

# Registration Memory

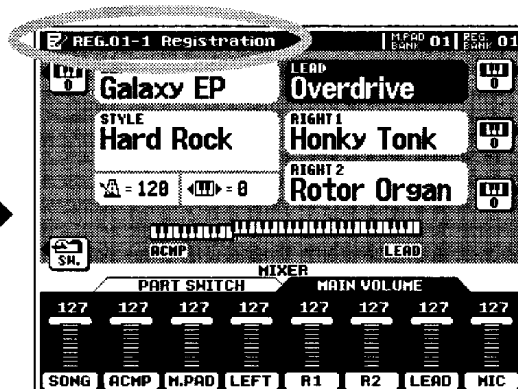
I ett sofistikerat instrument med så många kontroller och funktioner som i PSR-8000, är Registration Memory en synnerligen viktig funktion. Det kan användas för att memorera 128 kompletta panelinställning (16 banker med 8 i varje) som Du med en enkel knapptryckning kan återkalla när helst Du önskar.

## NOTE

- Registration data kan sparas till och laddas från diskett när så önskas (sid 14, 141).
- Se sid 171 i den flerspråkiga originalbruksanvisningen för en komplett lista över data som memoreras av Registration Memory.

## Memorera panelinställningar

För att memorera en panelinställning, gör först alla önskade inställningar på vanligt sätt, håll den röda [MEMORY] knappen nertryckt och tryck en av **REGISTRATION MEMORY** knapparna ([1] ... [8]).

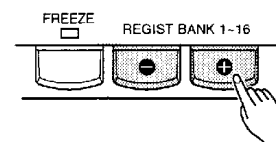


Om Du vill välja en annan Registration Bank innan Du memorerar en panelinställning, använd **REGIST BANK 1-16** [-] eller [+] knappen för att välja önskad minnesbank – bankens nummer visas intill **REG. BANK** i textrutans övre högra hörn.

När en panelinställning är memorerad kommer aktuell bank, registreringens nummer och namn för denna panelinställning att anges med början till vänster överst i textrutan. Du kan skriva in önskat namn för var och en av de memorerade panelinställningarna via F4:REGISTRATION NAME funktionen som beskrivs på sid 127.

## OBS

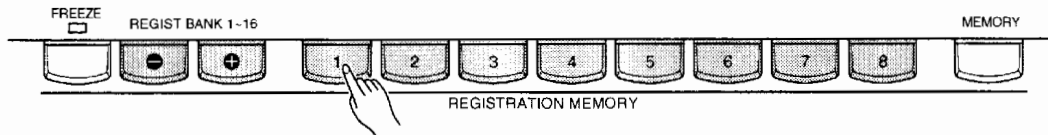
- Alla data som tidigare fanns memorerade i den valda knappen blir raderade och ersatta av de nya inställningarna.



- Du kan hoppa direkt till F4:REGISTRATION NAME funktionsvisning genom att hålla [DIRECT ACCESS] knappen intryckt och trycka en REGISTRATION MEMORY knapp ([1] ... [8]).

## Återkalla memorerade panelinställningar

Välj helt enkelt aktuell bank med hjälp av **REGIST BANK 1-16** [-] eller [+] knappen och tryck önskad **REGISTRATION MEMORY** knapp ([1] ... [8]) när som helst för att återkalla den memorerade panelinställningen. De memorerade inställningarna återkallas verkligen enbart när en **REGISTRATION** knapp ([1] ... [8]) trycks – enbart byte till annan bank ändrar ingenting.



Den valda banken, registreringsnumret och namn visas överst i textrutan.

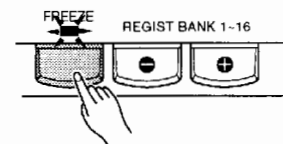
Om någon ändring görs av den memorerade panelinställningen kommer en editeringssymbol i form av en "penna" att visas till höger om registreringsnamn.



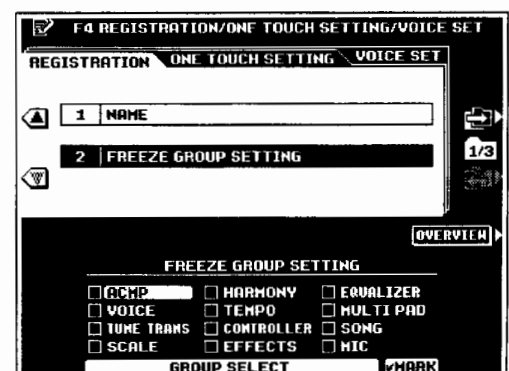
- **REGISTRATION MEMORY** inställningarna kan inte återkallas när textrutan visar **SONG RECORD EDIT** läge.
- **STYLE** data återkallas inte med **REGISTRATION MEMORY** inställningar medan **SONG PLAY** läge är aktiverat eller efter att **STYLE** data spelats in i **SONG RECORD** läge.
- **SONG** data kommer inte att återkallas med **REGISTRATION MEMORY** inställningar under **AUTO ACCOMPANIMENT** eller **SONG** uppspelning, eller när **SONG RECORD** läge är aktiverat.
- Om en **REGISTRATION MEMORY** återkallas när **TALK** är inkopplat, kommer mixerparametrar som förekommer i **TALK** funktionen att få effekt först efter att **TALK** kopplats bort.

## Freeze funktionen

Om Du trycker [**FREEZE**] (= "frys") knappen så att dess indikator lyser, kommer de funktioner som specificerats i **F4:REGISTRATION FREEZE GROUP SETTING** funktionen inte att ändras när Du väljer en annan registrering (sid 127).



- Håll [**DIRECT ACCESS**] knappen intryckt och tryck [**FREEZE**] knappen för att hoppa direkt till **F4:REGISTRATION FREEZE GROUP SETTING** funktionen i textrutan.



# Organ Flute ljudändringar

Förutom alla de orgelljud som finns under ORGAN gruppen har PSR-8000 också ett ORGAN FLUTE ljud som kan fördelas till den stämma som valts och editeras genom att trycka VOICE [ORGAN FLUTE] knappen. Den huvudsakliga ORGAN FLUTE sidan visas när [ORGAN FLUTE] knappen trycks. (Om RETURN LCD knappen visas, tryck den för att återgå till den huvudsakliga sidan.)

## ORGAN TYPE

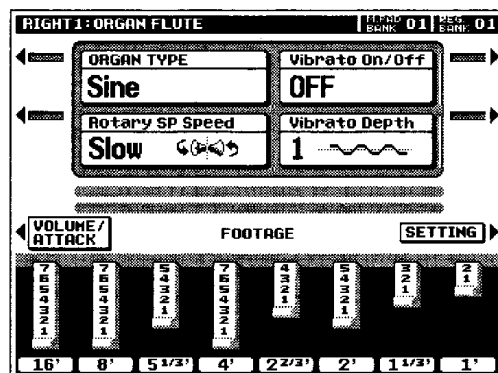
Denna parameter specificerar den typ av orgelljud som återges: Sine eller Vintage. Tryck **ORGAN TYPE** LCD knappen för att alternera mellan de två typerna.

## ROTARY SP SPEED

**Rotary SP Speed** LCD knappen växlar alternerande mellan långsam ("Slow") och snabb ("Fast") effekt av roterande högtalare när en sådan effekt är vald för ORGAN FLUTE ljud (se "EFFECT & EQ inställningar" nedan) och **VOICE EFFECT [DSP(4-6)]** knappen är inkopplad (Rotary SP Speed LCD knappen har samma funktion som **VOICE EFFECT [DSP VARIATION]** knappen).



- Om annan effekt än roterande högtalare valts för ORGAN FLUTE ljudet, har Rotary SP Speed knappen samma funktion som VOICE EFFECT [DSP VARIATION] knappen.
- Rotary SP Speed LCD knappen kanske inte ger förväntad effekt om "LFO Freq" parametern för roterande högtalareffekten editeras.



## VIBRATO ON/OFF

Denna LCD knappen slår av och på vibrato effekten för ORGAN FLUTE ljudet.

## VIBRATO DEPTH

Vibratodjupet för ORGAN FLUTE kan ställas i någon av tre nivåer via **Vibrato Depth** LCD knappen. Knappen väljer i tur och ordning värde "1", "2", eller "3".



- Vibratohastigheten kan justeras via SETTING visningen – se "EFFECT & EQ inställningar" nedan.

## FOOTAGE

Det grundläggande ljudet för ORGAN FLUTE editeras via FOOTAGE kontrollerna vid motsvarande LCD rattar. Om **FOOTAGE** inte visas, tryck **FOOTAGE** LCD knappen till vänster om textrutan. Termen "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'** FOOTAGE kontrollen justerar volymen för den komponent som ställer lägsta tonhöjden medan **1'** kontrollen justerar komponenten för det högsta ljudet. Använd LCD rattarna för att öka eller minska

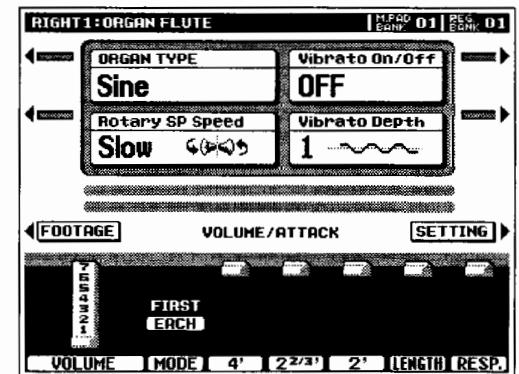
volymen för önskat fottal och på så sätt skapa önskat ljud. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto mer inflytande får motsvarande fottal på ljudet.

## VOLUME & ATTACK

För att nå **VOLUME** och **ATTACK** parametrar för ORGAN FLUTE ljudet, tryck **VOLUME/ATTACK** LCD knappen vid **FOOTAGE** sidan.

**VOLUME** kontrollen justerar den totala volymen för ORGAN FLUTE ljudet. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto högre volym.

**MODE** kontrollen väljer mellan **FIRST** eller **EACH** attackläge. I **FIRST** läge återges attackljudet enbart på första tonen i en rad toner som spelas samtidigt eller legato (bundet); i **EACH** läge återges attackljudet på varje ton.



**ATTACK** kontrollerna justerar volymen på attackljudet (ibland kallat "percussion") på ORGAN FLUTE ljudet. **4'**, **2 2/3'** och **2'**, kontrollerna ökar och minskar graden av attackljudet för motsvarande fottal. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto kraftigare blir attackljudet.

**LENGTH** kontrollen bestämmer hur lång utklingningstid attackljudet skall ha. Ju längre den grafiska kontrollen är, desto längre utklingningstid.

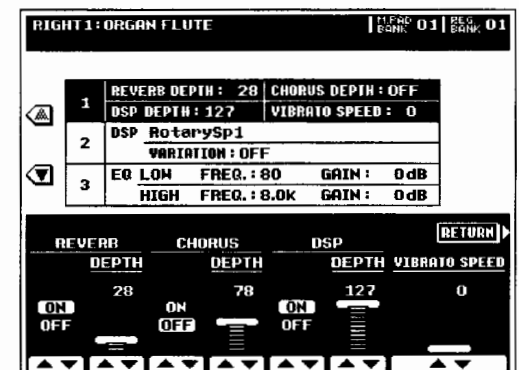
**RESP.** kontrollen bestämmer ansatstiden för ljud baserade på FOOTAGE kontroller. Ju högre värde, desto "släpigare" ansats.

## EFFECT & EQ inställningar

Tryck **SETTING** LCD knappen till höger om textrutan för att komma åt ORGAN FLUTE ljudets effekt- och EQ-inställningar. När **SETTING** visning är vald, tryck **RETURN** LCD knappen för att återgå till den huvudsakliga ORGAN FLUTE visningen.

### ● 1: EFFECT DEPTH & VIBRATO SPEED

Denna grupp parametrar inkluderar **ON/OFF** och **DEPTH** inställningar för **REVERB**, **CHORUS**, och den **DSP** effekt som valts enligt nedan. **VIBRATO SPEED** bestämmer hastigheten för vibrato effekten som i övrigt hanteras med Vibrato On/Off och Vibrato Depth LCD knapparna i den huvudsakliga ORGAN FLUTE visningen.



## ● 2: DSP EFFECT

Med **DSP TYPE** rattarna väljer man den typ av DSP effekt som skall läggas till ORGAN FLUTE ljudet. Normalt är detta en av de sex tillgängliga Rotary Speaker (= Roterande Högtalare) effekterna. Om någon annan effekt är vald kontrollerar **Rotary SP Speed** LCD knappen i den huvudsakliga ORGAN VOICE visningen inte hastigheten för den roterande högtalaren, utan får samma funktion som panelens **VOICE EFFECT [DSP VARIATION]** knapp.

**VARIATION ON/OFF** parametern bestämmer huruvida DSP VARIATION kommer att vara till eller från när ORGAN FLUTE ljudet väljes (när VOICE SET funktionen är aktiverad – sid 60).

**VARIATION PARAMETER** och **VALUE** ställer VARIATION parametrarnas värde (t ex "LFO Freq" för Rotary Speaker effekten) när DSP VARIATION är tillkopplad.

## ● 3: EQ

EQ parametern specificerar **FREQUENCY** och **GAIN** för **LOW** och **HIGH EQ** banden.



- Inställningar för ORGAN FLUTE ljud ligger kvar i minnet även om strömmen slås av om MEMORY BACKUP funktionen är ställd på ON (sid 131).
- Om VOICE SET funktionens DSP och EQ funktionen är ON (sid 60), kommer effekter och EQ inställningar valda vid SETTING visningen att automatiskt återkallas när ORGAN FLUTE ljudet väljes.

RIGHT 1: ORGAN FLUTE				M.PAD 01	REG BANK 01
1	REVERB DEPTH: 28	CHORUS DEPTH: OFF			
2	DSP DEPTH: 127	VIBRATO SPEED: 0			
3	DSP RotarySp1	VARIATION: OFF			
	EQ LOW FREQ.: 80	GAIN: 0dB			
	HIGH FREQ.: 8.0K	GAIN: 0dB			

DSP TYPE	VARIATION	PARAMETER	VALUE
Flanger4			
Flanger5	ON	LFO Freq	5.38Hz
Phaser	OFF		
RotarySp1			

RIGHT 1: ORGAN FLUTE				M.PAD 01	REG BANK 01
1	REVERB DEPTH: 28	CHORUS DEPTH: OFF			
2	DSP DEPTH: 127	VIBRATO SPEED: 0			
3	DSP RotarySp1	VARIATION: OFF			
	EQ LOW FREQ.: 80	GAIN: 0dB			
	HIGH FREQ.: 8.0K	GAIN: 0dB			

LOW		HIGH	
FREQUENCY	GAIN	FREQUENCY	GAIN
80 Hz	0dB	8.0K Hz	0dB

# Custom Voice Creator

Detta läge gör det möjligt att skapa nya ljud genom att ändra en del parametrar för de fabriksgjorda ljuden. Vågformsdata skapad med hjälp av PSR-8000s SAMPLING funktion (sid 88) kan också ändras för att skapa egna ljud\*. En enkel EASY EDIT och en komplett FULL EDIT funktion finns att tillgå. Upp till 32 egna ljud kan sparas i det interna minnet och väljas till RIGHT 1, RIGHT 2, LEFT och LEAD ljuden via [CUSTOM VOICE] knappen.

\* Vågformsdata skapad med SAMPLING funktionen lagras inte i sig med CUSTOM VOICE data, utan lägges i vågforms RAM minnet. När FUNCTION lägets AUTO LOAD funktion (sid 131) är ON och en diskett som innehåller relevant vågformsdata laddas, kommer vågformsdata för Custom Voices att automatiskt laddas till vågforms RAM minnet när PSR-8000 startas. Om AUTO LOAD funktionen är fränkopplad eller relevant vågforms data inte kan hittas när PSR-8000 startas, kommer motsvarande Custom Voices att raderas.

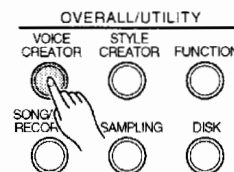


• Custom Voices kan sparas till diskett med SAVE TO DISK funktionen (sid 141) och åter laddas senare.

## Procedur: Aktivera Easy/Full Edit läge

### 1 Aktivera CUSTOM VOICE CREATOR läget

Tryck [VOICE CREATOR] knappen för att aktivera CUSTOM VOICE CREATOR läget. Textrutan kommer att visa CUSTOM VOICE CREATOR MENU.



### 2 Välj ett ljud

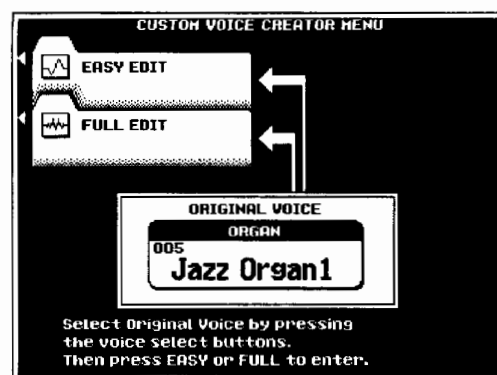
Välj ett av de fabriksgjorda ljuden, som skall ligga till grund för ändringarna, genom att använda VOICE knapparna på vanligt sätt.



- Tidigare skapade CUSTOM VOICES kan också väljas för editering.
- ORGAN FLUTE och SFX ljud kan inte väljas.

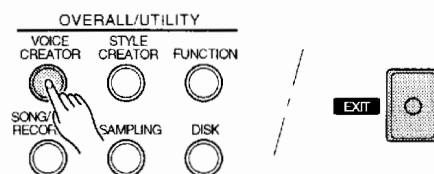
### 3 Välj Easy eller Full Edit

Tryck EASY EDIT eller FULL EDIT LCD knappen för att gå till motsvarande läge. EASY EDIT läge kan inte väljas när ett Drum Kit ljud valts för editering.



## LÄMNA





Lämna CUSTOM VOICE CREATOR läget när Du är klar genom att trycka antingen [VOICE CREATOR] knappen eller [EXIT] knappen.



## Easy Edit parametrarna

EASY EDIT läget har följande två sidor i textrutan:

<b>EDIT</b> .....	52
<b>STORE/CLEAR</b> .....	53

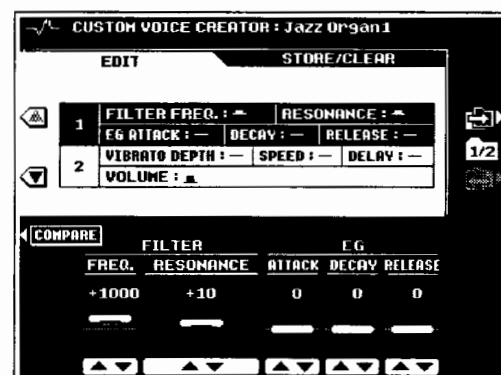
Använd  och  LCD knapparna till höger om textrutan för att välja **EDIT** och **STORE/CLEAR** sidornas visning. Använd  och  knapparna till vänster i textrutan för att välja de olika parametrarna inom varje sida.

**COMPARE** LCD knappen kan användas under editeringen för att jämföra det editerade ljudet med det ursprungliga originalet.

## EDITERA

### FILTER

Klangfärgen för ljudet kan varieras via **FREQ.** och **RESONANCE** LCD rattarna. "0" är fabriksvärdet för båda parametrarna. "+" **FREQ.** inställning ger ett ljusare ljud medan "+" **RESONANCE** inställning ger ett "spetsigare" ljud.



### EG

**EG** (Envelope Generator) parametrarna styr volymförändringar för ljudet.

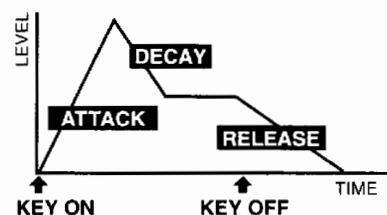
**ATTACK** LCD ratten ställer den tid det skall ta för ljudet att nå maximal nivå efter det att en tangent slagits an. "0" är fabriksvärdet. "+" inställningar ger snabbare attack.

**DECAY** LCD ratten ställer den tid det skall ta för ljudet att nå den nivå det skall kvarhållas vid efter att attack nivån nåts. "0" är fabriksvärdet. "+" inställningar ger snabbare avklingning.

**RELEASE** LCD ratten ställer den tid det skall ta för ljudet att klinga av till noll efter det att tangenten släppts upp. "0" är fabriksvärdet. "+" inställningar ger snabbare avklingning.

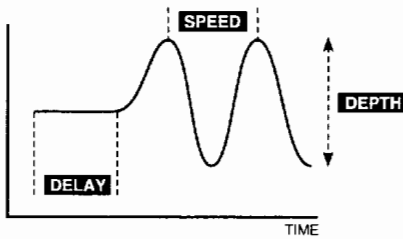


Dessa parametrar kan ha olika effekt på olika ljud.



## VIBRATO

Använd **DEPTH**, **SPEED** och **DELAY** LCD rattarna för att ställa vibrato effekten. LCD rattarna för att ställa vibrato effekten. **DELAY** skapar en fördröjning mellan tiden för tangentens nertryckning och vibratoeffektens inträde. "0" är fabriksvärdet för alla dessa parametrar. "+" inställningar ökar medan "-" inställningar minskar respektive omfång för effekten.



## VOLUME

**VOLUME** LCD ratten justerar volymen för ljudet.

## STORE/CLEAR

### NAME

Du kan ange ett eget namn för varje eget ljud. Namngivningen finns beskriven på sid 21.

### STORE

Spara editerade Custom Voice data i specificerad Custom Voice minnesplats. När denna funktion är vald visas storleken på det aktuella ljudet samt återstående minneskapacitet, för lagring av ljud, till höger i textrutan. Namn och storlek på alla andra ljud som för tillfället finns i minnet, visas i nedre delen av textrutan.

Använd **STORE** LCD rattarna för att välja det Custom Voice nummer till vilket Du vill spara det nya ljud Du skapat.

Tryck **EXECUTE** (= VERKSTÄLL) knappen, och tryck sedan **YES** för att spara ljudet när textrutan ber om bekräftelse (eller **NO** för att avbryta).





## CLEAR CUSTOM VOICE .....

Funktionen används för att ta bort oönskade ljud från minnet, för att därmed ge mer minnesplats.

Använd **CLEAR** LCD rattarna för att välja det Custom Voice nummer Du vill ta bort.

Tryck **EXECUTE** knappen, och tryck sedan **YES** för att radera ljudet när textrutan ber om bekräftelse (eller **NO** för att avbryta).







- Det Custom Voice som senast editerats kan inte raderas.

## Full Edit parametrarna


**FULL EDIT** läget kan nås såsom beskrivits på sid 51. Följande sidor finns tillgängliga i textrutan:

<b>VOICE</b> .....	55
<b>E1: WAVEFORM</b> .....	56
<b>E2: EG</b> .....	57
<b>E3: FILTER</b> .....	59
<b>E4: LFO</b> .....	59
<b>VOICE SET</b> .....	60
<b>STORE/CLEAR</b> .....	61

Använd  och  LCD knapparna till höger om textrutan för att välja visning av önskad sida. Använd  och  knapparna till vänster i textrutan för att välja de olika parametrarna inom varje sida.

**COMPARE** LCD knappen kan användas under editeringen för att jämföra det editerade ljudet med det ursprungliga originalet.

## VAL AV ELEMENT (ej tillgängligt för Drum Kits) .....

Ett ljud i PSR-8000 kan bestå av upp till fyra "element". Ett element är ett "skikt" av ljudet som kan ha individuell vågform, inställningar för Envelope Generator och andra parametrar. Vid editering i **E1:WAVEFORM**, **E2:EG**, **E3:FILTER**, eller **E4:LFO** sidorna kan Du välja det element som skall editeras, välja maximala antalet element ljudet skall bestå av och tysta individuella element via **ELEMENT** sidan som nås via den övre högra LCD knappen ("").

I **ELEMENT** sidan ställer **MAX NUMBER** parametern det maximala antalet element som används för ljudet, **EDIT** parametern väljer det element som blir editerat när Du återgår till editeringssidorna och **MUTE** parametrarna kopplar till eller från motsvarande element. De cirkelformade indikatorerna vid elementnumret i övre delen av textrutan indikerar till/från läget för varje element.

Tryck **RETURN** LCD knappen för att återgå till editeringssidorna.

## VOICE

### MASTER VOLUME

Ställer den totala volymen för ljudet.

### INITIAL TOUCH CURVE

Med **CURVE** LCD ratten kan Du välja mellan fyra olika kurvor för anslagsdynamiken medan **SENS** LCD ratten justerar känsligheten för anslaget.

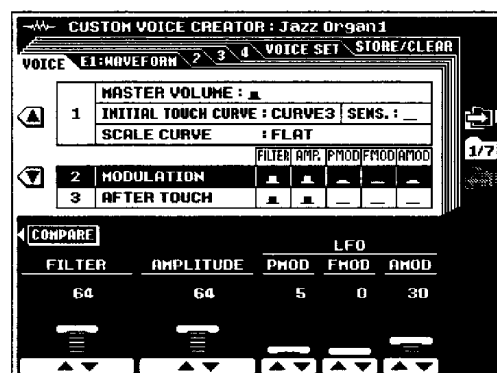
### SCALE CURVE

Använd **SCALE CURVE** LCD ratten för att välja önskad stämkurva för klaviaturen på PSR-8000: **FLAT**, **PIANO 1**, eller **PIANO 2**.



### MODULATION

**FILTER** och **AMPLITUDE** LCD rattarna ställer respektive inflytande av filter och volymkontroll via MODULATION hjulet på PSR-8000. **LFO PMOD** (pitch = tonhöjdsmodulation), **FMOD** (frekvensmodulation) och **AMOD** (amplitudmodulation) LCD rattarna ställer inflytandet för respektive typ av LFO modulation som erhålles via MODULATION hjulet på PSR-8000.



### AFTER TOUCH

Samma parametrar som för **MODULATION**, ovan, men påverkan sker via klaviaturens eftertrycksanslag.

## E1:WAVEFORM

### WAVEFORM (INSTRUMENT för Drum Kits)

Använd **CATEGORY**, **VOICE**, och **WAVEFORM** LCD rattarna för att välja en vågform för Ditt egna ljud: ett "rätt" ljud som används som grund. Vågformer skapade med **SAMPLING** funktionen (sid 88) finns också tillgängliga att väljas i "SAMP-LING" **CATEGORY**. När en vågform som har EG data är vald, blir en **EG COPY** LCD knapp tillgänglig och genom att trycka på den laddas motsvarande EG data.

När ett Drum Kit är valt ersätts **WAVEFORM** parametern med en **INSTRUMENT** parameter och individuella instrument kan väljas istället för vågformer.



### COARSE TUNE/FINE TUNE

Dessa parametrar justerar tonhöjden för ljudet. **COARSE** stämmer i halvtonssteg och **FINE** stämmer i steg om 1 cent (en cent är 1/100 av en halvton).

### VOLUME

Ställer volymen för vågformen.

### KEY ON DELAY

Ställer tiden innan envelope funktionen inträder efter att en tangent slagits an. Ju högre värde desto längre fördröjning.

### PAN

**PAN** LCD ratten kan användas för att positionera ljudet i stereobilden; mitten, åt vänster eller åt höger.

### NOTE LIMIT (ej tillgängligt för Drum Kits)

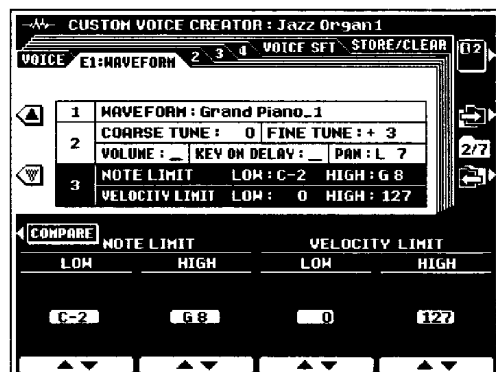
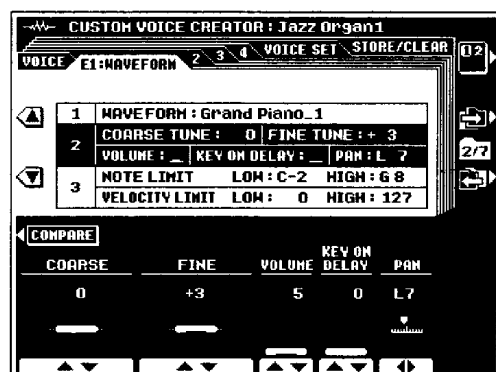
Specificerar över vilket omfång ljudet kommer att återges. **LOW** rattarna ställer lägsta tonen i omfånget och **HIGH** rattarna högsta tonen.



- När ljudets **OCTAVE** parameter är ställd på annat värde än "0" kommer omfånget som specificeras med **NOTE LIMIT** parametrarna att skifta med motsvarande värde och en del toner kanske inte hörs. Om så sker, kontrollera **R1 OCTAVE** inställningen i **FULL MIXING CONSOLE TUNING** visningen.

### VELOCITY LIMIT (ej tillgängligt för Drum Kits)

Ställer ljudets maximala omfång för anslagskänsligheten. **LOW** rattarna ställer anslagskänslighetens minimum värde och **HIGH** rattarna motsvarande maximum värde vid vilket ljudet kommer att återges. För anslagsvärden utanför de specificerade återges inget ljud.



## E2:EG



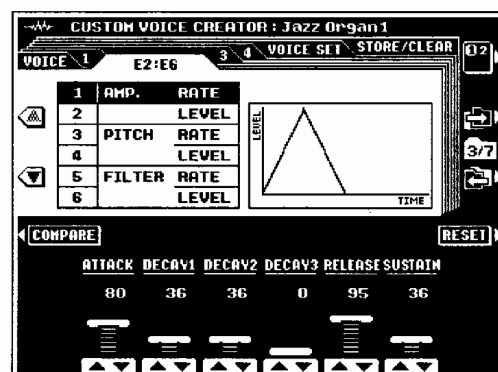
OBS

- RESET LCD knappen återställer de aktuella EG parametrar som valts till sina mest grundläggande inställningar.

## AMP RATE (Amplitude Envelope Rate)

Dessa parametrar ställer hastigheten för variationer i utgångsnivån. Högre värden ger snabbare variation.

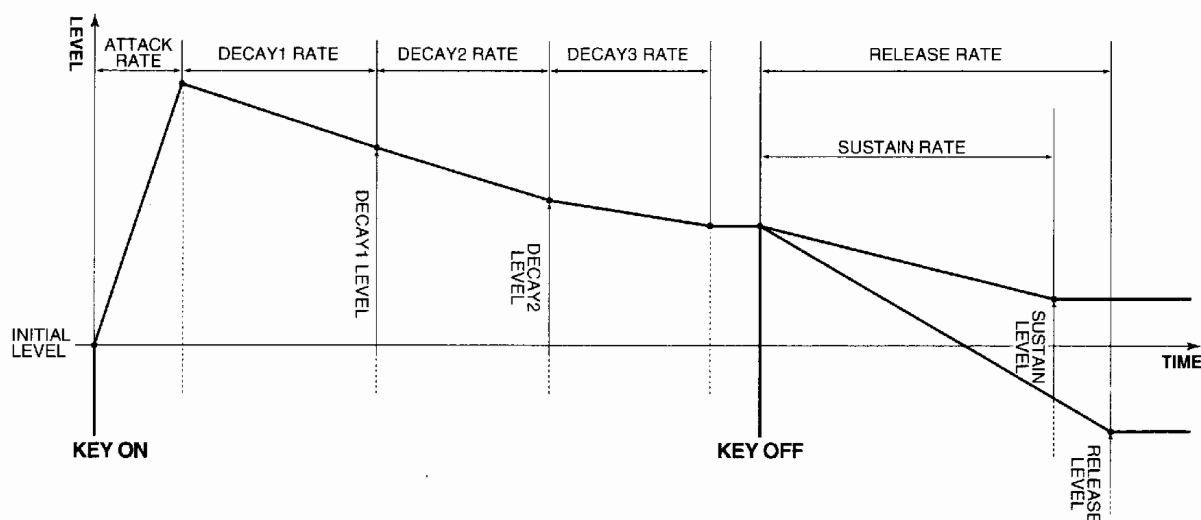
<b>ATTACK</b>	Ställer variationshastigheten från det att tangenten slås an ("KEY ON") till maximal attacknivå.
<b>DECAY1, DECAY2, DECAY3</b>	Ställer variationshastigheten mellan maximal attacknivå och nivåerna ställda med respektive AMP LEVEL, DECAY1, DECAY2 parametrarna och den slutliga nivån.
<b>RELEASE</b>	Ställer variationshastigheten från nivån när tangenten släpps upp ("KEY OFF") till 0 nivån när SUSTAIN är från.
<b>SUSTAIN</b>	Ställer variationshastigheten från nivån när tangenten släpps upp ("KEY OFF") till 0 nivån när SUSTAIN är till.



## AMP LEVEL (Amplitude Envelope Level)

Dessa parametrar ställer amplituden för envelopens utgångsnivå.

<b>INITIAL</b>	Ställer ingångsnivån för envelopen.
<b>DECAY1, DECAY2</b>	Ställer nivåerna efter DECAY1 och DECAY2 variationer.



\* Högre värden ger snabbare variation.

## PITCH RATE (Pitch Envelope Rate)

Dessa parametrar ställer hastigheten för tonhöjdsvariation. Högre värden ger snabbare variation.

<b>DECAY1, DECAY2, DECAY3</b>	Ställer variationshastigheten mellan initial envelopenivå för tonhöjden och nivån ställd för respektive PITCH LEVEL DECAY1, DECAY2 och DECAY3 parametrarna.
<b>RELEASE</b>	Ställer variationshastigheten från nivån då tangenten släpps upp till nivån ställd för PITCH LEVEL RELEASE parametern.



## PITCH LEVEL

Dessa parametrar ställer tonhöjdsenvelopens utgångsvärde.

<b>INITIAL</b>	Ställer utgångsvärdet för envelopen i anslags-ögonblicket.
<b>DECAY1, DECAY2, DECAY3</b>	Ställer utgångsvärdet efter DECAY1, DECAY2 och DECAY3 variation.
<b>RELEASE</b>	Ställer utgångsvärdet efter PITCH RATE RELEASE variation sedan tangenten släppts upp.



## FILTER RATE

Ställer hastigheten för Cutoff Frequency variation. Högre värde ger snabbare variation.

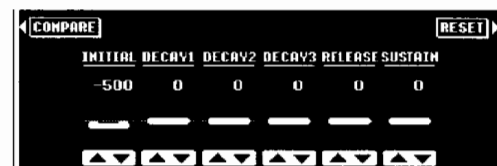
<b>INITIAL</b>	Ställer tidslängden för hur länge den initiala filterenvelope nivån skall ligga kvar. Högre värden motsvarar kortare tid.
<b>DECAY1, DECAY2, DECAY3</b>	Ställer variationshastigheten mellan initial filter-envelopenivå och nivåer ställda för respektive FILTER LEVEL DECAY1, DECAY2 och DECAY3 parametrarna.
<b>RELEASE</b>	Ställer variationshastigheten från utgångsvärdet när tangenten släpps till utgångsvärdet ställt med FILTER LEVEL RELEASE parametern när SUSTAIN är från.
<b>SUSTAIN</b>	Ställer variationshastigheten från utgångsvärdet när tangenten släpps till utgångsvärdet ställt med FILTER LEVEL SUSTAIN parametern när SUSTAIN är till.



## FILTER LEVEL

Dessa parametrar ställer graden av variation från fabriksinställd Cutoff Frequency. Nivå "0" är fabriksvärdet.

<b>INITIAL</b>	Ställer utgångsnivån för envelopen.
<b>DECAY1, DECAY2, DECAY3</b>	Ställer nivåerna efter DECAY1, DECAY2 och DECAY3 variation.
<b>RELEASE</b>	Ställer nivån efter FILTER RATE RELEASE variation sedan tangenten släppts upp när SUSTAIN är från.
<b>SUSTAIN</b>	Ställer nivån efter FILTER RATE SUSTAIN variation sedan tangenten släppts upp när SUSTAIN är till.



**OBS**

- En del parameterinställningar har minimal eller ingen effekt för en del ljud.

## E3:FILTER



- **RESET LCD** knappen återställer den aktuella **FILTER** parameter som valts så att ingen effekt är pålagd.

### FILTER1 & FILTER2

Dessa parametrar gör att Du kan specificera två separata anslags-dynamiska filtertyper. Tillgängliga typer är **LPF** (Low Pass Filter – **LPF1** och **LPF2** för **FILTER1**), **BPF** (Band Pass Filter), **HPF** (High Pass Filter), och **BEF** (Band Elimination Filter). **FREQ.** parametern ställer den initiala frekvensen för motsvarande filter.



### RESONANCE

Ställer värdet för högsta resonanspunkten för **FILTER 1**. Ju högre värde desto mer markeras resonansen.

### TOUCH TO FILTER

**TYPE** parametern specificerar kurvan för anslagskänsligheten som lägges till de dynamiska filtren, och **SENS** parametern ställer känsligheten för filtren via anslagskontrollen. Högre värden ger högre känslighet.



## E4:LFO

### LFO (Low Frequency Oscillator)

**LFO** parametrarna ställer **LFO** (Low Frequency Oscillator) för att skapa kontinuerlig tonhöjds-, klangfärgs- och amplitudmodulation.

<b>PMOD</b>	Ställer djupet för tonhöjdsmodulation. Högre värde ger djupare modulation.
<b>FMOD</b>	Ställer djupet för klangfärgsmodulation. Högre värde ger djupare modulation.
<b>AMOD</b>	Ställer djupet för amplitudmodulation. Högre värde ger djupare modulation.
<b>SPEED</b>	Ställer hastigheten för LFO modulationen.
<b>TYPE</b>	Ställer vågformen för LFO: TRI (triangel) eller SAW (sågtand).



## DELAY (Delay Vibrato)

Delay Vibrato är en vibratoeffekt baserad på LFO modulationen som har en variabel fördröjning mellan tiden för tangentens nertryckning och inträdet för vibratoeffekten.

<b>TIME</b>	Ställer fördröjningen mellan tangentens anslag och inträdet av LFO PMOD (tonhöjd) modulation. Någon fördröjning sker inte när TIME är ställd på minimumvärde. I sådant fall produceras endast normalt vibrato oberoende av RATE värdet.
<b>RATE</b>	Ställer hastigheten för hur snabbt LFO PMOD (tonhöjd) skall återges efter fördröjningen, d v s hur lång tid det skall ta för modulationen att nå maximalt djup efter att modulationen påbörjats.

## VOICE SET

VOICE SET data blir automatiskt återkallade och visas i tillämpliga FULL MIXING CONSOLE visningar (sid 39) så snart ett ljud väljes under förutsättning att VOICE SET DSP och EQ parametrar i F4:REGISTRATION/ONE TOUCH SETTING/VOICE SET sidan står på ON.

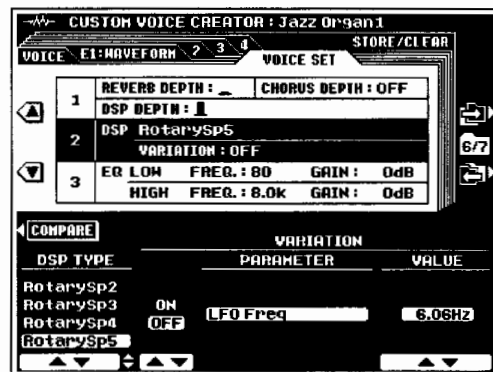
## REVERB, CHORUS, och DSP DEPTH

**DEPTH** parametrarna ställer djupet för motsvarande effekt. **ON/OFF** parametrarna kopplar motsvarande effekt till eller från.



## DSP TYPE och VARIATION

**DSP TYPE** parametern väljer typ av DSP effekt, medan **VARIATION ON/OFF** parametern kopplar effektens VARIATION till eller från. **VARIATION PARAMETER** och **VALUE** parametrarna bestämmer variationsparameterns värde när effektens VARIATION är i ON.



## EQ LOW och HIGH

Dessa parametrar styr låg (bas) och hög (diskant) EQ till ljudet. **FREQUENCY** parametrarna ställer frekvensernas gränsvärden för LOW eller HIGH banden.



## STORE/CLEAR

### NAME

Du kan ange ett eget namn för varje eget ljud. Namngivningen finns beskriven på sid 21.

### STORE

Sparar editerade Custom Voice data i specificerad Custom Voice minnesplats. När denna funktion är vald visas storleken på det aktuella ljudet samt återstående minneskapacitet, för lagring av ljud, till höger i textrutan. Namn och storlek på alla andra ljud som för tillfället finns i minnet, visas i nedre delen av textrutan.

Använd **STORE** rattarna för att välja det Custom Voice nummer till vilket Du vill spara det nya ljud Du skapat.

Tryck **EXECUTE** knappen, och tryck sedan **YES** för att spara ljudet när textrutan ber om bekräftelse (eller **NO** för att avbryta).



- Custom Voices kan sparas till eller laddas från diskett, alla på en gång eller individuellt (se sid 140, 141).



### CLEAR CUSTOM VOICE

Raderar oönskade ljud från minnet, för att därmed ge mer minnesplats för att spara andra ljud.

Använd **CLEAR** LCD rattarna för att välja det Custom Voice nummer Du vill ta bort.

Tryck **EXECUTE** knappen, och tryck sedan **YES** för att radera ljudet när textrutan ber om bekräftelse (eller **NO** för att avbryta).



- Det Custom Voice som senast editerats eller ett Custom Voice som senast använts i ett element i E1:WAVEFORM visningen kan inte raderas.





# Custom Style Creator

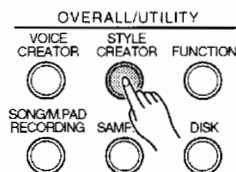
STYLE CREATOR läget gör att Du kan skapa Dina helt egna ackompanjemangsstilar, som sedan kan kallas fram och spelas precis som de fabriksgjorda. Ackompanjemangsstilar i PSR-8000 följer Yamaha SFF (Style File Format) specifikationer. Upp till 16 egna ackompanjemangsstilar kan samtidigt lagras i det interna minnet och hur många som helst kan sparas på diskett för att sedan laddas och användas. 10 sektioner kan skapas för var och en av Dina egna stilar: MAIN A, MAIN B, INTRO A, INTRO B, FILL IN AA, FILL IN BB, FILL IN AB, FILL IN BA, ENDING A och ENDING B.

## Procedur: Custom Style inspelning

Den grundläggande proceduren för CUSTOM STYLE CREATOR inspelning är som följer. Se varje individuell visningssidas beskrivning för detaljer.

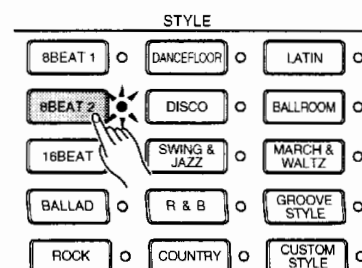
### 1 Aktivera STYLE CREATOR läget.

Tryck [STYLE CREATOR] knappen. Den aktuella ackompanjemangsstil som är vald kommer att anges i **ORIGINAL STYLE** fönstret i textrutan.



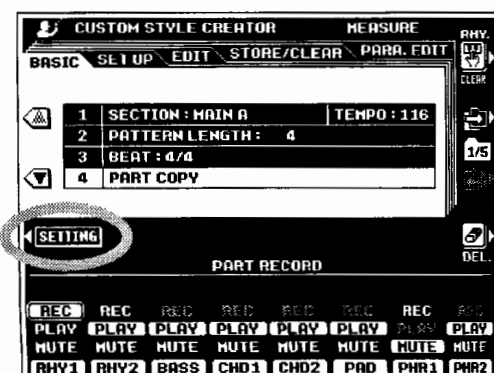
### 2 Välj en Style, om så önskas.

Välj en fabriksgjord stil, eller en av [CUSTOM STYLE] eller [GROOVE STYLE] stilarna som liknar den stil Du vill skapa. Val av Style göres på vanligt sätt (sid 28).



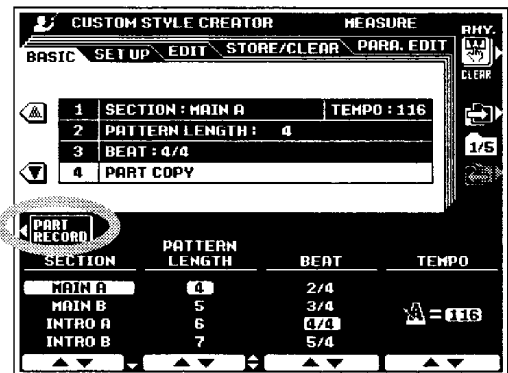
### 3 Aktivera CUSTOM STYLE CREATOR.

Tryck **CUSTOM STYLE CREATOR** LCD knappen för att komma till **CUSTOM STYLE CREATOR** visning.



#### 4 Välj den sektion Du vill spela in och ändra mönstrets längd, taktart och tempo enligt önskan.

Utför dessa operationer i **BASIC** parameter visningen (sid 66). Om **PART RECORD** parametrar visas, tryck **SETTING** knappen för att komma åt **SECTION**, **PATTERN LENGTH**, **BEAT** och **TEMPO** parametrarna.



#### 5 Gå till PART RECORD sidan och välj stämmor.

Tryck **PART RECORD** LCD knappen för att komma till **PART RECORD** visning och använd LCD rattarna för att ställa den stämma Du vill spela in i REC läge. Övriga stämmor kan ställas i spelbart läge ("PLAY") eller tystas ("MUTE") enligt önskan. Stämmor som inte innehåller data blir automatiskt ställda på MUTE.

Stämmor andra än RHY1 och RHY2 som innehåller fabriksgjord data måste först raderas innan de kan ställas i REC läge (gäller ej för data Du själv spelat in). När **DEL.** LCD knappen trycks visas **DELETE** (= RADERA) för stämmor som innehåller data. Håll **DEL.** knappen intryckt och använd motsvarande LCD rattar för att välja **DELETE** för den eller de stämmor Du vill radera. I och med att Du släpper **DEL.** knappen blir datan raderad.

När en stämma ställs i REC läge kommer det fabriksvalda ljudet för denna att automatiskt väljas. Innan Du börjar inspelningen kan Du byta till önskat ljud genom att välja på vanligt sätt (se "OBS" till höger).

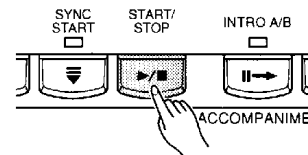


#### OBS

- Endast **DRUMKIT/SFXKIT** och **DRUMKIT** från Custom Voice kan väljas för RHY1 stämman.
- Alla ljud utom **ORGAN FLUTE** ljud kan väljas för RHY2 stämman.
- **ORGAN FLUTE**, **DRUMKIT/SFXKIT** och **DRUMKIT** från Custom Voices kan inte väljas för **BASS** t o m **PHR2** stämmorna.

#### 6 Starta inspelningsslingan.

Tryck [**START/STOP**] knappen för att starta inspelningen. Den valda sektionen i den aktuella stilen kommer att börja spela i form av ett Cmaj7 ackord (om hela stilen raderats ljuder enbart metronomen). Stilen spelas upp i en ändlös slinga ("loop") för att göra "överdubbing" möjlig och inspelningsarbetet så bekvämt och praktiskt som möjligt.



## 7 Spela in den valda stämman.

Du kan nu spela in toner till den valda stämman genom att spela på klaviaturen i lämplig indelning. Standardackordet för inspelning är Cmaj7. Annat ackord kan väljas enligt önskan via **PARA. EDIT** sidvisningen, beskriven på sid 71. Om båda RH1 och RH2 stämmorna är raderade kommer metronomen att ge rytmisk vägledning (metronomeljudet blir inte inspelat). Ett enstaka rytm-instrument kan raderas från den RH1 eller RH2 stämma som för tillfället är i REC läge, genom att hålla **RHY. CLEAR** LCD knappen nedtryckt och slå an den tangent som motsvarar det aktuella instrumentet.

### ● Regler för MAIN och FILL sektioner

Observera följande regler vid inspelning i MAIN och FILL sektioner:

- Använd endast CM7 (eller ackord specificerat vid PARA.EDIT sidans parameter) ackordets skalenliga toner vid inspelning av BASS och PHRASE stämmor.
- Använd endast ackordstoner vid inspelning av CHORD och PAD spår.
- Se "Lista över källackordets typer" på sid 65 för vad som är "ackordstoner" respektive "skalenliga toner" för varje källackordstyp.
- Vilket önskat ackord eller vilken önskad ackordsföljd som helst kan användas för INTRO och ENDING sektioner.



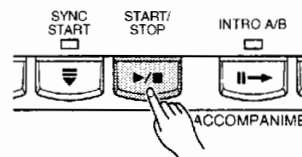
- Tangent till/från, volym, Pitch Bend, Modulation data, etc, kan spelas in.
- När man är i STYLE CREATOR läge kan uppspelningen startas och stoppas via [START/STOP] knappen – data kan inte spelas in medan uppspelningen är stoppad. Det är emellertid en god idé att utnyttja [SYNC STOP], speciellt om Du vill spela in från första slaget i första takten.
- Volym, effekter och andra parametrar som har anslutning till det ljud som användes kan justeras via FADER eller FULL MIXER CONSOLE LCD R1 rattar. För parametrar som inte blir tillgängliga visas "---" på platsen för värdet.
- Ett "KEY OFF" meddelande blir automatiskt inspelat vid slingans slut.
- Försök begränsa antalet samtidigt spelade toner till max 20. Använd POLY COUNTER funktionen (UTILITY F8, sid 131) för att hålla kontroll på det totala antalet spelade toner.

## 8 Upprepa tills alla stämmor spelats in.

Fortsätt och välj REC läge för de olika stämmorna i **PART RECORD** visningen och spela in enligt önskan tills allt är klart.

## 9 Fortsätt till SETUP, EDIT, PARA.EDIT och STORE.

Du kan nu stoppa ackompanjemanget genom att trycka [START/STOP] knappen (eller låta det vara igång, om Du så önskar), och fortsätta till **SETUP** visningen (sid 67), **EDIT** visningen (sid 68) och/eller **PARA. EDIT** visningen (sid 71). När Du är klar med Din egen ackompanjemangsstil, se till att använda **STORE** funktionen (sid 70) för att spara den i en av CUSTOM STYLE minnesplatserna.

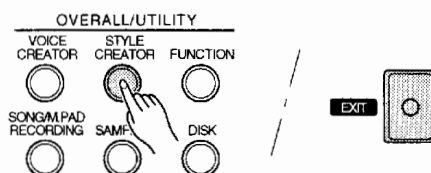


## 10 Lämna när Du är klar.

När Din ackompanjemangsstil är sparad, tryck [STYLE CREATOR] eller [EXIT] knappen för att lämna STYLE CREATOR läget.







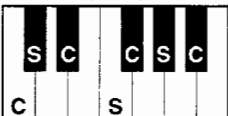

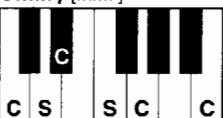
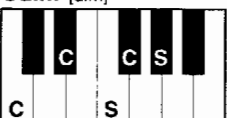
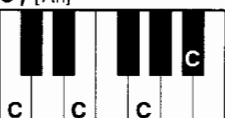

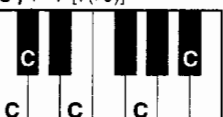
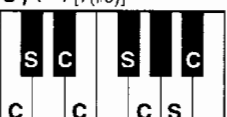
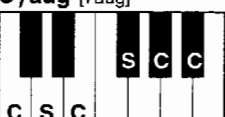
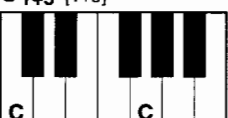



- Det är också möjligt att skapa egna ackompanjemangsstilar med hjälp av en extern sequencer såsom beskrivs på sid 73.



## ● Lista över källackordets typer





De typer av källackord som kan användas för Custom Style inspelning finns angivna i denna lista. Ett "C" på en tangent indikerar en ackords/skalenlig ton medan ett "S" indikerar en skalenlig ton.

<b>CM [Maj]</b> 	<b>CM<sub>6</sub> [Maj6]</b> 	<b>CM<sub>7</sub> [Maj7]</b> 	<b>CM<sub>7</sub>(#11) [M7#11]</b> 	<b>CM add9 [(9)]</b> 
<b>C<sub>7</sub>(9) [M7(9)]</b> 	<b>C<sub>6</sub>(9) [6(9)]</b> 	<b>Caug [aug]</b> 	<b>Cm [min]</b> 	<b>Cm<sub>6</sub> [min6]</b> 
<b>Cm<sub>7</sub> [min7]</b> 	<b>Cm<sub>7</sub> b5 [m7b5]</b> 	<b>Cm(9) [m(9)]</b> 	<b>Cm<sub>7</sub>(9) [m7(9)]</b> 	<b>Cm<sub>7</sub>(11) [m7_11]</b> 
<b>CmM<sub>7</sub> [mM7]</b> 	<b>CmM<sub>7</sub>(9) [mM7_9]</b> 	<b>Cdim [dim]</b> 	<b>Cdim<sub>7</sub> [dim7]</b> 	<b>C<sub>7</sub> [7th]</b> 
<b>C<sub>7</sub>sus4 [7sus4]</b> 	<b>C<sub>7</sub> b5 [7b5]</b> 	<b>C<sub>7</sub>(9) [7(9)]</b> 	<b>C<sub>7</sub>(#11) [7#11]</b> 	<b>C<sub>7</sub>(13) [7(13)]</b> 
<b>C<sub>7</sub>(b9) [7(b9)]</b> 	<b>C<sub>7</sub>(b13) [7b13]</b> 	<b>C<sub>7</sub>(#9) [7(#9)]</b> 	<b>CM<sub>7</sub>aug [M7aug]</b> 	<b>C<sub>7</sub>aug [7aug]</b> 
<b>C<sub>1+8</sub> [1+8]</b> 	<b>C<sub>1+5</sub> [1+5]</b> 	<b>Csus4 [sus4]</b> 	<b>C<sub>1+2+5</sub> [1+2+5]</b> 	

## CUSTOM STYLE CREATOR parametrar

CUSTOM STYLE CREATOR har följande sidor i textrutan:

<b>BASIC</b> .....	66
<b>SETUP</b> .....	67
<b>EDIT</b> .....	68
<b>STORE/CLEAR</b> .....	70
<b>PARAMETER EDIT</b> .....	71

Dessa sidor väljes via  och  LCD knapparna till höger om textrutan, och de olika parametrarna vid varje sida nås via  och  LCD knapparna. I alla fallen kan den valda parametern editeras via LCD rattarna positionerade under motsvarande rubriker.

Lägg märke till att oavsett vid vilken sida i CUSTOM STYLE CREATOR Du befinner Dig, kan PART RECORD parametrarna alltid nås genom att trycka **PART RECORD** LCD knappen. **SETTINGS** LCD knappen tar Dig tillbaka till parametrarna för den aktuella sidan.

### Lämna

[EXIT] eller [STYLE CREATOR] knappen kan när som helst användas för att lämna en parametervisning och återgå till **STYLE CREATOR MENU**. Trycker Du [EXIT] eller [STYLE CREATOR] knappen medan **STYLE CREATOR MENU** visas kommer Du tillbaka till normalt spelläge.



- Om Du byter stil eller lämnar CUSTOM STYLE CREATOR läget innan Du sparar en ändrad stil, ber textrutan om en bekräftelse. Tryck YES för att spara datan, NO för att lämna utan att spara eller CANCEL för att fortsätta programmeringen. Med YES knappen kommer Du tillbaka till STORE/CLEAR visningen.

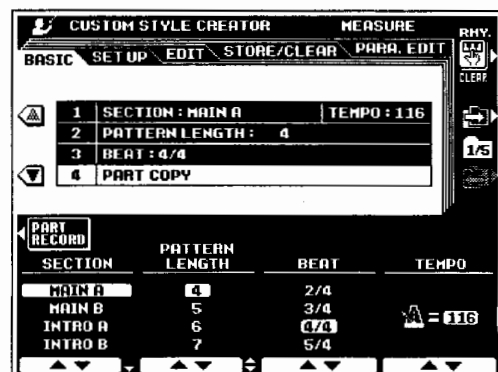
## BASIC

### SECTION/PATTERN LENGTH/BEAT/TEMPO

Använd **SECTION** LCD rattarna för att välja den sektion Du vill programmera: MAIN A, MAIN B, INTRO A, INTRO B, FILL IN AA, FILL IN BB, FILL IN AB, FILL IN BA, ENDING A eller ENDING B.

Använd **PATTERN LENGTH** LCD rattarna för att välja annat antal takter för den valda sektionen (med undantag för FILL IN sektioner vilka är fixerade till 1 takt). Lägg märke till att antalet takter endast kan ändras om alla stämmor i den valda sektionen raderats. Om någon data finns kvar i någon stämma visas **"All parts must be cleared to set measures. Clear all Parts?"** (= "Alla stämmor måste raderas för inställning av takter. Radera alla Stämmor?"). Så snart alla stämmor raderats kan Du välja önskat antal takter: 1 till 32.

Använd **BEAT** LCD rattarna för att välja annan taktart: 2/4, 3/4, 4/4 eller 5/4. Lägg märke till att ny taktart endast kan väljas om alla stämmor i den valda sektionen raderats. Om någon data



finns kvar i någon stämma visas **"All sections must be cleared to set beat. Clear all sections?"** (= "Alla stämmor måste raderas för inställning av taktart. Radera alla stämmor?"). Ny taktart kan väljas efter att **YES** knappen tryckts.

Använd **TEMPO** LCD rattarna för att ställa standardtempo för den nya stilen.

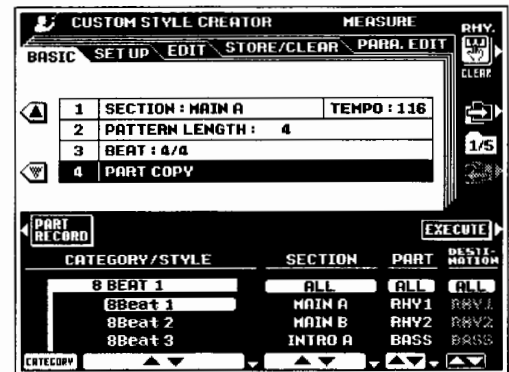
#### Obs

- Aktuell sektion kan utöver SECTION LCD rattarna väljas med panelens sektionsknappar – INTRO A/B, MAIN/AUTO FILL, ENDING/rit. Detta gäller alla CUSTOM STYLE sidvisningar och det är därför inte nödvändigt att välja denna sida för att byta mellan sektioner.

## PART COPY

Istället för att starta med alla sektioner och/eller stämmor från den valda originalstilen, kan Du kopiera önskade stämmor från andra sektioner/stämmor från samma stil, eller från andra stilar om Du så önskar.

Använd ▼ LCD knappen till vänster om textrutan för att välja PART COPY parametrarna. Använd sedan **CATEGORY/STYLE** LCD rattarna för att välja den stil från vilken Du vill kopiera en stämma, **SECTION** LCD rattarna för att välja den sektion Du vill kopiera från, **PART** LCD rattarna för att välja den stämma Du vill kopiera ("ALL" för att kopiera alla stämmor i den valda sektionen samtidigt) och **DESTINATION** LCD rattarna för att välja stämma i den aktuella stilen till vilken Du vill kopiera den valda stämman (om man för PART parametern valt "ALL" blir endast "ALL" tillgängligt). Så snart källans stämma (-or) och destination specificerats, tryck **EXECUTE** (= VERKSTÄLL) LCD knappen för att verkligen kopiera stämman (-orna).



#### Obs

- Stämmor kan inte alltid kopieras från stilar som har annan taktart. I en del fall går det inte heller att kopiera från andra stämmor. I sådana fall visas EXECUTE LCD knappen i grått och blir inte tillgänglig.

## SETUP

### VOICE

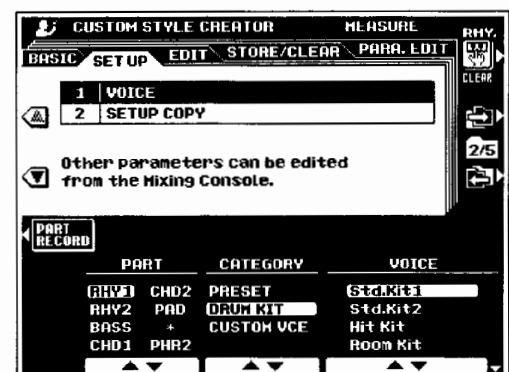
Dessa parametrar fördelar ljud till de stämmor som finns tillgängliga i den aktuella sektion som valts.

Använd **PART** LCD rattarna för att välja den stämma till vilken Du vill välja annat ljud. En "\*" visas för stämmor som inte innehåller data och därför inte kan väljas.

Använd **CATEGORY** LCD rattarna för att välja en ljudkategori och **VOICE** rattarna för att välja det specifika ljud Du önskar för vald PART. Ljud som inte kan användas kommer inte att visas.

#### ● Ändra övriga SETUP parametrar

Övriga SETUP parametrar (volym, effekter, etc) kan editeras via **FULL MIXING CONSOLE [ACMP PART]** visningar (sid 40).



## SETUP COPY

Kopierar alla SETUP parametrars inställningar (VOICE och FULL MIXING CONSOLE ACMP PART inställningar, etc) från SOURCE PART i den aktuella sektion som är vald till önskad DESTINATION SECTION och PART.

Med **SOURCE PART** LCD rattarna väljer man **ALL** för att kopiera alla stämmor i den aktuella sektion som är vald till alla motsvarande stämmor i en annan sektion, eller **CURRENT** för att kopiera från den stämman som för tillfället är vald till önskad stämman/sektion.

Med **DESTINATION SECTION** LCD rattarna specificerar man den sektion till vilken SETUP inställningarna skall kopieras och med **DESTINATION PART** LCD rattarna specificerar man den stämman till vilken SETUP inställningarna skall kopieras om **CURRENT** valts vid **SOURCE PART**.

Tryck **EXECUTE** knappen.



I vissa kombinationer av **SOURCE** och **DESTINATION** kanske kopiering inte blir möjlig. I sådana fall visas **EXECUTE** LCD knappen i grått och blir inte tillgänglig.

## EDIT

För alla **EDIT** funktioner, använd **PART** LCD rattarna för att välja den stämman (i den aktuella sektion som är vald) som skall editeras. Namnet för stämmor som används oediterade från en fabriksgjord stil visas med grå text. "\*" visas för stämmor som inte innehåller data. Ingendera av dessa kan väljas för editering. Så snart alla parametrar ställts in enligt önskan, tryck **EXECUTE** (=VERKSTÄLL) knappen för att genomföra motsvarande editeringsoperation. "Executing" (= "Verkställer") kommer att visas i textrutan medan datan hanteras. Efter hanteringen kommer **EXECUTE** knappen att ändras till **UNDO** (= GÖR EJ), vilken kan användas till att få operationen ogjord om resultatet inte blir det önskade. **UNDO** funktionen är bara tillgänglig tills nästa operation genomförs.

## QUANTIZE

**QUANTIZE** funktionen används för att inrätta inspelade toner mot specificerade taktslag för att göra framförandet mera "tight".

Använd **SIZE** LCD rattarna för att välja de taktslag – kvantiseringsvärde – mot vilka tonerna skall inrättas.

**STRENGTH** rattarna 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.



Kvantiseringsvärdena är:

1/4 ton	1/8 ton	1/16 ton	1/32 ton	1/16 ton + 1/8 triol	"Släpande" 1/8 ton
1/4 triol	1/8 triol	1/16 triol	1/8 ton + 1/8 triol	1/16 ton + 1/16 triol	"Släpande" 1/16 ton

## VELOCITY CHANGE

Ökar eller minskar dynamiken för alla toner i den specificerade stämman enligt specificerat procenttal.

Använd **BOOST/CUT** LCD rattarna för att specificera det procenttal med vilket Du önskar att tonernas dynamik skall ökas eller minskas.



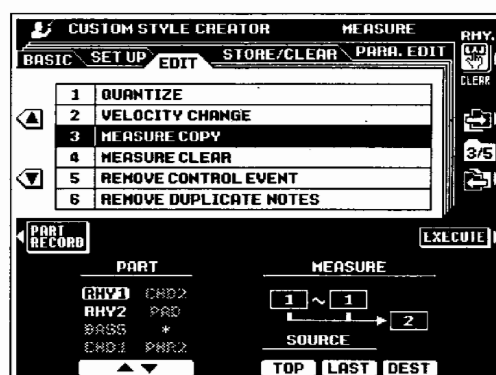
## MEASURE COPY

Med denna funktion kan data kopieras från en takt eller grupp av takter till annan plats inom samma stämma.

Använd **TOP** och **LAST** LCD rattarna för att specificera första och sista takten inom det omfång som skall kopieras. Använd **DEST** LCD ratten för att specificera första takten till vilken datan skall kopieras.



- Om destinationen för kopieringen faller utanför det verkliga antalet takter i stämman, kommer motsvarande takter från **SOURCE** inte att kopieras.



## MEASURE CLEAR

Denna funktion raderar alla data från specificerat omfång takter inom en specificerad stämma.

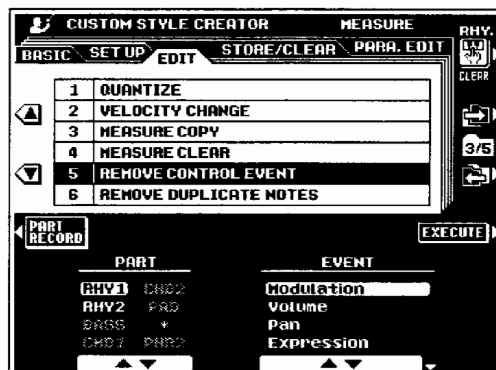
Använd **TOP** och **LAST** LCD rattarna för att specificera det omfång inom vilket takterna skall raderas.



## REMOVE CONTROL EVENT

Denna funktion kan användas för att ta bort alla företeelser av en specificerad typ av kontrollfunktion från en specificerad stämma.

Använd **EVENT** LCD rattarna för att välja typ av företeelse som skall tas bort.





## REMOVE DUPLICATE NOTES

Tar bort alla dubblerade toner från en specificerad stämma.



## STORE/CLEAR

### NAME

Du kan ange ett eget namn för varje egen stil. Namngivningen finns beskriven på sid 21.



### STORE

Sparar inspelad stildata för användning med ackompanjemangsfunktionen i PSR-8000. När denna funktion är vald visas storleken på den aktuella stilen samt återstående minneskapacitet, för lagring av stil, till höger i textrutan. Namn och storlek på alla andra stilar som för tillfället finns i minnet, visas i nedre delen av textrutan.

Använd **STORE** LCD rattarna för att välja det Custom Style nummer till vilket Du vill spara den nya stil Du skapat.

Tryck **EXECUTE** knappen.



### CLEAR CUSTOM STYLE

Raderar oönskade stilar från minnet, för att därmed ge mer minnesplats för att spara andra stilar.

Använd **CLEAR** LCD rattarna för att välja det Custom Style nummer Du vill tömma.

Tryck **EXECUTE** knappen.



- Den stil som senast spelats in eller editerats kan inte raderas.



## PARAMETER EDIT

AUTO ACCOMPANIMENT funktionen fungerar genom att automatiskt harmonisera om "källmönstret" för att överensstämma med önskat ackord. Detta sker med utgångspunkt från NTR (Nottransponeringsregel) och NTT (Nottransponeringstabell) inställningarna, vilka kan ställas individuellt för varje stämma och varje sektion i PSR-8000.

### PART/SOURCE ROOT/SOURCE 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.

Använd **PART** LCD rattarna för att välja en stämma i den aktuella sektion som valts och använd sedan **SOURCE ROOT** och **SOURCE CHORD** rattarna för att specificera önskad grundton respektive ackordstyp (dessa parameter kan visas som "**PLAY ROOT**" och "**PLAY CHORD**". Se "OBS" nedan).



### NTR/NTT .....

**NTR** rattarna bestämmer den transponeringsregel som skall användas av transponeringstabellen. Två inställningar finns tillgängliga:

<b>ROOT TRANS.</b>	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.
<b>ROOT FIXED</b>	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.

**NTT** rattarna bestämmer den nottransponeringstabell som används för källmönstrets transponering. 6 tabelltyper finns tillgängliga.



<b>BYPASS</b>	Det sker ingen transponering.
<b>MELODY</b>	Lämplig för melodislingors transponering. Använd för melodiska stämmor som PHRASE 1 och PHRASE 2.
<b>CHORD</b>	Lämplig för ackordstransponering. Använd för CHORD 1 och CHORD 2 stämmorna när de innehåller ackordsstämmor typ piano eller gitarr.
<b>BASS</b>	Lämplig för basgångars transponering. Denna tabell är i grunden samma som MELODY tabellen, men kan tolka "on-bass" ackord som kommer till användning med FINGERED 2 läget. Används i huvudsak för basgångar.

<b>MELODIC MINOR</b>	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.
<b>HARMONIC MINOR</b>	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.

## OBS

- När NTR är ställt på ROOT FIXED och NTT är ställt på BYPASS (enligt beskrivningarna ovan) ändrar SOURCE ROOT och SOURCE CHORD parametrarna namn till PLAY ROOT och PLAY CHORD. I sådant fall är det möjligt att byta ackord och höra hur resultatet låter för samtliga stämmor.
- Om "P" eller "PRESET" visas för SOURCE ROOT, SOURCE CHORD, NTR eller NTT parametern använder fabriksdata specialinställningar.

## HIGH KEY/NOTE LIMIT

**HIGHKEY** attarna bestämmer grundtonens övre gräns. Ackord som spelas med en grundton högre än den specificerade gränsen kommer att spelas i oktaven omedelbart nedanför "high-key" gränsen. Denna inställning blir verksam enbart när NTR parametern (ovan) är ställd på **ROOT TRANS.**

**Exempel:** När HIGH KEY = F.

Grundtonsbyte	C	C#	D	...	F	F#
Spelade toner	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3	D3-F#3-A3	...	F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3

**NOTE LIMIT LOW** och **HIGH** rattarna bestämmer nedre och övre gränsen för alla toner inom den specificerade stämman. Toner utanför detta omfång transponeras till närmaste oktav inom omfånget.

**Exempel:** När LOW = C3 och HIGH = D4

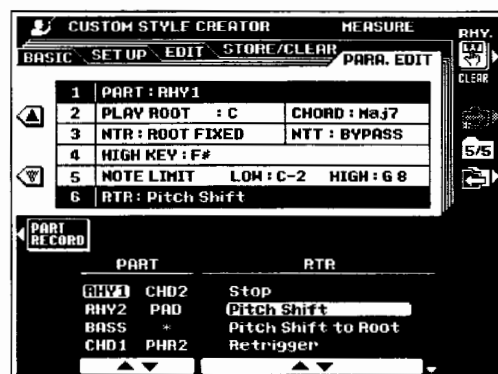
Grundtonsbyte	C	C#	...	D#
Spelade toner	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4	...	D#3-G3-A#3



## RTR

**RTR** (omtriggningsregel) rattarna bestämmer hur toner skall hanteras vid ackordsbyten. 6 inställningar finns tillgängliga:

<b>Stop</b>	Tonen stoppas och ljuder återigen från och med nästa tondata.
<b>Pitch Shift</b>	Tonhöjden skiftar utan anslag för att anpassas till det nya ackordet.
<b>Pitch Shift To Root</b>	Tonhöjden skiftar utan anslag för att anpassas till grundtonen för det nya ackordet.
<b>Retrigger</b>	Tonen slås an med ny attack vid ny tonhöjd för anpassning till det nya ackordet.
<b>Retrigger To Root</b>	Tonen slås an med ny attack vid ny tonhöjd för anpassning till det nya ackordets grundton.
<b>Note Generator</b>	Denna inställning blir bara tillgänglig om den är programmerad i originalstilen. En angiven ton återges med angiven tonhöjd, längd och anslag anpassad till det nya ackordet.



## Custom Style inspelningen via yttre sequencerutrustning

Man kan skapa egna ackompanjemangsstilar för PSR-8000 genom att använda en yttre sequencer (eller persondator med sequencer programvara) istället för att använda PSR-8000s STYLE CREATOR funktion.

### Anslutningar

- Anslut PSR-8000 MIDI OUT till sequencer MIDI IN och sequencer MIDI OUT till PSR-8000 MIDI IN.
- Se till att sequencer "ECHO" funktionen är ON och PSR-8000 LOCAL ON/OFF (sid 134) är ställd OFF.

### Skapa datan

- Spela in alla sektioner och stämmor med ett CM7 (C durs ackord med stor septim) ackord.
- Spela in stämmorna på MIDI kanalerna enligt listan nedan, med hjälp av PSR-8000s interna tongenerator. Optimal kompatibilitet med andra instrument som är både XG och SFF (Style File Format) kompatibla kan uppnås genom att enbart använda XG ljuden (kompatibla instrument inkluderar PSR-730/630 och CVP-98/96/94/92).

Stämma	MIDI kanal
Rhythm1	9
Rhythm2	10
Bass	11
Chord1	12
Chord2	13
Pad	14
Phrase1	15
Phrase2	16

- Spela in sektionerna i den ordning som anges i listan nedan, med en Marker Meta markering i början av varje sektion. Ange Marker Meta markeringen exakt så som visas (inklusive stora/små tecken och mellanslag).
- Inkludera också ett "SFF1" Marker Meta märke, "SInt" Marker Meta märke och stilnamn Meta märke vid 1111000 (början av sequencer spåret) och GM vid Sys/Ex meddelandet (F0, 7E, 7F, 09, 01, F7). ("Timing" i tabellen baseras på 480 "clocks" per fjärdedelsnot. "1111000" utgör klockpuls "0" för första taktslaget i första takten.)
- Datan från 1111000 till 1141479 utgör "Initial Setup" och 2111000 till slutet av Ending B utgör "Source Pattern".
- "Timing" för Fill In AA och efterföljande Marker Meta märken är beroende av längden på varje sektion.

Timing	Marker Meta-Event	Contents	
1111000	SFF1		Initial Setup
1111000		Style Name (Sequence/Track Name Meta-Event)	
1111000	SInt		
1111000		GM on Sys/Ex	
1121000		Initial Setup Events	
1141479			Source Pattern
2111000	Main A		
:		2 bars Main pattern (up to 255 bars)	
3141479			
4111000	Fill In AA		
:		1 bar Fill In pattern	
4141479			
5111000	Fill In AB		
:		1 bar Fill In pattern	
5141479			
6111000	Intro A		
:		2 bars Intro pattern (up to 255 bars)	
7141479			
8111000	Ending A		
:		2 bars Ending pattern (up to 255 bars)	
9141479			
10111000	Main B		
:		2 bars Main pattern (up to 255 bars)	
11141479			
12111000	Fill In BA		
:		1 bar Fill In pattern	
12141479			
13111000	Fill In BB		
:		1 bar Fill In pattern	
13141479			
14111000	Intro B		
:		2 bars Intro pattern (up to 255 bars)	
15141479			
16111000	Ending B		
:		2 bars Ending pattern (up to 255 bars)	
17141479			

En mall som utgör ett praktiskt hjälpmedel för att skapa stildata finns inkluderat på den medföljande disketten (TEMPLATE.MID)..

- Initial Setup området från 1121000 till 1141479 är avsett för ljud och effektinställningar. Inkludera inte tondata.
- Main A data börjar vid 2111000. Vilket antal takter som helst från 1 till 255 kan användas. Alla takter måste ha någon av följande taktarter: 2/4, 3/4, 4/4 eller 5/4.
- Fill In AA startar vid taktens början följt av sista takten av Main A mönstret. I denna tabell är detta 4/1100, men detta är bara ett exempel och den verkliga timingen beror på längden av Main A. Lägg märke till att alla Fill Ins bara kan ha en längd av 1 takt (se tabellen nedan).

Sektion	Längd
Intro	Max 255 takter.
Main	Max 255 takter.
Fill In	1 takt.
Ending	Max 255 takter.

- Följande MIDI företeelser kan inkluderas i Initial Setup och Source Pattern. Inkludera inga företeelser som inte är märkta "OK" eller företeelser som inte finns angivna i tabellen.

## Channel Message

Event	Initial Setup	Source Pattern
Note Off		OK
Note On		OK
Program Change	OK	OK
Pitch Bend	OK	OK
Control#0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Control#1 (Modulation)	OK	OK
Control#6 (Data Entry MSB)	OK	
Control#7 (Master Volume)	OK	OK
Control#10 (Panpot)	OK	OK
Control#11 (Expression)	OK	OK
Control#32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Control#38 (Data Entry LSB)	OK	
Control#71 (Harmonic Content)	OK	OK
Control#72 (Release Time)	OK	
Control#73 (Attack Time)	OK	
Control#74 (Brightness)	OK	OK
Control#84 (Portamento Control)		OK
Control#91 (Reverb Send Level)	OK	OK
Control#93 (Chorus Send Level)	OK	OK
Control#94 (Variation Send Level)	OK	OK
Control#98 (NRPN LSB)	OK	
Control#99 (NRPN MSB)	OK	
Control#100 (RPN LSB)	OK	
Control#101 (RPN MSB)	OK	

## RPN & NRPN

Event	Initial Setup	Source Pattern
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	
RPN (Fine Tuning)	OK	
RPN (Null)	OK	
NRPN (Vibrato Rate)	OK	
NRPN (Vibrato Delay)	OK	
NRPN (EG Decay Time)	OK	
NRPN (Drum Filter Cut Off Frequency)	OK	
NRPN (Drum Filter Resonance)	OK	
NRPN (Drum EG Attack Time)	OK	
NRPN (Drum EG Decay Time)	OK	
NRPN (Drum Instrument Pitch Coarse)	OK	
NRPN (Drum Instrument Pitch Fine)	OK	
NRPN (Drum Instrument Level)	OK	
NRPN (Drum Instrument Panpot)	OK	
NRPN (Drum Instrument Reverb Send Level)	OK	
NRPN (Drum Instrument Chorus Send Level)	OK	
NRPN (Drum Instrument Variation Send Level)	OK	

## System Exclusive

Event	Initial Setup	Source Pattern
Sys/Ex GM on	OK	
Sys/Ex XG on	OK	
Sys Ex XG Parameter Change (Effect1)	OK	
Sys Ex XG Parameter Change (Multi Part)		
PART MODE	OK	
DRY LEVEL	OK	OK
Sys Ex XG Parameter Change (Drum Setup)		
PITCH COARSE	OK	
PITCH FINE	OK	
LEVEL	OK	
PAN	OK	
REVERB SEND	OK	
CHORUS SEND	OK	
VARIATION SEND	OK	
FILTER CUTOFF FREQUENCY	OK	
FILTER RESONANCE	OK	
EG ATTACK	OK	
EG DECAY1	OK	
EG DECAY2	OK	

## ■ Spara och ladda sequence datan .....

- Spara den kompletta sequencerdatan till en 2DD eller 2HD DOS formaterad diskett (eller använd en diskett som formaterats i PSR-8000).
- Ange ett filnamn med maximalt 8 tecken och ge tillägget ".STY".
- Spara filen som Standard MIDI File Format 0.
- Sätt i disketten i diskettstationen på PSR-8000 och ladda filen som en Custom Style (sid 140).
- Om filen inte kan laddas, kontrollera följande:
  - Är filnamnet korrekt (max 8 tecken + .STY)?
  - Är "SFF1" korrekt inspelat vid 1|1|000?
  - Är GM vid Sys/Ex korrekt inspelat vid 1|1|000?

## ■ Finslipning av stilen .....

- Så snart den nya stilen laddats, använd PSR-8000 STYLE CREATOR för att finslipa enligt önskan.
- Ställ in NOTE LIMIT, NTT och NTR parametrarna för att försäkra Dig om att stilen spelar korrekt med största möjliga omfång av olika ackord.
- Ställ RTR parametern för smidigaste ackordsbyten. Om ändringar behöver göras för själva sequencerdatan, använd sequencer för detta och ladda sedan åter datan till PSR-8000.

# Groove Style Creator

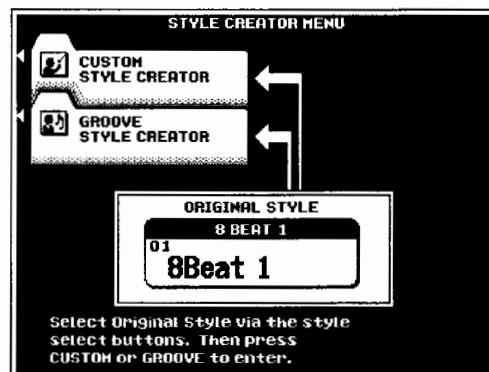
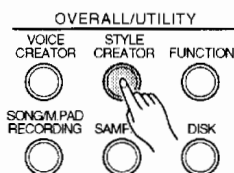
Med GROOVE STYLE CREATOR läget kan Du förändra indelningen, betoningen och andra parametrar för fabriksstilarna för att skapa Dina egna "groove" stilar som senare kan återkallas och spelas på samma sätt som övriga fabriksgjorda stilar. Upp till 20 Groove Styles kan samtidigt lagras i det interna minnet och hur många som helst kan sparas på diskett för att sedan laddas och användas.

## Procedur: Skapa en Groove Style

Den grundläggande proceduren för GROOVE STYLE CREATOR inspelning är som följer. Se varje individuell visningssidas beskrivning för detaljer.

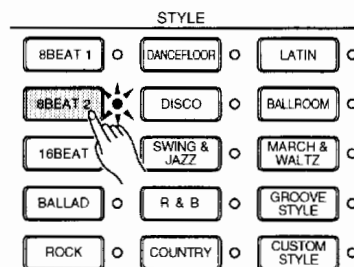
### 1 Aktivera STYLE CREATOR läget.

Tryck [STYLE CREATOR] knappen. Den aktuella ackompanjemangsstil som är vald kommer att anges i **ORIGINAL STYLE** fönstret i textrutan.



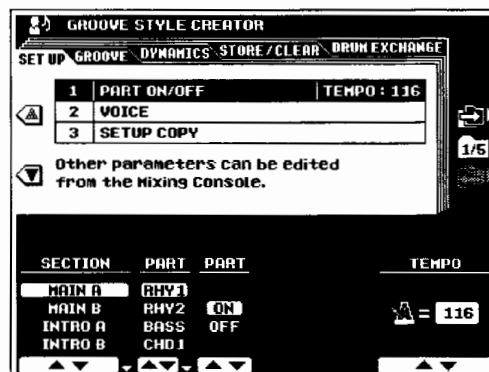
### 2 Välj en Style, om så önskas.

Välj en fabriksgjord stil, eller en av [CUSTOM STYLE] eller [GROOVE STYLE] stilarna som liknar den stil Du vill skapa. Val av Style göres på vanligt sätt (sid 28).



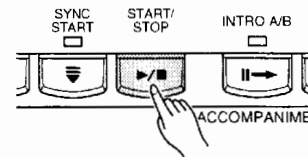
### 3 Aktivera GROOVE STYLE CREATOR.

Tryck **GROOVE STYLE CREATOR** LCD knappen för att komma till **GROOVE STYLE CREATOR** visning.



#### 4 Starta uppspelning.

Tryck [START/STOP] knappen för att starta uppspelning av den valda stilen (försäkra Dig om att använda AUTO ACCOMPANIMENT och spela ett ackord inom ackompanjemangssektionen på klaviaturen så att stilens alla stämmor hörs). Stilen kommer att återges kontinuerligt på vanligt sätt.



#### 5 Ändra stilen enligt önskan.

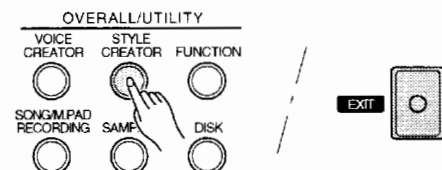
Använd parametrarna i **SETUP**, **GROOVE**, **DYNAMICS**, och **DRUM EXCHANGE** sidorna för att göra de ändringar Du önskar (se avsnittet "GROOVE STYLE CREATOR parametrar" nedan).

#### 6 Spara stilen.

När Din Groove stil är klar, kom ihåg att använda STORE funktionen (sid 80) för att spara stilen i en av GROOVE STYLE minnesplatserna.

#### 7 Lämna när Du är klar.

När Din Groove stil är sparad, tryck [STYLE CREATOR] eller [EXIT] knappen för att lämna STYLE CREATOR läget.



## GROOVE STYLE CREATOR parametrar

The GROOVE STYLE CREATOR has the following display pages:

<b>SETUP</b> .....	78
<b>GROOVE</b> .....	79
<b>DYNAMICS</b> .....	80
<b>STORE/CLEAR</b> .....	80
<b>DRUM EXCHANGE</b> .....	82

Dessa sidor väljes via och LCD knapparna till höger om textrutan, och de olika parametrarna vid varje sida nås via och LCD knapparna. I alla fallen kan den valda parametern editeras via LCD rattarna positionerade under motsvarande rubriker.

#### Lämna

[EXIT] eller [STYLE CREATOR] knappen kan när som helst användas för att lämna en parametervisning och återgå till **STYLE CREATOR MENU**. Trycker Du [EXIT] eller [STYLE CREATOR] knappen medan STYLE CREATOR MENU visas kommer Du tillbaka till normalt spelläge.



- Om Du byter stil eller lämnar GROOVE STYLE CREATOR läget innan Du sparar en ändrad stil, ber textrutan om en bekräftelse. Tryck YES för att spara datan, NO för att lämna utan att spara eller CANCEL för att fortsätta programmeringen. Med YES knappen kommer Du tillbaka till STORE/CLEAR visningen.



## SETUP

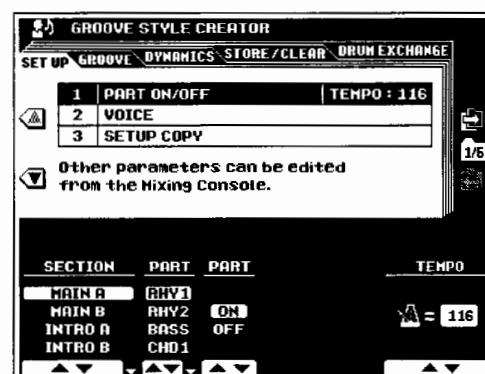
### PART ON/OFF/TEMPO

Kopplar specificerad stämma i en specificerad sektion till (ON) eller från (OFF). Använd **SECTION** LCD rattarna för att välja sektion: MAIN A, MAIN B, INTRO A, INTRO B, FILL IN AA, FILL IN BB, FILL IN AB, FILL IN BA, ENDING A eller ENDING B. Använd sedan **PART** LCD rattarna för att välja vald stämma till eller från.

Använd **TEMPO** LCD rattarna för att ställa standardtempot för den nya stilen.



- Aktuell sektion kan utöver SECTION LCD rattarna väljas med panelens sektionsknappar – INTRO A/B, MAIN/AUTO FILL, ENDING/rit. Detta gäller alla GROOVE STYLE sidvisningar.



### VOICE

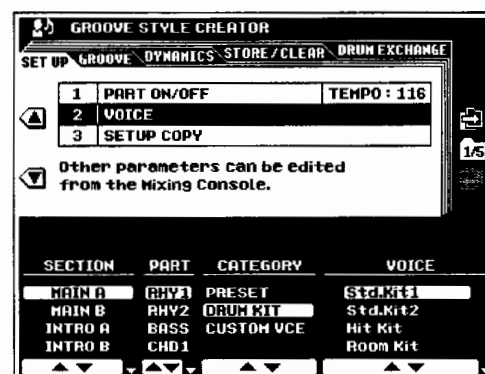
Dessa parametrar fördelar ljuden till specificerad sektion/stämma.

Använd **SECTION** och **PART** LCD rattarna för att välja en sektion/stämma till vilken Du vill ha ett annat ljud.

Använd **CATEGORY** LCD rattarna för att välja en ljudkategori och **VOICE** rattarna för att välja det specifika ljud Du önskar för vald PART. Ljud som inte kan användas kommer inte att visas.

#### ● Ändra övriga SETUP parametrar

Övriga SETUP parametrar (volym, effekter, etc) kan editeras via FULL MIXING CONSOLE [ACMP PART] visningar (sid 40).



### SETUP COPY

Kopierar alla SETUP parametrars inställningar (VOICE och FULL MIXING CONSOLE ACMP PART inställningar, etc) från SOURCE PART i den aktuella sektion som är vald till önskad DESTINATION SECTION och PART.

Använd **SOURCE SECTION**, **SOURCE PART**, **DESTINATION SECTION**, och **DESTINATION PART** LCD rattarna för att bestämma sektioner och stämmor som skall utgöra källa att kopiera från ("Source") och vart de skall kopieras ("Destination").

Tryck **EXECUTE** knappen.



- I vissa kombinationer av SOURCE och DESTINATION kanske kopiering inte blir möjlig. I sådana fall visas EXECUTE LCD knappen i grått och blir inte tillgänglig.



## GROOVE

### GROOVE

Parametrarna i denna sidvisning används för att ändra indelningen – "timingen" – hos stilen för att skapa önskad "groove" (hopplöst att finna ett adekvat svenskt ord; övers. anm).

Använd **SECTION** LCD rattarna för att välja den sektion Du vill göra Groove inställning för.

Med **BEAT** ratten bestäms det taktslag till vilket "Groove timingen" skall läggas (t ex, väljer man "8" påverkas 1/8-dels tonerna i den valda sektionen, väljer man "12" påverkas 1/8-dels trioler).

**BEAT CONVERTER** rattarna ändrar den faktiska indelningen för de taktslag som specificerats med **BEAT** ratten till specificerat värde. Tillgängliga BEAT CONVERTER inställningar varierar beroende på vald BEAT. Med t ex BEAT inställningen "8" och BEAT CONVERTER inställning "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 BEAT står på "12" är variationer av "16" inställningen.

**SWING** ratten skapar en "swing"-känsla genom att ändra indelningen av "efterslag" enligt valet med BEAT parametern. Om t ex det specificerade 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** attarna 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" eller "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.

Tryck **PRESET** LCD knappen för att återställa till fabriksinställningar för den aktuella stilen.

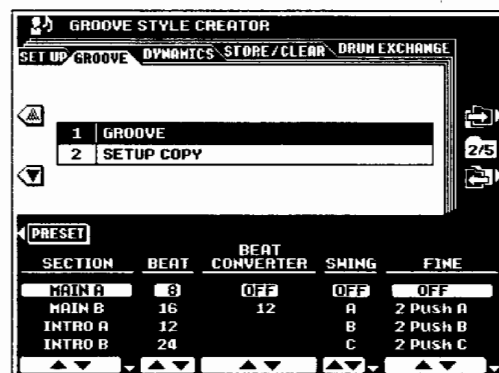
### SETUP COPY

Kopierar alla GROOVE parametrars inställningar från SOURCE SECTION till specificerad DESTINATION SECTION.

**SOURCE SECTION** LCD rattarna väljer den sektion Du vill kopiera ifrån.

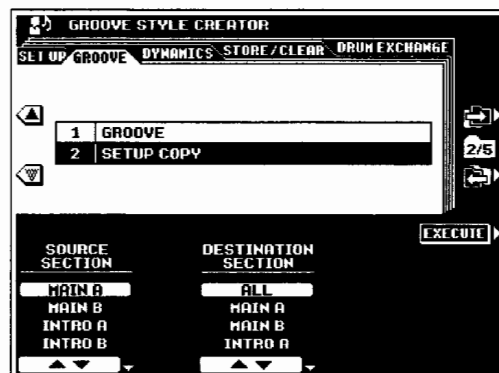
**DESTINATION SECTION** LCD rattarna väljer den sektion till vilken GROOVE inställningarna skall kopieras.

Tryck **EXECUTE** knappen.



#### OBS

- När en Groove inställning ändras medan stilen spelar kommer ändringarna att återges från och med första slaget i nästa takt.



## DYNAMICS

### DYNAMICS

Parametrarna i denna sidvisning används som ett komplement för att ändra betoningen eller dynamiken av vissa taktslag för att göra önskad "groove"-känsla fullständig.

Använd **SECTION** LCD rattarna för att välja den sektion som innehåller den stämma Du vill påverka dynamiken för, och **PART** rattarna för att välja specifik stämma.

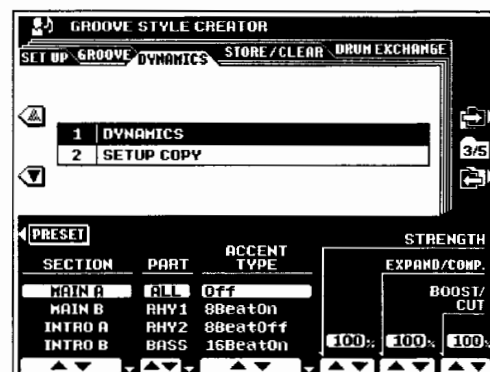
**ACCENT TYPE** LCD rattarna väljer den typ av mall för betoning som kommer att läggas till vald sektion/stämma.

**STRENGTH** rattarna bestämmer hur kraftig påverkan som skall ges till vald **ACCENT TYPE**. Högre värde ger kraftigare påverkan.

**EXPAND/COMP.** rattarna vidgar eller komprimerar omfånget för dynamikvärdena i den valda sektionen, baserat på ett "centralt" värde av "64". Värden högre än 100% expanderar dynamikområdet och värden lägre än 100% komprimerar det.

**BOOST/CUT** rattarna förstärker eller dämpar alla dynamikvärden i vald sektion/stämma. Värden över 100% förstärker den totala dynamiken och värden under 100% reducerar den.

Tryck **PRESET** LCD knappen för att återställa till fabriksinställningar för den aktuella stilen.

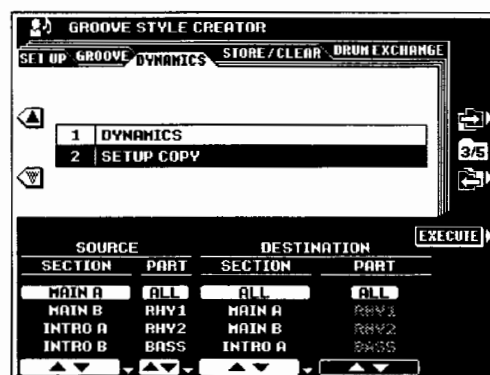


### SETUP COPY

Kopierar alla DYNAMICS parametrars inställningar från SOURCE SECTION och PART till önskad DESTINATION SECTION och PART.

Använd **SOURCE SECTION**, **SOURCE PART**, **DESTINATION SECTION**, och **DESTINATION PART** LCD rattarna för att bestämma sektioner och stämmor som skall utgöra källa att kopiera från ("Source") och vart de skall kopieras ("Destination").

Tryck **EXECUTE** knappen.



## STORE/CLEAR

### NAME

Du kan ange ett eget namn för varje Groove stil. Namngivningen finns beskriven på sid 21.



## STORE

Sparar inspelad Groove data för användning med ackompanjemangsfunktionen i PSR-8000. När denna funktion är vald visas storleken på den aktuella Groove stilen (endast Groove data) samt återstående minneskapacitet, för lagring av stil, till höger i textrutan. Namn och storlek på alla andra Groove stilar som för tillfället finns i minnet, visas i nedre delen av textrutan.

Använd **STORE** LCD rattarna för att välja det Groove Style nummer till vilket Du vill spara den nya Groove stil Du skapat.

Tryck **EXECUTE** knappen.



## GROOVE STYLE CLEAR

Raderar önskade Groove stilar från minnet, för att därmed ge mer minnesplats för att spara andra Groove stilar.

Använd **GROOVE STYLE CLEAR** LCD rattarna för att välja det Groove Style nummer Du vill tömma.

Tryck **EXECUTE** knappen.



- Den stil som senast editrats kan raderas såvida inte originalstilen var en Custom Style.



## STORE AS CUSTOM STYLE

Denna funktion sparar den inspelade Groove Style datan som en CUSTOM STYLE istället för en GROOVE STYLE. När denna funktion är vald visas den totala storleken på den aktuella stilen samt återstående minneskapacitet, för lagring av stil, till höger i textrutan. Namn och storlek på alla andra stilar som för tillfället finns i minnet, visas i nedre delen av textrutan.

Använd **STORE AS CUSTOM STYLE** LCD rattarna för att välja det Custom Style nummer till vilket Du vill spara Din nygjorda Groove Style.

Tryck **EXECUTE** knappen.



## CUSTOM STYLE CLEAR

Raderar önskade stilar från minnet, för att därmed ge mer minnesplats för att spara andra stilar.

Använd **CUSTOM STYLE CLEAR** LCD rattarna för att välja det Custom Style nummer Du vill tömma.

Tryck **EXECUTE** knappen.



## DRUM EXCHANGE

### DRUM EXCHANGE

Byter ut specificerade original rytminstrument i RHY1 eller RHY2 stämmorna till annat specificerat rytminstrument.

Använd **PART** ratten för att välja RHY1 eller RHY2 stämman för instrumentbyte. Detta kommer att gälla alla sektioner.

Med **ORIGINAL INSTRUMENT** rattarna specificeras det rytminstrument Du vill byta ut, och **EXCHANGE to** rattarna specificerar det instrument Du vill ersätta med.

**BOOST/CUT** ratten förstärker eller dämpar alla dynamikvärden för rytminstrumenten. Värden över 100% förstärker dynamiken och värden under 100% reducerar den.

Tryck **PRESET** LCD knappen för att återställa till fabriksinställningar för den aktuella stilen.

Med hjälp av **SOLO** LCD knappen kan Du avlyssna det valda rytminstrumentet "solo" i den valda rytmstämman. Tryck **SOLO** knappen ännu en gång för att koppla bort soloavlyssningen.



### SETUP COPY

Kopierar alla DRUM EXCHANGE inställningar från RHY1 stämman till RHY2 stämman och vice versa.

Använd **SOURCE to DESTINATION** rattarna för att specificera kopiering från RHY1 till RH2 eller från RHY2 till RHY1.

Tryck **EXECUTE** knappen.

