värde, desto mer "feminin" blir rösten. Ju lägre värde, desto mer "maskulin" blir rösten.
VIBRATO DEPTH	Ställer djupet för vibrato lagt på harmoniljudet. Påverkar också solörösten om LEAD GENDER TYPE ovan står på annat än Off.
VIBRATO RATE	Ställer hastigheten för vibratoeffekten. Påverkar också solörösten om LEAD GENDER TYPE ovan står på annat än Off.

VIBRATO DELAY	Specificerar hur lång fördröjningen skall vara innan vibrato-effekten inträder efter att en ton ljuder. Högre värde resulterar i längre fördröjning.
HARMONY1/2/3 VOLUME	Ställer volymen för första (lägsta), andra och tredje (högsta) harmonitonen.
HARMONY1/2/3 PAN	Specificerar stereo (pan) positionen för första (lägsta), andra och tredje (högsta) harmonitonen. Random Stereopositionen kommer att slumpvis ändras så snart man spelar på klaviaturen. Detta blir verksamt när Harmony Mode (sidan 186) är ställt på "VOCODER" eller "CHORDAL". L63>R – c – L>R63 Inställningen L63>R panorerar ljudet helt åt vänster, medan c är i mitten och L>R63 är helt åt höger.
HARMONY1/2/3 DETUNE	Snedstämmer första (lägsta), andra och tredje (högsta) harmonitonen med specificerat antal cent.
PITCH TO NOTE	I "ON" kommer solörösten att "spela" ljudet från PSR-3000/1500:s tongenerator. (PSR-3000/1500 tolkar tonhöjden för Din röst och konverterar detta till tondata. Tänk emellertid på att dynamiska ändringar med Din röst inte påverkar volymen för tongeneratoren.)
PITCH TO NOTE PART	Bestämmer vilken av stämmorna i PSR-3000/1500 som skall kontrolleras av solörösten när Pitch to Note parametern är "ON".

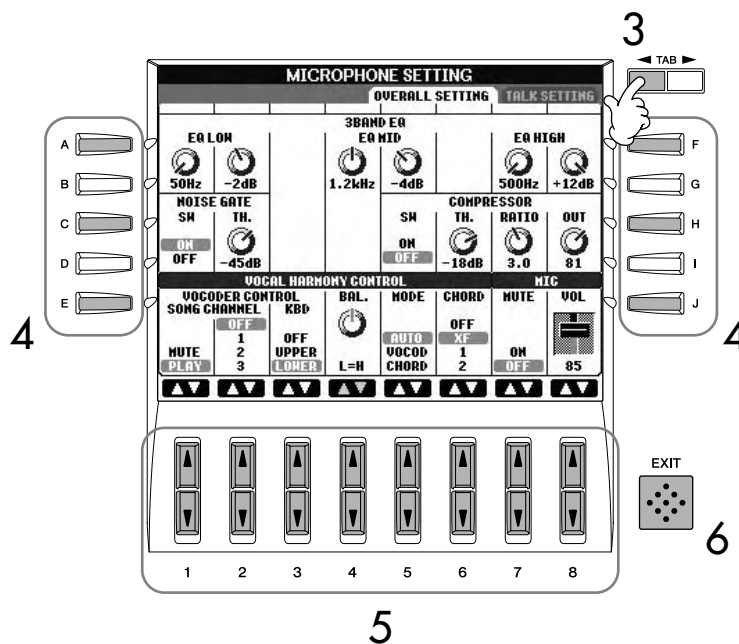
Justera mikrofon och Harmony ljud

- Tryck [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knappen.



- Tryck [I] (MIC SETTING) för att ta fram MICROPHONE SETTING display.

- 3 Tryck TAB [◀] knappen för att välja OVERALL SETTING flikdisplay.



- 4 Använd [A]-[J] knapparna för att välja den post (parameter) (se nedan) som skall justeras.
- 5 Använd [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] knapparna för att ställa värdet.
- 6 Tryck [EXIT] knappen för att lämna MICROPHONE SETTING display.

⚠ FÖRSIKTIGT

Inställningar i OVERALL SETTING flikdisplay blir automatiskt sparade till instrumentet när Du lämnar denna display. Om Du emellertid slår från strömmen utan att först lämna denna display, går inställningarna förlorade.

Justerbara poster (parametrar) i OVERALL SETTING flikdisplay

■ 3BAND EQ

EQ (Equalizer) är en processor som delar upp frekvensområdet i flera band vars respektive nivåer kan förstärkas eller skäras enligt önskan för att anpassa ljudet. PSR-3000/1500 är utrustad med en högkvalitativ tre-bands (LOW, MID och HIGH) digital equalizer för mikrofonljudet.

- **Hz**
Justerar medelfrekvensen för motsvarande band.
- **dB**
Förstärker eller skär motsvarande band med upp till 12 dB.

■ NOISE GATE

Denna effekt dämpar ingångssignalen när ingången från mikrofonen faller under en specificerad nivå. Detta skär effektivt bort främmande brus men låter den önskade signalen (röst, etc) passera.

- **SW (Switch)**
Denna kopplar Noise Gate till eller från.
- **TH. (Threshold)**
Denna justerar ingångsnivån vid vilken signalen släpps fram.

■ COMPRESSOR

Denna effekt håller nere utgången när ingångssignalen från mikrofonen överskrider en specificerad nivå. Detta är användbart vid inspelning av en signal som varierar kraftigt dynamiskt. Det "komprimerar" signalen effektivt och gör svaga partier starkare och starka partier svagare.

- **SW (Switch)**
Denna kopplar Compressor till eller från.
- **TH. (Threshold)**
Denna justerar ingångsnivån vid vilken signalen börjar komprimeras.
- **RATIO**
Denna justerar proportionen för kompressionen.
- **OUT**
Justerar den slutliga utgångsnivån.

■ VOCAL HARMONY CONTROL

Följande parametrar bestämmer hur Harmony effekten kontrolleras.

• VOCODER CONTROL

Vocal Harmony effekten i Vocoder Mode (sidan 186) kontrolleras av tondata — toner Du spelar på klaviaturen och/eller toner från Song data. Med denna parameter kan Du bestämma vilka toner som skall användas för att kontrollera Harmony effekten.

SONG CHANNEL	MUTE/PLAY Ställt på "MUTE" kommer det spår som valts nedan att tystas (kopplas bort) vid klaviaturspel eller Song uppspelning. OFF/Channels 1–16 Ställt på "OFF" är Song datakontroll för Harmony bortkopplad. Ställt på något av värdena 1–16 kommer tondata (spelas från en Song i PSR-3000/1500 eller extern MIDI sequencer) som finns på motsvarande kanal att användas för att kontrollera Harmony. Denna inställning är länkad till HARMON CH inställningen i SONG SETTING display (sidan 139).
KEYBOARD	OFF Klaviaturkontroll för Harmony är bortkopplad. UPPER Harmony kontrolleras av toner spelade till höger om splitpunkten. LOWER Harmony kontrolleras av toner spelade till vänster om splitpunkten.

• BAL.

Denna gör att Du kan ställa balansen mellan Lead Voice (Din egen röst) och Vocal Harmony effekten. Ökning av detta värde ökar volymen för Vocal Harmony effekten och Lead Voice.

När detta ställs på L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony) återges enbart Vocal Harmony; när det ställs på L63>H återges enbart Lead Vocal.

• MODE

Alla Vocal Harmony typer faller inom en av tre grundkategorier vilka producerar harmonier på olika sätt. Harmonieffekten kommer an på aktuell Vocal Harmony Mode och Track, och denna parameter bestämmer hur harmonin kommer att läggas till Din röst. De tre lägena beskrivs nedan.

AUTO	När [ACMP ON/OFF] eller [LEFT] är inkopplat och om ackordsdata finns i Song, blir läget automatiskt ställt på CHORDAL. I alla andra fall blir läget ställt på VOCODER.
VOCODER	Harmonitoner bestäms av toner Du spelar på klaviaturen och/eller Song data. Du kan specificera huruvida Vocoder effekten skall kontrolleras av Ditt klaviaturframförande eller Song datan (sidan 185).
CHORDAL	Harmony tonerna bestäms av följande tre typer av ackord: ackord spelade inom ackordssektionen på klaviaturen (med [ACMP] inkopplat), ackord spelade inom LEFT sektionen på klaviaturen (med [ACMP] fränkopplat och [LEFT] inkopplat) och ackord som ingår i Song datan som kontrollerar harmonin. (Fungerar inte om Song datan inte innehåller ackordsdata.)

• CHORD

Följande parametrar specificerar vilken Song data som kommer att användas för ackordstolkning.

OFF	Ackord tolkas inte.
XF	Ackord tolkas enligt XF formatet.
1-16	Ackord tolkas från tondata i den specificerade Song kanalen.

■ MIC

Följande parametrar bestämmer hur mikrofonljudet kontrolleras.

• MUTE

Ställt i OFF blir mikrofonljudet fränkopplat.

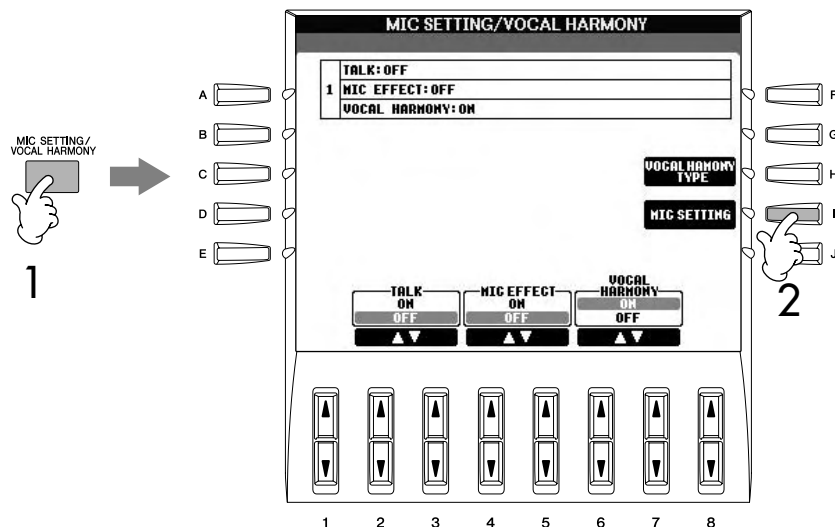
• VOLUME

Justerar volymen för mikrofonljudet.

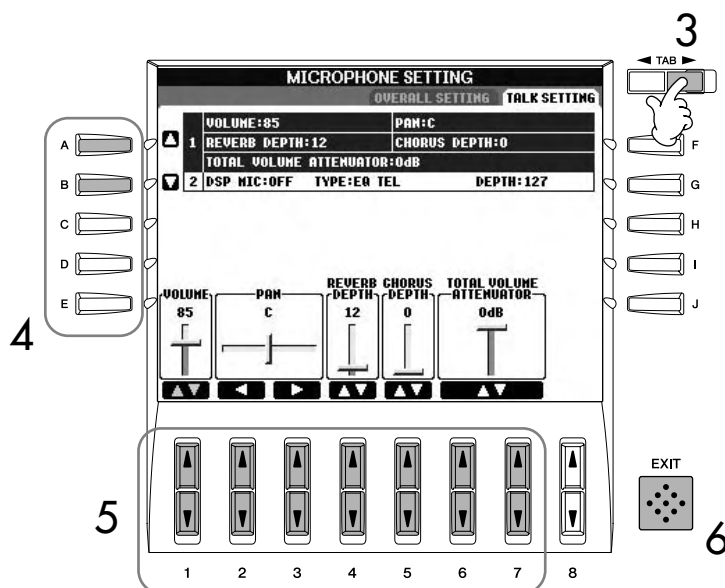
Talk inställning

Tack vare denna funktion kan Du ha speciella inställningar när Du vill göra påannonseringar, separata från inställningar Du har när Du sjunger.

- 1 Tryck [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] knappen för att ta fram MIC SETTING/VOCAL HARMONY display.



- 2 Tryck [I] (MIC SETTING) knappen för att ta fram MICROPHONE SETTING display.
- 3 Tryck TAB [▶] knappen för att välja TALK SETTING flikdisplay.



- 4 Använd [A]/[B] knapparna för att välja den post (parameter) (sidan 188) som skall ställas.
- 5 Använd [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] knapparna för att ställa värdet.
- 6 Tryck [EXIT] knappen för att lämna MICROPHONE SETTING display.

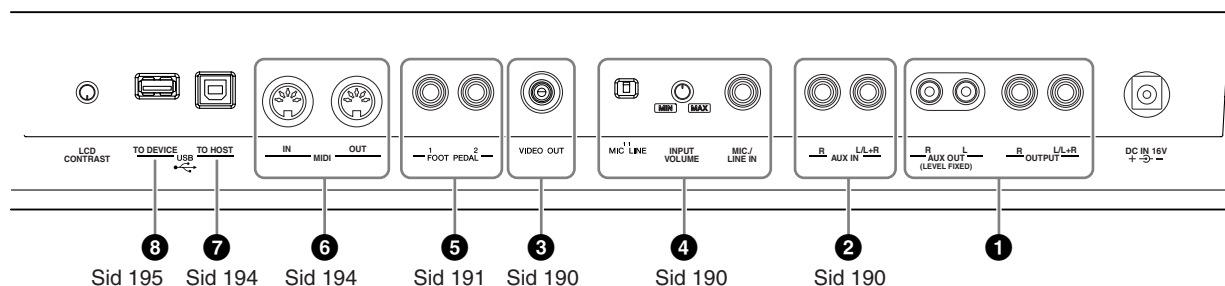
⚠ FÖRSIKTIGT

Inställningar i TALK SETTING flikdisplay blir automatiskt sparade till instrumentet när Du lämnar denna display. Om Du emellertid slår från strömmen utan att först lämna denna display, går inställningarna förlorade.

Justerbara poster (parametrar) i TALK SETTING flikdisplay

VOLUME	Bestämmer volymen för mikrofonljudet.
PAN	Ställer mikrofonljudets position i stereoljudbilden.
REVERB DEPTH	Ställer djupet för reverbeffekt för mikrofonljudet.
CHORUS DEPTH	Ställer djupet för choruseffekt för mikrofonljudet
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Bestämmer hur mycket det totala ljudet (med undantag för mikrofonen) skall dämpas när TALK är aktiverad — gör att Du kan få perfekt balans mellan Din röst och det totala instrumentljudet.
DSP MIC ON/OFF	Detta kopplar DSP effekten som valts för mikrofonljudet till (ON) eller från (OFF).
DSP MIC TYPE	Detta väljer den DSP effekt som läggs till mikrofonljudet.
DSP MIC DEPTH	Detta ställer djupet för den DSP effekt som läggs till mikrofonljudet.

Använd Ditt instrument med andra apparater



FÖRSIKTIGT

Innan Du ansluter instrumentet till andra elektriska apparater, slå av strömmen för samtliga komponenter. Innan strömmen slås på eller av för alla komponenter, ställ alla volymnivåer på minimum (0). I annat fall kan elstötar eller annan skada på komponenterna uppstå.

Anslut audio & video apparater

OBS

Använd ljudkablar och kontakter utan motstånd.

1 Använd yttre ljudutrustning för uppspelning och inspelning ([OUTPUT] uttag [AUX OUT (LEVEL FIXED)] uttag, [OPTICAL OUT] uttag)

Du kan ansluta dessa uttag till en stereoanläggning för att förstärka instrumentets ljud, eller till en kassetbandspelare eller annan ljudutrustning för att spela in Ditt framförande. Mikrofon eller gitarr ljud anslutet till instrumentets [MIC.LINE IN] uttag återges samtidigt. Se illustrationerna nedan hur kablarna skall anslutas. Dessa uttag finns på instrumentets bakre panel.

FÖRSIKTIGT

När instrumentets uttag anslutits till ett yttre ljudsystem, slå först på strömmen för instrumentet och sedan för det yttre ljudsystemet. Gör det i omvänd ordning när strömmen slås av.

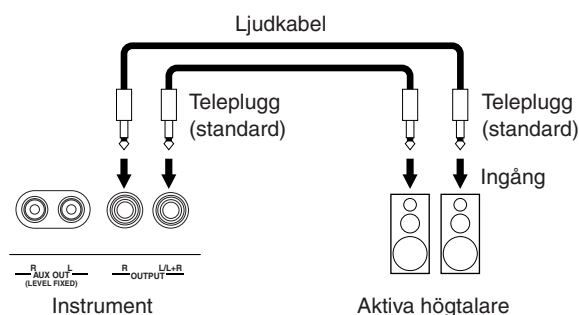
Koppla aldrig utsignalen från [OUTPUT][AUX OUT (LEVEL FIXED)] uttagen till [AUX IN] uttagen, varken direkt eller via extern ljudutrustning. Sådan anslutning kan resultera i en återkoppling som gör all normal funktion omöjlig och kan t o m skada instrumentet och utrustningen.

[OUTPUT] uttag

(Standard teleplugg uttag för [L/L+R] och [R])

Med denna anslutning kan Du använda [MASTER VOLUME] kontrollen för att justera volymen för ljudet som går ut till den yttre anläggningen.

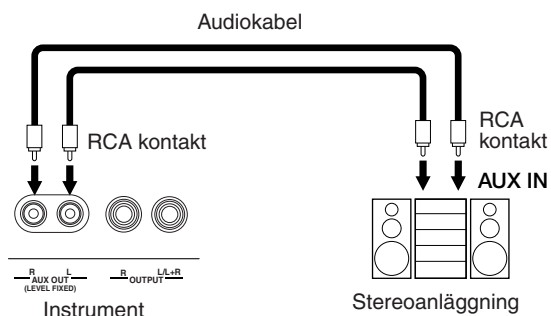
Anslut instrumentets OUTPUT [L/L+R] [R] uttag till ingångar på ett par aktiva högtalare med lämpliga kablar. Använd enbart [L/L+R] uttaget vid anslutning till monofoniska apparat.



[AUX OUT (LEVEL FIXED)] uttag

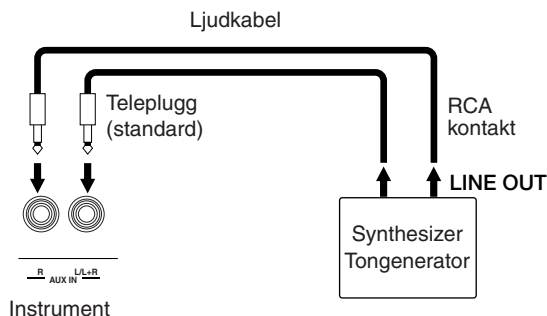
(RCA kontakt för [L] och [R])

Med denna anslutning (med RCA kontakt; LEVEL FIXED) går ljudet ut till den yttre anläggningen vid en fixerad nivå, oberoende av [MASTER VOLUME] kontrollens inställning. Använd denna anslutning när Du vill kontrollera volymen på den yttre ljudutrustningen eller spela in instrumentets ljud till ett yttre ljudsystem. Anslut instrumentets AUX OUT [L]/[R] uttag till AUX IN uttagen på en yttre ljudutrustning med lämpliga kablar.



2 Återge yttre ljudutrustning genom de inbyggda högtalarna

Stereoutgångar från ett annat instrument kan anslutas till dessa uttag och ljudet för det yttre instrumentet kan då återges via de inbyggda högtalarna. Anslut utgångarna (LINE OUT, etc) från en yttre synthesizer eller tongenerator till instrumentets AUX IN [L/L+R]/[R] med hjälp av lämpliga kablar.



⚠ FÖRSIKTIGT

När ljudet från ett yttre ljudsystem anslutits till instrumentets, slå först på strömmen för det yttre ljudsystemet och sedan för instrumentet. Gör det i omvänd ordning när strömmen slås av.

⚠ OBS

- Använd enbart [L/L+R] uttaget vid anslutning till monofonisk apparat.
- Inställningen för instrumentets [MASTER VOLUME] kontroll påverkar ingångssignalen för [AUX IN] uttagen.

3 Visa innehållet i instrumentets display på en separat TV apparat (PSR-3000)

Anslut instrumentet till en separat TV apparat och Du kan visa det aktuella innehållet i displayen eller sångtext (för allsång och liknande) på TV-skärmen. För instruktioner kring anslutning, se sidan 55.

⚠ OBS

- Ställ NTSC eller PAL så att det motsvarar den standard som används av Din videoutrustning.
- När LYRICS är valt som innehåll för Video Out signalen kommer enbart sångtext för Song att sändas ut via VIDEO OUT oavsett vilken display som tas fram på instrumentet.

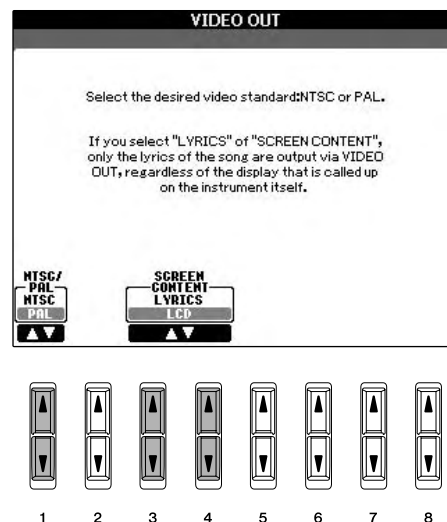
Video out inställningar

1

Ta fram display för operationen.
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2

Välj videoutrustningens standard "NTSC" eller "PAL" med hjälp av [1 ▲ ▼] knappen. Välj innehållet för Video Out signalen — displayens aktuella innehåll (LCD) eller sångtext (LYRICS) – med hjälp av [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] knapparna.



4 Anslut en mikrofon eller gitarr ([MIC./LINE IN] uttag) (PSR-3000)

Genom att ansluta en mikrofon till [MIC./LINE IN] uttaget (standard 1/4" teleplugg) placerat på den bakre panelen, kan Du roa Dig med att sjunga tillsammans med Song uppspelning (KARAOKE) eller med Ditt eget framförande. Instrumentet återger Din röst eller gitarrljudet genom de inbyggda högtalarna. För instruktioner kring anslutningen, se sidan 54. Lagg märke till att vid anslutning av apparater med hög utgångssignal, se till att ställa [MIC.LINE] omkopplaren på "LINE".

⑤ Använd fotkontakt eller volympedal ([FOOT PEDAL] uttag)

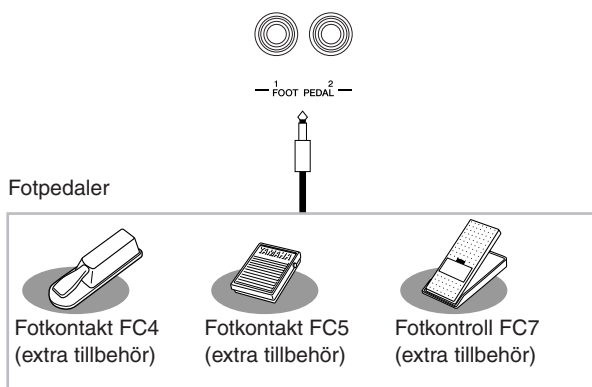
Två FOOT PEDAL uttag kan användas för följande funktioner som är dess standardinställningar (fabriksinställt).

• FOOT PEDAL 1 uttag

Anslut en Yamaha fotkontakt FC4 eller FC5 (extra tillbehör) till detta uttag och använd den för att styra sustain effekt till och från. Fotkontakten fungerar som dämparpedalen på ett piano — trampa ner för sustain effekt, släpp upp för normalt ljud.

• FOOT PEDAL 2 uttag

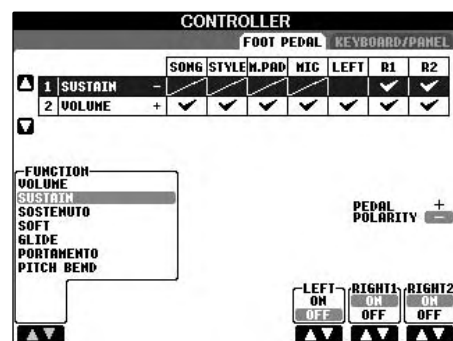
Anslut en Yamaha fotkontroll FC7 (extra tillbehör) till detta uttag och använd den för att styra volymen medan Du spelar på PSR-3000/1500.



⚠ FÖRSIKTIGT

Se till att koppla in eller ur pedalen endast när strömmen är frånslagen.

Fördela specifika funktioner till varje fotpedal



Funktionerna som fördelats till fotkontakt eller fotkontroll som standardinställningar kan ändras.

Du kan t ex använda fotkontakten för att starta/stoppa Style uppspelning eller använda fotkontrollen för Pitch Bend funktion.

- 1 **Ta fram display för operationen.**
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀]
FOOT PEDAL
- 2 **Använd [A]/[B] knapparna för att välja en av de två fotpedalerna till vilken funktionen skall fördelas.**
- 3 **Använd [1 ▲ ▼] knappen för att välja funktion som skall fördelas till den pedal som specificerades i steg 2.**
Lista över detaljer kring pedalfunktioner följer nedan.
- 4 **Använd [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna för att ställa detaljer kring valda funktioner.**
Tillgängliga parametrar varierar beroende på den funktion som valdes i steg 3. Detaljer kring parametrarna följer nedan.
- 5 **Kontrollera att den valda funktionen är tillgänglig genom att verkligen trampa på pedalen.**

Ställ polariteten för pedalen

Pedalens till/från läge kan variera beroende på vilken speciell pedal Du anslutit till instrumentet. En pedal kanske kopplar till en funktion när den trampas ner, medan en pedal av annat fabrikat istället kopplar ifrån en funktion. Om så blir nödvändigt, använd denna funktion för att kasta om funktionen. Tryck [I] (PEDAL POLARITY) knappen och växla polariteten.

Detaljer kring pedalfunktionerna ges i den följande listan. För funktioner indikerade med "*", använd enbart fotkontroll; korrekt operation kan inte klaras med en fotkontakt.

Fördelningsbara pedalfunktioner

VOLUME*	Gör att Du kan använda en pedal för att styra volymen.
SUSTAIN	När pedalen trampas får spelade toner lång efterklang. Släpper man pedalen upphör (dämpas) all efterklang hos tonerna.
SOSTENUTO	Om Du spelar en ton eller ett ackord och trampar ner pedalen medan tangenterna ännu är nere, kommer dessa toner att få sustain effekt (som om en dämparpedal trampas). Alla andra toner som därefter spelas får emellertid ingen sustain effekt. Detta möjliggör att spela t ex ackord som klingar ut, medan andra toner spelas "staccato".
SOFT	Trampar man pedalen blir volymen något dämpad och klangfärgen något mörkare. SOFT fungerar bara på vissa ljud, t ex PIANO.
GLIDE	När pedalen trampas ner ändras tonhöjen och glider sedan mjukt tillbaka till normal tonhöjd när pedalen släpps upp.
PORTAMENTO	Portamento effekten (en mjuk glidning mellan toner) kan återges medan pedalen hålles nertrampad. Portamento återges när tonerna spelas legato (d v s en ton spelas medan föregående fortfarande hålles nere). Tiden för portamentot kan ställas via Mixing Console displayen (sid 88).
PITCH BEND*	Böjer toner upp och ner när pedalen trampas. Samma som PITCH BEND hjulet.
MODULATION*	Lägger vibratoeffekt till toner som spelas på klaviaturen. Djupet för effekten ökar när pedalen trampas ner. Samma som MODULATION hjulet.
DSP VARIATION	Kopplar Voice Effect DSP VARIATION till och från.
HARMONY/ECHO	Kopplar Voice Effect HARMONY/ECHO till och från.
VOCAL HARMONY (PSR-3000)	Kopplar Vocal Harmony funktionen till och från.
TALK (PSR-3000)	Kopplar MIC SETTING Talk funktionen till och från.
SCORE PAGE+	När Song är stoppad kan Du vända blad till nästa sida (en sida i taget.
SCORE PAGE-	När Song är stoppad kan Du vända blad till föregående sida (en sida i taget.
SONG PLAY/PAUSE	Samma som SONG [PLAY/PAUSE] knappen.
STYLE START/STOP	Samma som STYLE CONTROL [START/STOP] knappen.
TAP TEMPO	Samma som [TAP] knappen.
SYNCHRO START	Samma som [SYNC.START] knappen.
SYNCHRO STOP	Samma som [SYNC.STOP] knappen.
INTRO1-3	Samma som [INTRO I-III] knapparna.
MAIN A-D	Samma som [MAIN VARIATION A-D] knapparna.
FILL DOWN	Ett fill-in spelar direkt följt av den Main sektion vars knapp ligger omedelbart till vänster.
FILL SELF	Fill-in mönstret spelar.
FILL BREAK	Break mönstret spelar.
FILL UP	Ett fill-in spelar direkt följt av den Main sektion vars knapp ligger omedelbart till höger.
ENDING1-3	Samma som [ENDING/rit. I-III] knapparna.
FADE IN/OUT	Samma som [FADE IN/OUT] knappen.
FINGERED/FING ON BASS	Pedalen alternerar mellan Fingered och On Bass lägena (sid 102).
BASS HOLD	Medan pedalen hålles nertrampad kommer bastonen i det automatiska ackompanjemanget att hållas kvar även om ackordet ändras. Detta fungerar inte i AI FULL KEYBOARD läge.
PERCUSSION	Fotkontakten spelar ett rytminstrument som valts med [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] knapparna. Du kan även använda klaviaturen för att välja önskat rytminstrument.
RIGHT1 ON/OFF	Samma som PART ON/OFF [RIGHT 1] knappen.
RIGHT2 ON/OFF	Samma som PART ON/OFF [RIGHT 2] knappen.

LEFT ON/OFF	Samma som PART ON/OFF[LEFT] knappen.
OTS+	Kallar fram nästa One Touch Setting.
OTS-	Kallar fram föregående One Touch Setting.

OBS Sostenuto och Portamento funktionerna kommer inte att påverka Organ Flutes Voices, även om dessa fördelats till fotpedalerna.

Justerbara parametrar för varje funktion

Parametrarna nedan motsvaras av knapparna [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] och dess tillgänglighet kommer an på valet under FUNCTION. Om t ex SUSTAIN är valt kommer parametrarna "RIGHT1", "RIGHT2" och "LEFT" att automatiskt visas i displayen.

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Dessa bestämmer vilken eller vilka stämmor som skall påverkas av pedalen. * Tillgänglig enbart på PSR-3000.
UP/DOWN	När GLIDE eller PITCH BEND valts bestämmer detta huruvida tonhöjdsändringen skall gå upp (höjas) eller ner (sänkas).
RANGE	När GLIDE eller PITCH BEND valts bestämmer detta omfånget för tonhöjdsändringen i halvtonssteg. Länkad till Mixing Console Pitch Bend Range (sid 88) inställningen.
ON SPEED	När GLIDE valts bestämmer detta hastigheten för tonhöjdsändringen när pedalen trampas.
OFF SPEED	När GLIDE valts bestämmer detta hastigheten för tonhöjdsändringen när pedalen trampas.
KIT	När PERCUSSION fördelats för pedalen visas alla tillgängliga trumset här och Du kan välja det speciella trumset Du vill använda för pedalen.
PERCUSSION	När PERCUSSION fördelats för pedalen visas alla tillgängliga ljud för det valda trumsetet (i KIT ovan) här. Detta bestämmer det speciella instrumentljud som fördelats till pedalen.

6 Anslut yttre MIDI apparater ([MIDI] anslutningar)

Använd de inbyggda [MIDI] anslutningarna och standard MIDI kablar för att ansluta till yttre MIDI apparat.

MIDI IN	Tar emot MIDI meddelanden från en yttre MIDI apparat.
MIDI OUT	Sänder MIDI meddelanden som genereras av instrumentet.

För att få en överblick av MIDI och hur Du effektivt kan använda detta, se följande avsnitt:

- Vad är MIDI?sidan 197
- Vad Du kan göra med MIDI.....sidan 200
- MIDI inställningar.....sidan 201

Anslut en dator eller USB apparat

6.7 Anslut en dator ([USB TO HOST] och [MIDI] anslutningar)

Genom att ansluta en dator till [USB TO HOST] eller [MIDI] anslutningarna kan Du överföra data mellan instrumentet och datorn via MIDI och utnyttja sofistikerade musikprogram för dator. Tänk på att Du måste installera en relevant USB MIDI drivrutin. Instruktionerna nedan förklarar anslutning och användning.

OBS

Om Du har en dator som har USB interface, rekommenderar vi att Du ansluter instrument och dator med USB istället för med MIDI.

OBS

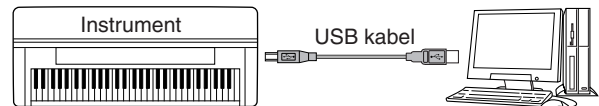
Drivrutin

En drivrutin är en mjukvara som gör att dataöverföring mellan datorns operativsystem och den anslutna hårdvaran blir möjlig. För att kunna använda datoranslutningen för instrumentet måste en USB MIDI drivrutin installeras.

(Denna förklaring är uppdelad i två delar och avser två anslutningar: anslutning till [USB TO HOST] uttag och anslutning till [MIDI] uttag.)

• Anslutning till [USB TO HOST] uttag

Vid anslutning av instrumentet till dator via USB, använd en standard USB kabel (som har USB logo) för att koppla [USB TO HOST] anslutningen på instrumentet till USB uttaget på datorn. Installera därefter USB MIDI drivrutinen.



OBS

Beträffande [USB TO HOST] och [USB TO DEVICE] uttagen

Det finns två olika typer av USB uttag på instrumentet: [USB TO HOST] och [USB TO DEVICE]. Se till att inte blanda samman dessa två anslutningar och dess motsvarande kontakter. Se till att ansluta korrekt kontakt och vänd åt rätt håll. Förklaringar kring [USB TO DEVICE] följer i nästa avsnitt.

FÖRSIKTIGT

Försiktighetsåtgärder när [USB TO HOST] anslutning används

Vid anslutning av dator till [USB TO HOST] uttaget, lägg märke till följande punkter. Om inte riskeras att datorn låser sig och att data förstörs eller förloras. Om datorn eller instrumentet låser sig, slå av strömmen för instrumentet och starta om datorn.

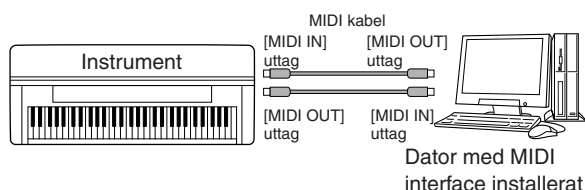
- Innan datorn anslutes till [USB TO HOST] uttaget, lämna eventuella energispar- eller vilolägen för datorn och stäng alla öppna applikationer. Slå även av strömmen för instrumentet.
- Gör följande innan strömmen för instrumentet slås av eller USB kabeln kopplas bort från instrument/dator.
 - Stäng alla applikationer i datorn.
 - Se till att ingen data överföres från instrumentet. (Data överföres så snart toner spelas på klaviaturen eller en Song spelas upp.)
- Medan en USB apparat är ansluten till instrumentet måste Du vänta sex sekunder eller längre mellan dessa operationer: att slå av och åter på strömmen för instrumentet, eller koppla i eller ur USB kabeln.

OBS

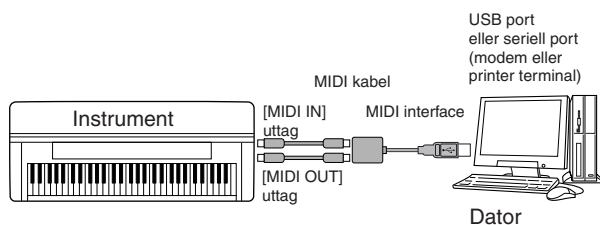
- Instrumentet börjar sända en kort stund efter att USB anslutningen gjorts.
- När Du använder en USB kabel för att ansluta instrumentet till Din dator, gör anslutningen direkt, utan att passera någon USB förgrening.
- För information kring inställningar i Din sequence mjukvara, se bruksanvisningen för relevant mjukvara.

• Anslutning via [MIDI] uttag

Det finns två vägar att ansluta instrumentet via MIDI till en dator. Om Du har ett MIDI interface inbyggt i Din dator, anslut MIDI OUT uttaget på datorinterfacet till [MIDI IN] uttaget på instrumentet och anslut [MIDI OUT] uttaget på instrumentet till MIDI IN uttaget på interface.



Den andra anslutningsmöjligheten inkluderar ett separat, externt MIDI interface anslutet till datorn via en USB port eller en seriell port (modem eller printer terminal). Med hjälp av standard MIDI kablar anslut MIDI OUT uttaget på det externa interface [MIDI IN] uttaget på instrumentet och anslut [MIDI OUT] uttaget på instrumentet till MIDI IN uttaget på interface.



OBS

Se till att använda ett lämpligt MIDI interface för Din dator.

8 Anslut till en USB LAN adapter och USB lagringsmedia (via [USB TO DEVICE] anslutning)

Det finns två användningsområden för [USB TO DEVICE] anslutningen på instrumentets bakre panel.

- Genom att koppla in en USB LAN adapter kan Du ansluta direkt till en speciell Internet hemsida för att ladda ner musik (sidan 165).
- Genom att ansluta instrumentet till en USB lagringsenhet med en standard USB kabel kan Du spara data Du skapat till den anslutna apparaten såväl som läsa data från den anslutna apparaten.

OBS

Beträffande [USB TO HOST] och [USB TO DEVICE] uttagen

Det finns två olika typer av USB uttag på instrumentet: [USB TO HOST] och [USB TO DEVICE]. Se till att inte blanda samman dessa två anslutningar och dess motsvarande kontakter. Se till att ansluta korrekt kontakt och vänd åt rätt håll. Förklaringar kring [USB TO HOST] finns i föregående avsnitt.

Använd USB lagringsenhet

Denna typ anslutes till instrumentet och kan användas för att spara data Du skapat i instrumentet såväl som att läsa data som kan användas av instrumentet. Följande beskrivning är en allmän förklaring hur man ansluter och använder dem.

• Kompatibla USB lagringsenheter

Upp till två USB lagringsenheter som t ex en diskettstation för diskett, en hårddisk, CD-ROM enhet, flash minne, etc kan anslutas till [USB TO DEVICE] anslutningen. (Använd en USB hub (förgrening) om så behövs.)

Andra USB apparater som t ex tangentbord för dator eller mus kan inte anslutas. Instrumentet stöder inte nödvändigtvis all USB utrustning som finns att köpa i handeln. Yamaha kan inte garantera funktionen för en USB apparat Du inköpt. Innan Du köper en USB lagringsenhet, kontakta Din Yamaha-handlare eller en auktoriserad Yamaha distributör (se lista i slutet av denna bruksanvisning) för råd eller se följande hemsida:

<http://www.yamahapkclub.com/>

OBS

CD-ROM enhet

Även om CD-R/RW enhet kan användas för att läsa data till instrumentet kan den inte användas för att spara data.

- 1 Anslut USB lagringsenheten till [USB TO DEVICE] uttaget med en standard USB kabel.
- 2 Därefter, gå bort en gång från vald display och återgå igen till displayen (eller tryck TAB knapparna [◀] och [▶] samtidigt vid vald display). USB flikar (USB 1, USB 2, etc) tas automatiskt fram och kan användas för att spara filer och spela upp musikdata från enheten.

OBS

USB hub (förgrening)

Om Du ansluter två eller tre apparater samtidigt (som t ex två USB lagringsenheter och en LAN adapter), använd en USB hub (förgrening). Denna måste ha sin egen kraftkälla (egen strömförsörjning) och strömmen måste vara på. Endast en USB hub kan användas. Om ett felmeddelande visas när en USB hub används, koppla ur förgreningen från instrumentet, slå av strömmen för instrumentet och anslut åter USB hub.

OBS

Beträffande USB flikar

Flikar som indikerar ansluten USB apparat (USB 1, USB 2, etc) kan visas upp till USB 20 för varje apparat eller partition. Nummerordningen är inte fixerad och kan ändras med hänsyn till den ordningsföljd apparater kopplas i och ur.

OBS

Kontrollera återstående minne för en USB lagringsenhet
Du kan kontrollera detta i en display som tas fram med följande operation:

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA

Välj önskad apparat med hjälp av [A]/[B] knapparna i denna display och tryck [F] (PROPERTY).

Formatera USB lagringsmedia

När en USB lagringsenhet anslutes eller media sätts i kanske ett meddelande visas som uppmanar Dig att formatera apparat/media. I så fall, genomför Format operationen (sidan 66).

⚠ FÖRSIKTIGT

Formateringsoperationen skriver över all tidigare data. Gå vidare med försiktighet.

⚠ FÖRSIKTIGT

Undvik att slå av och på strömmen för en USB lagringsenhet med tåta intervaller, eller koppla in och ur kabeln för snabbt. Detta kan orsaka att instrumentet låser sig eller "fryser". Medan instrumentet hanterar data (som t ex vid Save, Copy och Delete operationer), koppla INTE ur USB kabeln, tag INTE ur media ur apparaten och slå INTE av strömmen för någon apparat. Detta kan förstöra datan i någon eller båda apparaterna.

För att skydda Dina data (skrivskydd):

För att förhindra att viktiga data blir ofrivilligt raderade, använd det skrivskydd som finns att tillgå på varje lagringsenhet eller media. Om Du vill spara data till en USB lagringsenhet, se till att skrivskyddet är avaktiverat.

OBS

Även om en dator är ansluten till [USB TO HOST] uttaget och en USB lagringsenhet är ansluten till [USB TO DEVICE] uttaget kan Du inte få tillgång till USB lagringsenheten från datorn via instrumentet.

OBS

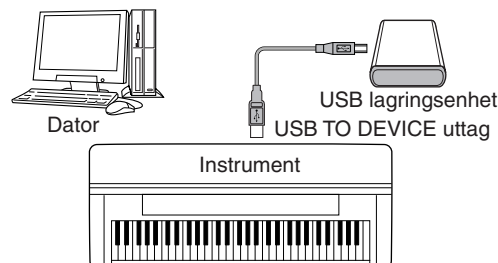
Även om instrumentet stöder USB 1.1 standarden kan Du ansluta en USB 2.0 lagringsenhet till instrumentet. Överföringshastigheten blir emellertid den som gäller för USB 1.1.

Gör backup för Dina data i datorn

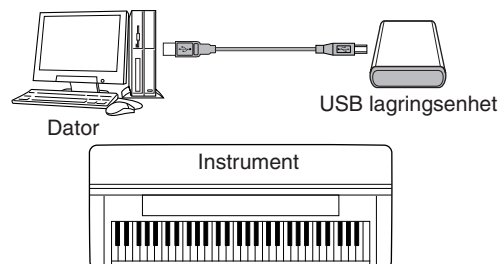
■ Spara Dina instrumentdata i en dator

Så snart Du sparar data till ett SmartMedia kort eller USB lagringsenhet kan Du kopiera denna data till hårddisken i Din dator och sedan arkivera och organisera denna enligt önskan. Gör helt enkelt de omkopplingar som visas nedan.

Sparar interna data till SmartMedia kort eller USB lagringsenhet.



Koppla ur USB lagringsenheten från instrumentet och anslut den till datorn. Kopiera datan till datorn och organisera filer/mappar



OBS

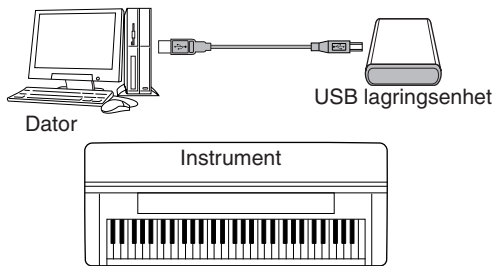
Även om exemplet här visar hur man använder en ansluten USB lagringsenhet kan Du också göra backup för den data Du skapat och sparar på SmartMedia kort isatt i CARD springan.

Kopiera filer från datorns hårddisk till en USB lagringsenhet

Filer som ligger på hårddisken i en dator kan överföras till instrumentet genom att man först kopierar dem till lagringsmediet och sedan ansluter/sätter i mediet i instrumentet.

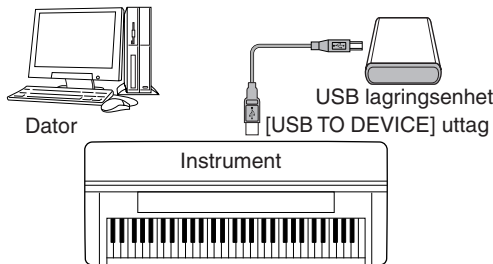
Inte enbart filer skapade i själva instrumentet utan också Standard MIDI-filer och kompstilar i Style File format skapade i andra apparater kan kopieras till SmartMedia kort eller USB lagringsenhet från hårddisken i datorn. Så snart datan kopierats sätt i kortet i Card springan eller anslut USB apparaten till [USB TO DEVICE] uttaget på instrumentet och spela upp datan med instrumentet.

Kopiera filerna från datorns hårddisk till USB lagringsenheten



Koppla ur USB lagringsenheten ur datorn och anslut den till instrumentet

Läs filer på USB lagringsenheten från instrumentet



Vad är MIDI?

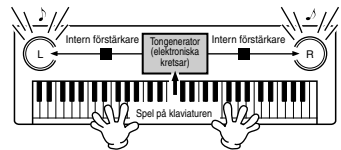
Enkelt uttryckt är MIDI en standard för dataöverföring som gör det lätt och enkelt att kontrollera elektroniska/digitala musikinstrument och andra apparater. För att bättre förstå vad MIDI gör, låt oss tänka oss ett akustiskt piano och en klassisk gitarr som representanter för akustiska instrument. De är lätta att förstå. Med ett piano slår Du an en tangent och en hammare inuti slår mot några strängar och en ton ljuder. Med gitarren knäpper Du direkt på en sträng och tonen ljuder. Men hur går det till när man spelar en ton med ett digitalt instrument?

Tonen skapas i en akustisk gitarr



Knäpp på en sträng och klanglådan förstärker dess svängning.

Tonen skapas i ett digitalt instrument



Baserat på den information som sker genom att spela på klaviaturen, återges genom högtalarna en inspelad ton som finns lagrad i instrumentet.

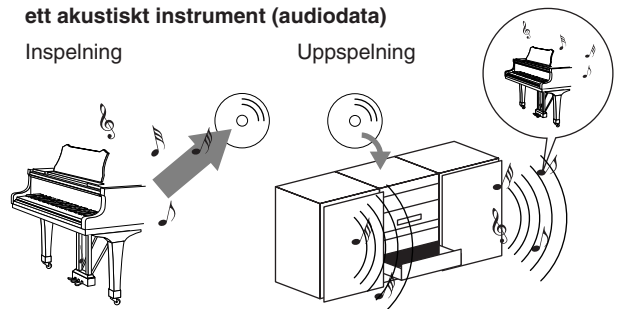
Som illustrationen ovan visar, innehåller ett elektroniskt instrument "samlade" (digitalt gjorda inspelningar av verkliga musikinstrument) ljud som finns lagrade i tongeneratorn (elektroniska kretsar) och dess återgivning baseras på den information som kommer från klaviaturen och ljuder ur högtalarna.

Låt oss nu studera vad som händer när vi spelar upp en inspelning. När Du spelar upp musik från en CD (t ex en inspelning av ett pianosolo) hör Du det verkliga ljudet (vibrationer i luften) av ett akustiskt instrument. Detta kallas audio- eller ljuddata, till skillnad från MIDI data.

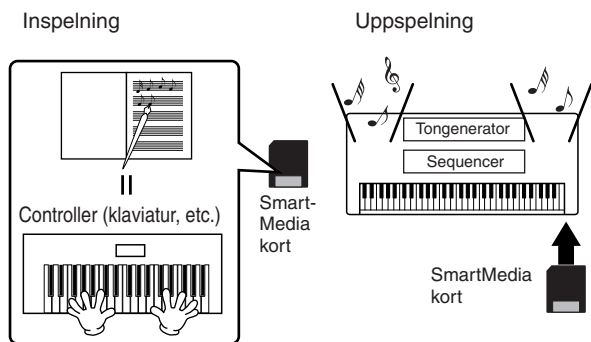
Inspelning och uppspelning av ett framförande på ett akustiskt instrument (audiodata)

Inspelning

Uppspelning

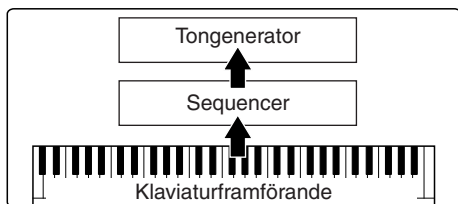


I exemplet ovan är det verkliga akustiska ljudet från pianistens framförande fångat av inspelningen som audiodata och detta är inspelat på en CD. När Du spelar upp denna CD i Din stere oanläggning hör Du det verkliga pianoframförandet. Själva pianot är inte nödvändigt eftersom inspelningen innehåller det verkliga ljudet av pianot och Dina högtalare återger det.

Inspelning och uppspelning av ett framförande på ett digitalt instrument (MIDI data)**OBS**

Med ett digitalt instrument skickas audiosignalerna genom utgångar (som t ex AUX OUT) på instrumentet.

"Controller" och "Tongenerator" i illustrationen ovan motsvarar pianot i vårt akustiska exempel. Här är spelarens framförande på klaviaturen fångat som MIDI Song data (se illustrationen nedan). För att kunna spela in det ljudliga framförandet på ett akustiskt piano, behövs speciell inspelningsutrustning. Eftersom PSR-3000/1500 är utrustad med en inbyggd sequencer som kan spela in data för Ditt framförande, är emellertid denna inspelningsutrustning onödig. Istället blir det möjligt med Ditt digitala instrument — PSR-3000/1500 — att både spela in och spela upp datan.



Vi behöver emellertid också en ljudkälla för att skapa ljudet, som slutligen kommer ur Dina högtalare. Det är tongeneratoren i PSR-3000/1500 som fyller denna funktion. Det inspelade framförandet återskapas av sequencern som spelar upp Song datan med hjälp av tongeneratoren som är kapabel till en riktig återgivning av olika instrumentljud — inklusive ljudet av ett piano. Eller om man ser det på ett lite annat sätt, relationen mellan sequencern och tongeneratoren kan liknas vid det mellan pianisten och pianot — den ena spelar den andra. Eftersom digitala instrument hanterar uppspelningsdatan och det verkliga ljudet individuellt, kan vi få höra vårt pianoframförande spelat av ett annat instrument, t ex en gitarr eller violin.

OBS

Även om det är ett enstaka musikinstrument kan man betrakta PSR-3000/1500 som ett antal olika komponenter; en kontrollenhet, en tongenerator och en sequencer.

Slutligen, låt oss ta en titt på den verkliga data som blir inspelad och som fungerar som grund för uppspelning av ljuden. Låt oss som exempel säga att Du spelar ett "C" som en fjärdedelsnot med ett pianoljud på PSR-3000/1500. Till skillnad från ett akustiskt instrument, där ljudet som hörs är ett resultat av en mekaniskt igångsatt svängning av en sträng, skickar klaviaturen på det elektroniska instrumentet information av typen "med vilket ljud", "med vilken tangent", "ungefär hur starkt", "när slogs den an" och "när släpps den upp". Varje bit av information omvandlas till ett numerärt värde och sänds till tongeneratoren. Med dessa värden som grund spelar tongeneratoren en ton med det sampelade ljud som finns lagrat.

Exempel på klaviaturinformation

Ljudnummer (vilket ljud)	01 (Grand Piano)
Tonnummer (vilken tangent)	60 (C3)
Ton till (när den slogs an) och ton från (när den släpptes upp)	Numerärt värde (fjärdedelsnot)
Anslag (ungefär hur starkt)	120 (starkt)

Paneloperationer på PSR-3000/1500, som att spela på klaviaturen och välja bland ljuden, hanteras och lagras som MIDI data. De automatiska ackompanjemangsstilarna och Song består också av MIDI data.

MIDI, en förkortning för Musical Instrument Digital Interface, gör det möjligt för elektroniska musikinstrument att kommunicera med varandra genom att sända och mottaga olika typer av MIDI data som t ex spelade toner, hantering av diverse kontroller, byten av ljud och en rad andra typer av meddelanden.

PSR-3000/1500 kan kontrollera en MIDI apparat genom att sända data som avser toner och olika typer av kontroller. PSR-3000/1500 kan kontrolleras av inkommande MIDI data vilket automatiskt bestämmer tongeneratorläge, val av MIDI kanaler, ljud och effekter, ändringar av parametrars värden och naturligtvis spelar de ljud som specificerats för de olika stämmorna.

OBS

MIDI data har följande fördelar framför audiodata:

- Mängden data är mycket mindre.
- Datan kan editeras effektivt och enkelt, t o m för att byta ljud och förvandla datan.

MIDI meddelanden kan delas in i två grupper: kanal meddelanden och system meddelanden.

Kanal meddelanden

PSR-3000/1500 är ett elektroniskt instrument som kan hantera 16 kanaler (eller 32 kanaler när man använder [USB] uttaget). Detta kan allmänt förklaras som att "det kan spela 16 instrument på en gång". Kanal meddelanden sänder information som Note TILL/FRÅN och Program Change för var och en av de 16 kanalerna.

Meddelandets namn	PSR-3000/1500 operation/panel-inställning
Note ON/OFF	Meddelanden som genereras när man spelar på klaviaturen. Varje meddelande inkluderar ett specifikt tonnummer som motsvarar den tangent som slås an, plus anslagsvärde baserat på hur hårt tangenten slås.
Program Change	Ljudval (Control Change bank väljer MSB/LSB inställning)
Control Change	Volym, panorering (Mixing Console), MODULATION hjul operation, etc.
Pitch Bend	PITCH BEND hjul operation

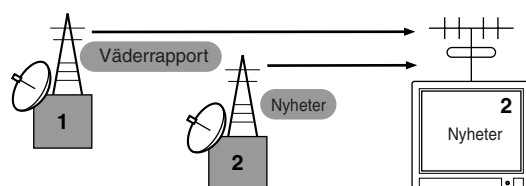
OBS

Alla data som representerar framföranden av Song och Style hanteras som MIDI data..

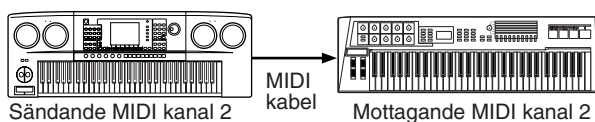
MIDI kanaler

Data för ett framförande fördelas via MIDI till en av sexton MIDI kanaler. Med hjälp av dessa kanaler, 1 – 16, kan data för framföranden av sexton olika instruments stämmor samtidigt sändas i en enda MIDI kabel.

Tänk på MIDI kanaler som TV kanaler. Varje TV kanal sänder sitt program över en speciell kanal. Din TV-apparat hemma tar emot många olika TV program samtidigt och Du väljer den kanal som innehåller det program Du vill se.



MIDI opererar enligt samma grundprincip. Det sändande instrumentet sänder MIDI data på en specifik MIDI kanal (MIDI Transmit Channel) via en enkel MIDI kabel till det mottagande instrumentet. Om det mottagande instrumentets MIDI kanal (MIDI Receive Channel) överensstämmer med den sändande kanalen kommer det mottagande instrumentet att ljuda enligt den data som sänds av det sändande instrumentet.

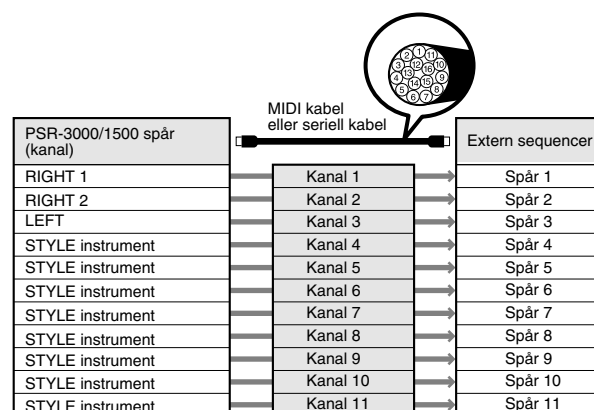
**OBS**

Instrumentets klaviatur och den interna tongeneratorn är också anslutna via MIDI.

→ LOCAL CONTROL (sidan 203)

Flera spår (kanaler) kan t ex sändas samtidigt, inklusive Style data (såsom visas nedan).

Exempel: Vid inspelning med det automatiska ackompanjemanget i PSR-3000/1500 till en yttre sequencer



Som Du kan se är det grundläggande att bestämma vilken data som skall sändas över vilken MIDI kanal när MIDI data sändes (sid 203).

PSR-3000/1500 låter Dig också bestämma hur den mottagna datan skall spelas upp (sid 204).

System meddelanden

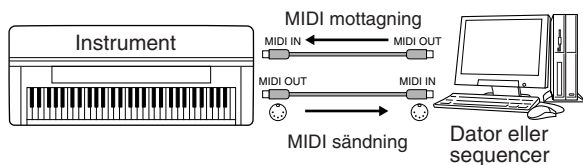
Detta är data som används gemensamt av hela MIDI systemet. System meddelanden inkluderar meddelanden som Exclusive meddelanden som sänder data som är unika för varje instrumenttillverkare och realtidsmeddelanden som kontrollerar en MIDI apparat.

Meddelandets namn	PSR-3000/1500 operation/panel-inställning
System Exclusive meddelanden	Inställningar för effekttypen (Mixing Console), etc.
Realtids-meddelanden	Clock inställning Start/stopp operationer

Meddelanden som sänds/mottages av PSR-3000/1500 anges i MIDI Data Format och MIDI Implementation Chart i den separata Data List.

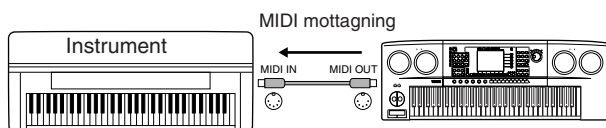
Vad Du kan göra med MIDI

- Spela in Ditt framförande (1 - 16 kanaler) med den automatiska ackompanjemangsfunktionen i PSR-3000/1500 till en yttre sequencer (som t ex en dator). Efter inspelning kan Du editera datan med sequencern och sedan spela upp den igen med PSR-3000/1500.



När Du vill använda PSR-3000/1500 som en XG-kompatibel multi-timbral tongenerator, ställ mottagande stämmors MIDI kanaler 1 – 16 på "SONG" i MIDI/USB 1 i MIDI Receive (sid 204).

- Kontrollera från en yttre MIDI klaviatur



MIDI datakompatibilitet

Detta avsnitt berör grundläggande information kring datakompatibilitet; om andra MIDI apparater kan spela upp data inspelad med PSR-3000/1500, eller om PSR-3000/1500 kan spela upp kommersiellt producerad Song data eller Song data skapad för andra instrument eller via dator. Beroende på MIDI apparaten eller data-standard, är det möjligt att Du kan spela upp datan utan några problem, men det kan också hända att Du måste genomföra några speciella operationer innan så kan ske. Om Du får problem med uppspelningen, kontrollera informationen nedan.

Sequenceformat

Song data kan spelas in och lagras enligt olika system som kallas "sequenceformat".

Uppspelning är bara möjlig när sequenceformatet hos Song datan överensstämmer med MIDI apparaten. PSR-3000/1500 är kompatibel med följande format.

● SMF (Standard MIDI-fil)

Detta är det vanligaste sequenceformatet. Standard MIDI filer är vanligtvis tillgängliga i ett av två typformat: Format 0 eller Format 1. Många MIDI apparater är kompatibla med Format 0 och de flesta MIDI filer som finns att köpa i handeln är inspelade enligt Format 0.

- PSR-3000/1500 är kompatibel med såväl Format 0 som Format 1.
- Song data som spelas in med PSR-3000/1500 blir automatisk sparad som SMF Format 0.

● ESEQ

Detta sequenceformat är kompatibelt med många av Yamaha's MIDI apparater, vilket inkluderar PSR-3000/1500. Detta är ett gemensamt format för olika mjukvara från Yamaha.

- PSR-3000/1500 är kompatibel med ESEQ.

● XF

Yamaha XF formatet förbättrar SMF (Standard MIDI File) standarden med större funktionalitet och är öppet för framtida expansion. PSR-3000/1500 är kapabel att visa sångtexter när en XF fil som innehåller sångtextdata spelas.

● Style File

Style File Format — SFF — är Yamahas originalformat för ackompanjemangsmönster som arbetar med ett unikt konverteringssystem och ger ackompanjemangsa automatik av högsta kvalitet för en stor mängd olika ackordtyper.

Ljudallokeringsformat

I MIDI sammanhang tilldelas ljuden specifika nummer, kallade "program nummer". Med "ljudallokeringsformat" avses den standard enligt vilken ljuden har sorterats, m a o dess ordningsföljd.

Ljuden spelas kanske inte upp såsom förväntats om ljudallokeringsformatet för Song datan inte överensstämmer med den MIDI apparat som användes för uppspelning. PSR-3000/1500 är kompatibel med följande format.

● OBS

Även om apparaterna och datan överensstämmer med alla ovan nämnda förutsättningar, kan det fortfarande hända att det inte är fullständigt kompatibelt, beroende på apparaters specifikationer och speciella datainspelningsmetoder.

● GM System Level 1

Detta är ett av de vanligaste ljudallokeringsformaten. Många MIDI apparater är kompatibla med GM System Level 1, liksom det mesta av den mjukvara som finns att köpa i handeln.

● GM System Level 2

"GM System Level 2" är en standardspecifikation som utgör en förbättring jämfört med det ursprungliga "GM System Level 1" och ger bättre Song data kompatibilitet. Det ger ökad polyfoni, större ljudurval, ljudparametrar har expanderats och har integrerad effektprocessor.

● XG

XG är en markant förbättring av GM System Level 1 formatet, utvecklat av Yamaha speciellt för att ge tillgång till fler ljud och större variationer såväl som större kontroll över effekter och modulationer, samt att garantera kompatibilitet med framtida data. Song data som spelas in med PSR-3000/1500 och använder XG kategorins ljud är XG-kompatibel.

● DOC (Disk Orchestra Collection)

Detta ljudallokeringsformat är kompatibelt med många av Yamaha's MIDI apparater, vilket inkluderar olika instrument i PSR-serien. Detta är ett gemensamt format för olika mjukvara från Yamaha.

● GS

GS har utvecklats av Roland Corporation.

På samma sätt som XG utgör GS en markant förbättring av GM speciellt för att ge fler ljud och trumset och variationer för dessa såväl som större kontroll över ljuden och dess effekter.

MIDI inställningar

I detta avsnitt förklaras hur Du gör MIDI-relaterade inställningar för instrumentet. PSR-3000/1500 ger Dig en uppsättning av tio förprogrammerade mallar som gör att Du lätt och omedelbart kan konfigurera instrumentet för att passa Din speciella MIDI applikation eller yttre apparat. Du kan också editera de förprogrammerade mallarna och spara upp till tio som Dina egna originalmallar i USER display. Du kan sedan spara alla dessa originalmallar som en enstaka fil till SmartMedia kort eller annan yttre USB lagringsenhet i display för val av MIDI SETUP (tas fram genom att trycka [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [F] SYSTEM RESET).

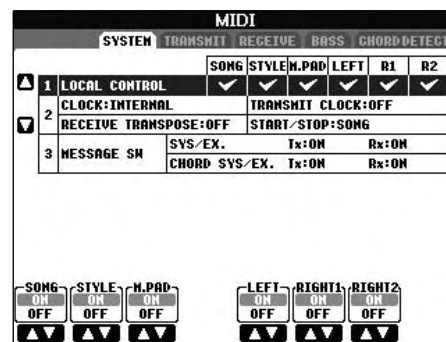
Grundläggande hantering

- 1 Ta fram display för operationen (val av MIDI mall).
Function → [H] MIDI



- 2 För att använda förprogrammerade mallar eller editera dem
Tryck TAB [◀] knappen för att välja PRESET display.
Tryck en av knapparna [A]-[J] för att välja en MIDI mall.
För att använda mallar redan sparade i USER display eller editera dem
Tryck TAB [▶] knappen för att välja USER display.
Tryck en av knapparna [A]-[J] för att välja en MIDI mall.
- 3 För att editera en mall, tryck [8▼] (EDIT) knappen för att ta fram MIDI display för editering.

De individuella parametrarnas inställningar för den valda mallen visas. Här kan Du editera parametrarna.



- 4 Använd TAB [◀]/[▶] knapparna för att ta fram relevant display med inställningar.

SYSTEM display	MIDI System inställningar (sidan 203)
TRANSMIT display	Inställningar för MIDI sändning (sidan 203)
RECEIVE display	Inställningar för MIDI mottagning (sidan 204)
BASS display	Inställningar för ackordets bastoner för Style uppspelning via mottagen MIDI data (sidan 204)
CHORD DETECT display	Inställningar för ackordstyp för Style uppspelning via mottagen MIDI data (sidan 205)

- 5 När Du avslutat editering, tryck [EXIT] knappen för att gå tillbaka till display för val av MIDI mall (PRESET eller USER).
- 6 Använd TAB [◀]/[▶] för att välja USER display och spara datan (sidan 67).

Förprogrammerade MIDI mallar

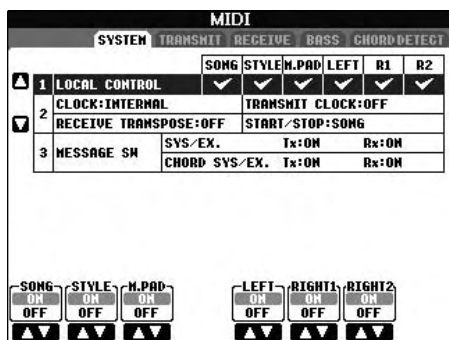


Mallens namn	Beskrivning
All Parts	Sänder alla stämmor inklusive klaviaturstämmorna (RIGHT 1, 2 och LEFT), med undantag för Song stämmor.
KBD & STYLE	I grunden samma som "All Parts" förutom hur klaviaturstämmorna hanteras. Högerhandsstämmor hanteras som "UPPER" istället för RIGHT 1 och 2, och vänsterhandsstämman hanteras som "LOWER".
Master KBD	I denna inställning fungerar instrumentet som en "master" klaviatur för att spela och kontrollera en eller flera yttre tongeneratorer eller andra apparater (som t ex en dator/sequencer).
Song	Alla sändande kanaler ställs för att motsvara Song kanalerna 1 – 16. Detta används för att spela Song data med en extern tongenerator, och för att spela in Song data till en extern sequencer.
Clock Ext	Uppspelning (Song eller Style) synkroniseras med en yttre MIDI klocka istället för instrumentets interna klocka. Denna mall skall användas när Du vill ställa tempot med den yttre MIDI apparaten som är ansluten till instrumentet.
MIDI Accord 1	Du kan med MIDI dragspel sända MIDI data och spela anslutna tongeneratorer från klaviatur och bas/ackordsknappar på dragspelet. Med denna mall kan Du spela melodin på dragspelets klaviatur och kontrollera Style uppspelning i instrumentet med dragspelets vänsterhandsknappar.
MIDI Accord 2	I grunden samma som "MIDI Accord 1" ovan, med den skillnaden att de bas/ackordsknappar Du spelar med Din vänsterhand på MIDI dragspelet också tolkas som MIDI tonnummer.
MIDI Pedal 1	MIDI pedalbord gör att Du kan spela anslutna tongeneratorer med Din fot (speciellt om Du vill kunna spela enstaka bastoner). Med denna mall kan Du spela/kontrollera ackordets grundton i Style uppspelning med ett MIDI pedalbord.
MIDI Pedal 2	Med denna mall kan Du spela basstämman i Style uppspelning med hjälp av ett MIDI pedalbord.
MIDI OFF	Inga MIDI signaler sändes eller mottages.

SYSTEM display

MIDI System inställningar

Förklaringarna här avser SYSTEM display som tas fram i steg 4 i "Grundläggande hantering" på sidan 201.



■ LOCAL CONTROL

Kopplar Local Control till eller från för varje stämma. När Local Control står på "ON" kontrollerar klaviaturen på PSR-3000/1500 sin egen (lokala) interna tongenerator, vilket gör att dessa interna ljud kan spelas direkt från klaviaturen. Om Local Control ställs i "OFF", d v s frånkopplat, kopplas klaviaturen och kontroller bort från den interna tongeneratoren och det återges inget ljud från PSR-3000/1500 när man spelar på klaviaturen eller använder olika kontroller. Detta innebär att Du kan använda en extern MIDI sequencer för att spela de interna ljuden i PSR-3000/1500 och använda klaviaturen på PSR-3000/1500 för att spela in toner till en extern sequencer och/eller spela en extern tongenerator

■ Clock inställning, etc.

● CLOCK

Bestämmer om PSR-3000/1500 skall styras av sin egen interna klocka eller en MIDI klocksignal mottagen från en yttre apparat. "INTERNAL" är den normala Clock inställningen när PSR-3000/1500 används ensam eller används som Master klaviatur för att kontrollera yttre apparat. Om Du använder PSR-3000/1500 tillsammans med en yttre sequencer, MIDI dator eller annan MIDI apparat, och vill att PSR-3000/1500 skall synkroniseras med denna, ställ denna parameter i lämpligt läge: MIDI, USB 1 eller USB 2. I detta fall måste den yttre apparaten vara ansluten till PSR-3000/1500 MIDI IN anslutningen och sända en relevant MIDI klocksignal. Vid anslutning till yttre apparat (MIDI, USB 1 eller USB 2) indikeras Tempo som "Ext." i Main display.

● TRANSMIT CLOCK

Kopplar sändning av MIDI klocka till eller från. I "OFF" sänds ingen MIDI klocka eller Start/Stop data även om en Song eller Style spelas upp.

● RECEIVE TRANPOSE

Bestämmer om instrumentets Transpose inställning (sidan 58) skall påverka de toner som tas emot till instrumentet via MIDI.

● START/STOP

Bestämmer huruvida inkommande FA (start) och FC (stop) meddelanden påverkar uppspelning av Song eller Style.

■ MESSAGE SW

● SYS/EX.

"Tx" inställningen kopplar MIDI sändning av MIDI System Exclusive meddelanden till eller från. "Rx" inställningen kopplar MIDI mottagning och tolkning av MIDI System Exclusive meddelanden genererade av yttre utrustning till eller från.

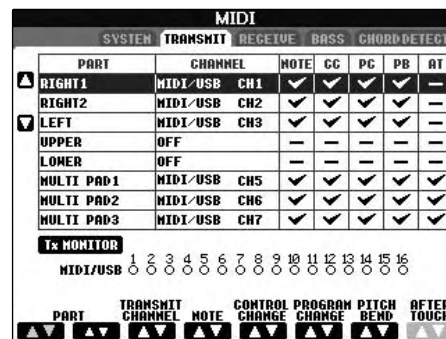
● CHORD SYS/EX.

"Tx" inställningen kopplar MIDI sändning av ackord-data (ackordtolkning — grundton och typ) till eller från. "Rx" inställningen kopplar MIDI mottagning och tolkning av MIDI ackorddata genererade av yttre utrustning till eller från.

TRANSMIT display

Inställningar för MIDI sändning

Förklaringarna här avser TRANSMIT display som tas fram i steg 4 i "Grundläggande hantering" på sidan 201. Detta bestämmer vilka stämmor som skall sända MIDI data och över vilken MIDI kanal datan skall sändas.



Hantering

Välj den stämman som skall sändas och över vilken kanal den valda stämman skall sändas. Du kan också välja den typ av data som skall sändas.

● Med undantag för de två stämmorna nedan är konfigurationen för stämmorna densamma enligt de beskrivningar som redan gjorts på andra ställen i denna bruksanvisning.

● UPPER

En klaviaturstämman spelad i högerhandsomfånget från splitpunkten (RIGHT 1 och/eller 2).

● LOWER

En klaviaturstämman spelad i vänsterhandsomfånget från splitpunkten. Denna stämman påverkas inte av till/från läge för [ACMP ON/OFF] knappen.

● Tx MONITOR

Punkterna, som motsvarar varje kanal (1 – 16), blinkar till så snart någon data sänds på kanalen(-erna).

🔊 OBS

När olika stämmor fördelas till samma sändande kanal

Om samma sändande kanal fördelas till flera olika stämmor blandas det sända MIDI meddelandet till en enstaka kanal, vilket kan resultera i oväntande ljud och problem med den anslutna MIDI apparaten.

🔊 OBS

Beträffande skyddad Song

Skrivskyddad Song och GS Song:er kan inte sändas även om korrekt Song kanaler 1 – 16 ställts för sändning.

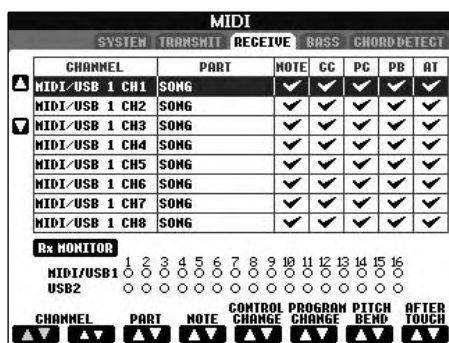
■ MIDI meddelanden som kan sändas eller mottas (tolkas)

Följande MIDI meddelanden kan ställas i TRANSMIT/RECEIVE displayen.

- Note (spelade toner)sidan 162
- CC (CONTROL CHANGE)sidan 162
- PC (PROGRAM CHANGE)sidan 162
- PB (Pitch Bend)sidan 162
- AT (Aftertouch)sidan 162

RECEIVE display

Inställningar för MIDI mottagning



Förklaringarna här avser RECEIVE display som tas fram i steg 4 i "Grundläggande hantering" på sidan 201. Detta bestämmer vilka stämmor som skall ta emot MIDI data och över vilken MIDI kanal datan skall tas emot.

Hantering

Välj den kanal som skall ta emot och vilken stämma den valda kanalen skall ta emot. Du kan också välja den typ av data som skall tas emot.

- PSR-3000/1500 kan ta emot MIDI meddelanden över 32 kanaler (16 kanaler x 2 portar) via USB anslutning.
- Med undantag för de två stämmorna nedan är konfigurationen för stämmorna densamma enligt de beskrivningar som redan gjorts på andra ställen i denna bruksanvisning.

• KEYBOARD

Det mottagna tonmeddelandet kontrollerar PSR-3000/1500:s klaviaturframförande.

• EXTRA PART 1-5

Det finns ytterligare fem stämmor, speciellt reserverade för mottagning och uppspelning av MIDI data. Normalt används inte dessa stämmor av instrumentet självt. PSR-3000/1500 kan användas som en 32-kanalers multi-timbral tongenerator med hjälp av dessa fem som tillägg till stämmorna (med undantag för mikrofonljudet).

• Rx MONITOR

Punkterna, som motsvarar varje kanal (1 – 16), blinkar till så snart någon data mottages på kanalen(-erna).

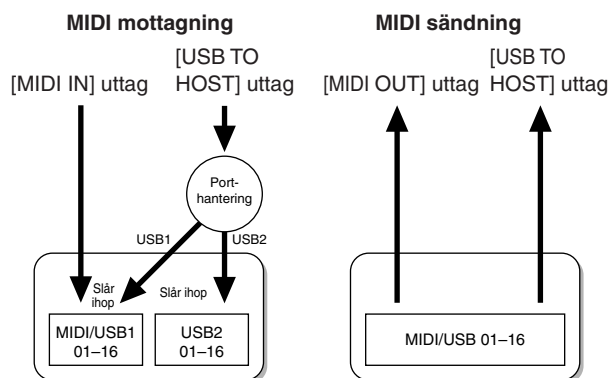
🔊 OBS

Parameter Lock

Du kan "låsa" specifika parameterar (t ex effekt, splittpunkt, etc) så att de bara kan väljas via panelkontrollerna (sidan 131).

■ MIDI sändning/mottagning via USB uttag och MIDI uttag

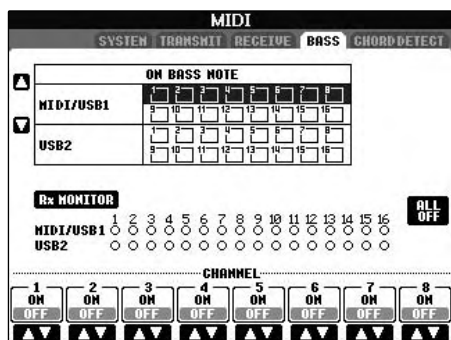
Förhållandet mellan MIDI uttagen och USB uttaget som kan användas för sändning/mottagning över 32 kanaler (16 kanaler x 2 portar) med MIDI meddelanden är följande.



BASS display

Inställningar för ackordets bastoner för Style uppspelning via mottagen MIDI data

Förklaringarna här avser BASS display som tas fram i steg 4 i "Grundläggande hantering" på sidan 201. Med dessa inställningar kan Du bestämma bastonen vid Style uppspelning, baserat på tonmeddelanden mottagna via MIDI. Det ton-ON/OFF meddelanden som mottages vid kanalen (-erna) ställda på "ON" blir tolkat som baston i för ackordet i Style uppspelningen. Bastonerna blir tolkade oberoende av [ACMP ON/OFF] till/från-läge och splittpunktsinställningar. När flera kanaler samtidigt är ställda på "ON" tolkas bastonen från den sammanlagda MIDI data som mottages över kanalerna.



Hantering

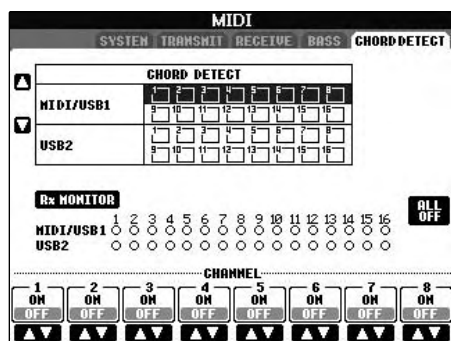
Välj kanal och ställ önskat "ON/OFF" läge för denna kanal. Använd All OFF funktionen för att ställa alla kanalerna i OFF.

CHORD DETECT display

Inställningar för ackordstyp för Style uppspelning via mottagen MIDI data

Förklaringarna här avser CHORD DETECT display som tas fram i steg 4 i "Grundläggande hantering" på sidan 201.

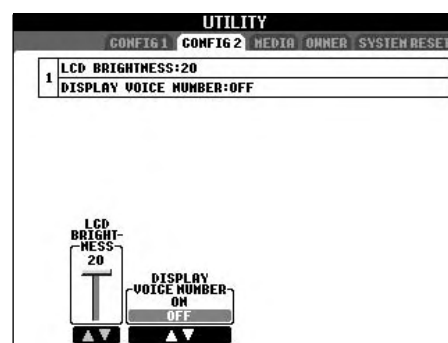
Med dessa inställningar kan Du bestämma ackordstypen vid Style uppspelning, baserat på tonmeddelanden mottagna via MIDI. De ton-ON/OFF meddelanden som mottages vid kanalen (-erna) ställda på "ON" blir tolkade som ackordstoner för Style uppspelningen. Ackordstonerna blir tolkade oberoende av [ACMP ON/OFF] till/från-läge och splitpunktsinställningar. När flera kanaler samtidigt är ställda på "ON" tolkas ackordstonen från den sammanslagna MIDI data som mottages över kanalerna. Hanteringen är i grunden densamma som för BASS display ovan.



Visa Voice Program Change nummer i displayen

Bestämmer huruvida ljudbank och nummer skall visas i display för val av ljud eller ej. Detta är användbart när Du vill kontrollera bankvalets MSB/LSB värden och programnummer för att specificera när ljud väljes från en yttre MIDI apparat.

Du kan göra denna inställning för displayen genom följande operationer: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] CONFIG 2. Koppla DISPLAY VOICE NUMBER meny ON eller OFF.



OBS

- De siffror som visas här börjar från "1". Därav följer att MIDI Program Change numret är ett nummer lägre, eftersom det nummersystemet startar från "0".
- Denna funktion är inte tillgänglig för GS ljuden (Program Change nummer visas inte).

Generellt

PSR-3000/1500 tänds inte.

- Sätt i nätadaptersnans plugg ordentligt i PSR-3000/1500 och kontrollera även vägguttaget.

När strömmen slås av och på hörs ett "poppande" ljud i högtalarna.

- Detta är fullt normalt och föranleder ingen åtgärd.

Det hörs störande ljud från högtalarna i PSR-3000/1500.

- Om en mobiltelefon används i närheten av PSR-3000/1500 kan detta orsaka störande ljud. För att förhindra detta, stäng av mobiltelefonen eller använd den längre bort från PSR-3000/1500.

Displayen är för ljus eller för mörk och svår att avläsa.

- Använd [LCD CONTRAST] ratten för att justera.
- Justera ljusstyrkan för displayen (sidan 20)).

Den totala volymen är låg, det hörs inget ljud.

- Master Volume står för lågt; ställ lämplig nivå med [MASTER VOLUME] ratten.
- Alla klaviaturstämmorna är fränkopplade. Använd PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] för att koppla in.
- Volymen för individuella stämmor kan vara för lågt ställd. Öka volymen i BALANCE displayen (sid 40).
- Se till att önskad kanal står på ON (sid 104).
- Hörlurar är anslutna, vilket kopplar ur högtalarna. (Detta händer när högtalarinställningen står på "HEAD-PHONES SW"; sidan 18.) Koppla ur hörlurarna.
- Se till att högtalarinställningen står i "ON".
- [FADE IN/OUT] knappen är inkopplad och tystar ljudet. Tryck [FADE IN/OUT] knappen för att koppla bort funktionen.
- Se till att Local Control står på ON (sid 203).

Alla toner som spelas samtidigt ljuder inte.

- Du kan ha överskridit den maximala polyfonin (sidan 211) för PSR-3000/1500. När detta händer slutar den tidigast spelade tonen att sluta ljuda till förmån för den senast spelade tonen.

Klaviaturens volym är för låg i förhållande till jämfört med volymen för Song/Style uppspelning.

- Volymen för klaviaturens stämmor kan vara för lågt ställd. Öka volymen i BALANCE displayen (sid 40).

Tangenterna ljuder inte i rätt tonhöjd.

- Se till att [PERFORMANCE ASSIST] knappen är fränkopplad.

Vissa toner ljuder flasket.

Scale parametern har förmodligen satts i annat läge än "Equal", vilket ändrar stämningen för instrumentet. Se till att "Equal" är valt i Scale Tune display (sidan 81).

- Det finns en liten skillnad i ljudet mellan olika toner som spelas på klaviaturen.
- En del ljud har en ändlös återgivning.
- Missljud eller vibrato kan märkas i höga register för en del ljud.
- Detta är normalt och ett resultat av samplingssystemet i PSR-3000/1500.

En del ljud hoppar en oktav i tonhöjd när man spelar i höga eller låga register.

- En del ljud har en gräns för sin tonhöjd, vilken har nåtts. Detta är normalt.

Main display visas inte även sedan strömmen slagits på.

- Detta kan kanske hända om en USB lagringsenhet har satts i instrumentet. Vissa USB lagringsenheter kan orsaka långt intervall mellan strömmens påslagning och tills displayen visas. För att undvika detta, slå på strömmen efter att lagringsenheten kopplats ur.

Filer/mappar

En del tecken för en fil/mapp är oläsliga.

- Inställningen för språk har ändrats. Ställ lämpligt språk för filens/mappens namn (sidan 19).

En existerande fil visas inte.

- Filtillägget (.MID, etc) kan ha ändrats eller tagits bort. Namnändra filen manuellt och lägg till lämpligt filtillägg med hjälp av en dator.

Datainnehåll på ett externt media (SmartMedia kort, etc.) visas inte i själva instrumentet.

- Datafiler med namn överstigande 50 tecken kan inte hanteras av instrumentet. Namnändra filen och reducera antalet tecken till 50 eller mindre.

En fil/mapp kopierad eller klippt från ett media (t ex SmartMedia kort, etc.) kan inte kopieras eller klistras direkt till annat media.

- Detta är normalt. Eftersom direktkopiering av data inte är möjlig, kopiera eller klistra först datan till User display och kopiera eller klistra den därefter till Card/USB display efter att ha bytt media.

Demo

Hur kan jag stoppa demo?

- Tryck [EXIT] knappen.

Help

Hur kan jag lämna Help funktionen?

- Tryck [EXIT] knappen.

Ljud

Det ljud som valts från display för val av ljud ljuder inte.

- Kontrollera att den valda stämman är inkopplad (sidan 77).
- För att välja ljud för högerhandsomfånget, tryck PART SELECT [RIGHT 1] knappen. För att välja ljud som skall läggas till för högerhandsomfånget, tryck PART SELECT [RIGHT 2] knappen. För att välja ljud för vänsterhandsomfånget, tryck PART SELECT [LEFT] knappen.

Ljudet låter konstigt och annorlunda än förväntat när ett rytmljud (trumset, etc.) för Style eller Song ändras från Mixer.

- När rytm/percussion ljud (trumset, etc.) i en Style eller Song ändras från VOICE parametern återställs de detaljerade inställningarna relaterade till trumljudet och i en del fall kan Du inte återställa originalljudet. I samband med Song uppspelning kan Du återställa originalljudet genom att gå tillbaka till början av Song och spela upp från denna punkt. I samband med Style kan Du återställa originalljudet genom att välja samma Style en gång till.

Tremolo/Trill kan inte läggas till Organ Flute ljud.

- Detta är normalt; Tremolo och Trill inställningar i Harmony/Echo display fungerar inte med Organ Flute ljuden.

Harmony effekten fungerar inte.

- Harmony kan inte användas med Full Keyboard eller AI Full Keyboard Fingering lägen. Välj annat Fingering läge (sid 102).

När ett ljud bytes ändras tidigare vald effekt.

- Detta är normalt. Varje ljud har programmerats med lämpliga värden vilka återkallas automatiskt när motsvarande Voice Set parametrar är tillkopplade (sid 101).

Ljudet återger störande brus.

- Vissa ljud kan återge brus, beroende på Harmonic Content och /eller Brightness inställningarna i Mixing Console display (sid 88).

Ljudet låter orent eller illa.

- Volymen är kanske för högt uppdragen. Se till att alla relevanta volyminställningar är lämpliga.
- Detta kan orsakas av effekter. Prova att koppla bort alla onödiga effekter, speciellt de av distortions-typ (sid 90).
- En del Filter Resonance inställningar i Custom Voice Creator display (sid 97) kan orsaka orent ljud. Justera dessa inställningar om nödvändigt.
- Brus kan kanske uppstå beroende på inställningar gjorda i Filter display i Mixing Console. Justera Harmonic Content eller Brightness kontrollerna i Filter display (sidan 88).

Ljudet ändras inte när man byter ljud med Song Auto Revoice funktionen.

- Beroende på den specifika Song datan kan det förekomma att Song Auto Revoice inte har någon effekt, även om ljud har bytts ut.

Ljudet ändras inte även om det editeras.

- Kom ihåg att justeringar gjorda med de olika parametrarna kanske inte har någon större inverkan på det verkliga ljudet beroende på dess originalinställningar.

Andra ljud än de som finns i Preset display kan inte väljas för Step inspelning.

- Detta är normalt.

Style

Style uppspelning startar inte.

- Se till att trycka STYLE CONTROL [START/STOP] knappen.
- MIDI Clock kanske står på "EXTERNAL". Se till att den står på "INTERNAL" (sid 203).

Enbart trummorna spelar.

- Se till att funktionen för det automatiska ackompanjemanget är tillkopplad; tryck [ACMP ON/OFF] knappen.
- Du kanske spelar tangenter inom högerhandsomfånget. Se till att spela tangenter inom ackompanjemangsomfånget på klaviaturen.

En Style kan inte väljas.

- Om storleken för Style datan är för stor (120 KB eller större), kan inte Style väljas p gr av att datan är för stor för att läsas av instrumentet.

Önskat ackord kan inte tolkas eller återges inte av ackompanjemangsautomatiken.

- Du kanske inte spelar rätt tangenter för att ange ackordet. Se "Chord Types Recognized in the Fingered Mode" i den separata datalistan.
- Du kanske spelar på tangenterna enligt ett annat Fingering sätt än som valts. Kontrollera vilket läge som valts och spela enligt det valda läget (sid 103).

Synchro Stop kan inte kopplas in.

- Synchro Stop kan inte kopplas in när Fingering läge "Full Keyboard" eller "AI Full Keyboard" valts, eller när ACMP ON/OFF är fränkopplat. Se till att välja annat Fingering läge och koppla in ACMP ON/OFF.

Ackord för det automatiska ackompanjemanget tolkas oberoende av splitpunkt eller var de spelas på klaviaturen.

- Detta är normalt när Fingering läget är ställt på "Full Keyboard" eller "AI Full Keyboard". I båda fallen tolkas ackorden över hela klaviaturen oavsett splitpunktens inställning. Om så önskas, välj ett annat Fingering läge (sidan 103).

När man spelar upp en Style och väljer en annan Style spelar inte den nyvalda Stilen i lämpligt tempo.

- Detta är normalt. När man byter Style under pågående uppspelning bibehålls tempot.

Startas en Song medan Style uppspelning pågår, stoppas Style uppspelningen.

Detta beror på att Song uppspelning har prioritet. Med de två sätt som beskrivs nedan kan Du spela upp Style och Song samtidigt.

- Ställ Song i Synchro Start klarläge och starta Style.
- Starta Style uppspelning efter att Song startats.

Volymbalansen mellan de olika stämmorna blir felaktig och oväntade ljud hörs när man väljer Style eller Voice efter att ha valt en Song.

- Volymbalansen för stämmorna kan ändras och oväntade ljud kan höras p g av de effekter som lagts på varje stämma.

"Off" inställningen visas inte för Play Type parametern i Assembly (Style Creator) funktionen.

- Den valda sektionen är ställd för inspelning. Lämna inspelningsläget genom att trycka motsvarande [1 ▼]-[8 ▼] knapp i Recording Channel display (TAB [◀] knappen → BASIC flik → [F] REC CH).

Kanalerna BASS-PHR2 kan inte editeras i Channel Edit.

- Detta är normalt; BASS-PHR2 kanalerna i Preset Styles kan inte editeras.

Registration memory

Song/Style memorerad till Registration Memory kan inte tas fram.

- Om en memorerad Song/Style lagrats på externt media, som t ex SmartMedia och detta media inte är isatt eller anslutet till instrumentet kan inte denna Song/Style tas fram. Sätt i eller anslut det media som innehåller Song/Style datan.

Ordningsföljden för Registration Memory inställningar visas inte i Registration Sequence display.

- Banken som innehåller registreringarna har inte valts. Välj relevant bank (sidan 130).

När Freeze funktionen för Registration Memory används ändras inte till/från inställningen för Left Part även om Registration Memory inställningen ändras.

- Inställningen för Left Part On/Off ingår i Style gruppen. Ta bort boken från "STYLE" i display för inställning av Freeze (sidan 132).

Även om en Registration Memory inställning som innehåller ett User/Card ljud väljes visar display för val av fil ett Preset Voice.

- Detta är normalt; även om Preset Voice visas är det ljud som verkligen återges det valda User/Card ljudet. När ett User/Card ljud sparas till User/Card enheten, delas den verkliga datan upp i två olika typer: 1) själva Preset Voice källan, och 2) parameterinställningar gjorda i Sound Creator. När Du återkallar en Registration Memory inställning som innehåller ett User/Card ljud väljer PSR-3000/1500 Preset ljudet (enligt vilket User/Card ljudet är baserat), och lägger relevanta parameterinställningar till detta, så att det Du hör är Ditt original User/Card ljud.

Song

Song kan inte väljas.

- Det kan bero på att inställningarna för språket ändrats. Ställ relevant språk för Song filnamnet.
- Om storleken för Song datan är för stor (300 KB eller större), kan inte Song väljas p g av att datan är för stor för att läsas av instrumentet.

Song uppspelning startar inte.

- "New Song" (en tom Song) har valts. Se till att välja önskad Song i display för val av Song (sidan 35).
- Se till att trycka SONG [PLAY/PAUSE] knappen.
- Song har stoppats i slutet av Song datan. Gå tillbaka till början av Song genom att trycka SONG [STOP] knappen.
- I de fall en Song är skrivskyddad ("Prot. 2 Edit" visas uppe till vänster om Song namnet) kanske inte original-filen ligger i samma mapp. Uppspelning kan inte ske med mindre än att originalfilen (visar "Prot. 2 Orig" uppe till vänster om Song namnet) är i samma mapp.
- I de fall en Song är skrivskyddad ("Prot. 2 Edit" visas uppe till vänster om Song namnet) kanske filens original-namn ändrats. Namnändra filen till sitt originalnamn (så att "Prot. 2 Orig" visas uppe till vänster om Song namnet).
- I de fall en Song är skrivskyddad ("Prot. 2 Edit" visas uppe till vänster om Song namnet) kanske filens ikon ändrats. Song som försetts med skrivskydd kan inte spelas upp om originalfilens ikon ändrats.
- MIDI Clock kanske står på "EXTERNAL". Se till att den står på "INTERNAL" (sid 203).

Song uppspelning stoppar innan melodin är slut.

- Guide funktionen är inkopplad. (I detta fall "väntar" uppspelningen på att korrekt tangent skall spelas.) Tryck [GUIDE] knappen för att koppla bort funktionen.

Senast vald Song innan strömmen slogs av är inte längre tillgänglig.

- Senast vald Song innan strömmen slogs av är lagrad på externt media som t ex ett SmartMedia kort. Du måste åter sätta i/ansluta samma media för att kunna ta fram samma Song igen.

Taktnumret skiljer sig från noternas i Song Position display, som visas när [REW/FF] knappar tryckts.

- Detta händer när man spelar upp musikdata inställd med ett specifikt fixerat tempo.

Med AB Repeat funktion kan B punkten inte ställas.

- A punkten har inte ställts in. B punkten kan bara ställas efter att A punkten ställts.

När en Song spelas upp ljuder inte en del kanaler.

- Uppspelning för dessa kanaler kan vara ställda i "OFF". Koppla in uppspelning för dessa (sidan 140).

En Song som är skrivskyddad ("Prot. 2 Edit" visas uppe till vänster om Song namnet) kan inte flyttas till ett ID SmartMedia kort.

- Om Du använder en yttre kortläsare kan inte skrivskyddad Song flyttas till ett ID SmartMedia kort. Använd kortspringan på detta instrument.

Guide

Melodin spelar trots att Track 1 specificerats som den stämma som skall tystas för övning.

- En annan stämma än melodistämman har fördelats till Track 1. Omfördela den stämma som innehåller melodin till Track 1 (sidan 139).

Score

Med noter i displayen visas inte helnoter med bindebågar på korrekt sätt.

- Långa toner, som t ex helnoter och bindebågar, kanske inte visas i notdisplay exakt så som de lagts in i samband med Step inspelning. För att få en mera korrekt bild av dessa noter, välj "Tenuto" genom att trycka [H] knappen i Step Recording display innan dessa noter läggs in.

Tempo, taktart, takt och noter visas inte korrekt.

- En del Song data för PSR-3000/1500 har spelats in med en speciell inställning för "fritt tempo". För sådan Song data kan det hända att tempo, taktart, takt och noter inte visas korrekt.

Notnamnet döljer delvis noter i displayen.

- När flera toner visas tätt intill varandra kan det hända att notnamnet döljer noten till vänster.

Noterna för vänster hand / höger hand visas inte.

- Relevanta kanaler har inte fördelats till höger- och vänsterhandsstämmorna. Ställ Track 1 och Track 2 kanalerna på "AUTO" (sidan 139).

Noterna i displayen klipps av mitt i en takt och visas på nästa rad.

- När inte alla noterna i en takt får plats på en rad, lyfts taktens återstående noter över till nästa rad.

Punkterade noter visas som pauser.

- Detta är normalt; punkterade noter visas ibland som pauser.

Ackord visas inte.

- Om vald Song inte innehåller ackordsdata kan inte ackord visas.

Lyrics (Karaoke)

Sångtext visas inte.

- Om vald Song inte innehåller data för sångtext kan inte sångtext visas.

En del av texten överlappar varandra.

- Detta händer om Song innehåller för mycket text.

Bakgrunden för sångtext kan inte ändras.

- När färgen för bakgrunden specificerats i Song datan kan inte inställningen för Lyrics Background ändras.

Performance Assistant tekniken

Performance Assistant tekniken fungerar inte korrekt.

- Tryck SONG [STOP] knappen för att stoppa Song uppspelning, koppla sedan från [ACMP ON/OFF] och PART ON/OFF [LEFT]. Slutligen, starta åter Song.

Video out (PSR-3000)

Innehållet i displayen på PSR-3000 kan inte sändas ut via Video Out och visas inte på en yttre skärm.

- Se till att NTSC eller PAL inställningen motsvarar den standard som gäller för Din speciella videoutrustning (sidan 190).

Blinkande parallella linjer syns på TV skärm eller video monitor.

- Det kan tillfälligtvis förekomma att blinkande parallella linjer syns på TV skärmen eller video monitorn. Detta innebär inte att TV eller monitor är trasig. För bästa resultat kan det också behövas att justera färginställningen på själva TV monitorn.

Den monitor Du använder kanske inte visar instrumentets display såsom förväntat.

- Tänk på att även om alla justeringar och inställningar som rekommenderas här är gjorda, kanske den TV monitor Du använder inte visar LCD innehållet på förväntat sätt (t ex LCD innehållet passar inte in på skärmen, texten är kanske inte helt skarp eller färgerna kan vara felaktiga).

Mikrofon/Vocal harmony (PSR-3000)

Mikrofonens insignal kan inte spelas in.

- Detta är normalt. Inspelning av audio signal från mikrofon är inte möjlig. Du kan emellertid ansluta till en bandspelare till utgångarna [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] och spela in mikrofonljudet.

Harmonier hörs samtidigt med mikrofonljudet.

- Vocal Harmony står i "ON". Koppla bort Vocal Harmony (sidan 57).

Vocal Harmony effekten låter orent eller ostämt.

- Din sångmikrofon tar upp ovidkommande ljud, t ex ljud från ackompanjemanget i instrumentet. Speciellt basljud kan orsaka störningar för Vocal Harmony funktionen. För att avhjälpa detta:
 - Sjung så nära mikrofonen som möjligt.
 - Använd en riktad mikrofon.
 - Dra ner Master volym, Style volym eller Song volym kontrollerna.
 - Försök separera mikrofonen från instrumentets högtalare så mycket som möjligt.
 - Skär Low bandet via 3 Band EQ funktionen i MICROPHONE SETTING displayen (sid 188).
 - Öka mikrofonens ingångsnivå ("TH.") i MICROPHONE SETTING displayen (sid 185).

Vocal Harmony funktionen återger inte förväntade harmonitoner.

- Försäkra Dig om att Du tillämpar rätt metod för att specificera harmonitoner för det aktuella Vocal Harmony läge som valts (sidan 186).

			PSR-3000	PSR-1500	
Sound Source			AWM Stereo Sampling		
Keyboard			61 keys (C1–C6 with Initial Touch)		
Display			320 X 240 dots QVGA Color LCD	320 x 240 dots QVGA B/W LCD	
	Music Score, Lyrics		YES		
Voice	Polyphony (max)		128	96	
	Voice Selection	332 voices + 480 XG Voices 17 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice for GS Song playback		297 voices + 480 XG Voices 14 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice for GS Song playback	
		Mega Voice	10	—	
		Regular Voice	261	273	
		Sweet! Voice	14	8	
		Cool! Voice	18	5	
		Live! Voice	19	1	
	Organ Flutes!	10			
Sound Creator		YES			
Effects	Effect Blocks	Reverb/Chorus/DSP	6		
		Microphone	1	—	
	Effect Types	Reverb/Chorus/DSP	Reverb : 35 Preset + 3 User Chorus : 30 Preset + 3 User DSP 1 : 183 Preset + 3 User DSP 2–4 : 106 Preset + 10 User	Reverb : 35 Preset + 3 User Chorus : 30 Preset + 3 User DSP 1 : 183 Preset + 3 User DSP 2–4 : 106 Preset + 10 User	
		Master EQ	5 Preset + 2 User	5 Preset + 2 User	
		Part EQ	28 Parts		
	Vocal Harmony		61 Preset + 10 User	—	
	Accompani- ment Style	Accompaniment Styles		240	190
Pro Styles				217	176
Session Styles				23	14
Mega Voice/Style		YES	—		
Fingering		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, All Fingered, Full Keyboard, All Full Keyboard			
Style Creator		YES			
OTS (One Touch Setting)		4 for each Style			
OTS Link		YES			
Music Finder		Preset	YES		
		Edit	YES		
RAM Capacity		120 KB			
Song	Preset Songs		5 samples		
	Guide		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	Follow Lights, Any Key, Karao-Key	
	Performance assistant technology		YES		
	Recording		Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing		
			16		
	RAM Capacity		300 KB		
Multi Pad	Preset		4 Pads X 80 Banks	4 Pads X 54 Banks	
Internet Direct Connection			External Adapter (via USB to DEVICE)		
Memory Device	Floppy Disk (2HD, 2DD)		External Adapter (via USB to DEVICE)		
	Hard Disk		External Adapter (via USB to DEVICE)		
	Flash Memory (Internal)		1.5 MB	650 KB	
	SmartMedia Slot		1 (Compatible with SmartMedia FAT12 or 16 format)		

			PSR-3000	PSR-1500
Tempo	Tempo Range		5 - 500, Tap Tempo	
	Metronome		Yes	
		Sound	Bell on/off	
Registration Memory	Buttons		8	
	Regist. Sequence / Freeze		YES	
Others	Demo / Help		YES	
	Language for Display		6 Languages (English, Japanese, German, French, Spanish, Italian)	
	Direct Access		YES	
	Transpose		Keyboard/Song/Master	
	Scale Type		9	
Computer Connection	USB to HOST		YES	
	USB to DEVICE		YES	
Other Connectors			PHONES, MIDI (IN, OUT), FOOT PEDAL (1, 2), AUX IN (R, L/L+R), OUTPUT (R, L/L+R), AUX OUT (LEVEL FIXED) (R, L/L+R)	
			MIC (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN), VIDEO OUT	—
Pedal Functions			VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, etc.	
Amplifiers/ Speakers	Amplifiers		12 W × 2	
	Speakers		(12 cm + 4 cm(dome)) × 2	(12 cm + 5 cm) × 2
Dimensions [W × D × H]			937 mm × 399 mm × 167 mm (38-5/16" × 15-11/16" × 6-9/16")	
Weight			11 kg (24 lbs., 4 oz)	10 kg (22 lbs., 1 oz)
Optional accessories	Headphones		HPE-3/HPE-150	
	Foot Switch		FC4/FC5	
	Foot Controller		FC7	
	Keyboard stand		L-6/L-7	

* Specifications and descriptions in this owner's manual are for information purposes only. Yamaha Corp. reserves the right to change or modify products or specifications at any time without prior notice. Since specifications, equipment or options may not be the same in every locale, please check with your Yamaha dealer.

A

A-B Repeat	41
Ackompanjemangautomatik	45
AI FINGERED	103
AI FULL KEYBOARD	103
Any Key	140
ARABIC	82
Arabisk skala	81
ASSEMBLY	117

B

Background (Lyrics)	55
BALANCE	40
BOOKMARK	170

C

CARD	27
CHANNEL ON/OFF	104
CHANNEL	121, 156
CHORD DETECT	205
CHORD FINGERING	102
Chord Tutor funktion	49
CHORD	156
CONTROLLER	96
Cool!	76
COPY	68
CUT	69

D

DELETE	69
Demo (Voice)	31
Demo	24
Direct Access	61
Display kontrast	19
DOC (Disk Orchestra Colletction)	200
DSP VARIATION	83
DSP	83

E

Edit (Bookmarks)	116
Edit (effekt)	91
Edit (EQ)	93
Edit (Music Finder)	109
Edit (OTS)	50
Edit (Song)	156
Edit (Style)	118
Edit (sångtext)	156
Edit (Vocal Harmony)	180
Edit (Voice)	95
Effekt	90
EQ (Equalizer)	89
ESEQ	200
EXIT	65

F

Fabriksåterställning	73
FADE IN/OUT (Song)	135
FADE IN/OUT (Style)	47
Fil/mapp, hantering	63
FILTER	88, 163

FINGERED ON BASS	103
FINGERED	103
Follow lights	140
FOOT PEDAL	191
FOOTAGE	99, 100
Formatering	66
Fotkontakt	191
FREEZE	132
FULL KEYBOARD	103

G

GM System Level 1	200
GM System Level 2	200
GROOVE	119
GS	200
Guide	139

H

HARMONY/ECHO	83
HELP	60
Hemsida	173
Hz	81
Hörlurar	18

I

ICON	70
Inspelning	141
Internet Direct Connection	165
Internet inställningar	174

K

Karaoke	54
Karao-Key	140
Kedjeuppspelning	136
Klaviaturstämmor	77
Kompstil, stämmor	87, 145
Kompstilar	12, 45, 112, 200
Kontrast	19
Kvantisering	121

L

LAN	176
LCD (display)	12
Left Hold	49
Left	77
Live!	76
LYRICS	156

M

Main Display	26, 62
Mega Voice	76
MIDI	197
Mikrofon	54, 183
MIXING CONSOLE	86
MONO/POLY	83
MULTI FINGER	103
Multi Pad	12, 51, 126
Music Finder	13, 52

N

NAME.....	70
Noter	38
Notställ	18

O

Oktav	88
One Touch Setting.....	50
Organ Flutes	13, 99
Organ Flutes!	76
OTS Link	50

P

Part.....	77, 87
PASTE.....	68, 69
Pause.....	136
Pedalpolaritet	191
Performance Assistant.....	43
Portamento	83, 96
PRESET	27
Pro.....	102
PROPERTY	196
Prot. 1	68
Prot. 2 Edit.....	68
Prot. 2 Orig.....	68

R

REGISTRATION MEMORY	129
Repeterad uppspelning	136
Right 1	77
Right 2	77

S

SAVE	67
Score	38
Search (Music Finder)	107
Session	102
SFX	76
SINGLE FINGER	103
Skalstämning	81
SMF (Standard MIDI File).....	200
Snabbspolning	136
SONG AUTO REVOICE.....	89
SONG CH 1-8/9-16.....	87, 145
Song	12, 35
Splitpunkt	105
Språk	19
Step inspelning	112, 141
Style stämmor	87, 145
Style	12, 45, 112, 200
Stämning	81
Sweet!	76
Synchro Start (Song).....	135
Synchro Start (Style)	47
Synchro Stop	48
SYS/EX	156
Sångtext.....	55

T

TALK	59, 187
Tap funktion	135
Tecken.....	71
Temperering	82
Transponering.....	55, 58, 81
Transpose	55, 58, 81
Trumljud.....	31
Trådlös LAN	176

U

UP	65
Uppspelning, Song	135
USB	13, 164, 165, 194
USER	27

V

Vibrato	98
VIDEO OUT	55
Vocal Harmony	12, 56, 180
Voice.....	13, 29, 76, 83

X

XF	200
XG	200

Å

Återställning	73
---------------------	----

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP. Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevestraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skeifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Yongdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE

Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page, English only)
<http://www.yamahaPKclub.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

Översättning och svensk bearbetning
Conny Werner

För ytterligare information, kontakta
Yamaha Scandinavia AB
Box 30053
400 43 Göteborg

telefon
031 – 89 34 00
e-post
info@yamaha.se

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2004 Yamaha Corporation

BGA0
404YCX3.2-01
Printed in Sweden