



PORTATONE

PSR-3000 *PSR-1500*

G E B R U I K E R S H A N D L E I D I N G

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model _____

Serial No. _____

Purchase Date _____

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VOORZICHTIG

LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDERGAAT

- * Bewaar deze gebruikershandleiding op een veilige plaats voor eventuele toekomstige raadpleging.



WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/Netadapter

- Gebruik alleen het voltage dat als juist wordt aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage wordt genoemd op het naamplaatje van het instrument.
- Gebruik uitsluitend de aangegeven adapter (PA-300 of een door Yamaha aanbevolen equivalent). Gebruik van een andere adapter kan oververhitting en defecten veroorzaken.
- Controleer de elektrische stekker regelmatig en verwijder al het vuil of stof dat zich erop verzameld heeft.
- Plaats de netadapter niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen erover kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen.

Niet openen

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer ze op geen enkele manier. Het instrument bevat geen door de gebruiker te repareren onderdelen. Als het instrument stuk lijkt te zijn, stop dan met het gebruik ervan en laat het nakijken door Yamaha-servicepersoneel.

Waarschuwing tegen water

- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Haal nooit een stekker uit en steek nooit een stekker in het stopcontact als u natte handen heeft.

Waarschuwing tegen brand

- Plaats geen brandende voorwerpen, zoals kaarsen, op het instrument. Een brandend voorwerp kan omvallen en brand veroorzaken.

Als u onregelmatigheden opmerkt

- Als het snoer van de adapter beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.



LET OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u of iemand anders gewond raakt of dat het instrument of andere eigendommen beschadigd raken. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

Spanningsvoorziening/Netadapter

- Als u de stekker uit het instrument of uit het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer.
- Haal de adapter uit het stopcontact gedurende een elektrische storm (b.v. onweer), of als u het instrument gedurende lagere tijd niet gebruikt.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact via een verdeelstekker. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en hierdoor kan het stopcontact oververhitten.

Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan overdreven hoeveelheden stof of trillingen, of extreme kou of hitte (zoals in direct zonlicht, bij een verwarming of overdag in een auto) om de kans op vervorming van het paneel of beschadiging van de interne componenten te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van een tv, radio, stereo-apparaat, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de tv of radio bijgeluiden opwekken.
- Plaats het instrument niet in een onstabiele positie, waardoor het per ongeluk om kan vallen.
- Haal voordat u het instrument verplaatst alle kabels en de adapter los.
- Gebruik alleen de standaarden die worden aangegeven voor het instrument. Als u het instrument vastmaakt aan de standaard of het rek, gebruik dan uitsluitend de bijgeleverde schroeven. Anders kan dit leiden tot beschadiging van de interne componenten of het vallen van het instrument.

Aansluitingen

- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten, moet u alle betreffende apparatuur uitzetten. Voordat u alle betreffende apparatuur aan- of uitzet, moet u alle volumes op het minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op tot het gewenste luisterniveau, terwijl u het instrument bespeelt.

Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken een zachte droge doek. Gebruik geen verfverduunners, oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of met chemicaliën geïmpregneerde schoonmaakdoekjes.

Zorgvuldig behandelen

- Steek uw vingers niet in enige uitsparing van de toetsenklep of van het instrument.
- Zorg ervoor dat u nooit papier, metaal of andere voorwerpen in de openingen steekt of laat vallen op het paneel of het toetsenbord. Als dit gebeurt, zet dan onmiddellijk het instrument uit en haal de stekker uit het stopcontact. Laat vervolgens uw instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha-servicepersoneel.
- Plaats geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, aangezien dit verkleuring van het paneel of het toetsenbord tot gevolg kan hebben.
- Leun niet op het instrument, plaats geen zware voorwerpen op het instrument en vermijd het uitvoeren van overmatig veel kracht op de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een oncomfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

Data opslaan

Uw data opslaan en back-ups maken

- De data van de hieronder vermelde typen gaan verloren wanneer u het instrument uitschakelt. Sla de data op naar de USER-tab (pagina 27), diskette, SmartMedia-kaart of andere geschikte externe media.
 - Opgenomen/bewerkte songs (pagina 42, 141, 156)
 - Opgenomen/bewerkte stijlen (pagina 112)
 - Bewerkte voices (pagina 95)
 - Onthouden One Touch Settings (pagina 50)
 - Bewerkte MIDI-instellingen (pagina 201)

Data in de USER-tab (pagina 27) kan verloren zijn gegaan als gevolg van een onjuiste werking of bediening. Sla belangrijke data op naar een diskette, SmartMedia-kaart of externe media.

Als u instellingen in een displaypagina wijzigt en die pagina verlaat, worden de System Setup-data (opgesomd in de Parameter Chart van de bijgaande Data List) automatisch opgeslagen. De gewijzigde data gaan echter verloren als u het instrument uitzet, zonder dat u de betreffende pagina eerst heeft verlaten.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade die wordt veroorzaakt door oneigenlijk gebruik van of modificaties aan het instrument, of data die verloren zijn gegaan of gewist.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Zelfs als de STANDBY/ON-schakelaar in de "STANDBY" positie staat, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument. Als u het instrument voor een lange tijd niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de netadapter uit het stopcontact haalt.

Dank u voor de aanschaf van deze Yamaha PSR-3000/1500!
We adviseren u deze handleiding zorgvuldig te lezen zodat u volledig gebruik kunt maken van de geavanceerde en handige functies van het instrument.
We adviseren u ook deze gebruikershandleiding op een veilige en handige plaats te bewaren voor toekomstige raadpleging.

Over deze gebruikershandleiding en de Datalijst

Deze handleiding bestaat uit de volgende gedeelten.

Gebruikershandleiding

- Inleiding (pagina 12) Lees dit gedeelte alstublieft eerst.
Beknopte handleiding (pagina 24)..... In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u de basisfuncties kunt gebruiken.
Basisbediening (pagina 60) In dit gedeelte wordt de basisbediening uitgelegd, inclusief de op de display gebaseerde regelaars.
Naslaginformatie (pagina 76) In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u gedetailleerde instellingen kunt aanbrengen voor de verschillende functies.
Appendix (pagina 206)..... In dit gedeelte vindt u extra informatie zoals problemen oplossen en specificaties.

Datalijst

Voice-lijst, indeling van MIDI-data, enz.

- De afbeeldingen en LCD-schermen zoals deze in deze handleiding te zien zijn, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van de werkelijkheid.
- De voorbeeldscreenshots die in deze gebruikershandleiding worden getoond, zijn afkomstig van de PSR-3000 en in het Engels.
- Commercieel beschikbare software kopiëren is ten strengste verboden, met uitzondering van kopiëren voor uw persoonlijke gebruik.

Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en inhoud waarop Yamaha alle auteursrechten heeft of waarvoor Yamaha over de licenties beschikt om gebruik te mogen maken van de auteursrechten van derden. Onder dergelijk materiaal waarop auteursrechten berusten, vallen, zonder enige beperkingen, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI-files, WAVE-data en geluidsopnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en inhoud, buiten het persoonlijke gebruik van de koper, is volgens de betreffende wettelijke bepalingen niet toegestaan. Elke schending van auteursrechten heeft wettelijke consequenties. HET IS VERBODEN ILLEGALE KOPIEËN TE MAKEN, DISTRIBUEREN OF GEBRUIKEN.

- De foto's van de klavecimbel (harpsichord), bandoneon, hackbrett, muziekdoos (music box), hakkebord (dulcimer) en cimbalom, die te zien zijn in de displays van de PSR-3000, zijn welwillend ter beschikking gesteld door Gakkigaku Shiryokan (Collection for Organology), Kunitachi College of Music.
- De volgende instrumenten, die te zien zijn in de displays van de PSR-3000, worden tentoongesteld in het Hamamatsu Museum of Musical Instruments: balafon, gender, kalimba, kanoon, santur, gamelangong, harp, handbel, doedelzak (bagpipe), banjo, carillon, mandoline, oud, panfluit (pan flute), pungi, rabab, shanai, sitar, steeldrum en tambra.
- Dit product is gefabriceerd onder licentie van de U.S. Patentnummers 5231671, 5301259, 5428708 en 5567901 van IVL Technologies Ltd.
- De in dit instrument gebruikte bitmapfonts zijn geleverd door, en het eigendom van Ricoh Co., Ltd.
- Dit product maakt gebruik van NF, een ingebouwde internetbrowser van ACCESS Co., Ltd. NF wordt gebruikt met het gepatenteerde LZW, onder licentie van Unisys Co., Ltd. NF mag niet van dit product gescheiden worden, noch mag het op de één of ander manier worden verkocht, uitgeleend of overgedragen. Tevens mag NF niet worden onderworpen aan reverse-engineering, gedecompileerd, terug-geassembleerd of gekopieerd. Deze software bevat een module die is ontwikkeld door de onafhankelijke JPEG Group.

ACCESS

Handelsmerken:

- Windows is het geregistreerde handelsmerk van Microsoft® Corporation.
- SmartMedia is een handelsmerk van de Toshiba Corporation.
- Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

Accessoires

- Gids voor de Yamaha Online Member Product User Registration
- Accesory CD-ROM for Windows
- Gebruikershandleiding
- Datalijst
- Installatiegids voor de 'Accesory CD-ROM for Windows'

De volgende items kunnen bijgeleverd of optioneel zijn, afhankelijk van uw locatie:

- Diskettedrive
- SmartMedia-kaart
- PA-300 Netadapter

Inleiding

Wat kunt u doen met de PSR-3000/1500?	12
Paneelregelaars	14
Het toetsenbord bespelen	16
Spanningsvoorziening	16
Aanzetten	17
De PSR-3000/1500 opstellen	18
Muziekstandaard	18
Een hoofdtelefoon gebruiken	18
De taal van de display wijzigen	19
Display-instellingen	19
Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskettes ..	22
Omgaan met SmartMedia™*-geheugenkaarten	23

Beknopte handleiding

De demo's afspelen	24
Procedures in de basisdisplays	26
Bediening van de hoofddisplay	26
Bediening van de display voor file-selectie	26
Bediening van de display FUNCTION	27
Voices bespelen	29
Vooraf ingestelde voices bespelen	29
Oefenen met de vooraf ingestelde songs	35
Songs afspelen en ernaar luisteren voor het oefenen	35
Het rechter- of linkerhandgedeelte dempen terwijl u de notatie bekijkt	39
Oefenen met de herhaaldelijke afspeelfunctie	41
Uw spel opnemen	42
Achtergrondgedeelten spelen met de speelassistentietechnologie	43
Begeleiding afspelen met de automatische begeleidingsfunctie (stijl afspelen)	45
'Mary Had a Little Lamb' spelen met de automatische begeleidingsfunctie	45
De Multi Pads	51
De Multi Pads bespelen	51
Chord Match gebruiken	52
Ideale setups voor elke song oproepen — Music Finder	52
Met afgespeelde songs meezingen (Karaoke) of met uw eigen spel	54
Een microfoon aansluiten (alleen PSR-3000)	54
Zingen met de LYRICS-display	55
Handige functies voor karaoke	55
Handige functies voor meezingen met uw eigen spel	58

Basisbediening

De basisvoorzieningen (Help) uitproberen	60
De in de display getoonde berichten	60
Onmiddellijke selectie van de displays—Direct Access (directe toegang)	61
Basisdisplays (hoofddisplay en display voor file-selectie)	62
Hoofddisplay (display MAIN)	62
Configuratie en basisbediening van de display voor file-selectie	63
Handelingen voor files en mappen in de display voor file-selectie	66
De fabrieksgeprogrammeerde instellingen herstellen	73
Het fabrieksgeprogrammeerde systeem terugplaatsen	73
De fabrieksgeprogrammeerde instellingen afzonderlijk per item herstellen	73
Uw originele instellingen opslaan en terugroepen als een enkele file	74
Databack-up	75
Back-upprocedure	75

Naslaginformatie

Voices gebruiken, creëren en bewerken	76
Voicekarakteristieken	76
Verschillende voices tegelijkertijd gebruiken	77
Toetsenbordgedeelten (Rechts 1, Rechts 2, Links)	77
Twee voices gelijktijdig spelen (gedeelten Rechts 1 en 2)	78
Verschillende voices spelen met de linker- en rechterhand (gedeelten Rechts 1 en Links)	80
Toonhoogte wijzigen	81
Transponeren	81
Fijnafstemming van de toonhoogte van het hele instrument	81
Afstemmen met toonladders	81
Effecten toevoegen aan voices die op het toetsenbord worden gespeeld	83
Het volume en de toonbalans bewerken (MIXING CONSOLE)	86
Basisprocedure	86
Voice creëren in Sound Creator	95
Basisprocedure	95
Uw eigen Organ Flutes-voices maken	99

De automatische begeleidingsstijlen gebruiken, creëren en bewerken ..102

Stijlkenmerken 102

Een type vingerzetting voor akkoorden selecteren 102

Alleen de ritmekanalen van een stijl spelen 103

Instellingen die betrekking hebben op het afspelen van stijl 105

Het volume en de toonbalans van de stijl bewerken (MIXING CONSOLE) 107

Handige Music Finder-functie 107

De records doorzoeken 107

Een set favoriete records creëren 108

Records bewerken 109

De record opslaan 110

Style Creator 112

Stijlstructuur 112

Een stijl maken 112

De gemaakte stijl bewerken 118

De Multi Pads 126

Multi Pad creëren (Multi Pad Creator) 126

Realtime opname met Multi Pads 126

Stapsgewijze Multi Pad-opname (EDIT) 127

Multi Pad bewerken (Multi Pad Creator) 128

Zelfgemaakte paneelsetups registreren en terughalen (Registration Memory) 129

Eigen paneelsetups registreren en opslaan 129

De geregistreerde paneelsetups oproepen 130

Een overbodige paneelsetup verwijderen/Een paneelsetup benoemen 131

Het oproepen van bepaalde items uitschakelen (functie Freeze) 132

Registration Memory-nummers op volgorde oproepen, Registratie-sequence 132

Songs gebruiken, creëren en bewerken 134

Compatibele songtypen 134

Handelingen voor het afspelen van songs 135

De volumebalans en voicecombinatie, enz., aanpassen (MIXING CONSOLE) 138

Songs oefenen met de gidsfuncties 139

Het type Guide-functie selecteren 139

Uw spel opnemen 141

Opnamemethoden 141

Een opgenomen song bewerken 156

De PSR-3000/1500 rechtstreeks verbinden met internet 165

Het instrument verbinden met internet 165

Toegang verkrijgen tot de speciale website 166

Handelingen op de speciale website 166

Door de display schuiven 166

Koppelingen volgen 167

Tekens invoeren 167

Terugkeren naar de voorgaande webpagina 168

Een webpagina vernieuwen/het laden van

een webpagina annuleren 169

Data aanschaffen en downloaden 169

Bladwijzers opslaan van uw favoriete pagina's 170

De homepage veranderen 173

Over de internetinstellingsdisplay 174

Internetinstellingen initialiseren 178

Verklarende woordenlijst van internettermen 179

Een microfoon gebruiken (PSR-3000) 180

Vocal Harmony-parameters bewerken 180

Het microfoongeluid en het Harmony-geluid aanpassen 183

Talk Setting (Spreekinstelling) 187

Uw instrument gebruiken met andere apparaten 189

Audio- en videoapparaten aansluiten 189

Externe audioapparaten gebruiken voor het afspelen en opnemen ([OUTPUT]-aansluitingen, [AUX OUT (LEVEL FIXED)]-aansluitingen, [OPTICAL OUT]-aansluiting) 189

Externe audioapparaten via de ingebouwde luidsprekers weergeven 190

De display-inhoud via een afzonderlijke

TV-monitor weergeven (PSR-3000) 190

Een microfoon of gitaar aansluiten (aansluiting [MIC./LINE IN]) (PSR-3000) 190

De voetschakelaar of voetregelaar gebruiken (aansluiting [FOOT PEDAL]) 191

Bepaalde functies toewijzen aan de verschillende voetpedalen 191

Externe MIDI-apparaten aansluiten ([MIDI]-aansluitingen) 194

Een computer of USB-apparaat aansluiten 194

Een computer aansluiten ([USB TO HOST]- en [MIDI]-aansluitingen) 194

Verbinden met een LAN-adapter van het USB-type en een USB-opslagapparaat (via de [USB TO DEVICE]-aansluiting) 195

Wat is MIDI? 197

MIDI-instellingen	201
Basisbediening	201
Voorgeprogrammeerde MIDI-sjablonen	201
MIDI-systeeminstellingen	203
MIDI-verzendinstellingen	203
MIDI-ontvangstinstellingen	204
De basnoot instellen voor het afspelen van stijl via MIDI-ontvangst	205
Het akkoordsoort instellen voor het afspelen van stijl via MIDI-ontvangst	205

Appendix

Problemen oplossen	206
Specificaties	211
Index	213

Inleiding

Beknopte handleiding

Basisbediening

Naslaginformatie

Voices gebruiken, creëren en bewerken

De automatische begeleidingsstijlen gebruiken,
creëren en bewerken

De Multi Pads

Zelfgemaakte paneelsetups registreren en
terughalen

Songs gebruiken, creëren en bewerken

De PSR-3000/1500 rechtstreeks met
internet verbinden

Een microfoon gebruiken (PSR-3000)

Uw instrument gebruiken met andere
apparaten

Appendix

Vorbereidingen voordat u het instrument aanzet

- De muziekstandaard bevestigen pagina 18
- Een hoofdtelefoon aansluiten pagina 18
- Het instrument aan-/uitletten pagina 17

Luisteren naar de PSR-3000/1500

- De demo's afspelen pagina 24
- Songs afspelen pagina 35
 - Een vooraf ingestelde song afspelen pagina 35
 - Gedeelten (kanalen) van de song in-/uitschakelen pagina 140
 - De balans aanpassen tussen de song en uw toetsenbordspel pagina 138
- Stijlen afspelen pagina 102
 - Vooraf ingestelde stijlen afspelen pagina 103
 - Gedeelten (kanalen) van de stijl in-/uitschakelen pagina 104
 - De balans aanpassen tussen de stijl en uw toetsenbordspel pagina 107
- De Multi Pads bespelen pagina 51

Het toetsenbord bespelen

- Een voice (RECHTS 1) selecteren en het toetsenbord bespelen pagina 77
- Twee of drie voices tegelijkertijd bespelen pagina 78
- Verschillende voices met de linker- en rechterhand bespelen pagina 80
- De drum-/percussievoices bespelen pagina 76
- De aanslaggevoeligheid van het toetsenbord instellen pagina 27
- De aanslaggevoeligheid voor elk toetsenbordgedeelte in-/uitschakelen (RIGHT1, 2, LEFT) pagina 77
- Het modulatie wiel instellen voor elk van de toetsenbordgedeelten (RIGHT 1, 2, LEFT) pagina 33

Het toetsenbordspel oefenen

- De metronoom gebruiken pagina 33
- Weergeven van en meespelen met de muzieknotatie van de song tijdens het afspelen pagina 38

De programma's van de PSR-3000/1500 selecteren

- Voices pagina 76
- Stijlen pagina 102
- Multi Pad-banken pagina 126
- Songs pagina 134
- Music Finder-records pagina 52
- Registration Memory-bank pagina 132
- Registration Memory-nummer pagina 132
- One Touch Setting-nummers pagina 50
- Harmony/Echo-typen pagina 85
- MIDI-sjablonen pagina 201
- Effecttypen pagina 90
- Vocal Harmony-typen (PSR-3000) pagina 180
- Master EQ-typen pagina 93

De LCD-display gebruiken

- De hoofddisplay begrijpen en gebruiken pagina 26
- De Song Lyrics (songteksten) op de LCD-display bekijken pagina 26
- De Song Score (songnotatie) op de LCD-display bekijken pagina 38
- De display-inhoud via een afzonderlijke TV-monitor weergeven (PSR-3000) pagina 190

Stijlakkorden met uw linkerhand spelen en melodieën met uw rechterhand

- Een stijl selecteren en bespelen pagina 103
- Leren bepaalde akkoordtypen te spelen Chord Tutor pagina 49
- Leren bepaalde akkorden te spelen (aan te geven) voor afspelen van stijl Chord Fingering pagina 49
- Automatisch harmonie of echo toepassen op de melodie van uw rechterhand Harmony/Echo pagina 83
- Automatisch de akkorden van de Mutli Pads veranderen met het spel van uw linkerhand .. Chord Match pagina 52

Onmiddellijk selecteren van zelfgemaakte (custom) paneelinstellingen

- Uw ideale paneelsetups oproepen..... Music Finder..... pagina 52
- Setups veranderen zodat ze bij de stijl passen One Touch Setting pagina 50
- Zelfgemaakte paneelsetups opslaan en terughalen Registration Memory..... pagina 129

Geluiden, stijlen, songs en meer creëren

- Uw originele voices creëren..... Sound Creator..... pagina 95
- Uw originele Organ Flutes-voices creëren..... Sound Creator..... pagina 99
- Uw originele stijlen creëren Style Creator pagina 112
- Uw originele songs creëren pagina 42
 - Uw eigen toetsenspel opnemen pagina 42
- Noten één voor één invoeren Song Creator..... pagina 147
- Invoeren en bewerken..... Song Creator..... pagina 156
- Uw originele Multi Pads creëren..... Multi Pad Creator..... pagina 126
- Een Registration Memory-bank creëren pagina 132
- Nieuwe Music Finder-records creëren pagina 108
- Nieuwe Vocal Harmony-typen creëren (PSR-3000) pagina 180
- Nieuwe effecttypen creëren..... pagina 90
- Uw eigen Master EQ-instellingen creëren..... pagina 93

Regelen en aanpassen van de toonhoogte

- De algehele toonhoogte van de PSR-3000/1500 aanpassen..... Master Tune pagina 81
- De afzonderlijke noten van het toetsenbord stemmen Scale Tune pagina 81
- De octavering van het toetsenbord aanpassen
- Noten transponeren (Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose)..... pagina 58
- De knop [TRANPOSE] instellen voor onafhankelijke regeling van afzonderlijke gedeelten
- Het PITCH BEND-wiel gebruiken..... pagina 32
- Het MODULATION-wiel gebruiken pagina 33

Via een aangesloten microfoon zingen (PSR3000)

- Een microfoon aansluiten op de PSR3000/1500 pagina 190
- Automatisch vocale harmonieën op uw stem toepassen Vocal Harmony pagina 56
- Zingen terwijl u de songteksten meeleest op de display..... pagina 55
- Zingen terwijl u de songteksten meeleest op een afzonderlijke TV-monitor pagina 55
- Meezingen met de Guide-functies en de afgespeelde song..... pagina 40
- De spraakinstelling gebruiken pagina 187
- De Song Transpose-instelling (songtransponeerinstelling) aanpassen aan een comfortabele toonhoogte voor het zingen pagina 58
- De Keyboard Transpose-instelling (toetsenbordtransponeerinstelling) aanpassen aan een comfortabele toonhoogte voor het zingen..... pagina 81

Tips en technieken voor live optredens

- Bepaalde paneelhandelingen/-functies toewijzen aan pedaalregelaars pagina 191
- Registration Memory-nummers in een zelf samengestelde volgorde oproepen Registration Sequence... pagina 132
- Een pedaal gebruiken om van Registration Memory-nummer te veranderen pagina 191
- De Fade In/Out gebruiken pagina's 47, 48

Tips en technieken voor optredens met een groep

- Onafhankelijk transponeren van de song- en de toetsenbordtoonhoogte om deze aan te passen aan uw stembereik pagina 55
- Het totaalgeluid van de PSR-3000/1500 stemmen om dit overeen te laten komen met dat van andere instrumenten pagina 81
- De PSR-3000/1500 synchroniseren met andere MIDI-instrumenten pagina 201

Andere Tips

- Uw naam in de PSR-3000/1500 registreren pagina 21
- Eigen iconen importeren voor voice-/stijl-/song-indicaties in de selectiedisplay..... pagina 70
- De bankselectie- en programmanummers weergeven in de display voor voice-selectie..... pagina 205

Wat kunt u doen met de PSR-3000/1500?

DEMO

De demo's verkennen (pagina 24)

Deze geven niet alleen een indruk van de verbluffende voices en stijlen van het instrument, maar ze laten u ook kennis maken met de verscheidene functies en eigenschappen — en laten u praktijkervaring opdoen met de PSR-3000/1500!

Vocal Harmony (alleen PSR-3000)

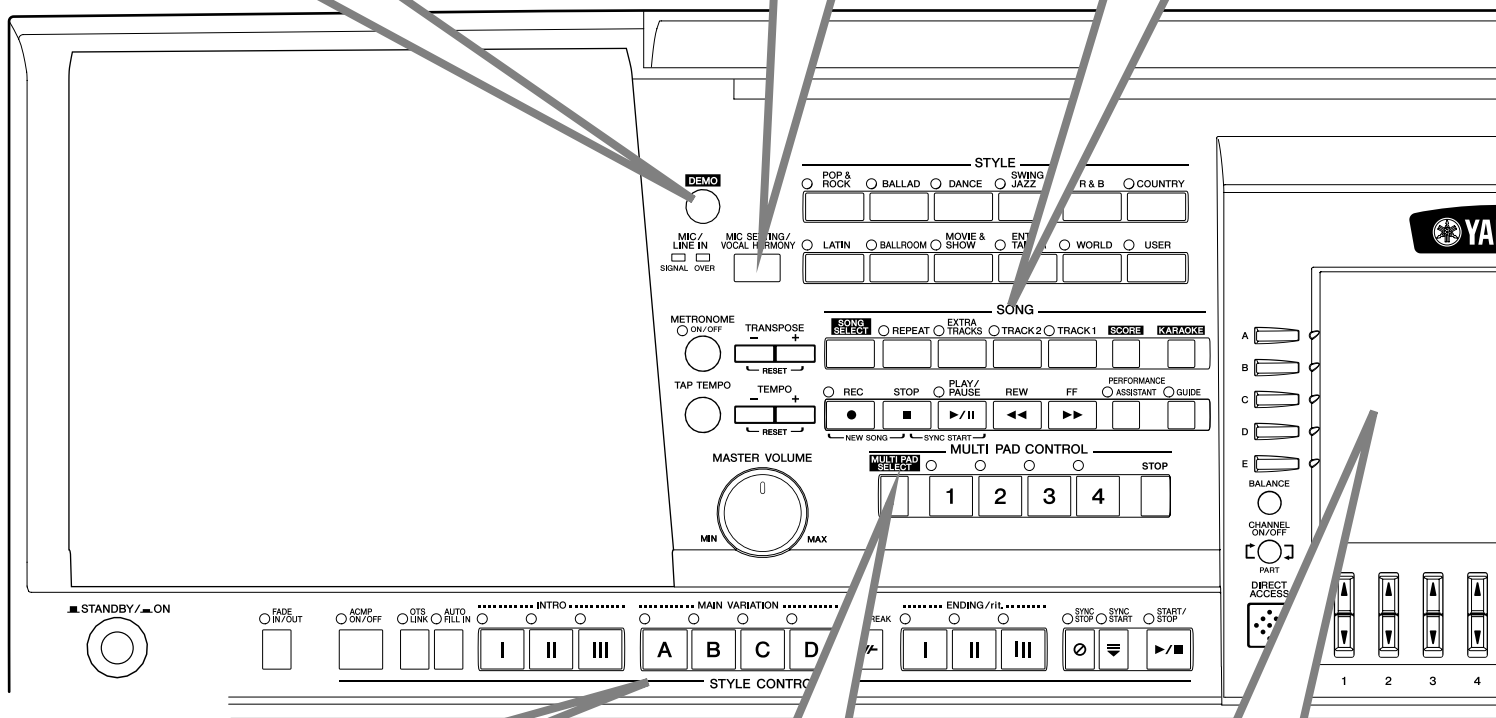
Automatisch achtergrondstemmen toevoegen aan uw zangpartij (pagina 180)

De verbazingwekkende Vocal Harmony-functie (op de PSR-3000) produceert automatisch achtergrondzangharmonieën bij de solozangpartij die u in de microfoon zingt. U kunt zelfs het geslacht van de harmoniestemmen veranderen, door bijvoorbeeld een vrouwelijke achtergrondstem toe te voegen aan uw eigen mannelijke stem (of andersom).

SONG

Reeds opgenomen songs afspelen (pagina 35, 54, 135)

Geniet van een grote verscheidenheid aan vooraf ingestelde songs alsmede songs op commercieel beschikbare diskettes.



STYLE

Uw spel onderbouwen met automatische begeleiding (pagina 45, 102)

Door een akkoord te spelen met uw linkerhand speelt u automatisch de automatische begeleiding. Selecteer een begeleidingsstijl (zoals pop, jazz, Latin, enz.) en laat de PSR-3000/1500 uw begeleidingsband zijn!

Multi Pads

Uw spel opluisteren met speciale dynamische frasen (pagina 51, 126)

Door gewoon op één van de Multi Pads te drukken kunt u korte ritmische of melodische frasen afspelen. U kunt ook uw originele Multi Pad-frasen creëren door ze direct via het toetsenbord op te nemen.

LCD

De grote LCD (samen met de verschillende paneelknoppen) zorgt voor een uitgebreide en makkelijk te begrijpen bediening van de functies van de PSR-3000/1500.

MUSIC FINDER

De perfecte begeleidingsstijl oproepen (pagina 52, 107)

Als u weet welke song u wilt spelen, maar u weet niet welke stijl of voice geschikt zou zijn, laat de MUSIC FINDER u dan helpen. Selecteer gewoon de titel van de song en de PSR-3000/1500 roept automatisch de meest geschikte stijl en voice op.

VOICE

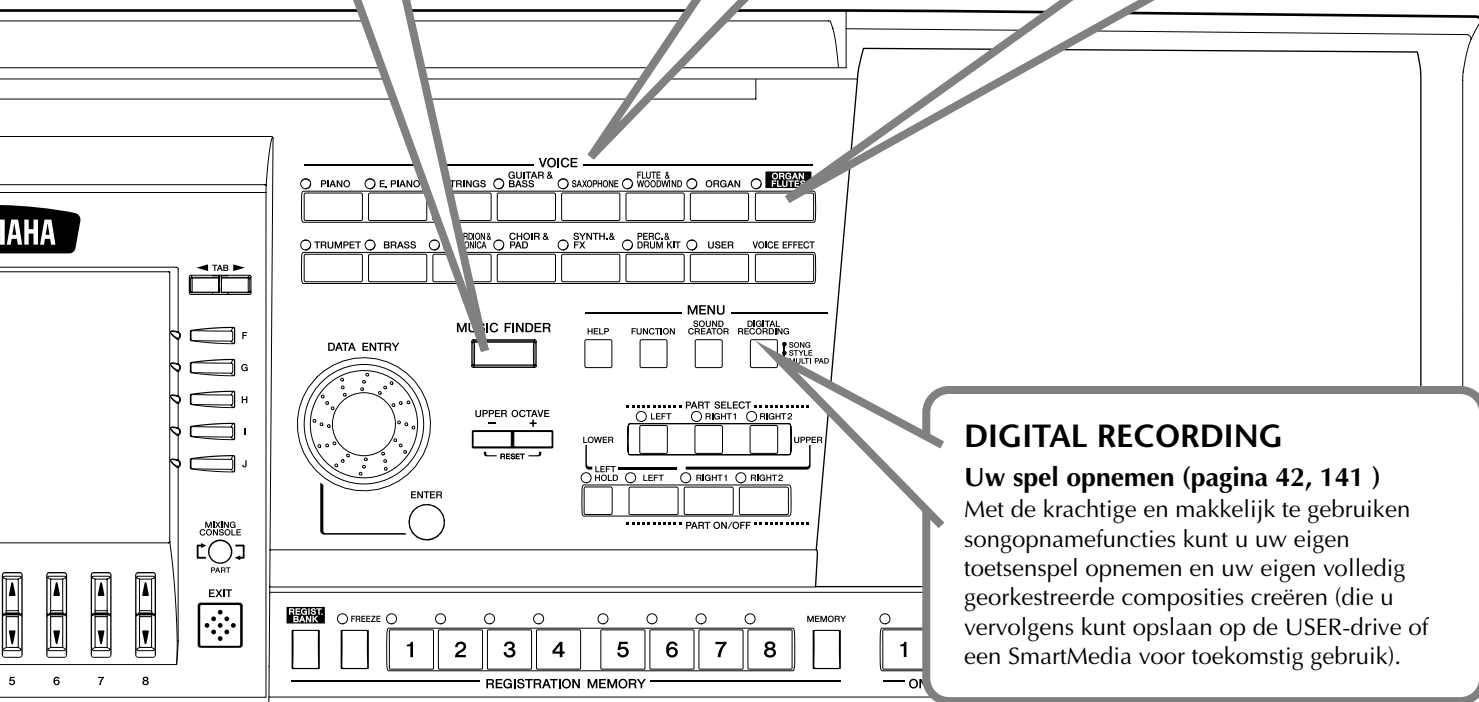
Profiteren van een enorme verscheidenheid aan realistische voices (pagina 29, 76)

De PSR-3000/1500 beschikt over een schat aan uitzonderlijk authentieke en dynamische voices, waaronder vleugel, strijkers, houtblazers en meer!

Organ Flutes

Uw eigen orgelvoices vervaardigen (pagina 99)

Deze speciale functie geeft u niet alleen een complete set aan rijke en volle orgelgeluiden, maar tevens de mogelijkheid uw eigen orgel-voices te creëren, net als op een traditioneel orgel, door de fluitvoetmaten toe of af te laten nemen en percussiegeluiden toe te voegen.



DIGITAL RECORDING

Uw spel opnemen (pagina 42, 141)

Met de krachtige en makkelijk te gebruiken songopnamefuncties kunt u uw eigen toetsenspel opnemen en uw eigen volledig georkestreerde composities creëren (die u vervolgens kunt opslaan op de USER-drive of een SmartMedia voor toekomstig gebruik).

USB TO DEVICE-aansluiting

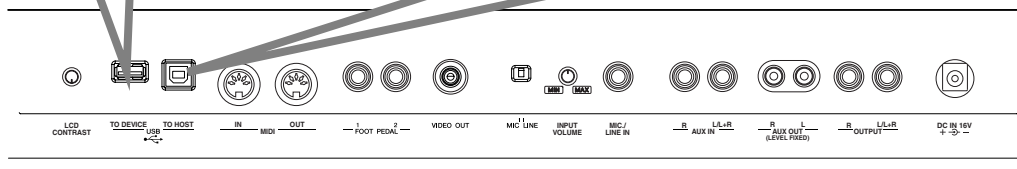
Het instrument rechtstreeks aansluiten op internet (pagina 165) of op het USB-opslagapparaat (pagina 195)

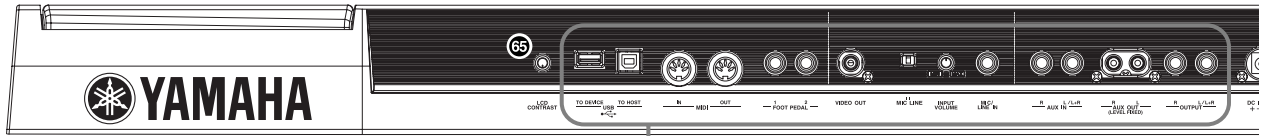
Door de LAN-adapter met de USB-stekker op deze aansluiting aan te sluiten kunt u toegang krijgen tot de website op internet en songdata downloaden. Door het USB-opslagapparaat (zoals diskette en harddisk) op deze aansluiting aan te sluiten kunt u verscheidene soorten data opslaan die op het instrument zijn gecreëerd.

USB TO HOST-aansluiting

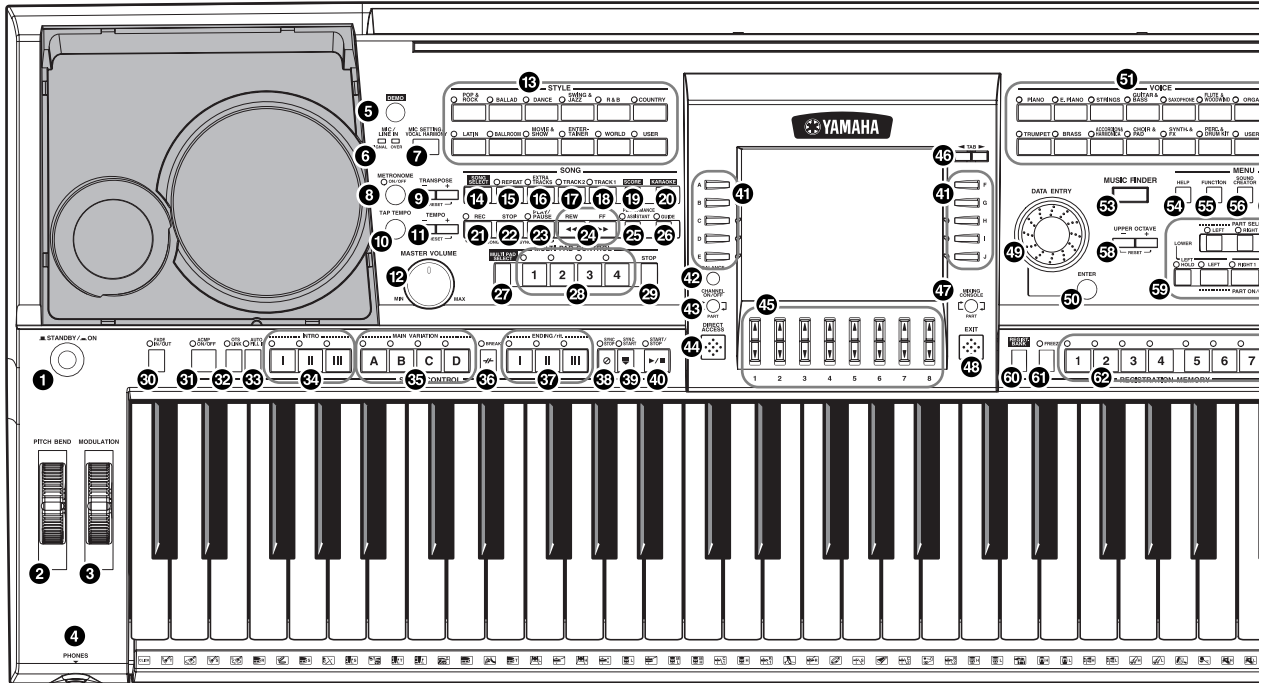
Muziek maken met een computer — snel en gemakkelijk (pagina 194)

Onderzoek en doe uw voordeel met de uitgebreide wereld aan computermuzieksoftware. Aansluitingen en opstellingen zijn uitzonderlijk makkelijk te maken en u kunt uw op de computer opgenomen partijen afspelen met verschillende instrumentgeluiden. Dit alles met één enkele PSR-3000/1500!

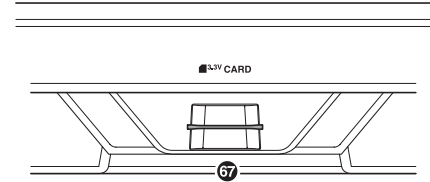
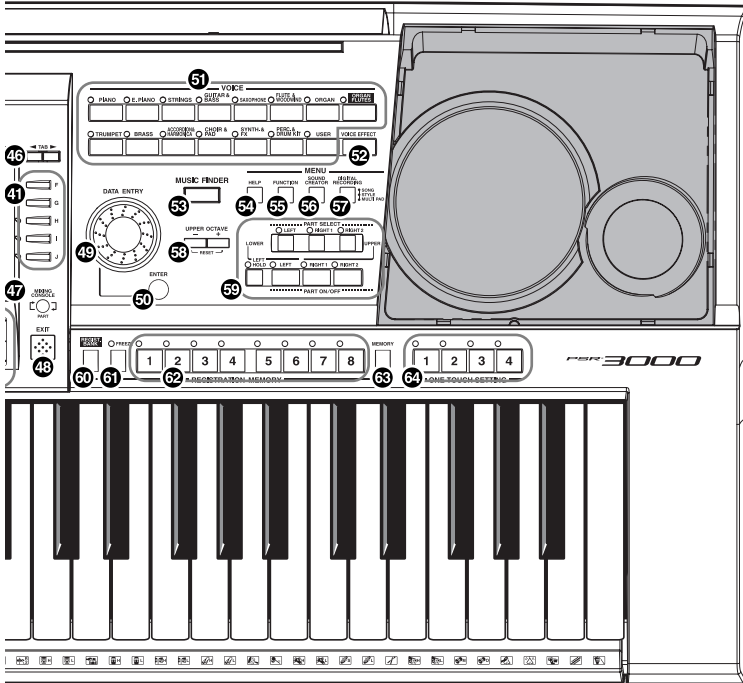
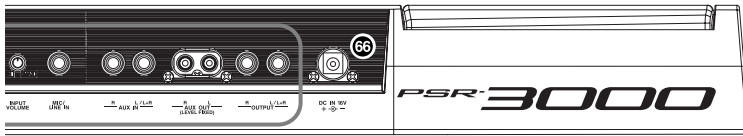




Zie pagina 189



1 Schakelaar [STANDBY/ON]	P. 16	15 Knop [REPEAT]	P. 41
WIEL		16 Knop [EXTRA TRACKS]	P. 141
2 Wiel [PITCH BEND]	P. 32	17 Knop [TRACK 2]	P. 41
3 wiel [MODULATION]	P. 33	18 Knop [TRACK 1]	P. 39
PHONES (hoofdtelefoon)		19 Knop [SCORE]	P. 38
4 [PHONES]	P. 18	20 Knop [KARAOKE]	P. 55
5 Knop [DEMO]	P. 24	21 Knop [REC]	P. 42
MIC.		22 Knop [STOP]	P. 36
6 [MIC/LINE IN] (PSR-3000)	P. 190	23 Knop [PLAY/PAUSE]	P. 36
7 Knop [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-3000)	P. 56	24 Knoppen [REW]/[FF]	P. 136
METRONOME (metronoom)		25 Knop [PERFORMANCE ASSISTANT]	P. 44
8 Knop [METRONOME]	P. 33	26 Knop [GUIDE]	P. 39
TRANPOSE (transponeren)		MULTI PAD-BESTURING	
9 [-] [+] -knoppen	P. 55	27 Knop [MULTI PAD SELECT]	P. 128
TEMPO		28 [1]-[4]-knoppen	P. 128
10 [TAP]-knop	P. 47	29 Knop [STOP]	P. 126
11 [-] [+] -knoppen	P. 34	30 Knop [FADE IN/OUT]	P. 47
VOLUME		STIJLBESTURING	
12 Knop [MASTER VOLUME]	P. 17	31 Knop [ACMP ON/OFF]	P. 46
STYLE (stijl)		32 Knop [OTS LINK]	P. 50
13 STYLE-knoppen	P. 46	33 Knop [AUTO FILL IN]	P. 47
SONG		34 INTRO [I]/[II]/[III]-knoppen	P. 47
14 Knop [SONG SELECT]	P. 35	35 MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D]-knoppen	P. 48
		36 Knop [BREAK]	P. 48
		37 ENDING/rit. [I]/[II]/[III]-knoppen	P. 48
		38 Knop [SYNC STOP]	P. 48
		39 Knop [SYNC START]	P. 47



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

VOICE

- 51 VOICE-knoppen..... P. 29
- 52 Knop [VOICE EFFECT] P. 83

MUSIC FINDER

- 53 Knop [MUSIC FINDER]..... P. 52

MENU

- 54 Knop [HELP]..... P. 60
- 55 Knop [FUNCTION]..... P. 27
- 56 Knop [SOUND CREATOR]..... P. 95
- 57 Knop [DIGITAL RECORDING]..... P. 118, 145

UPPER OCTAVE

- 58 [UPPER OCTAVE] [–][+] -knoppen..... P. 62

GEDEELTE

- 59 [PART SELECT]-, [PART ON/OFF]-knoppen P. 77

REGISTRATION MEMORY

- 60 Knop [REGIST. BANK] P. 130
- 61 Knop [FREEZE] P. 132
- 62 [1]–[8]-knoppen..... P. 129
- 63 Knop [MEMORY] P. 129

ONE TOUCH SETTING

- 64 [1]–[4]-knoppen..... P. 50

ACHTERPANEEL

- 65 Knop [LCD CONTRAST] P. 19
- 66 DC IN (aansluiting) P. 16
- 67 CARD-sleuf P. 23

Zie pagina 189 voor informatie over de aansluitingen die zich links aan de onderkant van het instrument bevinden.

⚠ WAARSCHUWING
Gebruik geen andere netadapter dan de Yamaha PA-300 of een door Yamaha aanbevolen equivalent. Gebruik van een niet-compatibele adapter kan onherstelbare schade aan de PSR-3000/1500 veroorzaken en kan zelfs een gevaar vormen voor een ernstige elektrische schok! **HAAL DE STEKKER VAN DE NETADAPTER ALTIJD UIT HET STOPCONTACT ALS DE PSR-3000/1500 NIET IN GEBRUIK IS.**

⚠ LET OP
Onderbreek nooit de spanningsvoorziening (bijv. door de stekker van de netadapter uit het stopcontact te halen) tijdens een opnamebewerking met de PSR-3000/1500! Dit zou namelijk kunnen leiden tot dataverlies.

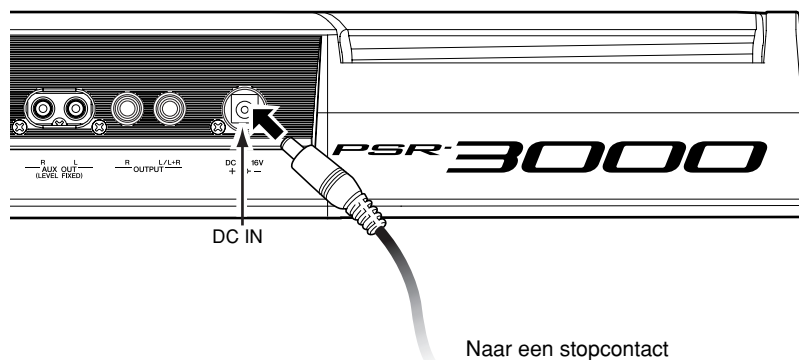
⚠ LET OP
Zelfs als de schakelaar in de "STANDBY"-positie staat, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument. Als u de PSR-3000/1500 gedurende een langere periode niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de stekker van de netadapter uit het stopcontact haalt.

Spanningsvoorziening

- 1 Zorg ervoor dat de STANDBY/ON-schakelaar van de PSR-3000/1500 is ingesteld op STANDBY (uit).
- 2 Sluit het éne eind van het netsnoer aan op de PA-300.



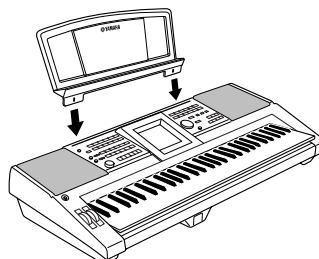
- 3 Sluit de DC-stekker (gelijkstroom) van de PA-300 aan op de DC IN-aansluiting van de PSR-3000/1500 op het achterpaneel van het instrument.



- 4 Sluit het andere eind (normale netstekker) aan op het dichtstbijzijnde stopcontact.

Muziekstandaard

De PSR-3000/1500 wordt geleverd met een muziekstandaard die aan het instrument kan worden bevestigd door deze in de uitsparing achter op het bedieningspaneel te plaatsen.

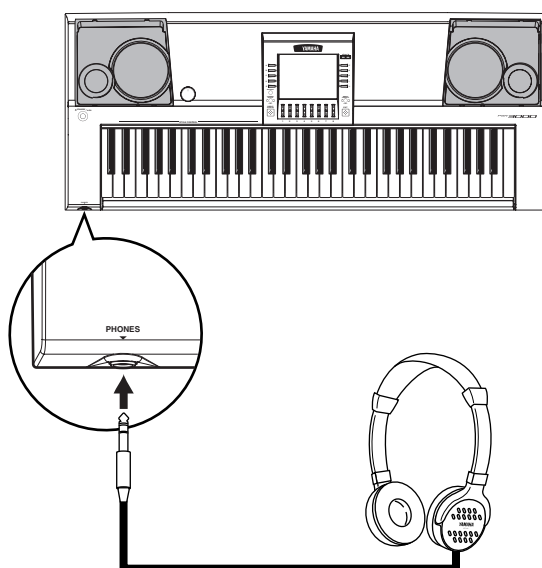


Een hoofdtelefoon gebruiken

Sluit een hoofdtelefoon aan op de [PHONES]-aansluiting. Het interne stereoluidsprekersysteem wordt automatisch uitgeschakeld als er een hoofdtelefoon op de [PHONES]-aansluiting wordt aangesloten.

⚠ LET OP

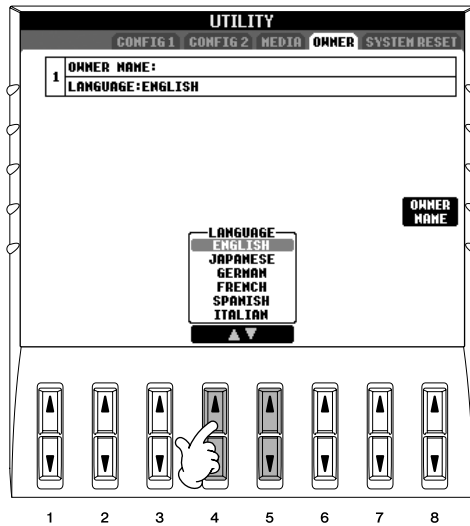
Luister niet gedurende een langere tijd naar de hoofdtelefoon met een hoog volume. Dit zou namelijk tot gehoorverlies kunnen leiden.



De taal van de display wijzigen

Hiermee kunt u de taal bepalen die wordt gebruikt in de display voor berichten, file-namen en tekeninvoer.

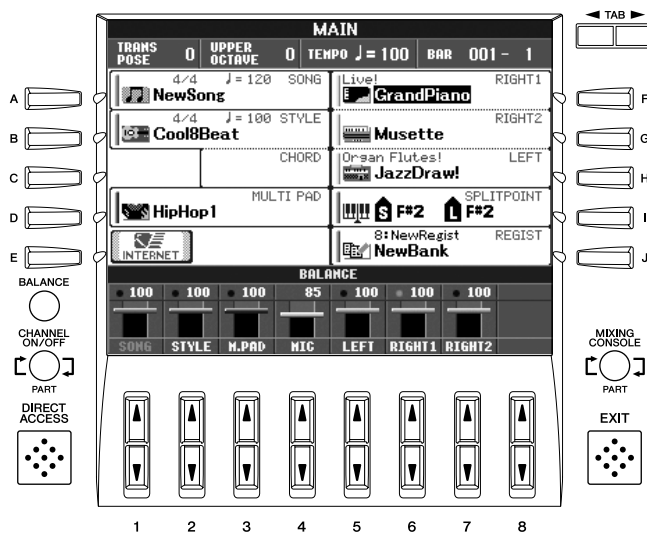
- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Druk op de knop [4▲▼]/[5▲▼] om een taal te selecteren.**



Display-instellingen

Het contrast van de display aanpassen

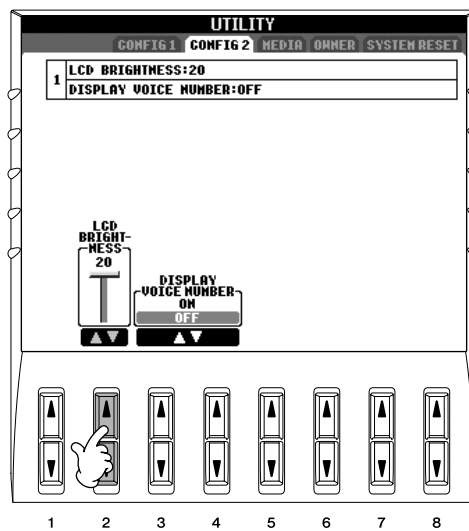
U kunt het contrast van de display aanpassen door aan de [LCD CONTRAST]-knop op het achterpaneel te draaien.



De helderheid van de display aanpassen

Hiermee past u de helderheid aan van de display aan.

- 1** Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] CONFIG 2
- 2** Druk op de knop [2▲▼] om de helderheid van de display aan te passen.

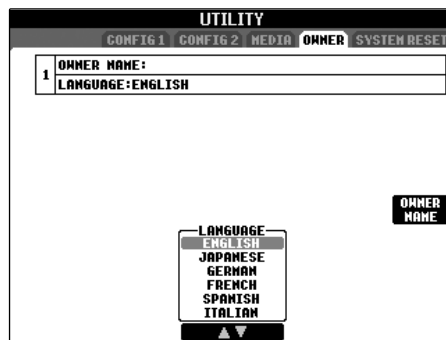


De naam van de eigenaar invoeren in de openingsdisplay

U kunt uw naam laten weergegeven in de openingsdisplay (de display die als eerste wordt weergegeven wanneer het instrument wordt ingeschakeld).



- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀][▶] OWNER
- 2 **Druk op de knop [I] (OWNER NAME) en roep de display voor de eigenaarsnaam op.**
Zie pagina 71 voor meer informatie over het invoeren van tekens.



(De diskettedrive kan meegeleverd zijn of als accessoire worden geleverd, afhankelijk van uw locatie.)

Met de diskettedrive kunt u oorspronkelijke data die u heeft gemaakt op het instrument, opslaan naar diskette en data laden van diskette naar het instrument. Behandel de diskettes en de diskdrive met zorg. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

Diskettecompatibiliteit

- Er kunnen 2DD- en 2HD-diskettes van 3,5 inch worden gebruikt.

Een diskette formatteren

- Als u problemen ondervindt met het gebruik van nieuwe, lege diskettes of oude diskettes die met andere apparaten zijn gebruikt, kan het zijn dat u ze moet formatteren. Zie voor details over het formatteren van een diskette page 66. Houd er rekening mee dat alle data op de diskette verloren gaan door het formatteren. Zorg ervoor dat u van tevoren controleert of de diskette geen belangrijke data bevat.

OPMERKING

Het kan zijn dat diskettes die op dit instrument geformatteerd zijn, in hun huidige toestand wel of niet bruikbaar zijn op andere apparaten.

Diskettes plaatsen/uitnemen

Een diskette in de diskdrive plaatsen:

- Houd de diskette zo dat het label van de diskette omhoog gericht is en het sluitmechanisme naar voren, in de richting van de diskettegleuf. Plaats de diskette zorgvuldig in de opening, langzaam verder duwend tot het einde, waar deze op zijn plaats klikt en waardoor de uitwerpknop naar buiten komt.

OPMERKING

Plaats nooit iets anders dan diskettes in de diskdrive. Andere voorwerpen kunnen beschadiging van de diskdrive of diskettes veroorzaken.

Een diskette uitwerpen

- Als u heeft gecontroleerd dat het instrument geen toegang zoekt* tot de diskette (door te controleren of het lampje naast de diskettegleuf uit is), drukt u de uitwerpknop rechtsonder de diskettegleuf helemaal in. Als de diskette uitgeworpen is, trekt u deze helemaal uit de diskdrive. Als de diskette niet kan worden uitgeworpen omdat deze blijft steken, probeert u deze niet te forceren, maar probeert u in plaats daarvan de uitwerpknop nogmaals in te drukken. U kunt ook proberen de diskette weer terug te plaatsen en opnieuw uit te werpen.

* Toegang zoeken tot de diskette geeft een actieve handeling aan, zoals het opnemen, afspelen of wissen van data. Als een diskette wordt geplaatst terwijl het instrument aan staat, wordt er automatisch toegang tot de diskette gezocht, aangezien het instrument controleert of de diskette data bevat.

LET OP

Werp de diskette niet uit of zet het instrument zelf niet uit terwijl er toegang tot de diskette wordt gezocht. Dit kan niet alleen resulteren in het verloren gaan van data op de diskette, maar ook in beschadiging van de diskdrive.

- Zorg ervoor dat u de diskette uit de diskdrive haalt voordat u het instrument uitschakelt. Een diskette die gedurende langere perioden in de diskdrive wordt gelaten, kan makkelijk stof en vuil oppikken, die datalees- en -schrijffouten kunnen veroorzaken.

De lees-/schrijfkop reinigen

- Reinig de lees-/schrijfkop regelmatig. Dit instrument bevat een precisie magnetische lees-/schrijfkop die na langdurig gebruik een laag magnetische deeltjes vast kan houden, die tenslotte lees- en schrijffouten kunnen veroorzaken.
- Om de diskdrive in een optimaal werkende conditie te houden, beveelt Yamaha het gebruik van een in de winkel verkrijgbare koppenreinigingsdiskette (droge methode) aan om ongeveer één keer per maand de kop te reinigen. Vraag uw Yamaha-leverancier naar de beschikbaarheid van de juiste koppenreinigingsdiskettes.

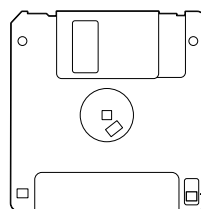
Over diskettes

Ga zorgvuldig met diskettes om en volg deze voorzorgsmaatregelen:

- Plaats geen zware voorwerpen op de diskette, buig de diskette niet en oefen er op geen enkele manier druk op uit. Bewaar de diskettes altijd in hun beschermende doosjes als ze niet worden gebruikt.
- Stel de diskette niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, buitensporige vochtigheid, stof of vloeistoffen.
- Open het sluitmechanisme niet en raak het oppervlak van de daadwerkelijke disk in de diskette niet aan.
- Stel de diskette niet bloot aan magnetische velden, zoals die door televisies, luidsprekers, motors, etc., worden geproduceerd, aangezien magnetische velden de data van de diskette gedeeltelijk of geheel kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.
- Gebruik nooit een diskette met een verbogen sluitmechanisme of behuizing.
- Plak niets anders dan de bijgeleverde labels op de diskette. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

Om uw data te beveiligen (schrijfbeschermingsnokje):

- Schuif het schrijfbeveiligingsnokje van de diskette in de 'protect'-stand (vakje open) om te voorkomen dat er per ongeluk belangrijke data worden gewist. Zorg er bij het opslaan van data voor dat het schrijfbeveiligingsnokje van de diskette is ingesteld op de 'overwrite'-stand (vakje dicht).



Schrijfbeveiligingsnokje open (beveiligde stand)

***SmartMedia is een handelsmerk van de Toshiba Corporation.**

Dit instrument beschikt over een ingebouwde SmartMedia-kaartsleuf (op het achterpaneel/voorpaneel). Hiermee kunt u de originele data die u op het instrument heeft gecreëerd opslaan op een SmartMedia-kaart, en data van een kaart in het instrument laden. Zorg ervoor dat u zorgvuldig om gaat met SmartMedia-kaarten. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

Compatibele SmartMedia-typen

- 3,3V (3V) SmartMedia kan worden gebruikt. 5V-type SmartMedia is niet compatibel met dit instrument.
- Er kunnen SmartMedia-kaarten met zeven verschillende geheugencapaciteiten (2 MB, 4 MB, 8 MB, 16 MB, 32 MB, 64 MB en 128 MB) worden gebruikt met het instrument. SmartMedia-kaarten die groter zijn dan 32 MB kunnen worden gebruikt als ze voldoen aan de SSFDC Forum-standaard.

OPMERKING

SSFDC is een afkorting voor Solid State Floppy Disk Card (een andere naam voor SmartMedia-kaarten). Het SSFDC-forum is een vrijwillige organisatie die is opgericht ter promotie van SmartMedia.

SmartMedia-kaarten formatteren

Als u merkt dat u nieuwe, lege SmartMedia-kaarten of kaarten die met andere apparaten zijn gebruikt, niet kunt gebruiken, kan het zijn dat u ze moet formatteren. Zie voor details over het formatteren van een SmartMedia-kaart page 66. Houd er rekening mee dat alle data op de kaart verloren gaan door het formatteren. Zorg ervoor dat u van te voren controleert of de kaart wel of niet belangrijke data bevat

OPMERKING

SmartMedia-kaarten die op dit apparaat zijn geformatteerd kunnen in hun huidige toestand wel of niet bruikbaar zijn op andere apparaten.

SmartMedia-kaarten plaatsen/uitnemen

SmartMedia-kaarten plaatsen

- Plaats de SmartMedia-kaart met de kant met de aansluitingen (verguld) naar beneden gericht in de kaartsleuf totdat deze op zijn plaats zit.
- Plaats de SmartMedia-kaart niet verkeerd om.
- Plaats niets anders dan een SmartMedia-kaart in de sleuf.

SmartMedia-kaarten uitnemen

- Voordat u de SmartMedia-kaart uitneemt, moet u controleren of de kaart niet wordt gebruikt of dat het instrument er geen toegang toe zoekt. Trek vervolgens de kaart er langzaam met de hand uit. Als er toegang tot de SmartMedia-kaart wordt gezocht*, verschijnt er een mededeling in de display van het instrument dat deze in gebruik is.

* Toegang zoeken omvat opslaan, laden, formatteren, wissen en het maken van een directory. Houd er ook rekening mee dat het instrument automatisch toegang zal zoeken tot de SmartMedia om het mediatype te controleren als deze wordt geplaatst terwijl het instrument aan is.

LET OP

Probeer nooit de SmartMedia-kaart uit te nemen of het instrument uit te zetten terwijl de kaart wordt uitgelezen of beschreven. Hierdoor kunnen de data in het instrument of op de kaart beschadigd worden en mogelijk de SmartMedia-kaart zelf.

Over SmartMedia-kaarten

Ga zorgvuldig met SmartMedia-kaarten om en volg deze voorzorgsmaatregelen:

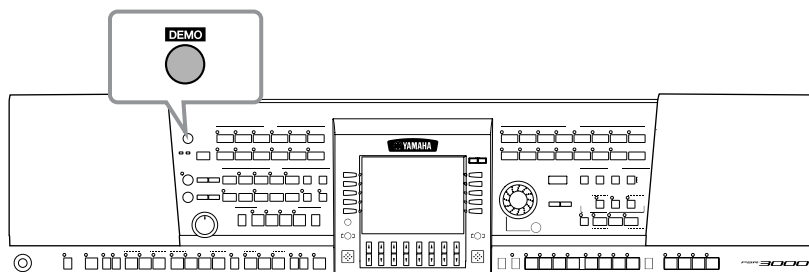
- Er zijn momenten dat statische elektriciteit invloed heeft op SmartMedia. Voordat u een SmartMedia-kaart aanraakt, moet u iets van metaal aanraken, zoals een deurkruk of aluminum raamkozijn, om de kans op statische elektriciteit te verminderen.
- Zorg ervoor dat u de SmartMedia-kaart uit het SmartMediaslot neemt als deze gedurende een langere tijd niet wordt gebruikt.
- Stel de SmartMedia niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, of buitensporige vochtigheid, stof of vloeistoffen.
- Plaats geen zware voorwerpen op een SmartMedia-kaart, buig de kaart niet en oefen er op geen enkele manier druk op uit.
- Raak de vergulde aansluitingen van de SmartMedia-kaart niet aan en houd geen metalen voorwerpen tegen de aansluitingen.
- Stel de SmartMedia-kaart niet bloot aan magnetische velden, zoals die door televisies, luidsprekers, motors, etc., worden geproduceerd, aangezien magnetische velden de data op de SmartMedia geheel of gedeeltelijk kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.
- Bevestig niets anders dan de bijleverde labels op een SmartMedia. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

Om uw data te beveiligen (schrijfbeveiligd):

- Als u onbedoeld wissen van belangrijke data wilt voorkomen, plakt u het schrijfbeveiligingszegel (meegeleverd in de SmartMedia-verpakking) op de daarvoor bestemde plaats (in de cirkel) op de SmartMedia-kaart. Omgekeerd geldt: zorg ervoor het schrijfbeveiligingszegel van de kaart te verwijderen, om data op te slaan op de SmartMedia-kaart.
- Gebruik een zegel die is losgetrokken niet nogmaals.

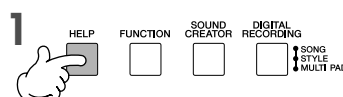
De demo's afspelen

De demo's zijn meer dan alleen maar songs — ze voorzien ook in handige, makkelijk te begrijpen introducties van de eigenschappen, functies en bediening van het instrument. Eigenlijk zijn de demo's een soort interactieve 'mini-handleiding', compleet met geluidsdemonstraties en tekst die tonen wat het instrument voor u kan doen.

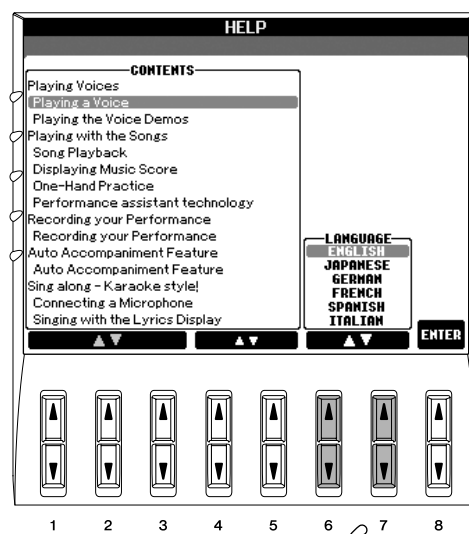


1 Selecteer de gewenste taal.

1 Druk op de knop [HELP] om de selectiedisplay LANGUAGE op te roepen.



2 Druk op de knoppen [6 ▲ ▼]/ [7 ▲ ▼] om de gewenste taal te selecteren.



2 Druk op de knop [DEMO] om de demo's te starten.

De demo's zullen continu worden afgespeeld totdat ze worden gestopt.



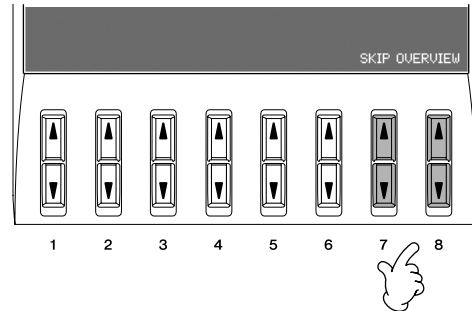
3 Druk op de knop [EXIT] om het afspelen van de demo te stoppen.

Als de demo stopt, wordt de hoofddisplay weer weergegeven.



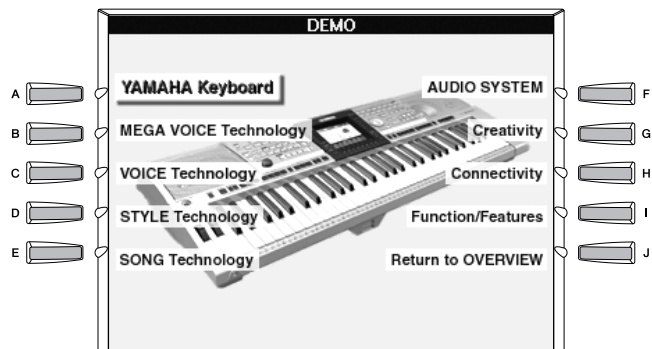
Specifieke demonstratieonderwerpen tonen

- 1 Druk op de knoppen [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] in de display DEMO om het specifieke DEMO-menu op te roepen.



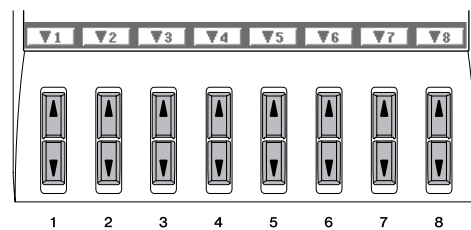
- 2 Druk op één van de knoppen [A]–[I] om een specifieke demo weer te geven.

Als u wilt terugkeren naar de vorige display, drukt u op de knop [J].



Als de demo meer dan één scherm bevat.

Druk op een knop [▲ ▼] die overeenkomt met het schermnummer.



- 3 Druk op de knop [EXIT] om de demo's te verlaten.



Procedures in de basisdisplays

Om te beginnen zou u iets over de basisdisplays moeten weten die in de Beknopte handleiding voorkomen. Er zijn drie basisdisplays:

Hoofddisplay ➤ **Zie hieronder.**

Display voor file-selectie ➤ **Zie hieronder.**

Functiedisplay ➤ **pagina 27**

Bediening van de hoofddisplay

In de hoofddisplay worden de basisinstellingen en belangrijke informatie van het instrument weergegeven. (Het is dezelfde display als de display die verschijnt wanneer het instrument wordt aangezet.) U kunt ook displaypagina's oproepen voor getoonde functie vanuit de hoofddisplay.

OPMERKING Over informatie in de hoofddisplay
Zie pagina 62.

1 Knoppen [A]–[J]

De knoppen [A]–[J] komen overeen met de instellingen die worden aangegeven naast de knoppen.

Druk bijvoorbeeld op de knop [F], en de selectiedisplay voor Voice (RIGHT 1) wordt weergegeven in de display.

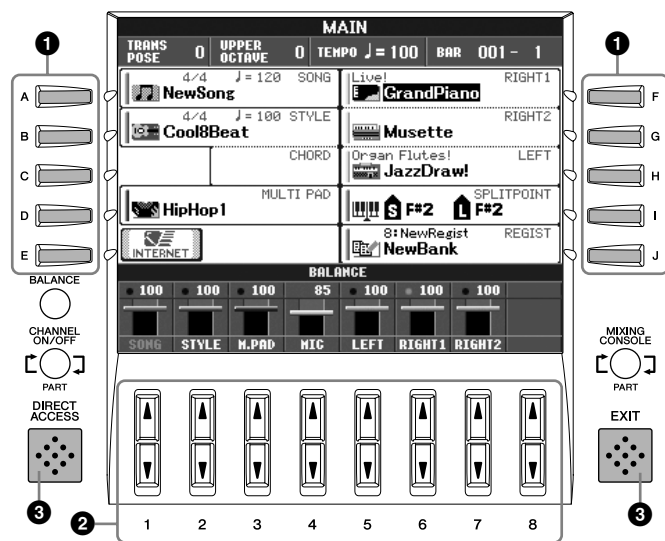
2 Knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]

De knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] komen overeen met de parameters die boven de knoppen zijn aangegeven.

Door bijvoorbeeld op de knop [1 ▲] te drukken zal het songvolume (pagina 35) worden verhoogd.

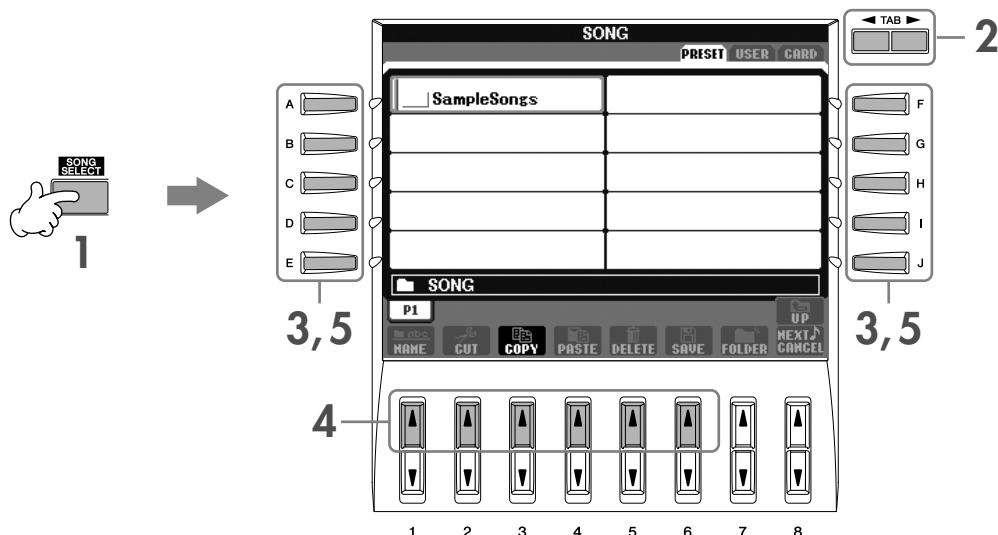
3 Knoppen [DIRECT ACCESS] en [EXIT]

Op de volgende manier kunt u gemakkelijk terugkeren naar de hoofddisplay vanuit een willekeurige andere display: druk gewoon op de knop [DIRECT ACCESS] en vervolgens op de knop [EXIT].



Bediening van de display voor file-selectie

In de display voor file-selectie kunt u de voice (pagina 29)/song (pagina 35)/stijl (pagina 45), enz. selecteren. In het hier gegeven voorbeeld roepen we de display voor songselectie op en gebruiken we deze.



1 Druk op de knop [SONG SELECT] om de display voor songselectie op te roepen.

2 Druk op de TAB [◀]/[▶]-knoppen om de gewenste drive (PRESET/USER/CARD) te selecteren.

Over PRESET/USER/CARD

PRESET Intern geheugen waarin voorgeprogrammeerde data als vooraf ingestelde data zijn geïnstalleerd.

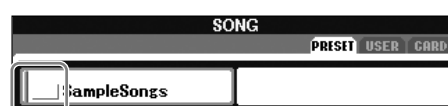
USER Intern geheugen dat zowel het schrijven als lezen van data toelaat.

CARD Voor het overbrengen van data van en naar SmartMedia, via de kaartsleuf van de PSR-3000/1500.

OPMERKING Als het USB-opslagapparaat (zoals de diskettedrive) wordt aangesloten op de USB [TO DEVICE]-aansluiting, wordt 'USB1' vermeld in de display voor file-selectie.

3 Selecteer een map (indien nodig).

Verscheidene songs mogen samen in een map worden geplaatst. In dit geval zal de map/zullen de mappen in de display verschijnen (zie de illustratie rechts). Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een map te selecteren.



4 Selecteer een pagina (als de display verscheidene pagina's bevat).

Als de drive meer dan tien songs bevat, wordt de display opgedeeld in verscheidene pagina's. De pagina-indicaties worden onderaan in de display getoond. Druk op één van de knoppen [1 ▲]–[8 ▲] om een pagina te selecteren.

5 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een song te selecteren.

U kunt ook een song selecteren door de draaiknop [DATA ENTRY] te gebruiken en vervolgens op de knop [ENTER] te drukken.

6 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de voorgaande display.

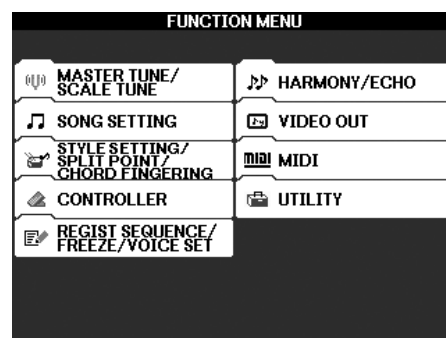
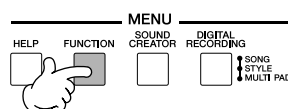
Bediening van de display FUNCTION

In de display FUNCTION kunt u gedetailleerde instellingen aanbrengen.

In het hier gegeven voorbeeld roepen we de instellingsdisplay voor de toetsenbordaanslaggevoeligheid op en gebruiken we deze.

1 Druk op de knop [FUNCTION].

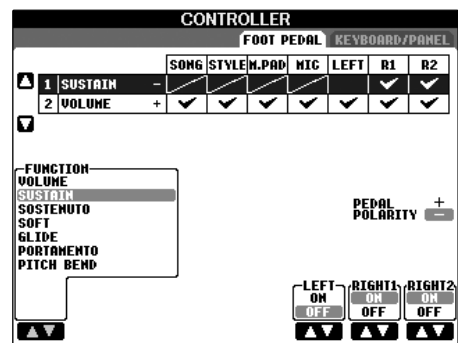
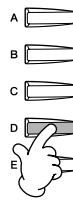
De categorieën voor de gedetailleerde instellingen worden getoond.



*Merk op dat VIDEO OUT alleen op de PSR-3000 beschikbaar is.

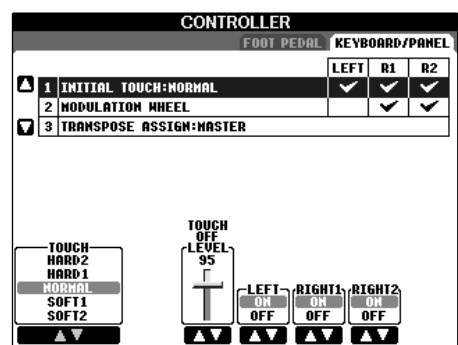
2 Druk op de knop [D] om de categorie CONTROLLER te selecteren.

Als de geselecteerde categorie is onderverdeeld in subcategorieën, zullen de tabs in de display worden getoond.

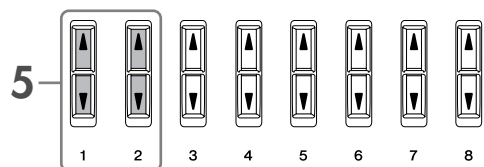
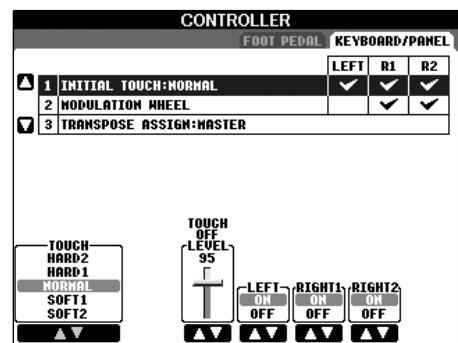
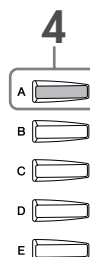


3 Druk op de TAB [▶]-knop om de tab KEYBOARD/PANEL te selecteren.

Als de instelling verder is onderverdeeld in bijkomende instellingen, zal er een overzicht in de display worden getoond.



4 Druk op de knop [A] om '1 INITIAL TOUCH' te selecteren.



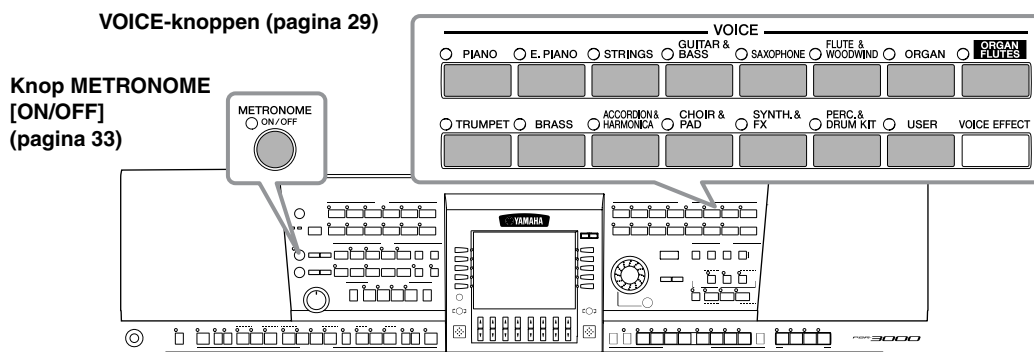
5 Druk op de knop [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] om de aanslaggevoeligheid voor het toetsenbord te selecteren.

In deze hele handleiding worden pijlen gebruikt bij de instructies, om in het kort het proces voor het oproepen van bepaalde displays en functies aan te geven.

De bovenstaande instructies kunnen bijvoorbeeld in het kort als volgt worden weergegeven: [FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH.

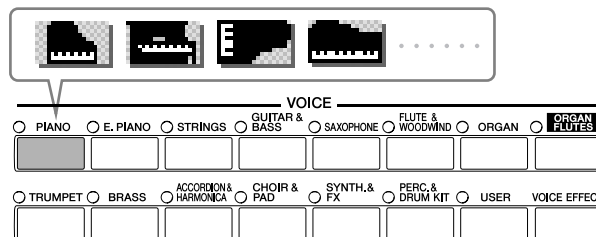
Voices bespelen

De PSR-3000/1500 beschikt over een grote verscheidenheid aan uitzonderlijk realistische voices, waaronder piano, gitaar, strijkers, blaasinstrumenten en meer.



Vooraf ingestelde voices bespelen

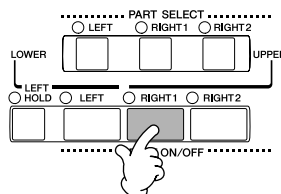
De vooraf ingestelde voices zijn gecategoriseerd en ondergebracht in de betreffende mappen. De voice-knoppen op het paneel komen overeen met de categorieën van de vooraf ingestelde voices. Druk bijvoorbeeld op de knop [PIANO] om verschillende piano-voices weer te geven.



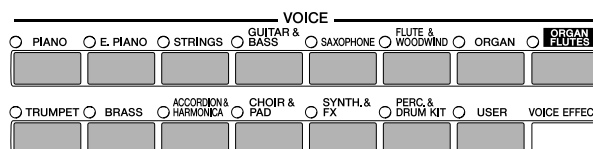
OPMERKING Over de verschillende voices
Zie voor het voice-overzicht het afzonderlijke boekje Datalijst.

1 Druk op de knop PART ON/OFF [RIGHT 1] om het rechterhandgedeelte aan te zetten.

De hier geselecteerde voice is de RIGHT 1-voice. Zie pagina 77 voor het voice-gedeelte.



2 Druk op één van de VOICE-knoppen om een voice-categorie te selecteren en roep de display voor voice-selectie op.



3 Druk op de TAB [◀]-knop om de display PRESET te selecteren.

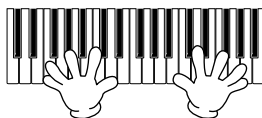
OPMERKING Het voicetype met de bepalende karakteristieken worden aangegeven boven de naam van de vooraf ingestelde voice. Zie pagina 76 voor details over de karakteristieken.



4 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om de gewenste voice te selecteren.

OPMERKING U kunt onmiddellijk terugspringen naar de hoofddisplay door te dubbelklikken op één van de knoppen [A]–[J].

5 Bespeel het toetsenbord.



Uw favoriete voices eenvoudig terugroepen

De PSR-3000/1500 beschikt over een enorme hoeveelheid aan voices van hoge kwaliteit, met een uitzonderlijk breed bereik aan instrumentgeluiden. Het instrument is dan ook perfect voor nagenoeg elke muziektoepassing. Het grote aantal voices kan echter eerst nogal overweldigend overkomen. Er zijn twee methoden om eenvoudig uw favoriete voice op te roepen:

● Uw favoriete voice opslaan naar de display USER in de display voor voice-selectie en terugroepen met de knop VOICE [USER]

- 1 Kopieer uw favoriete voices van de PRESET-drive naar de USER-drive.
Zie pagina 68 voor details over de kopieerhandeling.
- 2 Druk op de knop VOICE [USER] om de display voor voice-selectie op te roepen en druk op één van de knoppen [A]–[J] om de gewenste voice te selecteren.

● Uw favoriete voice registreren naar het Registration Memory (registratiegeheugen) en terugroepen met de REGISTRATION MEMORY [1]–[8]-knoppen

Zie pagina 129 voor details over Registration Memory-handelingen.

De voice-demo's afspelen

Luister naar de demosong voor de verschillende voices om deze te beluisteren en te horen hoe ze klinken, vooral als totaalgeluid.

1 Druk op de knop [8 ▼] (DEMO) in de display voor voice-selectie (pagina 29 stap 2), om de demo van de geselecteerde voice te starten.

2 Druk nogmaals op de knop [8 ▼] (DEMO) om de demo te stoppen.

Percussiegeluiden selecteren

Als één van de drumkit-voices is geselecteerd in de groep [PERCUSSION & DRUM KIT], kunt u verschillende drum- en percussie-instrumentgeluiden via het toetsenbord bespelen. Details zijn te vinden in het Drumkitoverzicht in de afzonderlijke Datalijst. Kijk naar de iconen onder de toetsen om te controleren welke 'Standard Kit 1'-percussiegeluiden zijn toegewezen aan elke toets.

Geluidseffecten selecteren

U kunt afzonderlijke geluidseffecten, zoals vogelgetjilp en oceaangeluiden via het toetsenbord bespelen. De geluidseffecten zijn gecategoriseerd als 'GM&XG'/'GM2'.

- 1 Druk op de knop PART SELECT [RIGHT 1] om de display voor voice-selectie op te roepen.
- 2 Druk op de knop [8 ▲] (UP) om de voice-categorieën op te roepen.
- 3 Druk op de knop [2 ▲] om pagina 2 weer te geven.
- 4 Druk op de knop [E]/[F] om 'GM&XG'/'GM2' te selecteren.
- 5 Druk nogmaals op de knop [2 ▲] om pagina 2 weer te geven.
- 6 Druk op de knop [F] om 'SoundEffect' te selecteren.
- 7 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om het gewenste geluidseffect te selecteren.
- 8 Bespeel het toetsenbord.

GM/XG/GM2-voices selecteren

U kunt de GM-/XG-/GM2-voices rechtstreeks via het paneel selecteren. Voer de hierboven beschreven stappen 1–4 uit en selecteer vervolgens de gewenste voice.

Verschillende voices tegelijkertijd bespelen

De PSR-3000/1500 kan verschillende voices tegelijkertijd weergeven (pagina 77).

- **Twee verschillende voices layeren (stapelen)**

Dit is handig voor het creëren van rijke en volle geluiden.

- **Afzonderlijke voices instellen voor het linker- en rechtergedeelte van het toetsenbord**

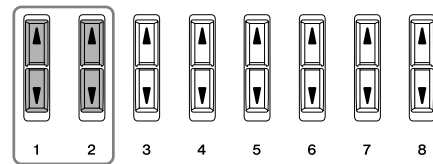
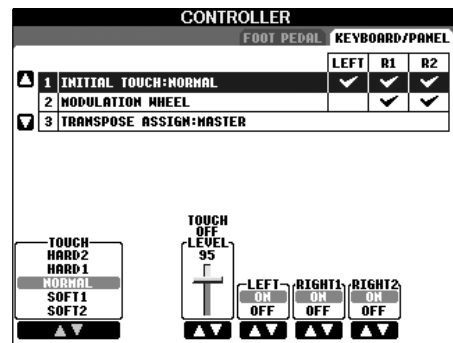
U kunt verschillende voices met de linker- en rechterhand spelen. U kunt bijvoorbeeld het toetsenbord zo instellen dat u een bas-voice met uw linkerhand speelt en een piano-voice met uw rechterhand.

De aanslaggevoeligheid van het toetsenbord instellen

U kunt een aanslagreactie aangeven (hoe het geluid reageert op de manier waarop u op de toetsen speelt). Het aanslaggevoeligheidstype wordt de algemene instelling voor alle voices.

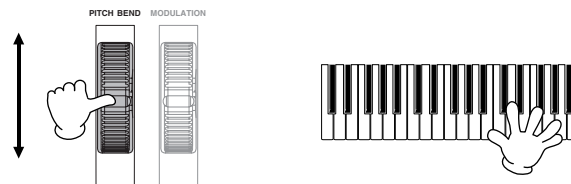
- 1 Roep de bedieningsdisplay op:
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL → [A] 1 INITIAL TOUCH
- 2 Druk op de knoppen [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] om de aanslagreactie aan te geven.
HARD 2..... Krachtig spel is vereist om een hoog volume te produceren. Het best voor spelers met een harde aanslag.
HARD 1..... Matig krachtig spelen is vereist voor een hoog volume.
NORMAL... Standaard aanslagreactie.
SOFT 1..... Produceert een hoog volume bij spelen met gemiddelde sterkte.
SOFT 2..... Produceert een relatief hoog volume zelfs bij een lichte speelsterkte. Het best voor spelers met een lichte aanslag.

- OPMERKING**
- Deze instelling heeft geen invloed op het speelgewicht van het toetsenbord.
 - Als u geen aanslaggevoeligheid wilt toepassen, stelt u Touch in op OFF voor de desbetreffende gedeelten door op de knoppen [5 ▼]–[7 ▼] te drukken. Als Touch is ingesteld op OFF, kunt u de vaste volumeniveaus aangeven door op de knop [4 ▲ ▼] te drukken.



Het PITCH BEND-wiel gebruiken

Gebruik het PITCH BEND-wiel om de toonhoogte te verhogen (draai het wiel van u af) of te verlagen (draai het wiel naar u toe) terwijl u het toetsenbord bespeelt. De Pitch Bend (toonhoogtebuiging) wordt toegepast op alle toetsenbordgedeelten (RIGHT 1, 2 en LEFT). Het PITCH BEND-wiel is zelfcenterend en zal automatisch terugspringen naar de normale toonhoogte wanneer u het loslaat.



OPMERKING Als het Pitch Bend-bereik is ingesteld op meer dan 1200 cents (1 octaaf) via MIDI, kan de toonhoogte van enkele voices niet volledig verhoogd of verlaagd worden.

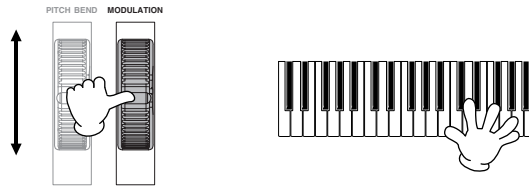
OPMERKING De effecten die worden veroorzaakt door het PITCH BEND-wiel te gebruiken, zullen niet worden toegepast op het gedeelte LEFT als het Chord Fingering-type (akkoordvingerzettingstype) een andere instelling heeft dan 'FULL KEYBOARD' of 'AI FULL KEYBOARD' terwijl [ACMP] en PART ON/OFF [LEFT] aan staan.

Het maximum Pitch Bend-bereik kan worden gewijzigd via de volgende instructies.

- 1 Roep de display op voor het instellen van het Pitch Bend-bereik.
[MIXING CONSOLE] → TAB [▶] → TUNE → [H] PITCH BEND RANGE
- 2 Stel elk van de Pitch Bend-bereiken van het toetsenbordgedeelte in met de knop [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
[5 ▲ ▼]-knop..... Stelt het Pitch Bend-bereik van het gedeelte LEFT in.
[6 ▲ ▼]-knop..... Stelt het Pitch Bend-bereik van het gedeelte RIGHT1 in.
[7 ▲ ▼]-knop..... Stelt het Pitch Bend-bereik van het gedeelte RIGHT2 in.

Het modulatie wiel gebruiken

De modulatiefunctie voegt een vibrato-effect toe aan noten die op het toetsenbord worden gespeeld. Dit wordt toegepast op alle toetsenbordgedeelten (RIGHT 1, 2 en LEFT). Het MODULATION-wiel helemaal naar u toe draaien (naar MIN) vermindert de diepte van het effect, terwijl van u af draaien (naar MAX) het verhoogt.



- OPMERKING**
- Zorg ervoor dat het MODULATION-wiel op MIN is ingesteld voordat u begint te spelen, om per ongeluk toepassen van modulatie te vermijden.
 - Het MODULATION-wiel kan worden ingesteld om verschillende andere parameters dan vibrato te regelen (pagina 96).
- OPMERKING** De effecten die worden veroorzaakt door het MODULATION-wiel te gebruiken, zullen niet worden toegepast op het gedeelte LEFT als het Chord Fingering-type (akkoordvingerszettingstype) een andere instelling heeft dan 'FULL KEYBOARD' of 'AI FULL KEYBOARD' terwijl [ACMP] en PART ON/OFF [LEFT] aan staan.

U kunt bepalen of de effecten die worden veroorzaakt door het MODULATION-wiel wel of niet worden toegepast op elk van de toetsenbordgedeelten.

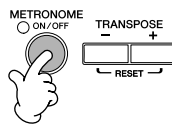
- 1 Roep de display op.
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [▶] → KEYBOARD/PANEL → [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL
- 2 Stel in of de effecten die worden veroorzaakt door het MODULATION-wiel, op elk van de toetsenbordgedeelten zullen worden toegepast of niet met de knop [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].
 - [5 ▲ ▼]-knop.....Hiermee wordt ingesteld of de effecten die worden veroorzaakt door het MODULATION-wiel, op het gedeelte LEFT zullen worden toegepast of niet.
 - [6 ▲ ▼]-knop.....Hiermee wordt ingesteld of de effecten die worden veroorzaakt door het MODULATION-wiel, op het gedeelte RIGHT 1 zullen worden toegepast of niet.
 - [7 ▲ ▼]-knop.....Hiermee wordt ingesteld of de effecten die worden veroorzaakt door het MODULATION-wiel, op het gedeelte RIGHT 2 zullen worden toegepast of niet.

De metronoom gebruiken

De metronoom geeft een klikgeluid, zorgend voor een accurate tempo-aanduiding terwijl u oefent, of laat u horen en controleren hoe een bepaald tempo klinkt.

1 Druk op de knop METRONOME [ON/OFF] om de metronoom te starten.

2 Druk nogmaals op de knop [METRONOME] om de metronoom te stoppen.



Het tempo of de instelling van de maatsoort van het metronoomgeluid aanpassen

■ Het metronoomtempo aanpassen

- 1 Druk op de knop TEMPO [-]/[+] om de pop-up-display voor tempo-instelling op te roepen.



- 2 Druk op de knop TEMPO [-]/[+] om het tempo in te stellen.

Door één van de knoppen in te drukken en ingedrukt te houden wordt de waarde continu verhoogd of verlaagd.

U kunt de knop [DATA ENTRY] gebruiken om de waarde aan te passen. Druk gelijktijdig op de knoppen TEMPO [-]/[+] om het tempo opnieuw in te stellen.

OPMERKING Over de display TEMPO

Het getal in de display geeft aan hoeveel kwartnoottellen er in een minuut zitten. Het bereik is van 5 tot 500. Des te hoger de waarde, des te hoger het tempo.

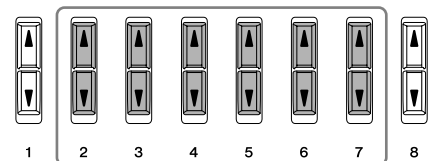
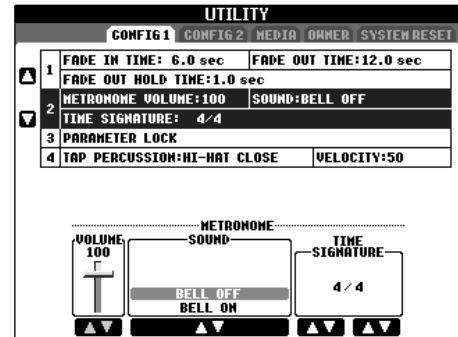
- 3 Druk op de knop [EXIT] om de display TEMPO te sluiten.

■ De metronoommaatsoort en overige instellingen bepalen

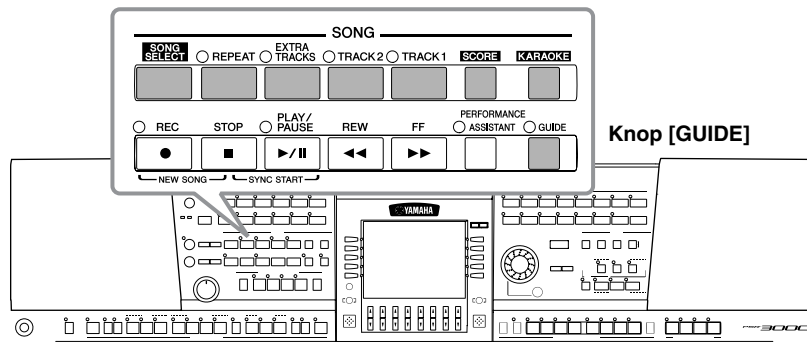
- 1 Roep de bedieningsdisplay op:
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG 1 → [B] 2 METRONOME

- 2 Stel de parameters in door op de knoppen [2▲▼]-[7▲▼] te drukken.

VOLUME	Hiermee wordt het niveau bepaald van het metronoomgeluid.
SOUND	Hiermee wordt bepaald welk geluid wordt gebruikt voor de metronoom. Bell Off..... Conventioneel metronoomgeluid, zonder bel. Bell On..... Conventioneel metronoomgeluid, met bel.
TIME SIGNATURE	Hiermee wordt de maatsoort bepaald van het metronoomgeluid.



Oefenen met de vooraf ingestelde songs



OPMERKING Song

Op de PSR-3000/1500 verwijst het woord 'song' naar speeldata.

Songs afspelen en ernaar luisteren voor het oefenen

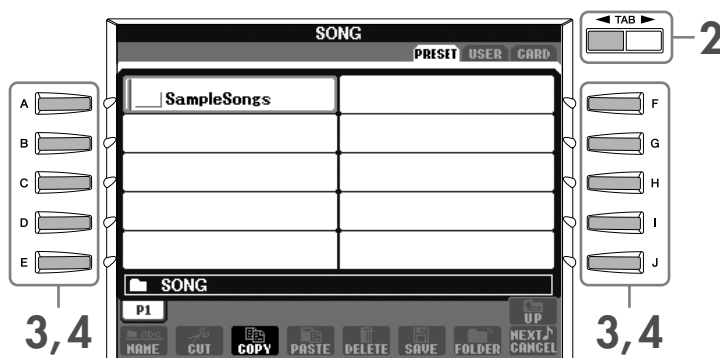
De PSR-3000/1500 bevat verscheidene vooraf ingestelde songs. Dit gedeelte bevat basisinformatie over het afspelen van vooraf ingestelde songs of songs die zijn opgeslagen op een SmartMedia-kaart. U kunt ook de muzieknotatie van de geselecteerde song laten weergegeven in de display.

Een vooraf ingestelde song afspelen

- 1 Druk op de knop [SONG SELECT] om de display voor songselectie op te roepen.



- 2 Druk op de TAB [←]-knop om de tab PRESET te selecteren.



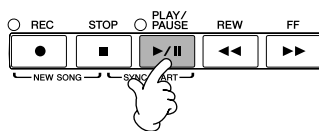
- 3 Druk op de knop [A] om de categorie Sample Song te selecteren.

- 4 Druk op één van de knoppen [A]–[E] om de gewenste song te selecteren.

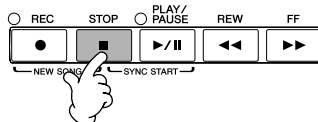
U kunt de file ook selecteren door de knop [DATA ENTRY] te gebruiken en vervolgens op de knop [ENTER] te drukken.

OPMERKING U kunt onmiddellijk terugspringen naar de hoofddisplay door te dubbelklikken op één van de knoppen [A]–[J].

5 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.



6 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen.



Een song van SmartMedia-kaart afspelen

LET OP

Zorg dat u pagina 23 leest voor informatie over het omgaan met SmartMedia-kaarten en de kaartsleuf.

- 1 Houd de SmartMedia-kaart zo vast dat het connectorgedeelte (goudkleurig) van de kaart naar beneden en naar voren is gericht, in de richting van de kaartsleuf. Plaats de kaart zorgvuldig in de sleuf, langzaam verder duwend tot deze op zijn plaats zit.
- 2 Druk op de knop [SONG SELECT] om de display voor songselectie op te roepen.
- 3 Druk op de knop TAB [◀][▶] om de tab CARD te selecteren.



- 4 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om de gewenste song te selecteren.

Songs opeenvolgend afspelen

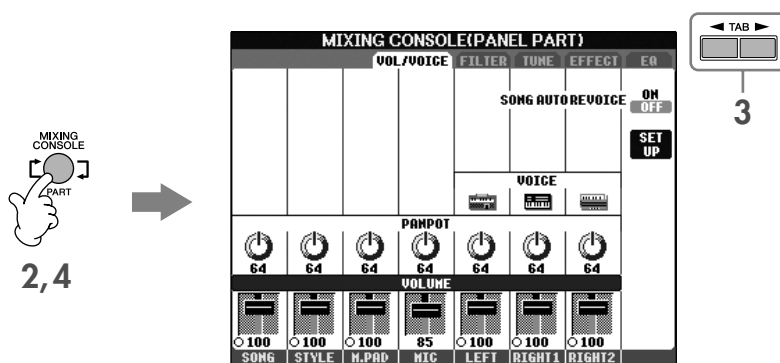
U kunt alle songs in een map continu afspelen.

- 1 Selecteer een song in de gewenste map.
- 2 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 3 Druk op de knop [H] (REPEAT MODE) om 'ALL' te selecteren.
- 4 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.
Alle songs in de map worden continu op volgorde afgespeeld.
- 5 Druk op de knop [H] om 'OFF' te selecteren in de display in stap 2. Het opeenvolgend afspelen van songs wordt hierdoor gestopt.

Het volume verhogen van het gedeelte dat moet worden geoefend

Op de PSR-3000/1500 kan een enkele song afzonderlijke data voor tot zestien MIDI-kanalen bevatten. Geef het oefenkanaal aan en verhoog het afspeelvolumen van het kanaal.

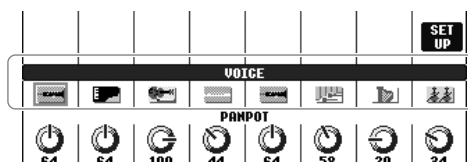
- 1 Selecteer een song. De methode voor het selecteren van een song is hetzelfde als bij 'Een vooraf ingestelde song afspelen (pagina 35)' of 'Een song van SmartMedia-kaart afspelen (pagina 36)'.
- 2 Druk op de knop [MIXING CONSOLE] om de display MIXING CONSOLE op te roepen.



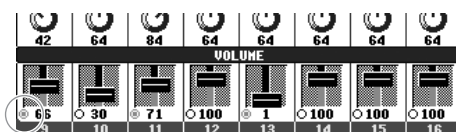
- 3 Druk op de TAB [◀][▶]-knoppen om de tab VOL/VOICE te selecteren.
- 4 Druk op de knop [MIXING CONSOLE] tot 'MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)' bovenaan in de display wordt weergegeven.
- 5 Druk op de knop [E]/[J] om 'VOLUME' te selecteren.
- 6 Druk op de betreffende knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] om het niveau van het/de gewenste kana(a)l(en) te verhogen. Als het gewenste kanaal niet voorkomt in de display MIXING CONSOLE (SONG CH1-8), drukt u op de knop [MIXING CONSOLE] om de display MIXING CONSOLE (SONG CH 9 - 16) op te roepen.

Als u niet weet van welk(e) kana(a)l(en) u het volume moet verhogen:

- Kijk naar de illustraties van de instrumenten die worden aangegeven onder 'VOICE'.



- Kijk naar de kanaalindicatoren die oplichten terwijl de song afspelt. Door deze bekijken terwijl u luistert, kunt u zien welk kanaal u harder moet zetten.



Muzieknotatie weergeven (Score)

U kunt de muzieknotatie van de geselecteerde song bekijken. Het verdient aanbeveling de muzieknotatie door te lezen voordat u met oefenen begint.

- OPMERKING**
- De PSR-3000/1500 kan de muzieknotatie weergeven van commercieel beschikbare muziekdata of van uw opgenomen songs.
 - De weergegeven notatie wordt gegenereerd door de PSR-3000/1500 op basis van de songdata. Hierdoor is het mogelijk dat dit niet exact gelijk is aan de commercieel beschikbare bladmuziek van dezelfde song (vooral bij de weergegeven notatie van complexe passages met veel korte noten).
 - De notatiefuncties kunnen niet worden gebruikt om songdata te creëren door het invoeren van noten. Zie pagina 141 voor informatie over het creëren van songdata.

1 Selecteer een song (pagina 35).

2 Druk op de knop [SCORE] om de muzieknotatie weer te geven.

- OPMERKING** Kijk de hele notatie door voordat u de song afspeelt.
Druk op de TAB [◀] [▶]-knop om de volgende pagina's te bekijken.
U kunt ook de voetschakelaar gebruiken om de volgende pagina's te selecteren (pagina 192).

3 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.

De 'bal' stuit mee door de notatie om de huidige positie aan te geven.

4 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen.

De notatiedisplay veranderen

U kunt de notatiedisplay desgewenst aanpassen aan uw persoonlijke voorkeur.

1 Druk op de knop [SCORE] om de muzieknotatie weer te geven.

2 Wijzig de volgende instellingen naar wens.

● De grootte van de muzieknotatie veranderen

Druk op de knop [7 ▲ ▼] om de grootte van de muzieknotatie te veranderen.

● Alleen notitie voor rechterhandgedeelte/ linkerhandgedeelte weergeven

Druk op de knop [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] om de weergave van het linkerhandgedeelte/rechterhandgedeelte uit te schakelen.

● De notatiedisplay aanpassen

• De nootnaam links van de noot aangeven

- Druk op de knop [5 ▲ ▼] (NOTE) om de nootnaam weer te geven.
- Druk op de knop [8 ▲ ▼] (SET UP) om de gedetailleerde instellingsdisplay op te roepen.
- Druk op de knop [6 ▼] (NOTE NAME) om 'Fixed Do' te selecteren.
- Druk op de knop [8 ▲] (OK) om de instelling toe te passen.

• De nootkleuren aanzetten (alleen PSR-3000)

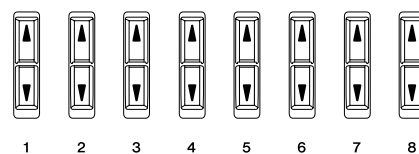
Druk op de knop [6 ▲ ▼] om COLOR (kleur) aan te zetten.

OPMERKING Over de nootkleuren

Deze kleuren liggen vast voor elke noot en kunnen niet worden gewijzigd.
C: rood, D: geel, E: groen, F: oranje, G: blauw, A: paars en B: grijs

● Het aantal maten in de display verhogen

U kunt het aantal weergegeven maten vergroten door het aantal andere weergegeven items te verminderen (gedeelten, songteksten, akkoorden, enz.).
Gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]–[4 ▲ ▼] om het item uit te zetten dat u niet wilt laten weergeven.



Stel naar wens de gedetailleerde parameters in voor de notatieweergave.

1 Druk op de knop [8 ▲ ▼] (SET-UP) om de gedetailleerde instellingsdisplay op te roepen.

2 Druk op de knoppen [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] om de notatieweergave in te stellen.

LEFT CH/RIGHT CH	<p>Hiermee wordt bepaald welk MIDI-kanaal in de songdata wordt gebruikt voor het linkerhand-/rechterhandgedeelte. Deze instelling gaat terug naar AUTO als er een andere song wordt geselecteerd.</p> <p>AUTO De MIDI-kanalen in de songdata voor de rechter- en linkerhandgedeelten worden automatisch toegewezen. Hierbij worden de gedeelten op hetzelfde kanaal ingesteld als het kanaal dat is opgegeven bij [FUNCTION] → [B] SONG SETTING.</p> <p>1–16 Het opgegeven MIDI-kanaal (1–16) wordt toegewezen aan één van de linker- of rechterhandgedeelten.</p> <p>OFF (alleen LEFT CH) Geen kanaaltoewijzing: de weergave van het linkerhandtoetsgedeelte wordt uitgeschakeld.</p>
KEY SIGNATURE	Hiermee kunt u de toonsoort veranderen tijdens een song, op de positie waar deze gestopt is. Dit menu is handig als de geselecteerde song geen toonsoortinstellingen bevat voor het weergeven van notatie.
QUANTIZE	Hiermee kunt u de nootresolutie in de notatie regelen, waarbij u de timing van alle weergegeven noten kunt verschuiven of corrigeren zodat ze rechtgetrokken worden naar een bepaalde nootwaarde. Zorg ervoor dat u de kortste nootwaarde selecteert die in de song wordt gebruikt.
NOTE NAME	<p>Hiermee wordt het type nootnaam geselecteerd die links van de noot in de notatie wordt aangegeven. De hierna volgende drie typen zijn mogelijk. De instellingen hier zijn beschikbaar als de parameter NOTE in 'De nootnaam links van de noot aangeven' in stap 1 is ingesteld op ON.</p> <p>A, B, C Nootnamen worden aangegeven met letters (C, D, E, F, G, A, B).</p> <p>FIXED DO (vaste Do) Nootnamen worden aangegeven in solfège en verschillen afhankelijk van de geselecteerde taal. De taal wordt aangegeven bij LANGUAGE in de display HELP (pagina 60).</p> <p>MOVABLE DO (verplaatsbare Do) Nootnamen worden aangegeven in solfège volgens de toonladderintervallen, en zijn daardoor relatief ten opzichte van de toonsoort. De grondtoon wordt aangegeven als Do. In de toonsoort G-majeur zou bijvoorbeeld de grondtoon 'So' worden aangegeven als 'Do'. Net als bij 'Fixed Do' is de indicatie verschillend en afhankelijk van de geselecteerde taal.</p>

3 Druk op de knop [8 ▲] (OK) om de instelling toe te passen.

OPMERKING De instellingen voor notatieweergave opslaan.

De notatieweergave-instellingen kunnen worden opgeslagen als onderdeel van een song (pagina 160).

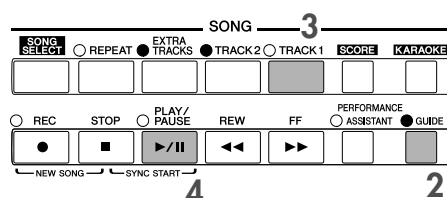
Het rechter- of linkerhandgedeelte dempen terwijl u de notatie bekijkt

De display die wordt opgeroepen via de knop [SCORE] geeft de noten aan die u zou moeten spelen, wanneer u ze zou moeten spelen, en hoe lang u ze ingedrukt zou moeten houden. U kunt ook in uw eigen tempo oefenen, aangezien bij de begeleiding wordt gewacht totdat u de juiste noot speelt. Demp hier het rechter- of linkerhandgedeelte en probeer het gedeelte eens te oefenen.

Het rechterhandgedeelte oefenen (TRACK 1)

1 Selecteer een song (pagina 35) en druk vervolgens op de knop [SCORE] om de display SCORE op te roepen.

2 Zet de knop [GUIDE] aan.



3 Druk op de knop SONG [TRACK 1] om het rechterhandgedeelte te dempen.

De indicator van de knop [TRACK 1] gaat uit. U kunt nu het gedeelte zelf spelen.

4 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.

Oefenen het gedempte gedeelte terwijl u de display SCORE bekijkt.

OPMERKING Het tempo aanpassen

- 1 Druk op de knop TEMPO [-]/[+] om de display TEMPO op te roepen.
- 2 Druk op de knop TEMPO [-]/[+] om het tempo te veranderen. Door één van de knoppen in te drukken en ingedrukt te houden wordt de waarde continu verhoogd of verlaagd. U kunt de knop [DATA ENTRY] gebruiken om de waarde aan te passen.

Snel het tempo veranderen tijdens een uitvoering (Tap-functie)

U kunt het tempo ook tijdens het afspelen van een song nog wijzigen door twee keer in het gewenste tempo op de knop [TAP] te tikken.

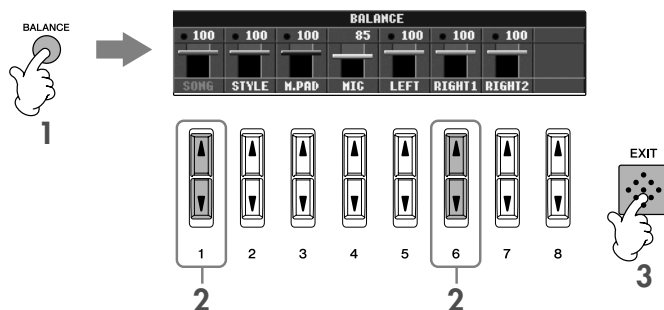
5 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen.

6 Zet de knop [GUIDE] uit.

De volumebalans tussen de song en het toetsenbord aanpassen

Hiermee kunt u de volumebalans aanpassen tussen het afspelen van de song en het geluid dat u via het toetsenbord bespeelt.

- 1 Druk op de knop [BALANCE] om de volumebalansdisplay op te roepen.
- 2 Druk op de knop [1 ▲ ▼] om het songvolume aan te passen. Druk op de knop [6 ▲ ▼] om het (RIGHT 1)-volume voor het toetsenbord aan te passen.
- 3 Druk op de knop [EXIT] om de volumebalansdisplay te sluiten.



OPMERKING Over toetsenbordgedeelten (Right 1, Right 2, Left)
Zie pagina 77.

Overige gidsfuncties

De aanvankelijke instelling 'Follow Lights' is gebruikt in de instructies 'Het rechter- of linkerhandgedeelte dempen terwijl u de notatie bekijkt' hiervoor. De voorziening Guide kent extra functies, zoals hieronder beschreven. Zie pagina 139 om een gidsfunctie te selecteren.

Voor toetsenspel

- Any Key
Hiermee oefent u de timing van het indrukken van de toetsen.

Voor karaoke

- Karao-key
Hiermee wordt automatisch de timing geregeld van het afspelen van songs zodat deze overeenkomt met uw zingen (een handige eigenschap wanneer u wilt meezingen met uw toetsenspel).
- Vocal CueTIME (PSR-3000)
Hiermee wordt automatisch de timing geregeld van het begeleidingsgedeelte zodat deze overeenkomt met de melodie (toonhoogte) van uw zingen. Zo kunt u het zingen met de juiste toonhoogte oefenen.

OPMERKING Over karaoke
Zie pagina 54.

Het linkerhandgedeelte (TRACK 2) oefenen terwijl u de notatie bekijkt

1,2 Volg dezelfde stappen als bij 'Het rechterhandgedeelte oefenen (TRACK 1)' op pagina 39.

3 Druk op de knop [TRACK 2] om het linkerhandgedeelte te dempen.

De indicator van de knop [TRACK 2 (L)] gaat uit. U kunt nu dit gedeelte zelf spelen.

4 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten en het gedempte gedeelte te oefenen.

5 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen.

6 Zet de knop [GUIDE] uit.

Oefenen met de herhaaldelijke afspeelfunctie

De songherhalingsfuncties kunnen worden gebruikt om herhaaldelijk een song of een bepaald bereik aan maten in een song af te spelen. Dit is handig voor het herhaaldelijk oefenen van moeilijk te spelen frases.

Een song herhaaldelijk terugspelen

- 1 Selecteer een song (pagina 35).
- 2 Druk op de knop [REPEAT] om herhaaldelijk afspelen aan te zetten.
- 3 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.
De song zal herhaaldelijk worden afgespeeld totdat u op knop SONG [STOP] drukt.
- 4 Druk op de knop [REPEAT] om het herhaaldelijk afspelen uit te zetten.

Een bereik aan maten aangeven en ze herhaaldelijk afspelen (A-B Repeat)

- 1 Selecteer een song (pagina 35).
- 2 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.
- 3 Geef het herhalingsbereik aan.
Druk op de knop [REPEAT] aan het beginpunt (A) van het bereik dat moet worden herhaald. Druk nogmaals op de knop [REPEAT] aan het eindpunt (B). Na een automatische inleiding (om u te helpen in de frase te komen), wordt het gedeelte van punt A tot punt B herhaaldelijk afgespeeld.

OPMERKING Onmiddellijk terugkeren naar punt A

Door te drukken op de knop [TOP] gaat de song terug naar punt A, ongeacht of de song wordt afgespeeld of is gestopt.

- 4 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen.
- 5 Druk op de knop [REPEAT] om het herhaaldelijk afspelen uit te zetten.

Overige methoden voor het aangeven van het A-B-herhalingsbereik

- **Het herhalingsbereik aangeven terwijl de songs zijn gestopt**

- 1 Druk op de knop [FF] om verder te gaan naar de positie van punt A.
- 2 Druk op de knop [REPEAT] om punt A aan te geven.
- 3 Druk op de knop [FF] om verder te gaan naar de positie van punt B.
- 4 Druk nogmaals op de knop [REPEAT] om punt B aan te geven.

- **Het herhalingsbereik tussen punt A en het eind van de song aangeven**

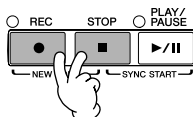
Door alleen punt A op te geven wordt herhaaldelijk afgespeeld tussen punt A en het einde van de song.

Uw spel opnemen

Neem uw spel op door de Quick Record-functie te gebruiken. Dit is een effectief oefenhulpmiddel, waarmee u makkelijk uw eigen spel kunt vergelijken met de originele song die u oefent. U kunt deze functie ook gebruiken om alleen duetten te oefenen, als u uw leraar of partner zijn of haar gedeelte van te voren heeft laten opnemen.

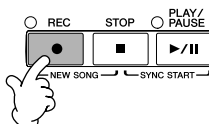
1 Druk tegelijkertijd op de knoppen [REC] en [STOP].

Er wordt automatisch een lege song ingesteld voor opname.



2 Selecteer een voice (pagina 29). De geselecteerde voice zal worden opgenomen.

3 Druk op de knop [REC].

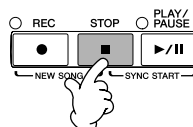


4 Start het opnemen.

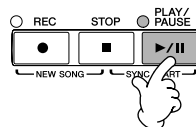
Het opnemen begint automatisch zodra u een noot op het toetsenbord speelt.

5 Druk op de knop SONG [STOP] om het opnemen te stoppen.

Er verschijnt een bericht waarin u wordt gevraagd of u het opgenomen spel wilt opslaan. Druk op de knop [EXIT] om het bericht te sluiten.



6 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het opgenomen spel terug te spelen.



7 Sla het opgenomen spel op.

- 1 Druk op de knop [SONG SELECT] om de display voor songselectie op te roepen.
- 2 Druk op de TAB [◀]/[▶]-knoppen om de juiste tab (USER, CARD, enz.) te selecteren waarnaar u de data wilt opslaan. Selecteer USER om de data naar het interne geheugen op te slaan of selecteer CARD om de data op te slaan naar een SmartMedia-kaart.
- 3 Druk op de knop [6▼] (SAVE) om de display voor naamgeving van files op te roepen.
- 4 Voer de file-naam in (pagina 71).
- 5 Druk op de knop [8▲] (OK) om de file op te slaan.
Druk op de knop [8▼] (CANCEL) als u het opslaan wilt annuleren.

⚠ LET OP

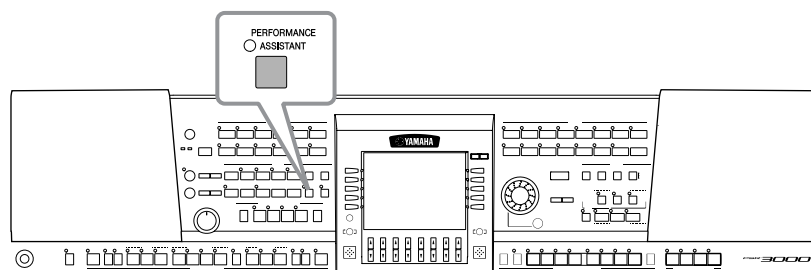
De opgenomen song zal verloren gaan als u van song verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

Als het volgende bericht verschijnt: 'Song' changed. Save?/'Song' speichern?/'Song' modifié. Sauv.?/'Song' cambiado. ¿Guardar?/Salvare 'Song'?

De opgenomen data zijn nog niet opgeslagen. Druk op de knop [G] (YES) om de display voor songselectie te openen en de data op te slaan (zie hierboven). Druk op de knop [H] (NO) om de bewerking te annuleren.

Achtergrondgedeelten spelen met de speelassistentietechnologie (Performance assistant technology)

Deze eigenschap maakt het uitzonderlijk gemakkelijk om de achtergrondgedeelten mee te spelen met de afgespeelde song.



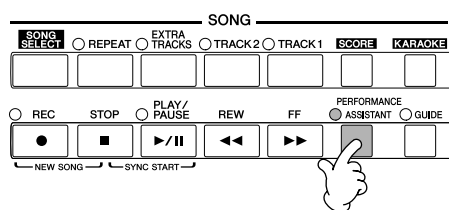
OPMERKING Voordat u speelassistentietechnologie gebruikt

U kunt de speelassistentietechnologie alleen gebruiken als de song akkoorddata bevat. Als de song deze data bevat, zal de huidige akkoordnaam tijdens het afspelen van de song in de hoofddisplay worden getoond. Zo kunt u gemakkelijk controleren of de song akkoorddata bevat of niet.

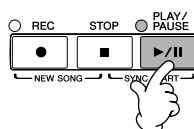
1 Selecteer een song (pagina 35).

Gebruik de songs in de map 'SampleSongs' in deze voorbeeldinstructies.

2 Druk op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] om de functie aan te zetten.



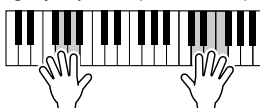
3 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspeken te starten.



4 Bespeel het toetsenbord

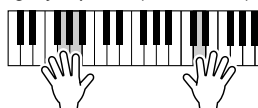
Het instrument stemt uw spel op het toetsenbord automatisch af op het afspeken van de song en de akkoorden, ongeacht welke toetsen u indrukkt. Het past zelfs het geluid aan in overeenstemming met uw manier van spelen. Probeer eens op de drie verschillende onderstaande manieren te spelen.

- Met de linker- en rechterhand tegelijk spelen (methode 1).



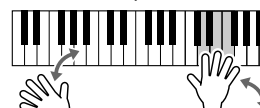
Speel drie noten tegelijkertijd met uw rechterhand.

- Met de linker- en rechterhand tegelijk spelen (methode 2).



Speel verscheiden noten achter elkaar met verschillende vingers van uw rechterhand.

- Beurtelings met de linker- en rechterhand spelen.



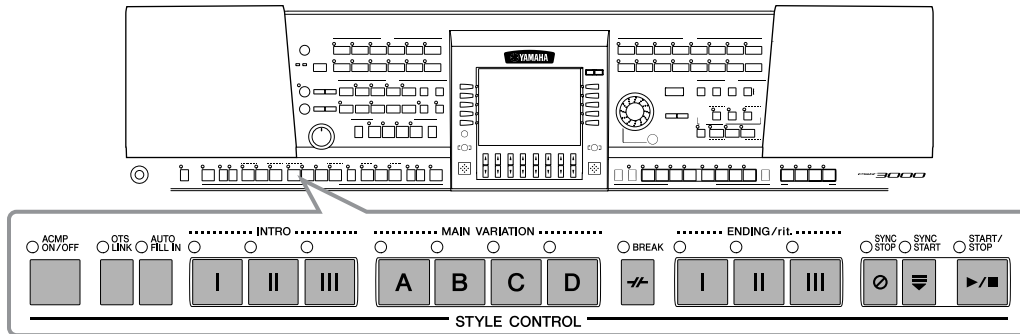
Speel drie noten tegelijkertijd met uw rechterhand.

5 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspeken te stoppen.

6 Druk nogmaals op de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] om de functie uit te zetten.

Begeleiding afspelen met de automatische begeleidingsfunctie (stijl afspelen)

Met de automatische begeleidingsfunctie kunt u automatische begeleidingen afspelen door gewoon 'akkoorden' met uw linkerhand te spelen. Hierdoor kunt u automatisch opnieuw het geluid van een complete band of orkest creëren, zelfs als u alleen speelt. Het automatische begeleidingsgeluid wordt opgebouwd met de ritmepatronen van de stijlen. De stijlen van het instrument bestrijken een uitgebreide reeks verschillende muziekgenres waaronder pop, jazz en vele andere.



'Mary Had a Little Lamb' spelen met de automatische begeleidingsfunctie

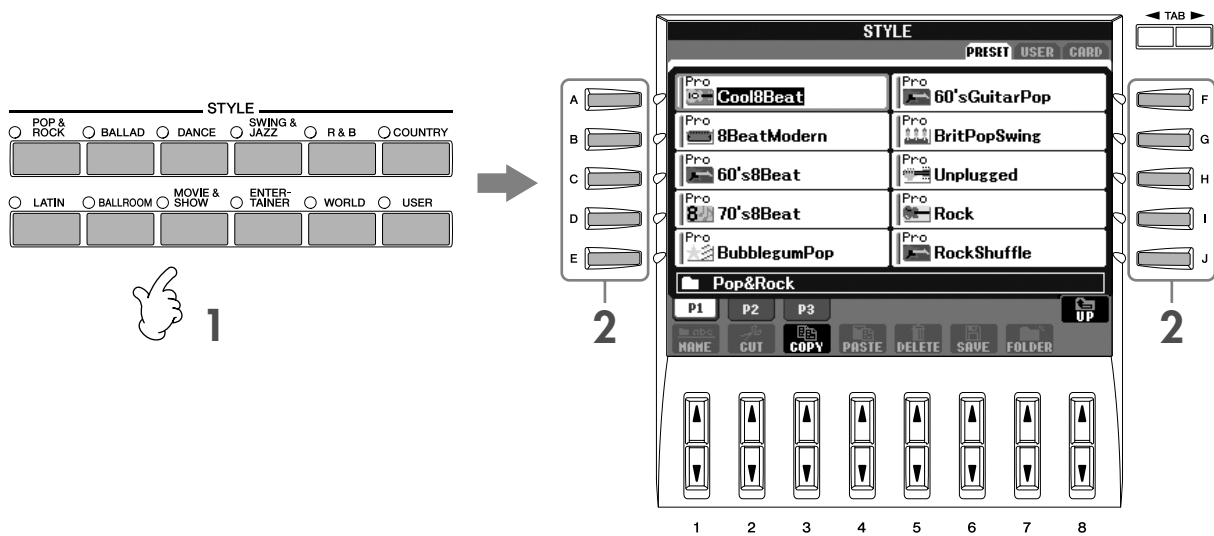
MARY HAD A LITTLE LAMB

Traditional

Stijl: 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 keyboard diagrams show the chord voicings for each measure.

1 Druk op één van de STYLE-knoppen om de display voor stijlselectie op te roepen.



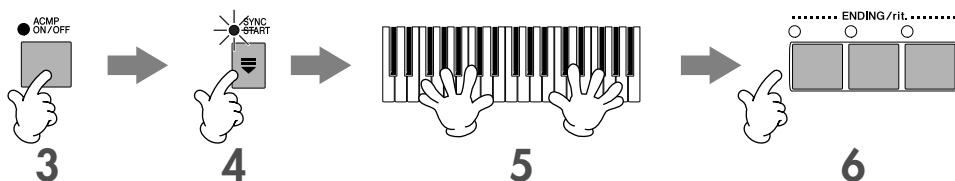
OPMERKING Het stijltype en de bepalende karakteristieken worden aangegeven boven de vooraf ingestelde stijlnaam. Zie pagina 102 voor details over de karakteristieken.

2 Selecteer de gewenste stijl met de knoppen [A]–[J].

OPMERKING U kunt onmiddellijk terugspringen naar de hoofddisplay door te 'dubbelklikken' op één van de knoppen [A]–[J].

3 Druk op de knop [ACMP ON/OFF] om de automatische begeleiding aan te zetten.

Gebruik de linkerhandsectie (onderste deel) van het toetsenbord om de akkoorden te spelen voor het laten klinken van de automatische begeleiding.



4 Druk op de knop [SYNC START] om de automatische begeleiding op stand-by te zetten. Zo wordt de begeleiding gestart zodra u begint te spelen.

5 Zodra u een akkoord met uw linkerhand speelt, start de automatische begeleiding.

Probeer eens akkoorden met uw linkerhand te spelen en een melodie met uw rechter.

OPMERKING Akkoordvingerzettingen

Er zijn zeven verschillende vingerzettingmethoden die u kunt gebruiken om akkoorden op te geven (pagina 102).

6 Speel automatisch een passend einde door te drukken op één van de [ENDING]-knoppen, op het punt in de notatie die wordt aangegeven door 'Ending'.

Als het afspelen van Ending is voltooid, stopt het afspelen van de stijl automatisch.

OPMERKING • Over de verschillende stijlen

Zie het stijloverzicht in het afzonderlijke boekje Datalijst.

• Snel het stijlt tempo veranderen tijdens een uitvoering (Tap-functie)

Het tempo kan ook tijdens het spelen worden gewijzigd door twee keer in het gewenste tempo op de knop [TAP] te tikken.

• Het splitpunt (de grens tussen het rechter- en linkerhandbereik) aangeven.

Zie pagina 105.

• De aanslagreactie voor het afspelen van stijl aan-/uitzetten (Style Touch).

Zie pagina 106.

De volumebalans tussen de stijl en het toetsenbord aanpassen

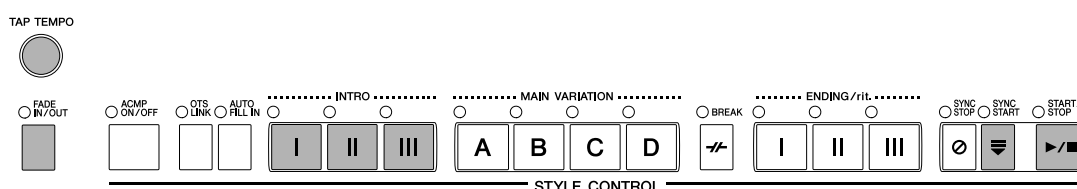
Hiermee kunt u de volumebalans aanpassen tussen het afspelen van stijl en het geluid dat u op het toetsenbord speelt.

- 1 Druk op de knop [BALANCE] om de volumebalansdisplay op te roepen.
- 2 Druk op de knop [2 ▲ ▼] om het stijlvolume aan te passen. Druk op de knop [6 ▲ ▼] om het (RIGHT 1)-volume van het toetsenbord aan te passen.
- 3 Druk op de knop [EXIT] om de volumebalansdisplay te sluiten.

Patroonvariatie

Terwijl u speelt, kunt u automatisch speciaal gecreëerde intro's en afsluitingen, alsook variaties in de ritme-/akkoordpatronen toevoegen, voor meer dynamische, professioneel klinkende uitvoeringen. Er zijn een aantal verschillende automatische begeleidingspatroonvariaties voor elke situatie: voor het beginnen van uw spel, tijdens uw spel en voor het beëindigen van uw spel. Probeer de variaties uit en combineer ze vrijelijk.

Om het spelen te beginnen



● Start/Stop

Stijlen worden afgespeeld zodra de knop STYLE CONTROL [START/STOP] wordt ingedrukt.

● Intro

Dit wordt gebruikt voor het begin van de song. Elke vooraf ingestelde stijl beschikt over drie verschillende intro's. Als het afspelen van de intro is voltooid, schuift de begeleiding door naar de hoofdsectie (zie 'Main' bij 'Tijdens afspelen van stijl' verderop).

Druk op één van de INTRO [I]–[III]-knoppen voordat het afspelen van stijl wordt gestart en druk op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om het afspelen van stijl te starten.

● Synchro Start

Hiermee kunt u het afspelen starten zodra u op het toetsenbord begint te spelen.

Druk op de knop [SYNC START] terwijl het afspelen van stijl is gestopt en speel een akkoord in het akkoordgedeelte van het toetsenbord om het afspelen van stijl te starten.

● Fade-in

Fade-in produceert vloeiende fade-ins bij het starten van de stijl.

Druk op de knop [FADE IN/OUT] als het afspelen van stijl is gestopt en druk op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om het afspelen van stijl te starten.

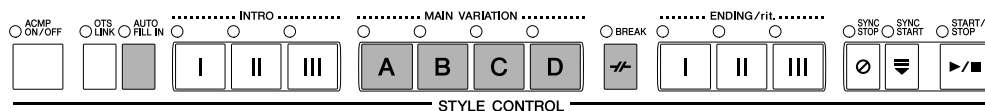
● Tap

Tik het tempo in en start de stijl automatisch in het ingetikte tempo. Tik gewoon (indrukken/loslaten) op de knop [TAP] (vier keer voor een 4/4 maatsoort) en het afspelen van de stijl begint automatisch op het door u ingetikte tempo.

OPMERKING In de volgende display kunnen het specifieke drumgeluid en de aanslagsnelheid (luidheid) van het geluid wanneer de Tap-functie wordt gebruikt, worden geselecteerd.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [B] 4 TAP

Tijdens afspelen van stijl



● Main

Dit wordt gebruikt voor het spelen van het hoofdgedeelte van de song. Er wordt een begeleidingspatroon afgespeeld van verscheidene maten en dit wordt eindeloos herhaald. Elke vooraf ingestelde stijl beschikt over vier verschillende patronen.

Druk op één van de knoppen MAIN [A]–[D] tijdens het afspelen van stijl.

● Fill In

Met de fill-in-secties kunt u dynamische variaties en breaks aan het ritme van de begeleiding toevoegen, om zo uw spel nog professioneler te laten klinken.

Zet de knop [AUTO FILL IN] aan voordat u het afspelen van stijl start of tijdens het afspelen. Druk vervolgens gewoon op één van de knoppen MAIN/AUTO FILL (A, B, C, D) terwijl u speelt, en de geselecteerde fill-in-sectie speelt automatisch (AUTO FILL), waardoor de automatische begeleiding wordt opgeluisterd. Als de fill-in klaar is, gaat deze naadloos over in de geselecteerde hoofdsectie (A, B, C, D).

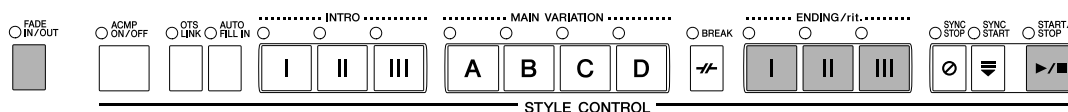
Zelfs als [AUTO FILL] is uitgezet, wordt door te drukken op de knop van de momenteel spelende sectie automatisch een fill-in worden afgespeeld voordat wordt teruggegaan naar de desbetreffende hoofdsectie.

● Break

Hiermee kunt u dynamische variaties en breaks aan het ritme van de begeleiding toevoegen, om uw spel zelfs nog professioneler te laten klinken.

Druk op de knop [BREAK] tijdens het afspelen van stijl.

Om het spelen te beëindigen



● Start/Stop

Stijlen worden gestopt zodra op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] wordt gedrukt.

● Ending

Dit wordt gebruikt voor het einde van de song. Elke vooraf ingestelde stijl beschikt over drie verschillende afsluitingen. Als de afsluiting is voltooid, stopt de stijl automatisch.

Druk op één van de ENDING/rit. [I]–[III]-knoppen tijdens het afspelen van stijl. U kunt de afsluiting geleidelijk laten vertragen (ritardando) door nogmaals op dezelfde [ENDING/rit.]-knop te drukken terwijl de afsluiting wordt afgespeeld.

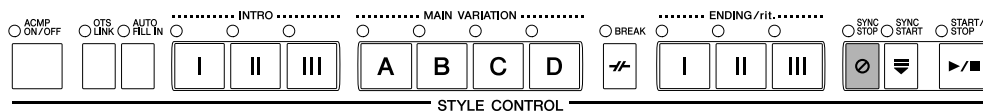
● Fade Out

Fade Out produceert vloeiende fade-outs bij het stoppen van de stijl.

Druk op de knop [FADE IN/OUT] tijdens het afspelen van de stijl.

OPMERKING Zie pagina 104 voor details over het instellen van de fade-in- en fade-out-tijd.

Overige



● Synchro Stop

Als Synchro Stop aan is, kunt u de stijl op elk moment stoppen en starten door gewoon de toetsen los te laten of te spelen (in het akkoordgedeelte van het toetsenbord). Dit is een te gekke manier om dramatische breaks en accenten aan uw spel toe te voegen.

Druk op de knop [SYNC STOP] voordat u het afspelen van stijl start.

OPMERKING • **Schakel Synchro Stop in door toetsen in te drukken/los te laten (Synchro Stop-venster)**

Zie pagina 106.

• **Het sectiepatroon vastleggen op óf intro, óf main (Section Set)**

U kunt deze functie bijvoorbeeld instellen op Intro om gemakkelijk automatisch een intro te laten spelen telkens wanneer u een stijl selecteert (pagina 106).

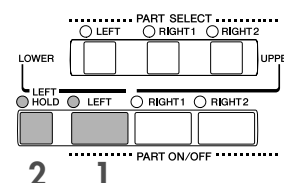
Over de lampjes van de sectieknoppen (INTRO/MAIN/ENDING, enz.)

- Groen
De sectie is niet geselecteerd.
- Rood
De sectie is momenteel geselecteerd.
- Uit
De sectie bevat geen data en kan niet worden gespeeld.

De voice van het gedeelte LEFT (Left Hold)

Met deze functie kan de voice van het gedeelte LEFT automatisch worden aangehouden, zelfs als de toetsen worden losgelaten. Niet-wegstervende klanken, zoals strings, klinken dan zonder ophouden, terwijl voices met een bepaalde wegsterftijd, zoals piano, langzaam wegsterven (alsof het sustain-pedaal is ingedrukt). Deze functie voegt een natuurlijke volheid toe aan het totale begeleidingsgeluid.

- 1 Druk op de knop PART ON/OFF [LEFT] om het linkerhandgedeelte aan te zetten.
- 2 Druk op de knop [LEFT HOLD] om de functie Left Hold aan te zetten.



Leren hoe akkoorden te spelen (aan te geven) voor het afspelen van stijl

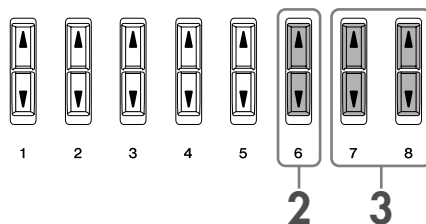
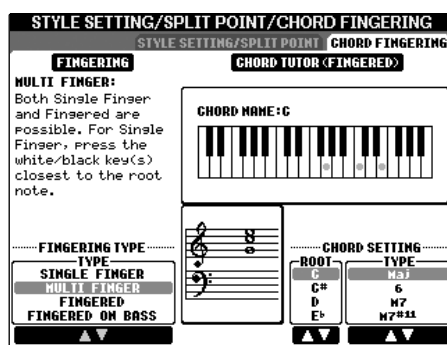
Leren de noten te spelen van bepaalde akkoorden

Als u de naam van een akkoord weet maar niet weet hoe u dit moet spelen, kunt u het instrument u de te spelen noten laten aangeven (functie Chord Tutor (Akkoordleraar)).

1 Roep de bedieningsdisplay op.

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

2 Druk op de knop [6▲▼] om de grondtoonnoot te selecteren.



3 Druk op de knop [7▲▼]/[8▲▼] om het akkoordsoort te selecteren.

De noten die u moet spelen om het geselecteerde akkoord samen te stellen, worden in de display getoond.

OPMERKING De noten die worden getoond komen overeen met de vingerzetting 'Fingered', ongeacht welke vingerzetting is geselecteerd (pagina 103).

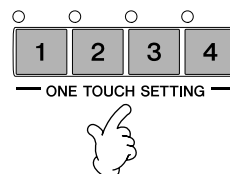
Passende paneelinstellingen voor de geselecteerde stijl—One Touch Setting

One Touch Setting is een krachtige en handige eigenschap die automatisch de meest geschikte paneelinstellingen (voices of effecten, enz.) oproept voor de momenteel geselecteerde stijl, met één druk op een enkele knop. Als u al heeft besloten welke stijl u wenst te gebruiken, kunt u One Touch Setting automatisch de passende voice voor u laten selecteren.

1 Selecteer een stijl (pagina 46).

2 Druk op één van de ONE TOUCH SETTING [1]–[4]-knoppen.

Hierdoor worden niet alleen onmiddellijk alle instellingen (voices, effecten, etc.) opgeroepen die bij de huidige stijl passen, maar worden tevens automatisch ACMP en SYNC. START aangezet zodat u onmiddellijk kunt beginnen met het spelen van de stijl.



3 Zodra u een akkoord met uw linkerhand speelt, begint de geselecteerde stijl.

OPMERKING Parameter Lock

U kunt bepaalde parameters (bijv. effect, splitpunt, enz.) 'op slot zetten' zodat deze uitsluitend kunnen worden geselecteerd via de paneelregelaars (pagina 131).

Handige tips voor het gebruik van One Touch Setting

● Automatisch de One Touch Settings veranderen met de Main-secties (OTS Link)

Met de handige OTS (One Touch Setting) Link-functie kunt u automatisch de One Touch Settings wijzigen als u een andere Main-sectie (A–D) selecteert. Druk op de knop [OTS LINK] om de functie OTS Link te gebruiken.

OPMERKING De timing voor OTS-veranderingen instellen

De One Touch Settings kunnen met twee verschillende timingen worden ingesteld om met de secties te veranderen (pagina 106).

● De paneelinstellingen opslaan naar de OTS

U kunt ook uw eigen One Touch Setting-setups creëren.

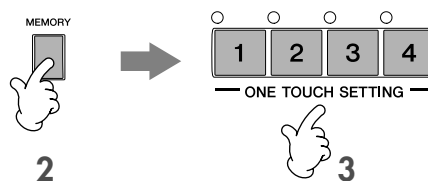
1 Stel de paneelregelaars (zoals voice, stijl, effecten, enzovoorts) naar wens in.

2 Druk op de knop [MEMORY].

3 Druk op één van de ONE TOUCH SETTING [1]–[4]-knoppen.

Er verschijnt een bericht in de display waarin u wordt gevraagd de paneelinstellingen weg te schrijven.

4 Druk op de knop [F] (YES) om de display voor stijlselectie op te roepen en de paneelinstellingen als een stijl-file op te slaan (pagina 67).



LET OP

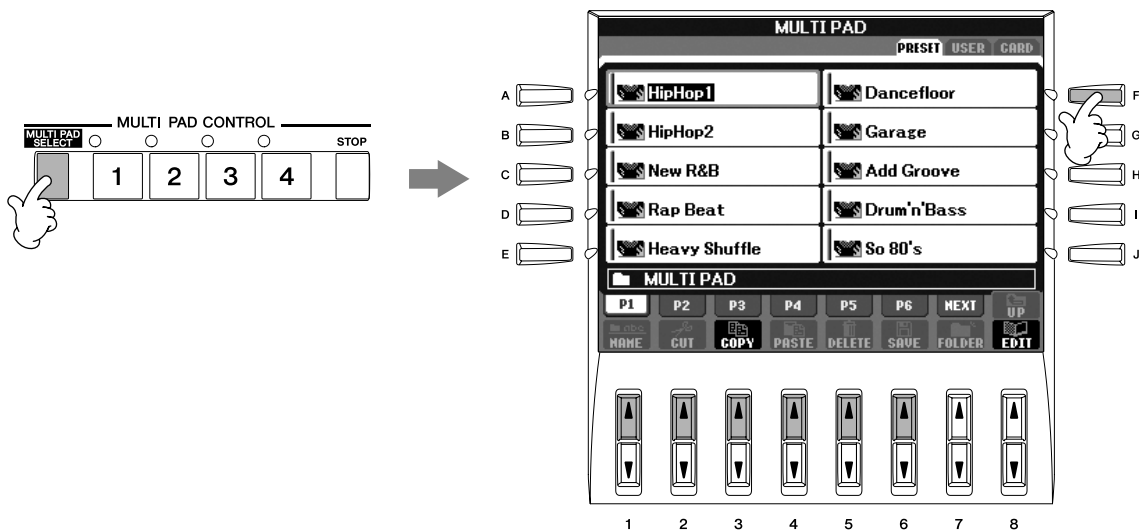
De paneelinstellingen die worden opgeslagen onder de verschillende OTS-knoppen zullen verloren gaan als u van stijl verandert of het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

De Multi Pads

De Multi Pads kunnen worden gebruikt om een aantal korte vooraf opgenomen ritmische en melodische sequences af te spelen die kunnen worden gebruikt om impact en verscheidenheid aan uw toetsenbordspel toe te voegen. Multi Pads zijn in banken van elk vier gegroepeerd. De PSR-3000/1500 beschikt over een verscheidenheid aan Multi Pad-banken in een verscheidenheid aan verschillende muziekgenres.

De Multi Pads bespelen

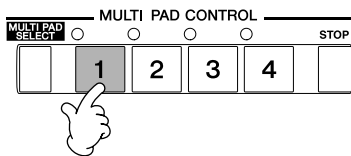
- 1 **Druk op de knop [MULTI PAD SELECT] om de Multi Pad Bank-selectiedisplay op te roepen en selecteer vervolgens de gewenste bank.**



Gebruik de knoppen [1 ▲]–[6 ▲] om de verschillende menu's (P1–P6) voor Multi Pad-banken te selecteren, en gebruik vervolgens de knoppen [A]–[J] om de gewenste bank te selecteren.

- 2 **Druk op één van de MULTI PAD CONTROL [1] - [4]-knoppen om de Multi Pad-frase af te spelen.**

De bijbehorende frase (in dit geval die van Pad 1) begint af te spelen zodra u op de Pad drukt. Als u deze wilt stoppen, drukt u op de knop [STOP] en laat u deze weer los.



Tik gewoon op een willekeurig moment, op een willekeurige multi pad om de corresponderende frase in het huidige ingestelde tempo af te spelen. U kunt zelfs twee, drie of vier multi pads tegelijkertijd bespelen. Door op de pad te drukken terwijl deze al wordt afgespeeld, zal het afspelen stoppen en weer starten vanaf het begin.

● Over de kleur van de Multi Pads

- Groen: geeft aan dat de corresponderende pad data bevat (frase).
- Rood: geeft aan dat de corresponderende pad wordt afgespeeld.

● Multi Pad-data

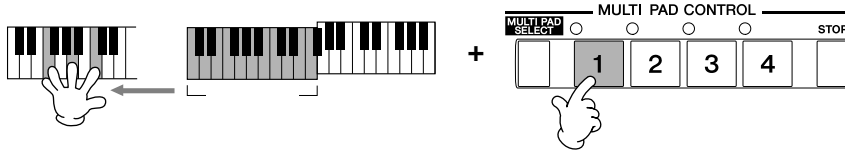
Er zijn twee soorten Multi Pad data. De ene soort wordt eenmaal afgespeeld en stopt wanneer het einde is bereikt. De andere soort wordt oneindig herhaald totdat u op de knop [STOP] drukt.

● Het afspelen van de Multi Pads stoppen

- Als u alle pads wilt stoppen, drukt u op de knop [STOP] en laat u deze weer los.
- Als u bepaalde pads wilt stoppen, houdt u de knop [STOP] ingedrukt en drukt u tegelijkertijd op de pad of pads die u wilt stoppen.

Chord Match gebruiken

Veel van de Multi Pad-frases bestaan uit melodieën of akkoorden en u kunt deze frases automatisch de akkoorden laten veranderen in overeenstemming met het spel met uw linkerhand. Speel, terwijl er een stijl wordt afgespeeld en [ACMP] aan staat, gewoon een akkoord met uw linkerhand en druk op één van de Multi Pads. Chord Match zorgt ervoor dat de toonhoogte wordt gewijzigd in overeenstemming met de door u gespeelde akkoorden. U kunt dit ook gebruiken terwijl de stijl is gestopt (met de functie Stop Accompaniment). Houd in gedachte dat enkele Multi Pads niet worden beïnvloed door Chord Match.

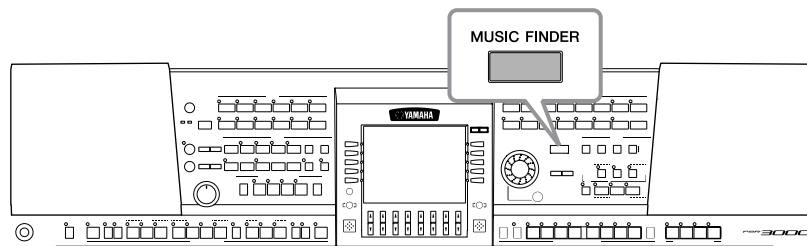


In dit voorbeeld zal de frase voor Pad 2 worden getransponeerd naar F majeur voordat deze wordt afgespeeld. Probeer eens verscheidene andere akkoordsoorten uit, terwijl u de Multi Pads bespeelt.

Ideale setups voor elke song oproepen — Music Finder

Als u een bepaald muziekgenre wilt gaan spelen, maar niet goed weet welke stijl- en voice-instellingen hierbij passen, kan de handige functie Music Finder u hierbij helpen. Selecteer simpelweg het gewenste genre in de Music Finder-'records' en de PSR-3000/1500 maakt automatisch alle daarbij passende paneelinstellingen waarmee u muziek van dit genre kunt spelen!

Een nieuwe record kan worden gecreëerd door de momenteel geselecteerde te bewerken (pagina 109).



OPMERKING De data (records) van Music Finder zijn niet hetzelfde als songdata en kunnen niet worden teruggespeeld.

1 Druk op de knop [MUSIC FINDER] om de display MUSIC FINDER op te roepen.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
60 Second Waltz	VienneseWaltz	3/4	240	
69 Summers Long	RootRock	4/4	144	
A Boy From The Country	Bluegrass	2/4	150	
A Brand New Day Of A ~	DiscoPhilly	4/4	120	
A Bridge To Cross Troub~	MovieBallad	4/4	80	
A Bright & Guiding Light	EasyListening	4/4	76	
A Cosy Life In Italy	OrganBallad	4/4	88	
A Day Out In Bangor	6-8March	6/8	124	
A Divorce In The Country	CountrySwing	4/4	126	
A Feeling Of Love Tonig~	8BeatBallad	4/4	78	
A Feeling Of Love Tonig~	MovieBallad	4/4	76	
A Fire Lighter	Unplugged	4/4	118	
A Great Way To Spend T~	Rumba	4/4	102	
A Greek Called Zorba	Showtune	4/4	50	
				NUMBER OF RECORDS: 1550

2 Druk op de TAB [◀]-knop om de tab ALL te selecteren.

De tab ALL bevat de vooraf ingestelde records.

3 Selecteer de gewenste record door de volgende vier zoekcategorieën te gebruiken. Druk op de knoppen [2▲▼]/[3▲▼] om een record te selecteren

- OPMERKING**
 - U kunt ook de gewenste record selecteren door de knop [DATA ENTRY] te gebruiken en vervolgens op de knop [ENTER] te drukken.
 - **De records doorzoeken**
De Music Finder is ook uitgerust met een handige zoekfunctie die u in staat stelt om een songtitel of trefwoord in te voeren. Zo worden onmiddellijk alle records opgeroepen die overeenkomen met uw zoekcriteria (pagina 107).
- **MUSIC** Bevat de songtitel of het muziekgenre waarmee de verschillende records worden omschreven, zodat u gemakkelijk de gewenste muziekstijl kunt vinden.
 - OPMERKING** **Alfabetisch omhoog of omlaag stappen door de songs**
Als de songtitels alfabetisch zijn gerangschikt, gebruikt u de knop [1▲▼] om alfabetisch omhoog of omlaag te stappen door de songs. Druk tegelijkertijd op de knoppen [▲▼] om de cursor naar de eerste record te verplaatsen.
- **STYLE**..... Dit is de vooraf ingestelde stijl die aan de record is toegewezen.
 - OPMERKING** **Alfabetisch omhoog of omlaag stappen door de stijlen**
Als de stijlnamen alfabetisch zijn gerangschikt, gebruikt u de knop [4▲▼]/[5▲▼] om alfabetisch omhoog of omlaag te stappen door de stijlen. Druk tegelijkertijd op de knoppen [▲▼] om de cursor naar de eerste record te verplaatsen.
- **BEAT** Dit is de maatsoort die voor de verschillende records is geregistreerd.
- **TEMPO** Dit is de toegewezen tempo-instelling voor de record.

4 Bespeel het toetsenbord

Merk op dat de paneelinstellingen automatisch zijn gewijzigd zodat ze overeenkomen met het muziekgenre van de geselecteerde record.

- OPMERKING**
 - **Tempo Lock**
Met de functie TEMPO LOCK kunt u vermijden dat het tempo wordt gewijzigd tijdens het afspelen van stijl, wanneer een andere record wordt geselecteerd. Druk op de knop [6▲▼]/[7▲▼] (TEMPO LOCK) in de display MUSIC FINDER om de functie Tempo Lock aan te zetten.
 - **Parameter Lock**
U kunt bepaalde parameters (bijv. effect, splitpunt, enz.) 'op slot zetten' zodat deze uitsluitend kunnen worden geselecteerd via de paneelregelaars (pagina 131).

De records sorteren

Druk op de knop [F] (SORT BY) om de records te sorteren.

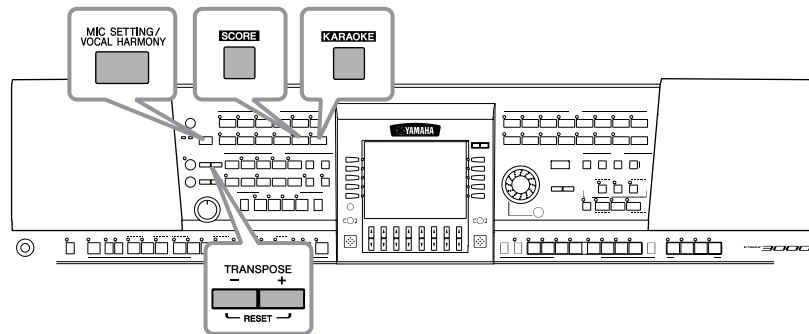
- **MUSIC** De records worden gesorteerd op songtitel.
- **STYLE**..... De records worden gesorteerd op stijlnaam.
- **BEAT** De records worden gesorteerd op maatsoort.
- **TEMPO** De records worden gesorteerd op tempo.

De volgorde van de records veranderen

Druk op de knop [G] (SORT ORDER) om de volgorde van de records (oplopend of aflopend) te veranderen.

Met afgespeelde songs meezingen (Karaoke) of met uw eigen spel

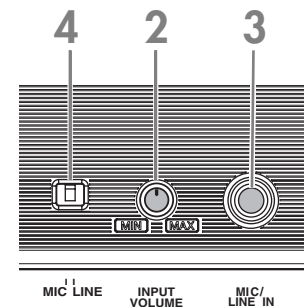
Als de geselecteerde song tekstdata bevat, kunt u de songteksten in de display laten weergegeven door de song af te spelen. Zing de song terwijl u de songteksten in de display bekijkt. Aangezien de PSR-3000 is uitgerust met de MIC/LINE IN-aansluiting, kunt u een song zingen via een microfoon.



Een microfoon aansluiten (alleen PSR-3000)

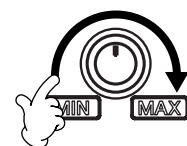
- Zorg ervoor dat u een conventionele dynamische microfoon heeft.**
- Stel de knop [INPUT VOLUME] op het onderpaneel van het instrument in op de minimumpositie.**
- Sluit de microfoon aan op de [MIC./LINE IN]-aansluiting.**

OPMERKING Stel het INPUT VOLUME altijd in op het minimum als er niets is aangesloten op de [MIC/LINE IN]-aansluiting. Aangezien de MIC/LINE IN-aansluiting zeer gevoelig is, kan deze storingen oppikken en produceren, zelfs als er niets op is aangesloten.



- Stel de schakelaar [MIC. LINE] in op 'MIC.'.**
- (Zet de microfoon eerst aan als deze een voeding heeft.) Pas de knop INPUT VOLUME aan terwijl u in de microfoon zingt.**

Pas de regelaars aan terwijl u de SIGNAL- en OVER-lampjes in de gaten houdt. Het SIGNAL-lampje licht op om aan te geven dat er een audiosignaal wordt ontvangen. Zorg ervoor dat u het INPUT VOLUME zo aanpast dat dit lampje oplicht. Het OVER-lampje licht op als het ingangsniveau te hoog is. Zorg ervoor dat u het INPUT VOLUME zo aanpast dat dit lampje niet oplicht.



De microfoon loskoppelen

- Stel de knop [INPUT VOLUME] op het onderpaneel van het instrument in op de minimumpositie.**
- Koppel de microfoon los van de aansluiting [MIC./LINE IN].**

OPMERKING Stel de knop [INPUT VOLUME] in op de minimumpositie voordat u het instrument uitzet.

Zingen met de LYRICS-display

Probeer te zingen terwijl u een song afspeelt die songtekstdata bevat

1 Selecteer een song (pagina 35).

2 Druk op de knop [KARAOKE] om de songteksten weer te geven.

3 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.

Zing mee terwijl u de songteksten in de display volgt. De kleur van de songteksten verandert terwijl de song speelt.

4 Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen.

De songteksten weergeven via een externe TV-monitor (PSR-3000)

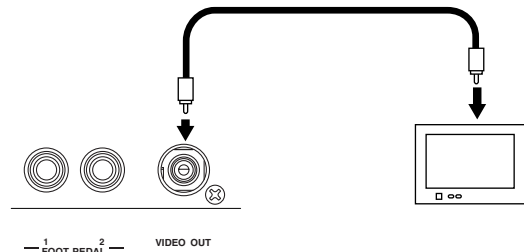
De in de display aangegeven songteksten kunnen ook worden uitgevoerd via de VIDEO OUT-aansluiting.

1 Gebruik een geschikte videokabel om de [VIDEO OUT]-aansluiting van de PSR-3000 aan te sluiten op de VIDEO INPUT-aansluiting op de TV-monitor.

2 Stel het externe televisie-/videomonitorsignaal in (NTSC of PAL) zoals dat wordt gebruikt door uw videoapparatuur, indien nodig.

1 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Druk op de knop [1 ▲ ▼] om het externe televisie-/videomonitorsignaal te selecteren.



OPMERKING • Als de songteksten onleesbaar zijn

Het kan zijn dat u de Lyrics Language-instelling op 'International' of 'Japans' moet zetten in de SONG-instellingsdisplay ([FUNCTION] → [B] SONG SETTING), als de getoonde songteksten verminkt of onleesbaar zijn. Deze instelling kan worden opgeslagen als onderdeel van de songdata (pagina 160).

• De songtekstachtergrondillustratie veranderen (PSR-3000)

U kunt de achtergrondillustratie van de songtekstdisplay veranderen. Druk op de knop [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (BACKGROUND) in de songtekstdisplay om de selectiedisplay voor de songtekstillustratie op te roepen met de beschikbare illustratie-files. Selecteer hierin de gewenste file. Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de voorgaande display.

• De songteksten veranderen

U kunt de songteksten desgewenst wijzigen (pagina 164).

Handige functies voor karaoke

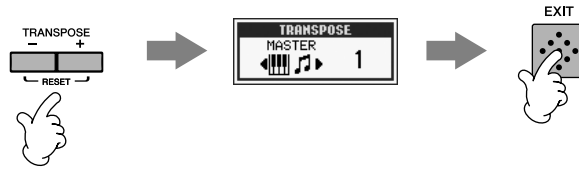
Het tempo aanpassen	➤ pagina 34	PSR-3000/1500
Transponeren	➤ Zie hieronder.	
Effecten op uw stem toepassen	➤ pagina 56	PSR-3000
Harmoniestemmen aan uw stem toevoegen	➤ pagina 56	
Zingen oefenen met de juiste toonhoogte (Vocal CueTIME)	➤ pagina 139	

Transponeren

U kunt deze functie gebruiken om de toonsoort van de song aan te passen als deze te hoog of te laag is.

- De songtoonsoort omhoog transponeren Druk op de knop TRANSPOSE [+].
- De songtoonsoort omlaag transponeren Druk op de knop TRANSPOSE [-].
- De transponering opnieuw instellen Druk tegelijkertijd op de knoppen TRANSPOSE [+][-].

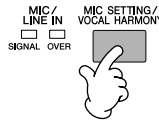
Druk op de knop [EXIT] om de display TRANSPOSE te sluiten.



Effecten op uw stem toepassen (PSR-3000)

U kunt ook verscheidene effecten op uw stem toepassen.

- 1 Druk op de knop [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] om de display MIC SETTING op te roepen.



- 2 Druk op de knoppen [4▲▼]/[5▲▼] om het effect aan te zetten.

OPMERKING Een effecttype selecteren

U kunt het effecttype selecteren in de Mixing Console (pagina 90).

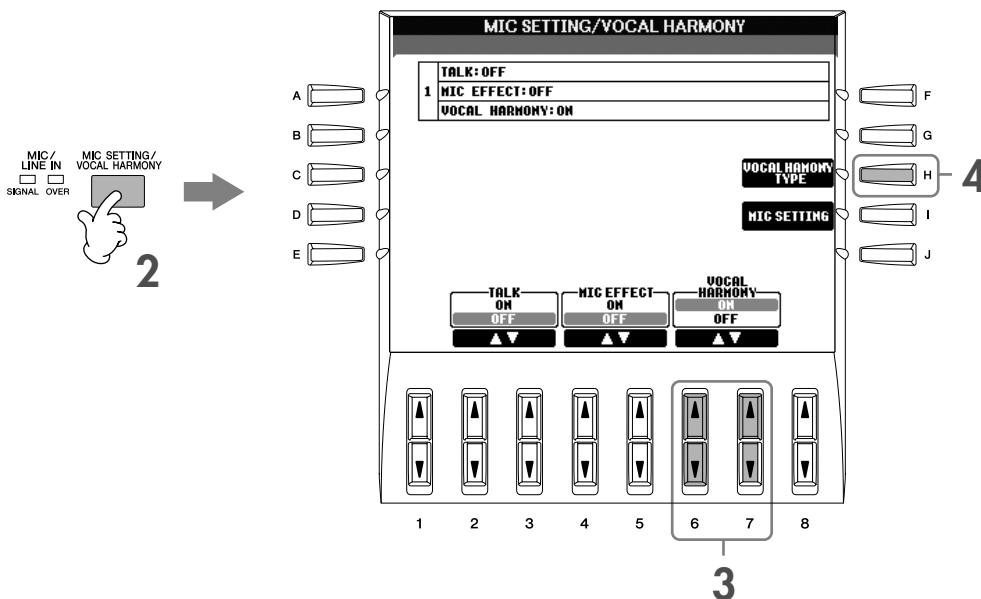
Harmoniestemmen aan uw stem toevoegen (PSR-3000)

U kunt ook automatisch verscheidene harmoniestemmen op uw stem toepassen.

- 1 Selecteer een song die akkoorddata bevat (pagina 35).

Als de song deze data bevat, zal de huidige akkoordnaam tijdens het afspelen van de song worden getoond in de hoofddisplay. Zo kunt u gemakkelijk controleren of de song akkoorddata bevat of niet.

- 2 Druk op de knop [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] om de (VOCAL HARMONY)-instellingsdisplay voor de harmoniestemmen op te roepen.

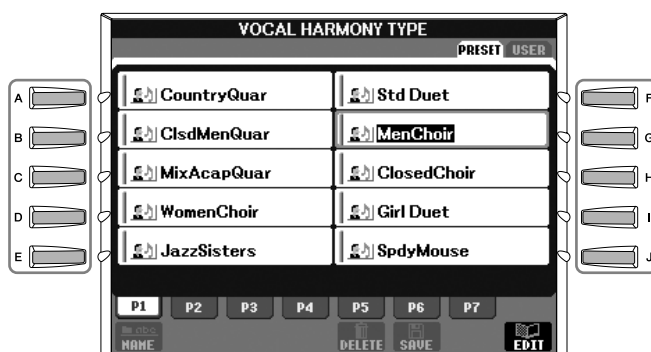


3 Druk op de knoppen [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] om de harmoniestemmen (Vocal Harmony) aan te zetten.

4 Druk op de knop [H] om de VOCAL HARMONY-selectiedisplay op te roepen.

5 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een Vocal Harmony-type te selecteren.

Ze de afzonderlijke Datalijst voor details over de Vocal Harmony-typen.



6 Druk op de knop [ACMP ON/OFF] om de automatische begeleiding aan te zetten.

7 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] en zing in de microfoon.

De harmonie wordt overeenkomstig de akkoorddata op uw stem toegepast.

Aanpassen van het microfoongeluid en songvolume (PSR-3000)

U kunt de volumebalans tussen het afspelen van songs en de microfoon aanpassen.

- 1** Druk op de knop [BALANCE] om de volumebalansdisplay op te roepen.
- 2** Druk op de knop [4 ▲ ▼] om het microfoonvolume aan te passen.
Druk op de knop [1 ▲ ▼] om het songvolume aan te passen.
- 3** Druk op de knop [EXIT] om de volumebalansdisplay te sluiten.

Handige functies voor meezingen met uw eigen spel

De toonsoort veranderen (Transpose)	➤	Zie hieronder.	PSR-3000/1500
De muzieknotatie weergeven op het instrument en de songteksten op TV	➤	pagina 58	PSR-3000
Aankondigingen maken tussen songs	➤	pagina 59	
De afspeeltiming regelen met uw stem (Karao-key)	➤	pagina 139	PSR-3000/1500

De toonsoort veranderen (Transpose)

U kunt zowel de song als uw toetsenspel in overeenstemming brengen met een bepaalde toonsoort. De songdata staan bijvoorbeeld in F, maar u voelt zich het best thuis bij het zingen in D, en u bent gewend het toetsenbord te bespelen in C. Zet om dit te bereiken Master Transpose op '0', Keyboard Transpose op '2' en Song Transpose op '-3'. Dit brengt het toetsenbordgedeelte omhoog en de songdata naar beneden naar uw gewenste toonsoort voor het zingen.

1 Roep de bedieningsdisplay op.

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

2 Druk op de knop [4▲▼]/[5▲▼] om het gewenste transponeringstype te selecteren.

De volgende typen zijn beschikbaar: Selecteer het type dat het beste past bij wat u wilt.

● KEYBOARD

Transponeert de toonhoogte van de via het toetsenbord bespeelde voices en het afspelen van de stijl (geregeld door wat u in het akkoordgedeelte van het toetsenbord speelt).

● SONG

Transponeert de toonhoogte van het afspelen van songs.

● MASTER

Transponeert de algehele toonhoogte van de PSR-3000/1500.

3 Druk op de knop TRANSPOSE [-]/[+] om te transponeren.

U kunt de waarde instellen in stappen van halve noten.

Druk tegelijkertijd op de knoppen [+][-] om de transponeringswaarde opnieuw in te stellen.

4 Druk op de knop [EXIT] om de display TRANSPOSE te sluiten.

De muzieknotatie weergeven op het instrument en de songteksten op TV (PSR-3000)

Met deze handige meezingfunctie wordt de muzieknotatie in de display van het instrument weergegeven (zodat u die kunt spelen), terwijl alleen de songteksten op een afzonderlijke TV-monitor (pagina 55) worden weergegeven, zodat uw publiek kan meezingen.

1 Roep de bedieningsdisplay op.

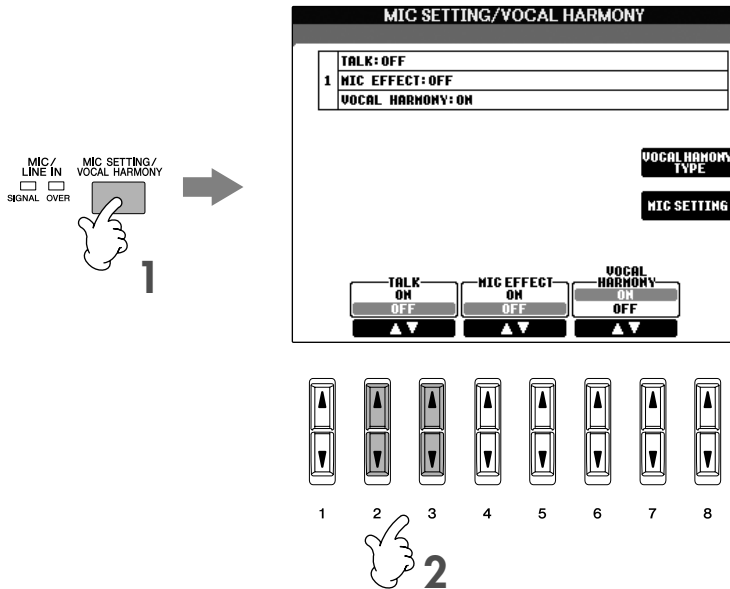
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT

2 Druk op de knop [3▲]/[4▲] om LYRICS te selecteren.

Aankondigingen maken tussen songs (PSR-3000)

Deze functie is ideaal voor het maken van aankondigingen tussen uw zanguitvoeringen. Als u een song zingt, worden gewoonlijk verscheidene effecten aan de MIC-setup toegewezen. Als u echter uw publiek toespreekt, kunnen deze effecten storend of onnatuurlijk klinken. Telkens wanneer de TALK-functie wordt aangezet, worden de effecten automatisch uitgeschakeld.

- 1 Druk voor uw uitvoering op de knop [MIC INSTELLING/VOCAL HARMONY] om de display MIC SETTING/VOCAL HARMONY op te roepen.



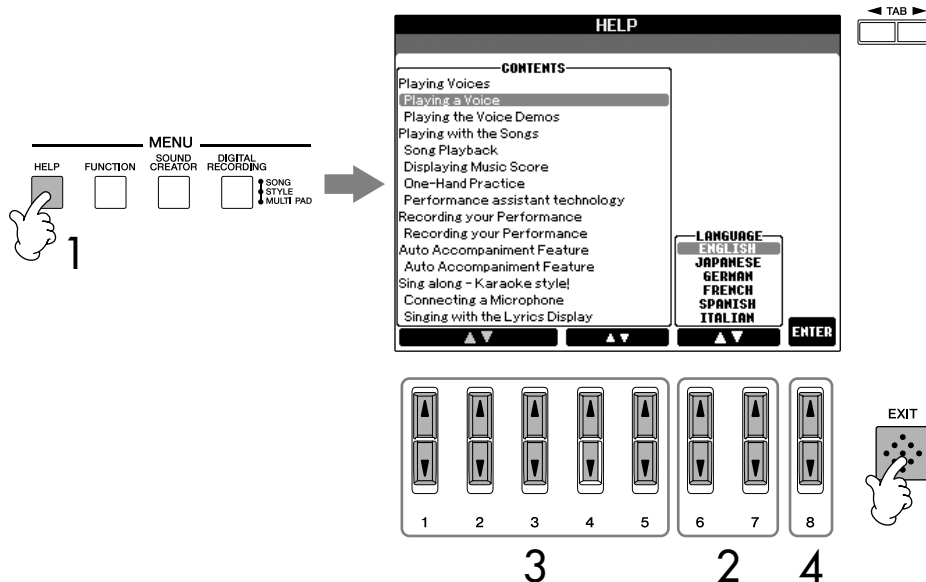
- 2 Druk op de knop [2▲]/[3▲] (TALK) om de functie aan te zetten.

OPMERKING Talk-instellingen kunnen ook worden aangepast, zodat u alle gewenste effecten aan uw stem kunt toevoegen wanneer u uw publiek toespreekt (pagina 187).

De basisvoorzieningen (Help) uitproberen

De Help-functie maakt u bekend met enkele basisvoorzieningen van het instrument. Probeer ze uit door de aanwijzingen in de display Help op te volgen.

1 Druk op de knop [HELP] om de display HELP op te roepen.



2 Gebruik indien nodig de knoppen [6▲▼]/[7▲▼] om de taal te selecteren.

3 Selecteer één van de voorzieningen die u wilt uitproberen door de knoppen [1▲▼]–[5▲▼] te gebruiken.

4 Druk op de knop [8▲▼] om de selectie te bevestigen.

Er verschijnt een display waarin de geselecteerde voorziening wordt uitgelegd.

Als er extra pagina's zijn, kunt u de TAB [◀][▶]-knoppen gebruiken om andere pagina's te selecteren (de tabs 'P1', 'P2', enz. verschijnen).

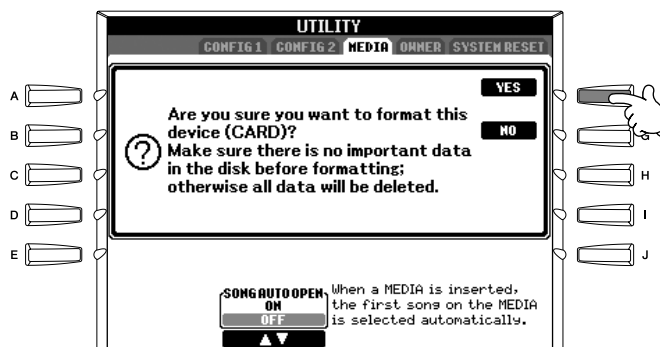
5 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de voorgaande display.

De in de display getoonde berichten

Soms wordt een bericht (informatie- of bevestigingsdialoog) weergegeven op het scherm om de bediening te vergemakkelijken. Als het bericht verschijnt, drukt u gewoon op de desbetreffende knop.

De taal voor de berichten selecteren

In de display Help (zie hierboven) kunt u de gewenste taal selecteren voor de display-berichten.



In dit voorbeeld drukt u op de knop [F] (YES) om het formatteren van de SmartMedia-kaart te starten.

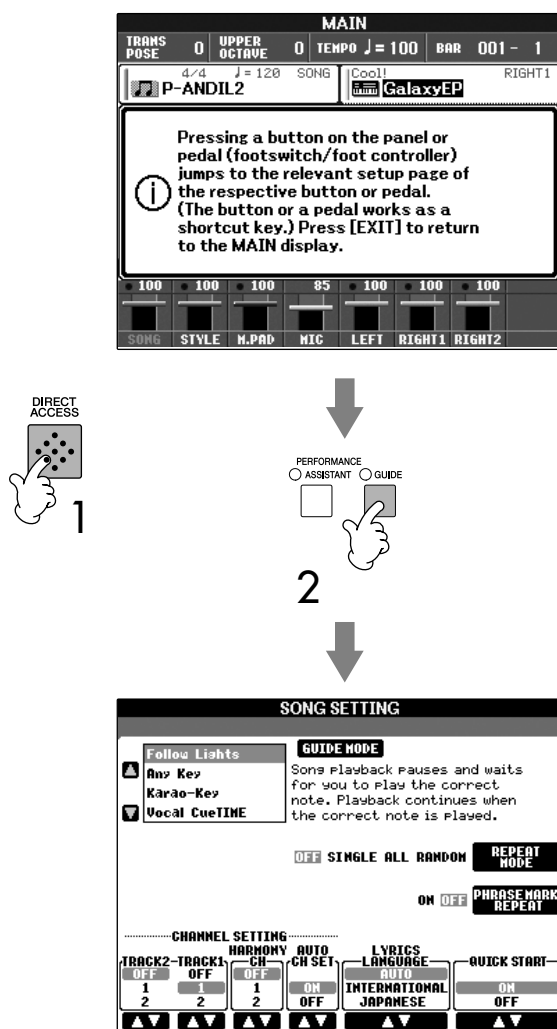
Onmiddellijke selectie van de displays—Direct Access (directe toegang)

Met de handige Direct Access-functie kunt u ogenblikkelijk de gewenste display oproepen — door slechts op één extra knop te drukken.

- 1 **Druk op de knop [DIRECT ACCESS].**
Er verschijnt een bericht in de display waarin u wordt gevraagd op de geschikte knop te drukken.
- 2 **Druk op de knop die overeenkomt met de gewenste instellingsdisplay om zo die display ogenblikkelijk op te roepen.**
Zie de afzonderlijke Datalijst voor een overzicht van de displays die kunnen worden opgeroepen met de Direct Access-functie.

Voorbeeld van het oproepen van de display voor de Guide-functie

Druk op de knop [DIRECT ACCESS] en druk vervolgens op de knop [GUIDE].



Terugkeren naar de hoofddisplay

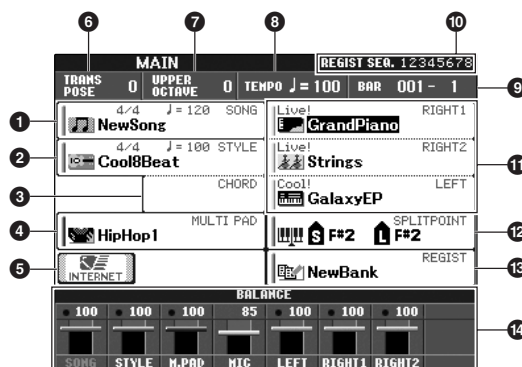
Op de volgende manier kunt u gemakkelijk terugkeren naar de hoofddisplay vanuit een willekeurige andere display: druk gewoon op de knop [DIRECT ACCESS] en vervolgens op de knop [EXIT].

Basisdisplays (hoofddisplay en display voor file-selectie)

Er zijn twee basistypen displays – hoofddisplay en selectiedisplay. Hier volgt een beschrijving van de verschillende displaysegmenten en de basisbediening ervan.

Hoofddisplay (display MAIN)

In de hoofddisplay worden de huidige basisinstellingen weergegeven van het instrument, zoals de momenteel geselecteerde voice en stijl, zodat u deze in één oogopslag kunt zien. De hoofddisplay is de display die u gewoonlijk ziet als u het toetsenbord bespeelt.



1 Songnaam en verwante informatie

Hier worden de momenteel geselecteerde songnaam, de maatsoort en het tempo weergegeven.

Als de song de akkoorddata bevat, zal de huidige akkoordnaam in het segment 'CHORD' worden vermeld (zie 3 hierna).

Door op de knop [A] te drukken roept u de display op voor de songselectie (pagina 35).

2 Stijl naam en verwante informatie

Hier worden de momenteel geselecteerde stijl naam, de maatsoort en het tempo weergegeven. Door op de knop [B] te drukken roept u de display op voor de stijlselectie (pagina 46).

3 Huidige akkoordnaam

Als de knop [ACMP ON/OFF] is ingesteld op ON, wordt het akkoord getoond dat is opgegeven in het akkoordgedeelte van het toetsenbord.

4 Naam van Multi Pad-bank

Hier worden de namen weergegeven van de geselecteerde Multi Pad-banken (pagina 126). Door op de knop [D] te drukken roept u de display op voor de selectie van de Multi Pad-bank (pagina 127).

5 Internetfunctie

Door op de knop [E] te drukken roept u de display op voor de rechtstreekse internetverbinding (pagina 165).

6 Transponering

Hier wordt de hoeveelheid toonhoogteverandering weergegeven in halve tonen (pagina 55).

7 Octavering

Met de knoppen [UPPER OCTAVE] kan de toonhoogte van het toetsenbord omhoog of omlaag worden verschoven in stappen van een octaaf. U ziet hier de mate waarin de octaafwaarde wordt verschoven.

8 Tempo

Hier wordt het huidige tempo weergegeven van de song of stijl.

9 BAR (huidige positie van de song of stijl)

Hier wordt de huidige positie weergegeven van de song, of het maat- en telnummer vanaf het begin van het afspelen van de stijl.

10 Registration Sequence

Verschijnt als de Registration Sequence actief is (pagina 132).

11 Voicenaam

- RIGHT 1 (aangegeven aan de rechterraand van de display):
De voicenaam die momenteel is geselecteerd voor het gedeelte RIGHT 1 (pagina 77).
- RIGHT 2 (aangegeven aan de rechterraand van de display):
De voicenaam die momenteel is geselecteerd voor het gedeelte RIGHT 2 (pagina 77).
- LEFT (aangegeven aan de rechterraand van de display):
De voicenaam die momenteel is geselecteerd voor het gedeelte LEFT (pagina 77).

Terugkeren naar de hoofddisplay

Op de volgende manier kunt u gemakkelijk terugkeren naar de hoofddisplay vanuit een willekeurige andere display: druk gewoon op de knop [DIRECT ACCESS] en vervolgens op de knop [EXIT].

Door te drukken op één van de knoppen [F], [G] en [H] roept u de display op voor de voice-selectie voor de verschillende gedeelten (pagina 29).

12 Splitpunt

Splitpunten zijn bepaalde posities (noten) op het toetsenbord waarbij het toetsenbord wordt opgesplitst in afzonderlijke secties. Er zijn twee soorten splitpunten: 'A', waarmee de akkoordsectie wordt gescheiden van de rest van het toetsenbord en 'L', waarmee de secties voor de linker- en rechterhand worden gescheiden.

13 Naam van Registration Memory-bank

Hier wordt de naam weergegeven van de momenteel geselecteerde Registration Memory-bank.

Door te drukken op de knop [J] roept u de display op voor de selectie van de Registration Memory-bank (pagina 130).

14 Volumebalans

Hier wordt de volumebalans tussen de gedeelten weergegeven.

Pas de volumebalans aan tussen de gedeelten met de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].

Het splitpunt instellen

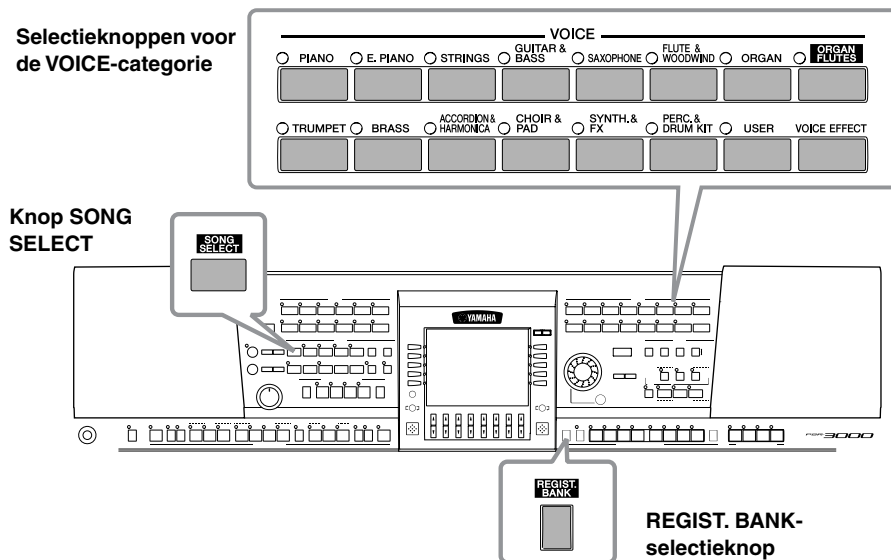
Druk in de hoofddisplay op de knop [I] om het venster op te roepen voor het instellen van het splitpunt.

Druk op de knop [F] (S+L) en draai vervolgens aan de knop [DATA ENTRY] om het splitpunt (S) en het splitpunt (L) in te stellen op hetzelfde nootnummer.

Druk op de knop [H] (S) of [G] (L) en draai vervolgens aan de knop [DATA ENTRY] om het splitpunt (S) of het splitpunt (L) afzonderlijk in te stellen op het gewenste nootnummer.

Configuratie en basisbediening van de display voor file-selectie

De display voor de file-selectie wordt weergegeven als u op één van de knoppen in de volgende illustratie drukt. Van hieruit kunt u voices, stijlen en andere data selecteren.



Configuratie van de display voor file-selectie

• Locatie (drive) van data

Preset (vooraf ingesteld)
Locatie waar vooraf ingestelde (preset) data zijn opgeslagen.



User (gebruiker)
Locatie waar opgenomen of bewerkte data zijn opgeslagen.

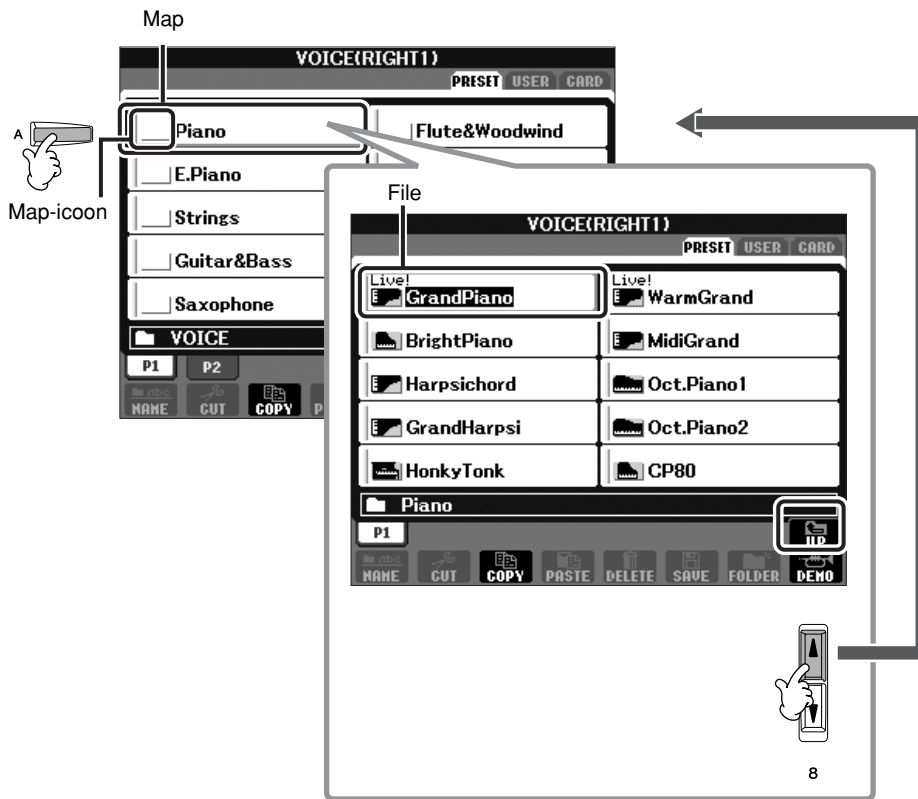


Card (kaart)
Locatie waar data op SmartMedia-kaart zijn opgeslagen.

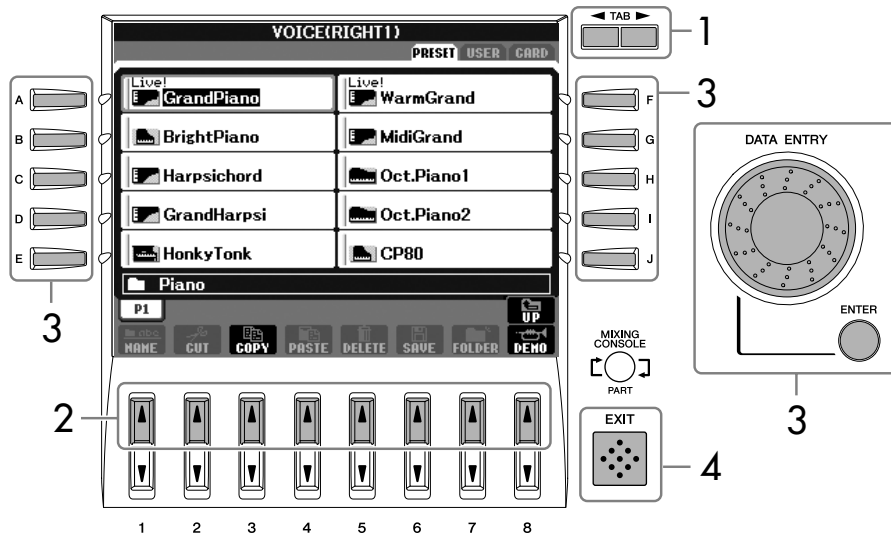


• Data-files en -mappen

Alle data, zowel voorgeprogrammeerde als uw eigen originele data, worden opgeslagen als 'files'. U kunt files in een map plaatsen.



Basisbediening voor display voor file-selectie



- 1 Selecteer de tab die de gewenste file bevat met de TAB [◀]/[▶]-knoppen.
- 2 Selecteer de pagina die de gewenste file bevat met de knoppen [1▲]–[7▲] (knoppen [1▲]–[6▲] voor voice en song).
- 3 Selecteer de file. Er zijn twee manieren om dit te doen.
 - Druk op één van de knoppen [A]–[J].
 - Selecteer de file door de draaiknop [DATA ENTRY] te gebruiken en druk vervolgens op de knop [ENTER] om de handeling door te voeren.
- 4 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de vorige display.

De huidige map sluiten en de map van het bovenliggende niveau oproepen

Druk op de knop [8▲] (UP) om de huidige map te sluiten en de map van het bovenliggende niveau op te roepen.

Voorbeeld van de selectiedisplay voor vooraf ingestelde voices

De files voor vooraf ingestelde voices zijn gecategoriseerd en ondergebracht in hiervoor geschikte mappen.



In deze display worden de voicefiles in een map getoond.



8



Het bovenliggende niveau — in dit geval een map — wordt getoond. Elke map die in deze display wordt getoond, bevat passende gecategoriseerde voices.

Handelingen voor files en mappen in de display voor file-selectie

- Files opslaan pagina 67
- Files/mappen kopiëren (Copy & Paste)..... pagina 68
- Files verplaatsen (Cut & Paste)..... pagina 69
- Files/mappen wissen (Delete)..... pagina 69
- De naam wijzigen van files/mappen (Rename)..... pagina 70
- Aangepaste iconen selecteren voor files (links van de filenaam weergegeven)..... pagina 70
- Een nieuwe map maken pagina 71
- Tekens invoeren pagina 71

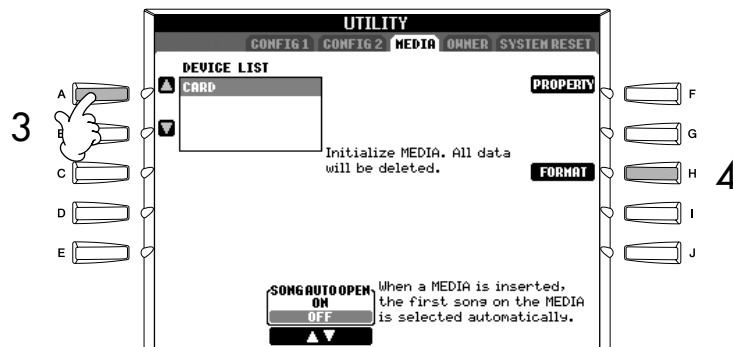
Een SmartMedia-kaart formatteren

Het is mogelijk dat een nieuwe SmartMedia-kaart, of een kaart die met andere apparaten is gebruikt, niet onmiddellijk te gebruiken is met de PSR-3000/1500. Als het instrument geen toegang kan krijgen tot de SmartMedia-kaart die in de kaartsleuf van het instrument is geplaatst, zult u de kaart voor het instrument moeten formatteren.

! LET OP

- Door een SmartMedia-kaart te formatteren worden alle data op de kaart volledig gewist. Zorg ervoor dat de SmartMedia-kaart die u formateert, geen belangrijke data bevat!
- Lees pagina 23 voor informatie over het omgaan met de SmartMedia-kaart en de kaartsleuf.
- De SmartMedia-kaarten die met dit instrument zijn geformatteerd, kunnen ongeschikt worden voor gebruik met andere instrumenten.

- 1 Plaats een te formatteren SmartMedia-kaart in de kaartsleuf.
- 2 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 3 Druk op de knop [A] om 'CARD' te selecteren.
- 4 Druk op de knop [H] om de kaart te formatteren.



Een diskette formatteren

Selecteer 'USB' in stap 3 rechts, om een diskette te formatteren.

! LET OP

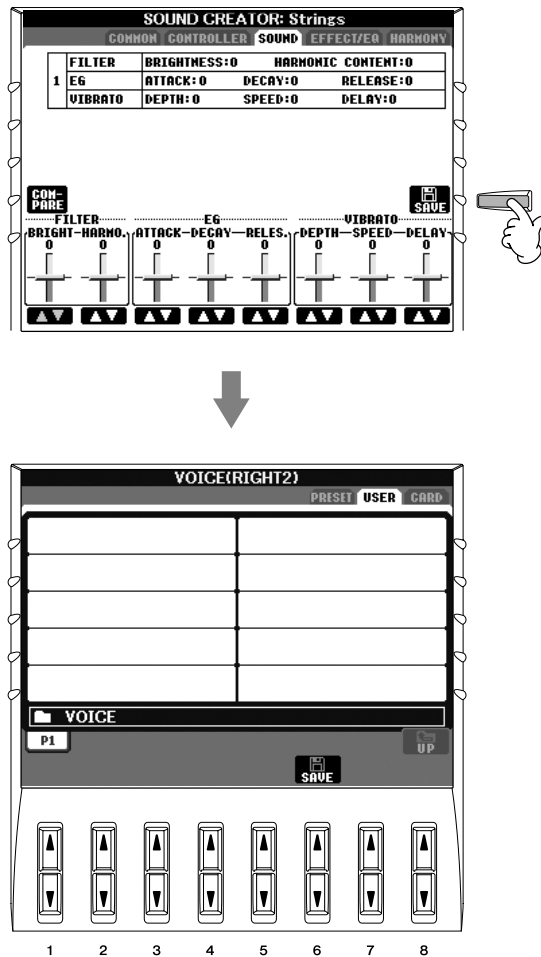
Zorg ervoor dat u pagina 22 leest voor informatie over het omgaan met de diskdrive en diskettes.

Files opslaan

Met deze handeling kunt u uw originele data (zoals songs en voices die u heeft gecreëerd) wegschrijven naar een file.

- 1 **Druk op de displayknop [SAVE], nadat u een song of voice heeft gecreëerd in de betreffende SONG CREATOR- of SOUND CREATOR-display.**

De display voor de fileselectie voor de desbetreffende data verschijnt. Houd in gedachte dat de opslaghandeling wordt uitgevoerd via de display voor de fileselectie.



- 2 **Selecteer met de TAB [◀]/[▶]-knoppen de desbetreffende tab (USER, CARD, enz.) waarnaar u de data wilt opslaan.**
- 3 **Druk op de knop [6 ▼] (SAVE) om de display op te roepen voor het benoemen van de file.**



- 4 **Voer de filenaam in (pagina 71).**
- 5 **Druk op de knop [8 ▲] (OK) om de file op te slaan.**
Druk op de knop [8 ▼] (CANCEL) als u de opslaghandeling wilt annuleren. De opgeslagen file zal automatisch op de betreffende positie in alfabetische volgorde tussen de files worden geplaatst.

Capaciteit van intern geheugen (USER-tabdisplays)

De interne geheugencapaciteit van het instrument is ongeveer 1,5 MB (PSR-3000) / 650 KB (PSR-1500). Deze capaciteit geldt voor alle file-typen, inclusief voice-, stijl-, song- en registratiedatafiles.

Beperkingen voor beveiligde songs

Commercieel beschikbare songdata kunnen tegen kopiëren zijn beveiligd om illegaal kopiëren of onbedoeld wissen te voorkomen. Ze worden aangegeven door de indicaties linksboven aan de zijkant van de filenamen. Hieronder volgt een gedetailleerde beschrijving van de indicaties en de van toepassing zijnde beperkingen.

Prot. 1	Hiermee worden vooraf ingestelde songs aangegeven die zijn opgeslagen naar de USER-tabdisplay, Disk Orchestra Collection (DOC)-songs en Disklavier Piano Soft-songs. Deze songs kunnen niet worden gekopieerd/verplaatst/opgeslagen naar externe apparaten zoals SmartMedia-kaarten en harddisk.
Prot. 2 Orig	Hiermee worden songs aangegeven die door Yamaha als beveiligd zijn geformatteerd. Deze songs kunnen niet worden gekopieerd. Ze kunnen alleen worden verplaatst/opgeslagen naar de USER-tabdisplay en SmartMedia-kaarten met een ID.
Prot. 2 Edit	Hiermee worden bewerkte 'Prot. 2 Orig'-songs aangegeven. Zorg ervoor dat deze songs worden opgeslagen naar dezelfde map als de map met de bijbehorende 'Prot. 2 Orig'-song. Deze songs kunnen niet worden gekopieerd. Ze kunnen alleen worden verplaatst/opgeslagen naar de USER-tabdisplay en SmartMedia-kaarten met een ID.

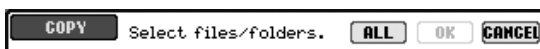
Opmerking voor de procedure van de 'Prot. 2 Orig'- en 'Prot. 2 Edit'-songfiles

Zorg ervoor dat de 'Prot. 2 Edit'-song wordt opgeslagen naar de map die de originele 'Prot. 2 Orig'-song bevat. Anders kan de 'Prot. 2 Edit'-song niet worden teruggespeeld. Als u een 'Prot. 2 Edit'-song verplaatst, moet u er ook voor zorgen dat u de originele 'Prot. 2 Orig'-song op hetzelfde moment verplaatst naar dezelfde locatie (map).

Files/mappen kopiëren (Copy & Paste)

Met deze handeling kunt u een file/map kopiëren en op een andere locatie (map) plakken.

- 1** Roep de display op met de file/map die u wilt kopiëren.
- 2** Druk op de knop [3 ▼] (COPY) om de file/map te kopiëren. Onderaan in de display wordt het pop-up venster weergegeven voor de kopieerhandeling.



- 3** Druk bij de knoppen [A]–[J] op de knop die overeenkomt met de gewenste file/map. Druk nogmaals op dezelfde knop uit de groep [A]–[J] om uw selectie te annuleren.
 - **Alle files/mappen selecteren**
Druk op de knop [6 ▼] (ALL) om alle files/mappen te selecteren die worden weergegeven in de huidige display (inclusief de overige pagina's). Druk nogmaals op de knop [6 ▼] (ALL OFF) om de selectie te annuleren.
- 4** Druk op de knop [7 ▼] (OK) om de file-/mapselectie te bevestigen. Druk op de knop [8 ▼] (CANCEL) om de kopieerhandeling te annuleren.
- 5** Selecteer met de TAB [◀]/[▶]-knoppen de bestemmingstab (USER, CARD, enz.) waarnaar de file/map moet worden geplakt.
- 6** Druk op de knop [4 ▼] (PASTE) om de file/map te plakken. De gekopieerde en geplakte map/file verschijnt in de display op de betreffende positie in alfabetische volgorde tussen de files.

Files verplaatsen (Cut & Paste)

Met deze handeling kunt u een file knippen en op een andere locatie (map) plakken.

- 1 **Roep de display op met de file die u wilt verplaatsen.**
- 2 **Druk op de knop [2 ▼] (CUT) om de file te knippen.**
Onderaan in de display wordt het pop-up venster weergegeven voor de kniphandeling.

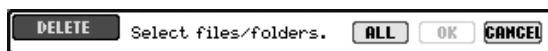


- 3 **Druk bij de knoppen [A]–[J] op de knop die overeenkomt met de gewenste file.**
Druk nogmaals op dezelfde knop uit de groep [A]–[J] om uw selectie te annuleren.
 - **Alle files selecteren**
Druk op de knop [6 ▼] (ALL) om alle files te selecteren die worden weergegeven in de huidige display (inclusief de overige pagina's).
Druk nogmaals op de knop [6 ▼] (ALL OFF) om de selectie te annuleren.
- 4 **Druk op de knop [7 ▼] (OK) om de file-selectie te bevestigen.**
Druk op de knop [8 ▼] (CANCEL) om de kniphandeling te annuleren.
- 5 **Selecteer met de TAB [◀]/[▶]-knoppen de bestemmingstab (USER, CARD, enz.) waarin de file moet worden geplakt.**
- 6 **Druk op de knop [4 ▼] (PASTE) om de file te plakken.**
De verplaatste en geplakte file verschijnt in de display op de betreffende positie in alfabetische volgorde tussen de files.

Files/mappen wissen (Delete)

Met deze handeling kunt u een file/map wissen.

- 1 **Roep de display op met de file/map die u wilt wissen.**
- 2 **Druk op de knop [5 ▼] (DELETE).**
Onderaan in de display wordt het pop-up venster weergegeven voor de wishandeling.



- 3 **Druk bij de knoppen [A]–[J] op de knop die overeenkomt met de gewenste file/map.**
Druk nogmaals op dezelfde knop uit de groep [A]–[J] om uw selectie te annuleren.
 - **Alle files/mappen selecteren**
Druk op de knop [6 ▼] (ALL) om alle files/mappen te selecteren die worden weergegeven in de huidige display (inclusief de overige pagina's).
Druk nogmaals op de knop [6 ▼] (ALL OFF) om de selectie te annuleren.

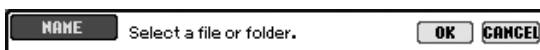
Alle data op een SmartMedia-kaart in één keer wissen
 Door een SmartMedia-kaart te formatteren worden alle data op de kaart volledig verwijderd (pagina 66).

- 4 **Druk op de knop [7▼] (OK) om de file-/mapselectie te bevestigen.**
 Druk op de knop [8▼] (CANCEL) om de wishandeling te annuleren.
- 5 **Volg de display-instructies op.**
 YESDe file/map wissen
 YES ALLAlle geselecteerde files/mappen wissen
 NODe file/map ongewijzigd laten, zonder te wissen
 CANCEL.....De wishandeling annuleren

De naam wijzigen van files/mappen (Rename)

Met deze handeling kunt u namen van files/mappen wijzigen.

- 1 **Roep de display op met de file/map waarvan u de naam wilt wijzigen.**
- 2 **Druk op de knop [1▼] (NAME).**
 Onderaan in de display wordt het pop-up venster weergegeven voor de naamwijzigingshandeling.



- 3 **Druk bij de knoppen [A]-[J] op de knop die overeenkomt met de gewenste file/map.**
- 4 **Druk op de knop [7▼] (OK) om de file-/mapselectie te bevestigen.**
 Druk op de knop [8▼] (CANCEL) om de naamwijzigingshandeling te annuleren.
- 5 **Voer de naam (met tekens) van de geselecteerde file of map in (pagina 71).**
 De map/file met de gewijzigde naam verschijnt in de display op de betreffende positie in alfabetische volgorde tussen de files.

Aangepaste iconen selecteren voor files (links van de filenaam weergegeven)

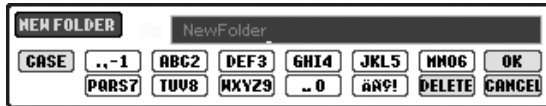
U kunt aangepaste iconen voor files selecteren (links van de filenaam weergegeven).

- 1-4 **De handelingen zijn hetzelfde als hiervoor in het gedeelte 'De naam wijzigen van files/mappen (Rename)'.**
- 5 **Druk op de knop [1▼] (ICON) om de display ICON op te roepen.**
- 6 **Selecteer de icoon met de knoppen [A]-[J] of [3▲▼]-[5▲▼].**
 De display ICON bevat verscheidene pagina's. Druk op de TAB [◀]/[▶]-knop om de verschillende pagina's te selecteren.
 Druk op de knop [8▼] (CANCEL) om de handeling te annuleren.
- 7 **Druk op de knop [8▲] (OK) om de geselecteerde icoon toe te passen.**

Een nieuwe map maken

Met deze handeling kunt u nieuwe mappen creëren. Mappen kunnen naar wens worden gecreëerd, benoemd en georganiseerd, waardoor het makkelijker wordt uw originele data te vinden en te selecteren.

- 1 Roep de pagina op van de display voor de file-selectie waarvoor u een nieuwe map wilt creëren.
- 2 Druk op de knop [7 ▼] (FOLDER) om de naamgevingsdisplay op te roepen voor een nieuwe map.



- 3 Voer de naam in van de nieuwe map (zie hieronder).

Tekens invoeren

In de volgende instructies ziet u hoe u tekens kunt invoeren bij het benoemen van uw files/mappen en bij het invoeren van het Keyword (trefwoord) bij de Music Finder-functie. De methode lijkt veel op die van het invoeren van namen en nummers bij een conventionele mobiele telefoon. Het invoeren van tekens hoort plaats te vinden in de hieronder getoonde display.



- 1 Wijzig de tekensoort door op de knop [1 ▲] te drukken.
 - Als u een andere taal dan Japans als taal heeft geselecteerd (pagina 60), zijn de volgende verschillende tekensoorten beschikbaar:
 - CASE..... Alfabet (hoofdletters, halve grootte), nummers (halve grootte), leestekens (halve grootte)
 - case..... Alfabet (kleine letters, halve grootte), nummers (halve grootte), leestekens (halve grootte)
 - Als u Japans als taal selecteert (pagina 60), kunnen de volgende verschillende tekensoorten en -grootten worden ingevoerd:
 - かな漢 (kana-kan) ... Hiragana en Kanji, leestekens (volledige grootte)
 - カナ (kana) Katakana (normale grootte), leestekens (volledige grootte)
 - カ (kana) Katakana (halve grootte), leestekens (halve grootte)
 - A B C..... Alfabet (hoofdletters en kleine letters, volledige grootte), nummers (volledige grootte), leestekens (volledige grootte)
 - ABC..... Alfabet (hoofdletters en kleine letters, halve grootte), nummers (halve grootte), leestekens (halve grootte)
- 2 Gebruik de knop [DATA ENTRY] om de cursor naar de gewenste positie te verplaatsen.

Er kan geen nieuwe map worden gemaakt in de tab PRESET.

Mapdirectories voor de USER-tabdisplay

In de USER-tabdisplay kunnen mapdirectories tot vier niveaus bevatten. Het maximale totaal aantal files en mappen dat kan worden opgeslagen is 740 (370 voor de PSR-1500), maar dit kan, afhankelijk van de lengte van de file-namen, afwijken. Het maximale aantal files/mappen dat in een map in de USER-tab kan worden opgeslagen is 250.

3

Druk op de knoppen [2▲▼]–[6▲▼] en [7▲], in overeenstemming met het teken dat u wilt invoeren.



Er is een aantal verschillende tekens toegewezen aan elke knop. Telkens wanneer u op de knop drukt, wordt dus een ander teken weergegeven.

• **Tekens wissen**

Verplaats de cursor naar het teken dat u wilt wissen door de knop [DATA ENTRY] te gebruiken en vervolgens op de knop [7▼] (DELETE) te drukken. Als u alle tekens op de regel in één keer wilt wissen, houdt u de knop [7▼] (DELETE) ingedrukt.

• **Daadwerkelijke invoer van tekens**

Verplaats de cursor of druk op een andere letterinvoerknop.

• **De invoerhandeling voor tekens annuleren**

Druk op de knop [8▼] (CANCEL).

• **Speciale leestekens invoeren (umlaut, accent, Japanse '¨' en '°')**

Selecteer een teken waaraan een accent moet worden toegevoegd en druk op de knop [6▼], voordat u het teken daadwerkelijk invoert.

• **Accenten invoeren**

- 1 Druk op de knop [6▼] om het accentoverzicht op te roepen, nadat u het leesteken daadwerkelijk heeft ingevoerd door de cursor te verplaatsen.
- 2 Gebruik de knop [DATA ENTRY] om de cursor naar het gewenste accent te verplaatsen en druk vervolgens op de knop [8▲] (OK).

• **Nummers invoeren**

Selecteer eerst één van de volgende instellingen: 'A B C' (volledige grootte alfabet), 'ABC' 'CASE' (halve grootte hoofdletters alfabet) en 'case' (halve grootte kleine letters alfabet). Druk vervolgens op de betreffende knop van de knoppen [2▲▼]–[5▲▼], [6▲] en [7▲] en houd deze even ingedrukt, of druk er herhaaldelijk op tot het gewenste nummer is geselecteerd.

• **Omzetten naar Kanji (Japanse taal)**

Als de ingevoerde 'hiragana'-lettertekens diapositief worden getoond, drukt u één of meerdere keren op de knop [ENTER] om de tekens om te zetten naar de juiste kanji. Druk op de knop [8▲] (OK) of voer het volgende letterteken in, om de wijziging daadwerkelijk in te voeren.

Als de ingevoerde 'hiragana'-lettertekens diapositief worden getoond (gemarkeerd):

- **De lettertekens opnieuw omzetten naar andere kanji**
Druk op de knop [ENTER].
- **Het diapositieve gebied veranderen**
Gebruik de knop [DATA ENTRY].
- **De omgezette kanji terugveranderen naar 'hiragana'**
Druk op de knop [7▼] (DELETE).
- **Het diapositieve gebied in één keer wissen**
Druk op de knop [8▼] (CANCEL).
- **De 'hiragana' zelf invoeren (zonder deze om te zetten)**
Druk op de knop [8▲] (OK).

4

Druk op de knop [8▲] (OK) om de nieuwe naam daadwerkelijk in te voeren en terug te keren naar de voorgaande display.

De volgende leestekens met halve grootte kunnen niet worden ingevoerd voor de naam van files/mappen:
¥ \ / : * ? " < > |

Voor tekens zonder speciale accenten (met uitzondering van kanakan en katakana op halve grootte), kunt u het accentoverzicht oproepen door op de knop [6▼] te drukken, nadat u het teken heeft geselecteerd (maar voordat dit daadwerkelijk is ingevoerd).

De fabrieksgeprogrammeerde instellingen herstellen

Het fabrieksgeprogrammeerde systeem terugplaatsen

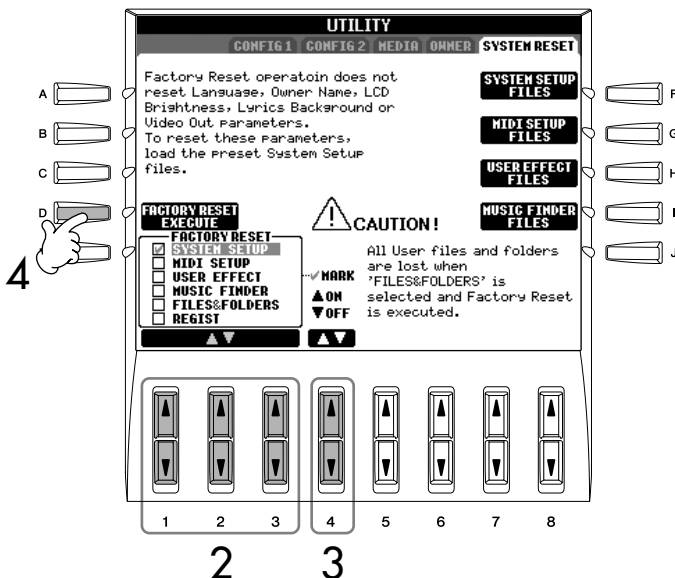
Zet de knop [POWER] op ON, terwijl u de toets c6 (de meest rechtse toets op het toetsenbord) ingedrukt houdt.

Deze handeling heeft hetzelfde resultaat als, en is een kortere manier voor, de herstelhandeling van System Setup die in stap 2 van het volgende gedeelte wordt uitgelegd.

De fabrieksgeprogrammeerde instellingen afzonderlijk per item herstellen

- 1 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 2 Selecteer items door op de knoppen [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] te drukken.

SYSTEM SETUP	Hiermee worden de System Setup-parameters teruggezet naar de originele fabrieksinstellingen. Zie de afzonderlijke Datalijst voor details over welke parameters behoren tot System Setup.
MIDI SETUP	Hiermee worden de MIDI-instellingen, inclusief de MIDI-sjablonen in de USER-tabdisplay, teruggezet naar de originele fabrieksstatus.
USER EFFECT	Hiermee worden de User Effect-instellingen, inclusief de User Effect-typen, User Master EQ-typen en User Vocal Harmony-typen (PSR-3000), die zijn gecreëerd via de display MIXING CONSOLE, teruggezet naar de originele fabrieksinstellingen.
MUSIC FINDER	Hiermee worden de Music Finder-data (alle records) teruggezet naar de originele fabrieksinstellingen.
FILES&FOLDERS	Hiermee worden alle files en mappen gewist die in de USER-tabdisplay zijn opgeslagen.
REGIST	Hiermee worden de huidige REGISTRATION MEMORY-instellingen van de geselecteerde bank tijdelijk gewist. Hetzelfde kan worden gedaan door de knop [POWER] op ON te zetten, terwijl u de toets B5 (de meest rechtse B-toets op het toetsenbord) ingedrukt houdt.



De handeling voor het terugplaatsen van de fabrieksgeprogrammeerde instellingen heeft geen invloed op de internetinstellingen. Zie pagina 178 om de internetinstellingen opnieuw in te stellen.

⚠ LET OP

Met deze handeling worden al uw originele data voor het respectieve item (MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER en FILES&FOLDERS) gewist.

- 3 Plaats een vinkje in het vak van het item dat moet worden teruggezet naar de fabrieksgeprogrammeerde instellingen door op de knop [4▲▼] te drukken.
- 4 Druk op de knop [D] om de Factory Reset-handeling uit te voeren voor alle afgevinkte items.

Uw originele instellingen opslaan en terugroepen als een enkele file

Voor de onderstaande items kunt u uw originele instellingen opslaan als een enkele file, zodat u ze later kunt terugroepen.

- 1 Breng alle gewenste instellingen aan op het instrument.
- 2 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET
- 3 Druk op één van de knoppen [F]–[I] om de relevante display op te roepen voor het opslaan van uw data.

SYSTEM SETUP	Parameters die in de verschillende displays zijn ingesteld, zoals de display [FUNCTION] → UTILITY en de display voor microfooninstelling worden als een enkele System Setup-file behandeld. Zie de afzonderlijke Datalijst voor details over welke parameters behoren tot System Setup.
MIDI SETUP	De MIDI-instellingen, inclusief de MIDI-sjablonen op de USER-tabdisplay, worden als een enkele file behandeld.
USER EFFECT	De User Effect-instellingen, inclusief de User Effect-typen, User Master EQ-typen en User Vocal Harmony-typen (PSR-3000), die via de MIXING CONSOLE-displays zijn gecreëerd, worden als een enkele file beheerd.
MUSIC FINDER	Alle vooraf ingestelde en gecreëerde records van de Music Finder worden als een enkele file behandeld.

- 4 Selecteer één van de tabs (met uitzondering van de tab PRESET) door op de TAB [◀][▶]-knoppen te drukken.
Merk op dat de file in de tabdisplay PRESET de file is van de fabrieksgeprogrammeerde instellingen. Als u deze selecteert, zullen de fabrieksgeprogrammeerde instellingen voor het respectieve item worden teruggeplaatst. (Dit heeft hetzelfde resultaat als bij pagina 73 'De fabrieksgeprogrammeerde instellingen afzonderlijk per item herstellen').
- 5 Sla de file op (pagina 67).
- 6 Als u de file wilt terugroepen, selecteert u de tab en pagina waarnaar u de file heeft opgeslagen (dezelfde tab en pagina als de tab en pagina die zijn opgegeven in stap 4) en drukt u op de desbetreffende knop uit de groep [A]–[J].

Databack-up

Voor de maximale veiligstelling van data beveelt Yamaha u aan belangrijke data te kopiëren of op te slaan naar afzonderlijke opslagmedia, zoals een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat. Zo is er nog een handige back-up als het interne geheugen is beschadigd.

Data die kunnen worden opgeslagen

- 1 Song*, Stijl, Multi Pad, Registration Memory-bank en voice
- 2 Music Finder-record, Effect**, MIDI-sjabloon en systeem-file

* Beveiligde songs (files met de indicatie 'Prot.1/Prot.2' links boven de filenaam) kunnen niet worden opgeslagen. Songs met de indicatie 'Prot.2' kunnen echter worden verplaatst (Cut & Paste-handeling) naar een SmartMedia-kaart met ID. Songs met de indicatie 'Prot.1' kunnen niet worden verplaatst naar externe media.

**De volgende data behoren tot effectdata:
 - Bewerkte of opgeslagen data in de Mixing Console 'EFFECT/EQ'
 - Bewerkte of opgeslagen data van het Vocal Harmony-type (alleen PSR-3000).

De back-upprocedure is verschillend voor de datatypen in 1 en 2 hierboven.

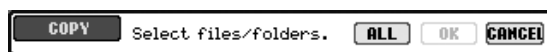
Back-upprocedure

Song-, stijl-, Multi Pad-, Registration Memory-bank- en voicedata

- 1 Plaats/sluit de back-upmedia aan (bestemming), zoals een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat.
- 2 Roep de display op met de te kopiëren file.
Song:
 Druk op de knop [SONG SELECT].
Stijl:
 Druk op één van de STYLE-knoppen.
Multi Pad:
 Druk op de knop [MULTI PAD SELECT].
Registration Memory-bank:
 Druk op de knop [REGIST. BANK].
Voice:
 Druk op één van de VOICE-knoppen.
- 3 Selecteer de tab USER met de TAB [◀]/[▶]-knoppen.

- 4 Druk op de knop [3 ▼] (COPY) om de file/map te kopiëren.

Onderaan in de display wordt het pop-upvenster weergegeven voor de kopieerhandeling.



- 5 Druk op de knop [6 ▼] (ALL) om alle files/mappen te selecteren die worden aangegeven in de huidige display en op alle overige pagina's.

Druk nogmaals op de knop [6 ▼] (ALL OFF) om de selectie te annuleren.

- 6 Druk op de knop [7 ▼] (OK) om de file-/mapselectie te bevestigen.

Druk op de knop [8 ▼] (CANCEL) om de kopieerhandeling te annuleren.

- 7 Selecteer met de TAB [◀]/[▶]-knoppen de bestemmingstab (CARD of USB) waarnaar de file/map moet worden gekopieerd.

- 8 Druk op de knop [4 ▼] (PASTE) om de file/map te plakken.

Als er een bericht verschijnt met de mededeling dat de data niet kunnen worden gekopieerd

Bij de gekopieerde files bevinden zich tevens beveiligde songs ('Prot. 1/Prot.2' wordt linksboven aan de zijkant van de filenamen aangegeven). Deze beveiligde songs kunnen niet worden gekopieerd. Songs met de indicatie 'Prot.2' kunnen echter worden verplaatst (Cut & Paste-handeling) naar een SmartMedia-kaart met ID.

Music Finder-record-, Effect-, MIDI-sjabloon- en systeemdata

- 1 Plaats/sluit de back-upmedia aan (bestemming), zoals een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat.
- 2 Roep de bedieningsdisplay op.
 [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] SYSTEM RESET
- 3 Druk op één van de knoppen [F]-[I] om de relevante display op te roepen voor het opslaan van uw data.
- 4 Selecteer met de TAB [◀]/[▶]-knoppen de geschikte tab (CARD of USB) waarnaar u de data wilt wegschrijven.
- 5 Sla uw data op (pagina 67).

Verwijzing naar pagina's in Beknopte handleiding

Voices gebruiken..... pagina 29

Verskillende voices gebruiken pagina 29

Voicekarakteristieken

Het voicetype en de bepalende karakteristieken worden aangegeven boven de naam van de vooraf ingestelde voice.

Live!	Deze akoestische instrumentgeluiden zijn in stereo gesampled, om een echt authentiek, vol geluid voort te brengen, vol sfeer en ambiance.
Cool!	Deze voices bevatten de dynamische motieven en subtiele nuances van elektrische instrumenten. Dit wordt mogelijk gemaakt door een kolossale hoeveelheid geheugen en zeer geavanceerd programmeerwerk.
Sweet!	Deze akoestische instrumentgeluiden profiteren ook van de geavanceerde technologie van Yamaha. Daarnaast beschikken deze over een geluid dat zo precies gedetailleerd en natuurlijk is, dat u zou zweren dat u de echte instrumenten bespeelt!
Drums	Verscheidene drum- en percussiegeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u deze via het toetsenbord kunt bespelen.
SFX	Verscheidene speciale effectgeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u de geluiden via het toetsenbord kunt bespelen.
Organ Flutes!	Met behulp van deze authentieke orgelvoice kunt u Sound Creator gebruiken om de verscheidene voetmaten aan te passen en zo uw eigen originele orgelgeluiden te vervaardigen. Zie pagina 99 voor details.
Mega Voice (PSR-3000)	<p>De Mega Voices zijn niet bedoeld om te worden bespeeld vanaf het toetsenbord. Zij zijn in de eerste plaats ontworpen voor gebruik met opgenomen MIDI-sequencedata (zoals songs en stijlen). Enkele gitaar- en basvoices in het bijzonder zijn gecreëerd als Mega voices voor de PSR-3000. Deze zijn makkelijk te onderscheiden van de normale voices door de bijbehorende iconen in de display Voice Selection. Een van de meest opvallende kenmerken van Mega Voices is het gebruik van aanslagomschakeling. Normale voices gebruiken ook aanslagomschakeling om de geluidskwaliteit en/of het niveau van een voice overeen te laten komen met hoe sterk of zacht u speelt. Dit zorgt ervoor dat de PSR-3000-voices authentiek en natuurlijk klinken. Bij Mega Voices heeft echter elk aanslagbereik (de mate van speelsterkte) een compleet ander geluid.</p> <p>Een Mega-gitaarvoice bevat bijvoorbeeld de geluiden van verscheidene speeltechnieken. Bij conventionele instrumenten zouden verschillende voices, waarbij deze geluiden zijn ondergebracht, moeten worden opgeroepen via MIDI en in combinatie moeten worden afgespeeld om het gewenste effect te bereiken. Met Mega Voices kan nu een overtuigende gitaarpartij worden gespeeld met slechts één enkele voice, door specifieke aanslagwaarden te gebruiken om de gewenste geluiden te verkrijgen.</p> <p>Vanwege het complexe karakter van deze voices en de nauwkeurige aanslagsnelheden die nodig zijn om de geluiden af te spelen, zijn ze niet bedoeld om gespeeld te worden via het toetsenbord. Ze zijn echter erg bruikbaar en handig bij het creëren van MIDI-data, vooral als u wilt vermijden dat u verscheidene voices moet gebruiken voor slechts één instrumentpartij.</p>

Compatibiliteit met Mega Voices (PSR-3000)

Mega voices zijn uniek voor de PSR-3000 en zijn niet compatibel met andere modellen. Alle songs en stijlen die u heeft gecreëerd op de PSR-3000 met de Mega voices zullen niet goed klinken als deze wordt gebruikt op andere instrumenten.

Verschillende voices tegelijkertijd gebruiken

Het toetsenbord van de PSR-3000/1500 beschikt over verscheidene functies en speelhulpmiddelen die gewoon niet beschikbaar zijn op een akoestisch instrument. U kunt verschillende voices samen op een laag gebruiken, of u kunt één voice met de linkerhand spelen terwijl u een andere voice (of zelfs twee gelaagde voices) met de rechterhand speelt.

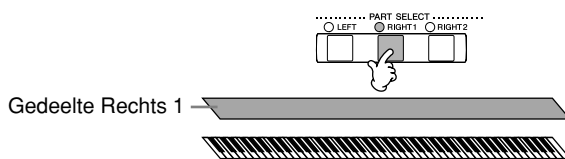
Toetsenbordgedeelten (Rechts 1, Rechts 2, Links)

Voices kunnen afzonderlijk worden toegewezen aan de verschillende toetsenbordgedeelten: Rechts 1, Rechts 2 en Links. Deze gedeelten kunnen worden gecombineerd met de knoppen PART ON/OFF om een vol ensemblegeluid te bereiken.

Combinaties van toetsenbordgedeelten

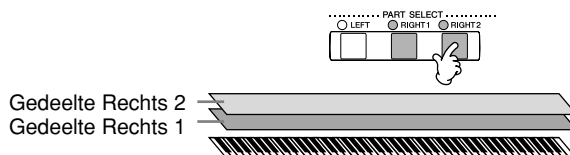
■ Een enkele voice gebruiken (gedeelte Rechts 1)

U kunt een enkele voice gebruiken voor het gehele toetsenbordbereik. Dit komt van pas bij het normale spel, bijvoorbeeld wanneer u de piano-voice gebruikt.



■ Twee voices gelijktijdig spelen (gedeelten Rechts 1 en 2)

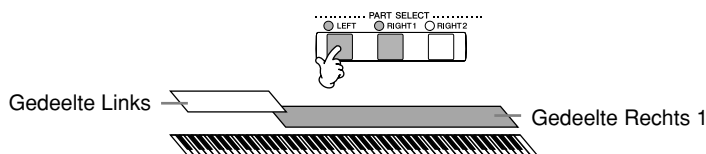
U kunt een melodisch duet simuleren of twee gelijksoortige voices combineren om zo een voller geluid te creëren.



Zie pagina 78 voor informatie over het selecteren van voices voor het gedeelte Rechts 2.

■ Verschillende voices spelen met de linker- en rechterhand (gedeelten Rechts 1 en Links)

U kunt verschillende voices spelen met de linker- en rechterhand. Zo kunt u bijvoorbeeld de bas-voice spelen met de linkerhand en de piano-voice met de rechterhand.



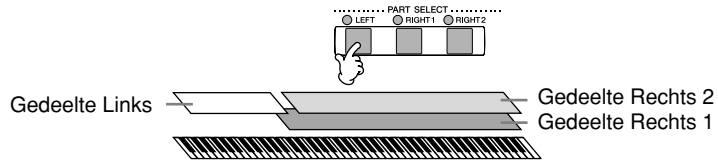
Zie pagina 80 voor informatie over het selecteren van voices voor het gedeelte Links.

■ Drie verschillende voices spelen met de linker- en rechterhand (gedeelten Rechts 1, 2- en Links)

De volumebalans tussen de gedeelten aanpassen
U past de volumebalans tussen de gedeelten aan in de display BALANCE (pagina 40).

Het splitpunt (de grens tussen het rechter- en linkerhandbereik) opgeven.
Zie pagina 105.

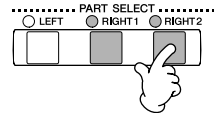
U kunt deze drie gedeelten combineren voor een vol ensemblegeluid.



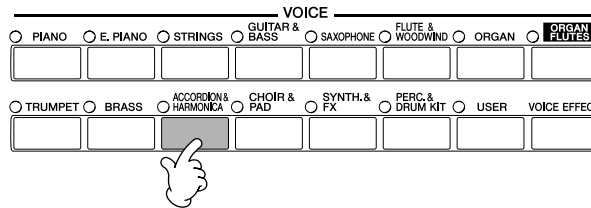
Twee voices gelijktijdig spelen (gedeelten Rechts 1 en 2)

U kunt twee voices gelijktijdig spelen met de gedeelten Rechts 1 en 2.

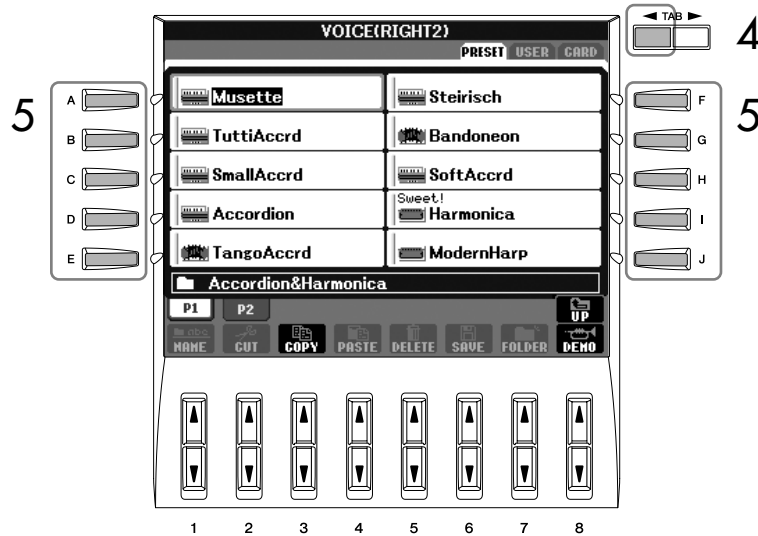
- 1 Zorg dat de knop PART ON/OFF [RIGHT 1] is ingeschakeld.
- 2 Druk op de knop PART ON/OFF [RIGHT 2] om deze in te schakelen.



- 3 Druk op een van de VOICE-knoppen om de display voor het selecteren van de voice op te roepen voor het gedeelte Rechts 2.



- 4 Druk op de knop TAB [◀] om de display PRESET te selecteren.



- 5 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een voice te selecteren.

Voor het geselecteerde gedeelte wordt de markering ◀ rechts naast de naam van de voice weergegeven in de hoofddisplay.

Snel voices selecteren voor de gedeelten Rechts 1 en 2

U kunt de voices voor de gedeelten Rechts 1 en 2 snel selecteren met de Voice-knoppen. Houd een Voice-knop ingedrukt en druk vervolgens op een andere Voice-knop. De voice van de knop die als eerste is ingedrukt, wordt automatisch ingesteld voor het gedeelte Rechts 1. De voice van de knop die als tweede is ingedrukt, wordt automatisch ingesteld voor het gedeelte Rechts 2.

- 6 Bespeel het toetsenbord.
- 7 Druk nogmaals op de knop PART ON/OFF [RIGHT 2] om deze uit te schakelen.

Het gedeelte Rechts 2 in- of uitschakelen met een pedaal
U kunt een pedaal gebruiken om het gedeelte Rechts 2 in of uit te schakelen (wanneer het gedeelte Rechts 2 juist is toegewezen; pagina 191). Dit komt van pas als u het gedeelte Rechts 2 in en uit wilt schakelen terwijl u speelt.

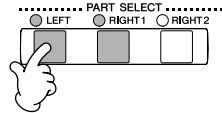
Verschillende voices spelen met de linker- en rechterhand (gedeelten Rechts 1 en Links)

U kunt verschillende voices spelen met de linker- en rechterhand (gedeelten Rechts 1 en Links).

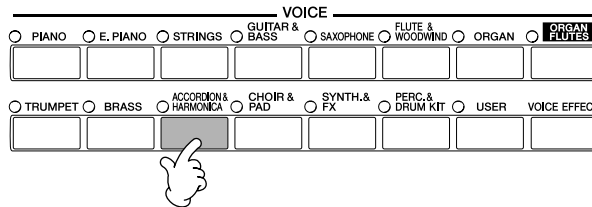
Voor het geselecteerde gedeelte wordt de markering ◀ rechts naast de naam van de voice weergegeven in de hoofddisplay.

1 Zorg dat de knop PART ON/OFF [RIGHT 1] is ingeschakeld.

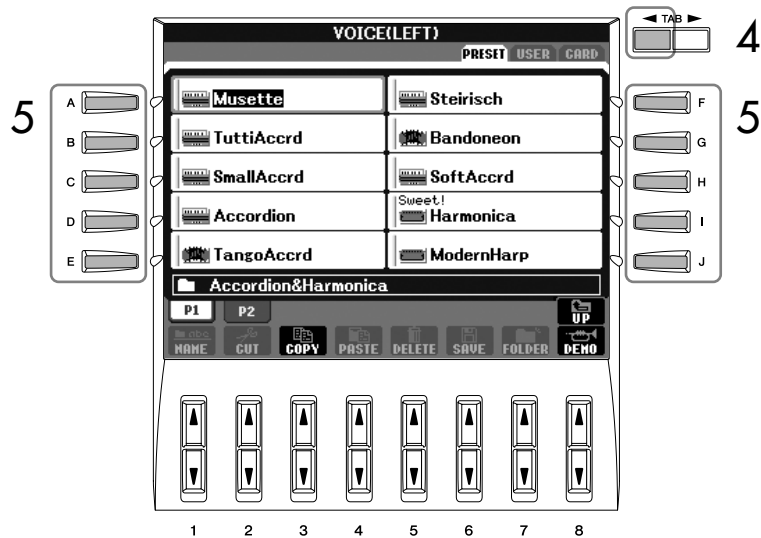
2 Druk op de knop PART ON/OFF [LEFT] om deze in te schakelen.



3 Druk op een van de VOICE-knoppen om de display voor het selecteren van de voice op te roepen voor het gedeelte Links.



4 Druk op de knop TAB [◀] om de display PRESET te selecteren.



5 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een voice te selecteren.

6 Bespeel het toetsenbord.

7 Druk nogmaals op de knop PART ON/OFF [LEFT] om deze uit te schakelen.

Het gedeelte Links in- of uitschakelen met een pedaal
U kunt een pedaal gebruiken om het gedeelte Links in of uit te schakelen (wanneer het gedeelte Links juist is toegewezen; pagina 191). Dit komt van pas als u het gedeelte Links in en uit wilt schakelen terwijl u speelt.

Het splitpunt (de grens tussen het rechter- en linkerhandbereik) opgeven.
Zie pagina 105.

Toonhoogte wijzigen

Transponeren

U kunt de toonhoogte van het toetsenbord omhoog of omlaag transponeren (in halve tonen).

- **Transponeren tijdens het spel**

De gewenste transponering van het totaalgeluid van het instrument kan eenvoudig worden ingesteld door te drukken op de knoppen TRANSPOSE [-]/[+].

- **Transponeren vóór het spel**

U wijzigt de transponeringsinstellingen in de display MIXING CONSOLE (mengpaneel). U kunt de transponering respectievelijk instellen voor de toonhoogte van het toetsenbord (KBD), voor het afspelen van songs (SONG) of voor het totaalgeluid van het instrument (MASTER).

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**

[MIXING CONSOLE] → TAB [◀][▶] TUNE

- 2 **Stel de transponering in met de knoppen [1▲▼]–[3▲▼].**

Fijnafstemming van de toonhoogte van het hele instrument

De toonhoogte van het hele instrument kan nauwkeurig worden afgestemd. Dit is handig wanneer u de PSR-3000/1500 samen met andere instrumenten of met muziek van een cd bespeelt.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**

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

- 2 **Stel de stemming in met de knoppen [4▲▼]/[5▲▼].**

Druk tegelijk op de knoppen [▲] en [▼] naast 4 of 5 om de waarde terug te zetten naar de fabrieksinstelling van 440,0 Hz.

Afstemmen met toonladders

U kunt verschillende toonladders selecteren voor het inspelen van aangepaste stemmingen voor bepaalde historische tijdperken of muziekgenres.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**

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

- 2 **Selecteer het gewenste gedeelte waarvoor u de toonladder wilt instellen met de knoppen [6▲▼]/[7▲▼].**

Plaats een vinkje in het vak door op de knop [8▲] te drukken.

- 3 **Selecteer de gewenste toonladder met de knoppen [A]/[B].**

De stemming van elke noot voor de momenteel geselecteerde toonladder wordt aangegeven in de toetsenbordillustratie rechtstboven in de display.

Houd er rekening mee dat de functie Tune geen invloed heeft op de voices Drum Kit en SFX Kit.

Hz (Hertz):

Deze eenheid heeft betrekking op de frequentie van geluid en geeft het aantal trillingen van een geluidsgolf per seconde aan.

Cent:

In de muziekterminologie is een 'cent' 1/100ste van een halve toon. (100 cents komt overeen met één halve toon.)

De gewenste toonladder onmiddellijk oproepen

Registreer de gewenste toonladder in het Registration Memory. Let er bij het registreren op dat er een vinkje is geplaatst bij het item SCALE (pagina 129).

4 Wijzig de volgende instellingen, wanneer dit nodig is.

• **De afzonderlijke noten van het toetsenbord stemmen (TUNE)**

- 1 Druk op de knop [3 ▲ ▼] om de toon te selecteren voor het stemmen.
- 2 Stel de stemming in in cents met de knoppen [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].

• **Instelling waarmee de grondtoon wordt bepaald voor elke toonladder.**

Druk op de knop [2 ▲ ▼] om de grondtoon te selecteren. Als de grondtoon wordt gewijzigd, wordt de toonhoogte van het toetsenbord getransponeerd. De oorspronkelijke toonhoogterelatie tussen de noten blijft echter gehandhaafd.

Vooraf ingestelde typen toonladders

EQUAL TEMPERAMENT	Het toonhoogtebereik van elk octaaf is gelijk onderverdeeld in twaalf delen, waarbij de toonhoogte tussen elke halve toon gelijkmatig is verdeeld. Dit is de meestgebruikte stemming in de hedendaagse muziek.
PURE MAJOR PURE MINOR	Deze stemmingen houden de zuivere wiskundige intervallen van elke toonladder in stand, vooral voor drieklanken (grondtoon, terts, kwint). U kunt dit het beste horen bij daadwerkelijke vocale harmonieën, zoals bij koren en a capella zang.
PYTHAGOREAN	Deze stemming is uitgevonden door de beroemde Griekse filosoof en wordt samengesteld door een serie reine kwinten, die zijn samengebracht in een enkel octaaf. De tertsen in deze stemming zijn lichtelijk onstabiel, maar de kwarten en kwinten zijn prachtig en geschikt voor bepaalde solo's.
MEAN-TONE	Deze stemming is gecreëerd als een verbetering van de Pythagoreaanse stemming, door het majeur tertsinterval meer 'in stemming' te brengen. Deze stemming was vooral populair van de 16e tot de 18e eeuw. Händel, onder andere, gebruikte deze stemming.
WERCKMEISTER KIRNBERGER	Deze samengestelde stemming combineert de systemen van Werckmeister en Kirnberger, die op zich verbeteringen van de middentoon- en Pythagoreaanse stemmingen waren. De belangrijkste eigenschap van deze stemming is dat elke toets zijn eigen unieke karakter heeft. De stemming werd op grote schaal gebruikt in de tijd van Bach en Beethoven, en wordt zelfs nu nog vaak gebruikt als er muziek uit een bepaald tijdperk wordt gespeeld op een klavecimbel.
ARABIC	Gebruik deze stemmingen bij het spelen van Arabische muziek.

Stemwaarden voor voorgeprogrammeerde stemmingen (grondtoon: C) (in cents)

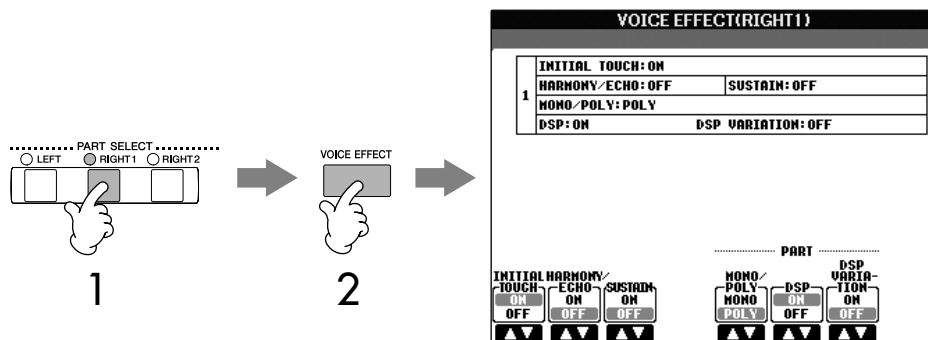
	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
EQUAL TEMPERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29,7	3,9	15,6	-14,1	-2,3	-9,4	2,3	-27,3	-15,6	18,0	-11,7
PURE MINOR	0	33,6	3,9	15,6	-14,1	-2,3	31,3	2,3	14,1	-15,6	18,0	-11,7
PYTHAGOREAN	0	14,1	3,9	-6,3	7,8	-2,3	11,7	2,3	15,6	6,3	-3,9	10,2
MEAN-TONE	0	-24,2	-7,0	10,2	-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

* In de display wordt de afgeronde waarde weergegeven.

Effecten toevoegen aan voices die op het toetsenbord worden gespeeld

De PSR-3000/1500 heeft een geavanceerd multi-processor effectensysteem dat een buitengewone diepte en expressie aan uw klank kan toevoegen.

- 1 Selecteer het gewenste gedeelte waarvoor u effecten wilt toevoegen door op een van de PART SELECT-knoppen te drukken.
- 2 Druk op de knop [VOICE EFFECT] om de display VOICE EFFECT op te roepen.



- 3 Gebruik de knoppen onderaan in de display om effecten toe te passen op de voices.

Effectparameters

INITIAL TOUCH	Hiermee wordt de aanslagrespons van het toetsenbord in- of uitgeschakeld. Als deze parameter is ingesteld op uit, wordt altijd hetzelfde volume geproduceerd, ongeacht hoe hard of hoe zacht u op het toetsenbord speelt.
HARMONY/ECHO	De Harmony/Echo-typen worden toegepast op de voices voor de rechterhand (pagina 85).
SUSTAIN	Als de functie Sustain is ingeschakeld, zullen alle noten die op het toetsenbord worden gespeeld (alleen de gedeelten RECHTS 1/2) langer doorklinken. U kunt ook de sustain-diepte instellen (pagina 98).
MONO/POLY	Hiermee wordt bepaald of de voice van het gedeelte monofoon (één noot tegelijk) of polyfoon bespeeld kan worden. Door de MONO-modus te gebruiken kunt u enkelvoudige sologeluiden (zoals koperen blaasinstrumenten) realistischer spelen. Daarnaast kunt u er expressief het Portamento-effect mee regelen (afhankelijk van de geselecteerde voice) door legato te spelen.
DSP/DSP VARIATION	Met de in de PSR-3000/1500 ingebouwde digitale effecten kunt u op verschillende manieren sfeer en diepte toevoegen aan uw muziek. Zo kunt u reverb (nagalm) toevoegen waardoor het lijkt alsof u in een concertzaal speelt. <ul style="list-style-type: none"> • Met de schakeloptie DSP wordt het DSP-effect (Digital Signal Processor) in- of uitgeschakeld voor het momenteel geselecteerde toetsenbordgedeelte. • De schakeloptie DSP Variation wordt gebruikt om andere variaties te kiezen van het DSP-effect. U zou dit kunnen gebruiken terwijl u speelt, om bijvoorbeeld de draaisnelheid (slow/fast=langzaam/snel) van het Rotary Speaker-effect te veranderen.

Het Harmony/Echo-type selecteren

U kunt het gewenste Harmony/Echo-effect selecteren uit een grote verscheidenheid aan typen.

U maakt het hier geselecteerde type actief door HARMONY/ECHO in te stellen op On in de display die hiervoor bij stap 2 wordt weergegeven.

U kunt een pedaal gebruiken om de Harmony/Echo-effecten in en uit te schakelen (pagina 191).

Portamento:

Portamento is een functie die een vloeiende overgang in toonhoogte creëert van de noot die het eerst wordt gespeeld op het toetsenbord naar de volgende. De portamento-tijd (de overgangstijd voor de toonhoogte) kan worden ingesteld via de display MIXING CONSOLE (pagina 88).

DSP:

Staat voor Digital Signal Processor (of Processing). DSP wijzigt en verbetert het audiosignaal in het digitale gebied waardoor een grote verscheidenheid aan effecten wordt bereikt.

- 1** Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO
- 2** Selecteer het Harmony/Echo-type met de knoppen [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] (pagina 85).
- 3** Selecteer verschillende Harmony/Echo-instellingen met de knoppen [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] (pagina 86).
De beschikbare instellingen zijn afhankelijk van het Harmony/Echo-type.

Harmony/Echo-typen

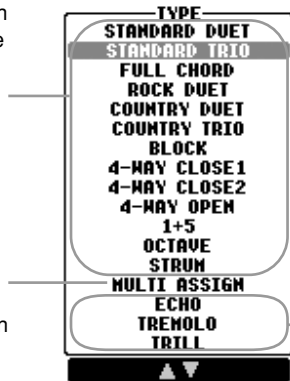
De Harmony/Echo-typen zijn onderverdeeld in de volgende groepen, afhankelijk van het specifieke effect dat wordt toegepast.

Harmony-typen

Met deze typen wordt het Harmony-effect toegepast op noten die worden gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord, volgens het akkoord dat wordt opgegeven in het linkerhandgedeelte van het toetsenbord. (Hierbij moet worden opgemerkt dat de instellingen '1+5' en 'Octave' niet worden beïnvloed door het akkoord.)

Type Multi Assign

Dit type past een speciaal effect toe op akkoorden die worden gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord.

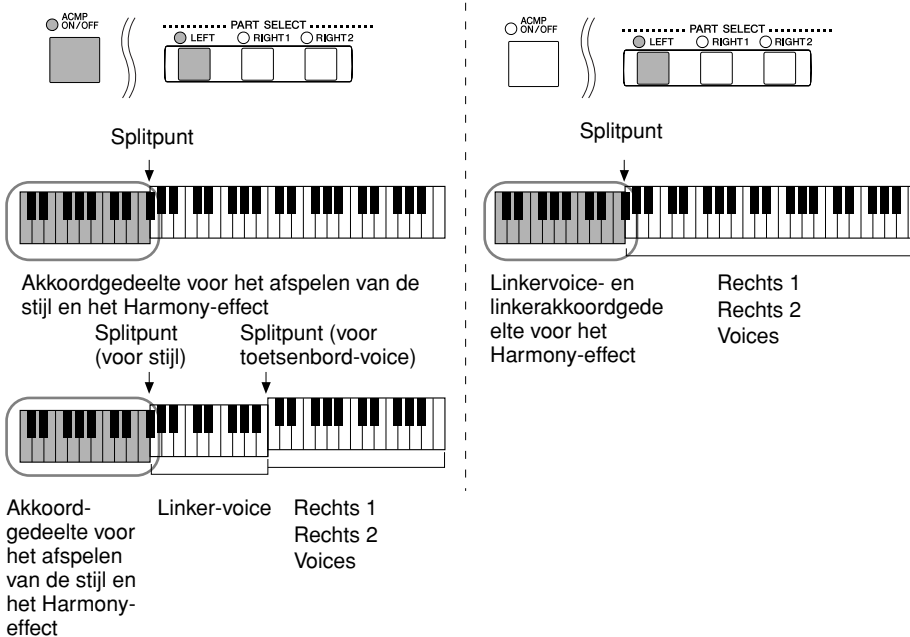


Echotypen

Met deze typen worden echo-effecten toegepast op noten die worden gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord, in de maat met het momenteel ingestelde tempo.

● Harmony-typen

Als één van de Harmony-typen is geselecteerd, wordt het Harmony-effect toegepast op noten die worden gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord, volgens het type dat hiervoor is geselecteerd en het akkoord dat is opgegeven in het akkoordgedeelte van het hierna getoonde toetsenbord.



● Type Multi Assign

Het Multi Assign-effect wijst automatisch noten, die in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord worden gespeeld, toe aan afzonderlijke gedeelten (voices). Wanneer het Multi Assign-effect wordt gebruikt, moeten beide toetsenbordgedeelten [RECHTS 1] en [RECHTS 2] worden ingeschakeld. De voices voor Rechts 1 en Rechts 2 worden beurtelings toegewezen aan de noten in de gespeelde volgorde.

● Echo-typen

Als één van de Echo-typen is geselecteerd, wordt het desbetreffende effect (echo, tremolo, trill) toegepast op de noot die wordt gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord, in de maat met het momenteel ingestelde tempo, ongeacht de status voor [ACMP ON/OFF] en LEFT part aan/uit. Houd er rekening mee dat u voor Trill twee noten tegelijkertijd ingedrukt moet houden op het toetsenbord (de laatste twee noten wanneer meer dan twee noten worden ingedrukt) en dat deze noten beurtelings worden gespeeld.

Het akkoordgeluid annuleren voor het Harmony-effect

Hierdoor wordt het geluid van het akkoord geannuleerd dat wordt gespeeld in het akkoordbereik van het toetsenbord zodat u alleen het Harmony-effect hoort. Stel [ACMP ON/OFF] in op On, stel [SYNC START] in op Off en selecteer 'Off' bij de parameter Stop Accompaniment (begeleiding stoppen).

Harmony/Echo-instellingen

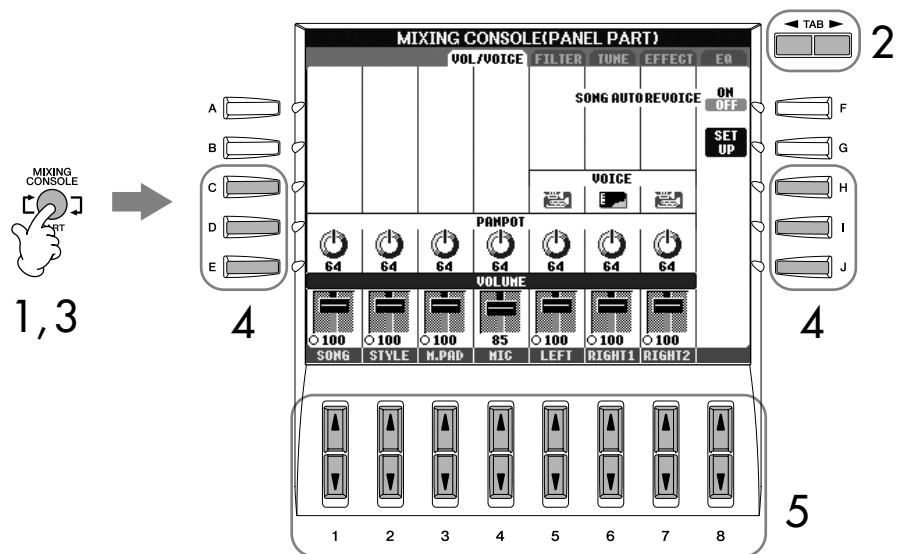
VOLUME	Deze parameter is beschikbaar voor alle typen met uitzondering van 'Multi Assign'. De parameter bepaalt het niveau van de harmony/echo-noten die worden gegenereerd door het Harmony/Echo-effect.
SPEED	Deze parameter is alleen beschikbaar als Echo, Tremolo of Trill is geselecteerd bij Type hierboven. De parameter bepaalt de snelheid van de Echo-, Tremolo- en Trill-effecten.
ASSIGN	Deze parameter is beschikbaar voor alle typen met uitzondering van 'Multi Assign'. Hiermee kunt u het toetsenbordgedeelte bepalen waarmee de harmony/echo-noten zullen worden afgespeeld.
CHORD NOTE ONLY	Deze parameter is beschikbaar als een van de Harmony-typen is geselecteerd. Als de parameter is ingesteld op 'ON', wordt het Harmony-effect toegepast op de noot (gespeeld in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord) die hoort bij een akkoord dat wordt gespeeld in het akkoordgedeelte van het toetsenbord.
TOUCH LIMIT	Deze parameter is beschikbaar voor alle typen met uitzondering van 'Multi Assign'. De parameter bepaalt de laagste aanslagsnelheidswaarde waarbij de harmony-noot zal klinken. Dit maakt het u mogelijk om harmony selectief toe te passen door middel van de speelsterkte. Hierdoor kunt u harmony-accenten creëren in de melodie. Het harmony-effect wordt toegepast als u de toets hard indrukt (boven de ingestelde waarde).

Het volume en de toonbalans bewerken (MIXING CONSOLE)

De Mixing Console (het mengpaneel) geeft u intuïtieve besturing over aspecten van de toetsenbordgedeelten en song-/stijlkanalen, met inbegrip van de volumebalans en de klankkleur van het geluid. U kunt er de niveaus en stereopositie (pan) mee aanpassen voor elke voice om een optimale balans en een optimaal stereogeluid te bereiken. Tevens kunt u instellen hoe de effecten worden toegepast.

Basisprocedure

- 1 Druk op de knop [MIXING CONSOLE] om de display MIXING CONSOLE op te roepen.



- 2 Roep de desbetreffende instellingsdisplay op met de knoppen TAB [◀]/[▶].

Zie het gedeelte 'Aanpasbare items (parameters) in de displays van MIXING CONSOLE' op pagina 88 voor informatie over de beschikbare parameters.

- 3 Druk herhaaldelijk op de knop [MIXING CONSOLE] om de display MIXING CONSOLE op te roepen voor de gewenste gedeelten. De displays van MIXING CONSOLE bestaan in feite uit een aantal displays voor de verschillende gedeelten. De naam van het gedeelte wordt bovenaan in de display weergegeven. Tussen de volgende verschillende displays van MIXING CONSOLE wordt beurtelings overgeschakeld:
display PANEL PART → display STYLE PART → display SONG CH 1-8 → display SONG CH 9-16
- 4 Druk op één van de knoppen [A]-[J] om de gewenste parameter te selecteren.
- 5 Stel de waarde in met de knoppen [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼].
- 6 Sla de MIXING CONSOLE-instellingen op.
 - **De instellingen van de display PANEL PART opslaan**
Registreer deze in het Registration Memory (pagina 129).
 - **De instellingen van de display STYLE PART opslaan**
Sla deze op als stijldata.
 - 1 Druk op de knop [DIGITAL RECORDING].
 - 2 Druk op de knop [B] om de display STYLE CREATOR op te roepen.
 - 3 Druk op de knop [EXIT] om de display RECORD te sluiten.
 - 4 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display Style Selection op te roepen voor het opslaan van de data en sla deze vervolgens op (pagina 67).
 - **De instellingen van de display SONG CH 1-8/9-16 opslaan**
Registreer eerst de bewerkte instellingen als gedeelte van de songdata (SET UP) en sla daarna de song op.
Zie de beschrijving van SONG CREATOR → display CHANNEL → SETUP-item op pagina 160.

Over gedeelten
Zie hieronder.

Alle gedeelten onmiddellijk instellen op dezelfde waarde
Als u eenmaal een parameter heeft geselecteerd in stap 4, kunt u onmiddellijk dezelfde waarde instellen bij alle andere gedeelten. Hiertoe houdt u een van de knoppen [A]-[J] ingedrukt en gebruikt u gelijktijdig de knoppen [1]-[8] of de draaiknop [DATA ENTRY].

Voices gebruiken, creëren en bewerken

Over gedeelten

PANEL PART

In de display PANEL PART van de MIXING CONSOLE kunt u de niveaubalans tussen de toetsenbordgedeelten (RECHTS 1, RECHTS 2 en LINKS), en de gedeelten SONG, STYLE, MULTI PAD en MIC (PSR-3000) afzonderlijk aanpassen. De gedeelten zijn gelijk aan de componenten die worden weergegeven in de display wanneer u drukt op de knop [BALANCE] van het paneel.

STYLE PART

Een stijl bestaat uit acht afzonderlijke kanalen. U kunt hier de niveaubalans aanpassen tussen deze acht kanalen of gedeelten. De gedeelten zijn gelijk aan de componenten die worden weergegeven in de display wanneer u drukt op de knop [CHANNEL ON/OFF] van het paneel om de display STYLE op te roepen.

SONG CH 1-8/9-16

Een song bestaat uit zestien afzonderlijke kanalen. U kunt hier de niveaubalans aanpassen tussen deze zestien kanalen of gedeelten. De gedeelten zijn gelijk aan de componenten die worden weergegeven in de display wanneer u drukt op de knop [CHANNEL ON/OFF] van het paneel om de display SONG op te roepen.

- Het RHY2-kanaal in de display STYLE PART kan alleen worden toegewezen aan de voices Drum Kit en SFX Kit.
- Als GM-songdata worden afgespeeld, kan kanaal 10 (in de display SONG CH 9 -16) alleen worden gebruikt voor een Drum Kit-voice.
- Alleen Drum Kit/SFX Kit kan worden geselecteerd voor het RHY2-kanaal.

Aanpasbare items (parameters) in de displays van MIXING CONSOLE

In het volgende gedeelte worden de items (parameters) beschreven die beschikbaar zijn in de displays van MIXING CONSOLE.

VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE	Zie pagina 89.
VOICE	Hiermee kunt u de voices voor de verschillende gedeelten opnieuw selecteren. Wanneer de stijkanalen worden opgeroepen, kunnen de voices Organ Flutes en User niet worden geselecteerd. Wanneer de songkanalen worden opgeroepen, kunnen geen User-voices worden geselecteerd.
PANPOT	Hiermee wordt de stereopositie bepaald van het geselecteerde gedeelte (kanaal).
VOLUME	Hiermee wordt het niveau bepaald van elk gedeelte of kanaal, zodat u de balans tussen alle gedeelten nauwkeurig kunt regelen.

FILTER

HARMONIC CONTENT	Hiermee kunt u het resonantie-effect (pagina 97) voor elk gedeelte aanpassen.
BRIGHTNESS	Bepaalt de helderheid van het geluid voor elk gedeelte door de afsnijfrequentie aan te passen (pagina 97).

TUNE

PORTAMENTO TIME	Portamento is een functie die een geleidelijke overgang in toonhoogte creëert van de noot die het eerst wordt gespeeld op het toetsenbord naar de volgende. De Portamento-tijd bepaalt de toonhoogte-overgangstijd. Hogere waarden resulteren in een langere toonhoogtewijzigingstijd. De instelling '0' resulteert in geen effect. Deze parameter is beschikbaar wanneer het geselecteerde toetsenbordgedeelte is ingesteld op Mono (pagina 83).
PITCH BEND RANGE	Hiermee wordt het bereik bepaald van de PITCH BEND in halve tonen voor elk toetsenbordgedeelte (wanneer een pedaal is toegewezen aan deze functie).
OCTAVE	Hiermee wordt het bereik bepaald van de toonhoogtewijziging in octaven voor elk toetsenbordgedeelte.
TUNING	Hiermee wordt de toonhoogte bepaald van elk toetsenbordgedeelte.
TRANSPOSE	Hiermee kunt u de transponering respectievelijk instellen voor de toonhoogte van het toetsenbord (KEYBOARD), voor het afspelen van songs (SONG) of voor het totaalgeluid van het instrument (MASTER).

EFFECT

TYPE	Selecteer het gewenste effecttype (pagina 91). Nadat u verschillende parameters voor het geselecteerde effecttype heeft bewerkt, kunt u het opslaan als een origineel effect.
REVERB	Hiermee past u de hoeveelheid reverb (nagalm) aan voor elk gedeelte of kanaal. Rechts naast de titelaanduiding van 'REVERB' wordt de naam van het momenteel geselecteerde reverb-type weergegeven.
CHORUS	Hiermee past u de hoeveelheid Chorus aan voor elk gedeelte of kanaal.
DSP	Hiermee past u de hoeveelheid DSP-geluid aan voor elk gedeelte of kanaal.

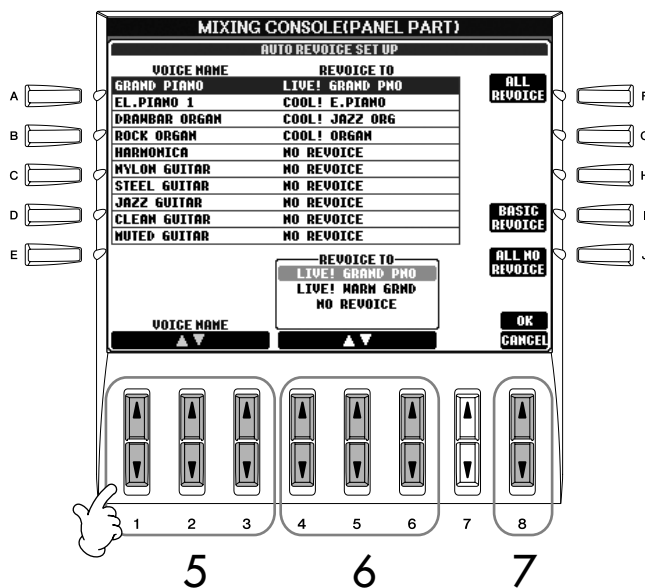
EQ (Equalizer)

TYPE	Selecteer het gewenste EQ-type dat past bij het type muziek en de speelomgeving (pagina 93). Deze instelling is van invloed op het totaalgeluid van de PSR-3000/1500.
EDIT	Voor het bewerken van de EQ (pagina 93).
EQ HIGH	Hiermee wordt de middenfrequentie bepaald van de hoge EQ-band die wordt verzwakt/versterkt voor elk gedeelte.
EQ LOW	Hiermee wordt de middenfrequentie bepaald van de lage EQ-band die wordt verzwakt/versterkt voor elk gedeelte.

Song Auto Revoice

Met deze functie van automatische voice-toewijzing kunt u ten volle profiteren van het adembenemende geluid van het instrument met XG-compatibele songdata. Als u afzonderlijk aangeschafte XG-songdata of songdata die gecreëerd zijn op andere instrumenten afspeelt, kunt u Auto Revoice gebruiken om automatisch de speciaal voor de PSR-3000/1500 gecreëerde voices (Live!, Cool!, enz.) toe te wijzen, in plaats van de gelijksoortige conventionele XG-voices.

- 1-3 De procedure is gelijk aan die bij 'Basisprocedure' op pagina 86. Selecteer bij stap 2 de tab VOL/VOICE.
- 4 Druk op de knop [G] (SETUP) om de display AUTO REVOICE SETUP op te roepen.
- 5 Selecteer de te vervangen voice met de knoppen [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].



- 6 Gebruik de knoppen [4 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] om de voice te selecteren waardoor u de in stap 5 geselecteerde XG wilt vervangen. Er zijn verschillende Revoice-instellingen beschikbaar door de knoppen [F]/[I]/[J] te gebruiken. Zodoende kunt u op een gemakkelijke manier de aanbevolen Revoice-instellingen oproepen met één enkele handeling.

- ALL REVOICE:** Alle vervangbare XG-voices worden vervangen door de kwalitatief hoogstaande voices van de PSR-3000/1500.
- BASIC REVOICE:** Alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor het afspelen van de song worden vervangen.
- ALL NO REVOICE:** Alle voices worden teruggezet naar de oorspronkelijke XG-voices.

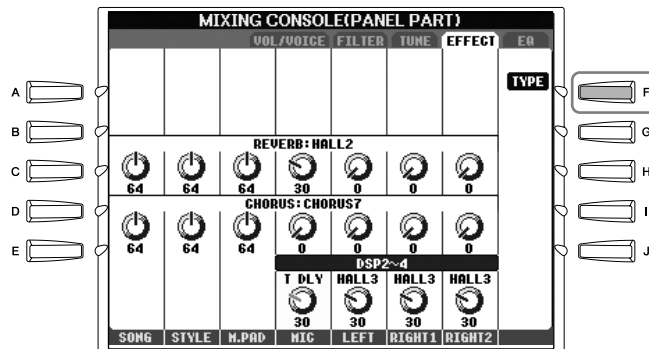
Voices gebruiken, creëren en bewerken

- 7 Druk op de knop [8▲] (OK) om uw Revoice-instellingen toe te passen.
Als u de Revoice-handeling wilt annuleren, drukt u op de knop [8▼] (CANCEL).
- 8 Druk in de display VOL/VOICE op de knop [F] om SONG AUTO REVOICE in te stellen op ON.

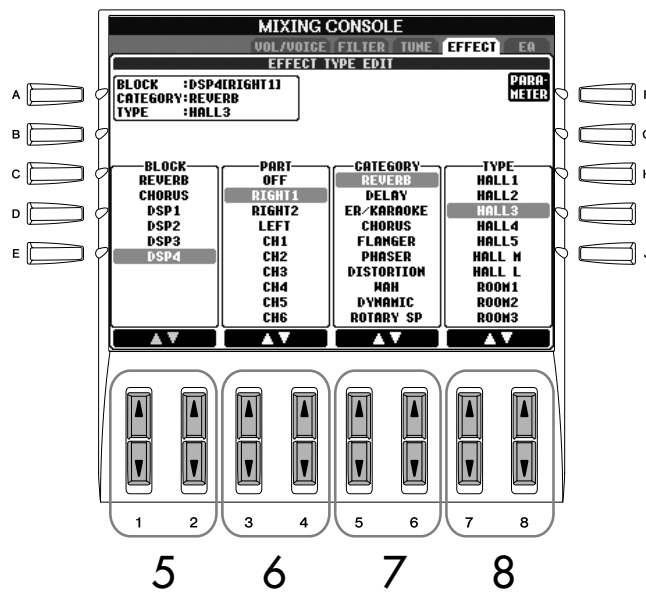
Effecttype

■ Een effecttype selecteren

- 1-3 De procedure is gelijk aan die bij 'Basisprocedure' op pagina 86. Selecteer bij stap 2 de tab EFFECT.
- 4 Druk op de knop [F] (TYPE) om de selectie-display Effect Type op te roepen.



- 5 Selecteer het effect-BLOCK met de knoppen [1▲▼]/[2▲▼].



DSP:
Staat voor Digital Signal Processor (of Processing). DSP wijzigt en verbetert het audiosignaal in het digitale gebied waardoor een grote verscheidenheid aan effecten wordt bereikt.

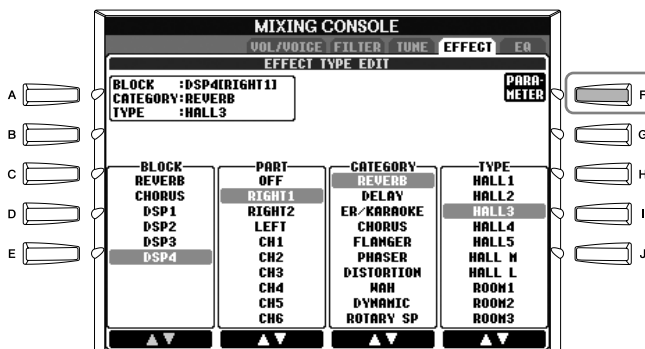
Effectblok	Gedeelten waarop het effect invloed heeft	Effectkarakteristieken
REVERB	Alle gedeelten	Reproduceert de warme entourage van het spelen in een concertzaal of jazzclub.
CHORUS	Alle gedeelten	Produceert een vol, 'dik' geluid alsof verscheidene gedeelten tegelijk worden gespeeld.
DSP1	STYLE PART SONG CHANNEL 1-16	Naast de typen Reverb en Chorus beschikt de PSR-3000/1500 over speciale DSP-effecten, waaronder extra effecten die gewoonlijk gebruikt worden voor een bepaald gedeelte, zoals vervorming en tremolo.
DSP2 DSP3 DSP4	RECHTS 1, RECHTS 2, LINKS, SONG CHANNEL 1-16 Microfoongeluid* (PSR-3000)	Alle ongebruikte DSP-blokken worden, indien nodig, automatisch toegewezen aan de geschikte gedeelten (kanalen). * Alleen verwerkt door DSP4.

- 6 Selecteer het gedeelte waarop u het effect wilt toepassen met de knoppen [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼].
- 7 Selecteer de effect-CATEGORY met de knoppen [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼].
- 8 Selecteer het effect-TYPE met de knoppen [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼].

Als u de effectparameters wilt bewerken, gaat u verder met de volgende handeling.

■ Het geselecteerde effect bewerken en opslaan

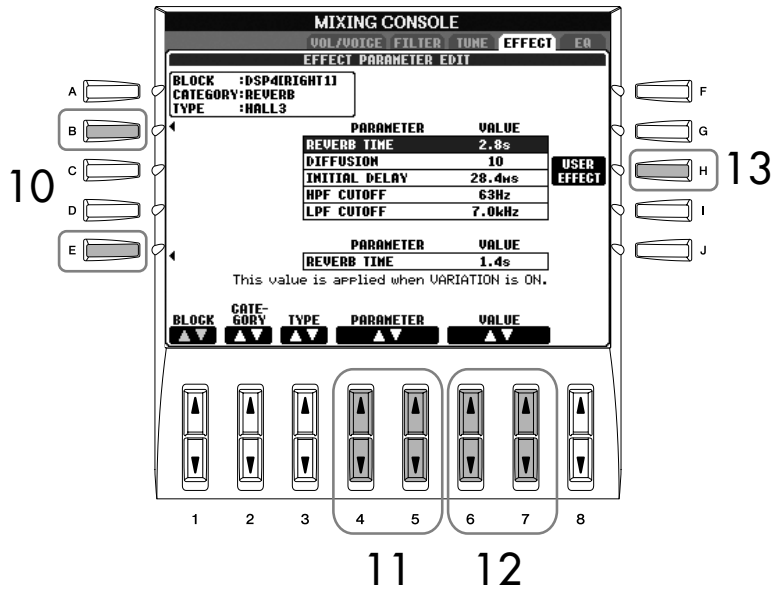
- 9 Druk op de knop [F] (PARAMETER) om de display op te roepen voor het bewerken van de effectparameters.



- 10 Als u in stap 5 een van de DSP 2-4-effectblokken heeft geselecteerd: U kunt zowel de standaardparameters als de variatieparameter bewerken. Druk op de knop [B] om het standaardtype parameter te selecteren. Druk op de knop [E] om de variatieparameter te selecteren.

Het blok, de categorie en het type van het effect opnieuw selecteren

Gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]-[3 ▲ ▼]. De opnieuw geselecteerde effectconfiguratie wordt in het vak in de linkerbovenhoek van de display weergegeven.



11 Selecteer een van de parameters die u wilt bewerken met de knoppen [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼].
Welke parameters beschikbaar zijn, is afhankelijk van het geselecteerde effecttype.

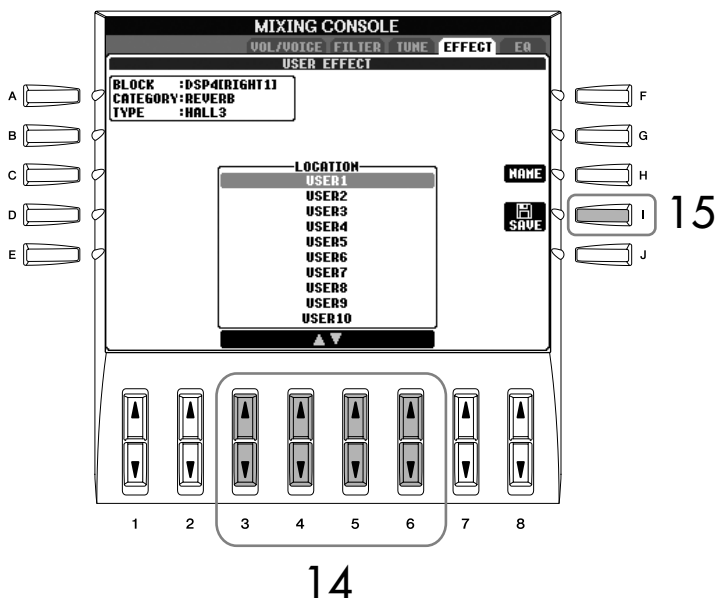
12 Pas de waarde voor de geselecteerde parameter aan met de knoppen [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼].

Als u in stap 5 het effectblok REVERB, CHORUS of DSP1 heeft geselecteerd:

Pas het effectretourniveau aan door op de knop [8 ▲ ▼] te drukken.

13 Druk op de knop [H] (USER EFFECT) om de display op te roepen voor het opslaan van uw originele effect.

14 Selecteer de bestemming voor het opslaan van het effect met de knoppen [3 ▲ ▼]-[6 ▲ ▼].
Het maximum aantal effecten dat kan worden opgeslagen is afhankelijk van het effectblok.



15 Druk op de knop [I] (SAVE) om het effect op te slaan (pagina 67).
Gebruik bij het oproepen van het opgeslagen effect dezelfde procedure als in stap 8. Als u de naam van het effect wilt wijzigen, drukt u op de knop [H] (NAME).

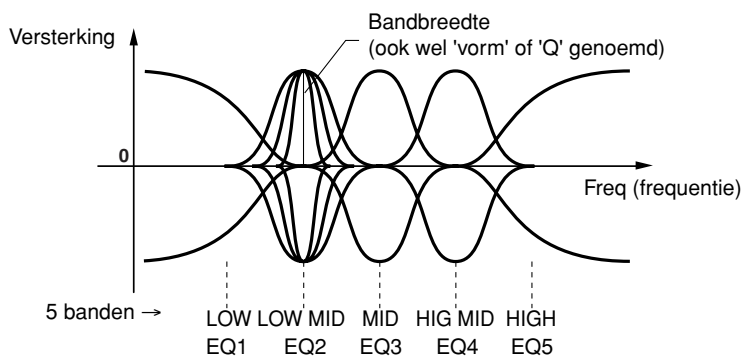
Effect Return Level:

Hiermee wordt het niveau of de hoeveelheid bepaald van het toe te passen effect.

Deze parameter wordt ingesteld voor alle gedeelten of kanalen.

EQ (Equalizer)

De equalizer (ook wel 'EQ' genoemd) is een geluidsprocessor die het frequentiespectrum in meerdere banden verdeelt, die desgewenst kunnen worden versterkt of verzwakt om de totale frequentierespons naar wens aan te passen. Gewoonlijk wordt een equalizer gebruikt om het geluid van de luidsprekers te corrigeren zodat het wordt aangepast aan het speciale karakter van de ruimte. U kunt er bijvoorbeeld de laagste frequenties mee verzwakken wanneer u speelt op podia of in grote studio's waar het geluid 'bonkerig' klinkt, of er de hoogste frequenties mee versterken in kleine ruimten met een 'dode' akoestiek, zonder echo's. De PSR-3000/1500 beschikt over een hoogwaardige vijfbands digitale EQ. Met deze functie kan een afrondend effect (toonregeling) worden toegepast op het geluid van uw instrument. In de display EQ kunt u een van de vijf vooraf ingestelde EQ-instellingen selecteren. U kunt zelfs uw eigen aangepaste EQ instellingen creëren door de frequentiebanden aan te passen en de instellingen op te slaan naar één van twee User Master EQ-typen.



■ Een vooraf ingesteld EQ-type selecteren

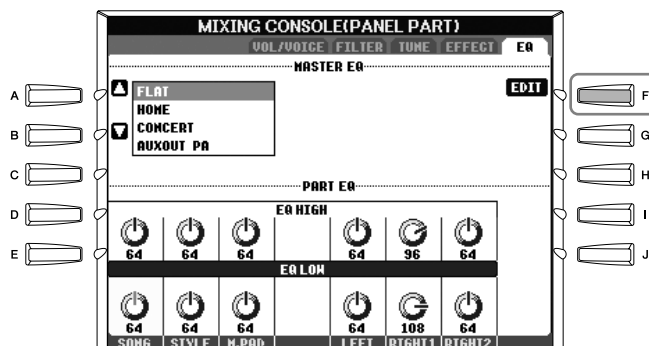
1–3 De procedure is gelijk aan die bij 'Basisprocedure' op pagina 86. Selecteer bij stap 2 de tab EQ.

4 Gebruik de knoppen [A]/[B] om een vooraf ingesteld EQ-type te selecteren dat past bij uw spel (muziekstijl of omgeving).

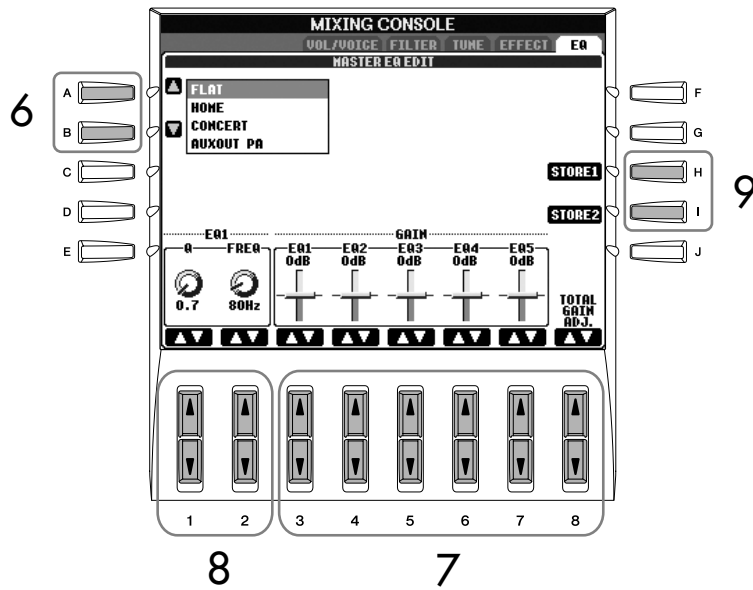
Als u de EQ-parameters wilt bewerken, gaat u verder met de volgende handeling.

■ De geselecteerde EQ bewerken en opslaan

5 Druk op de knop [F] (EDIT) om de display MASTER EQ EDIT op te roepen.



6 Selecteer een vooraf ingesteld EQ-type met de knoppen [A]/[B].



7 Gebruik de knoppen [3 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] om de vijf verschillende banden te versterken of te verzwakken.

Gebruik de knop [8 ▲ ▼] om de vijf banden tegelijk te versterken of te verzwakken.

8 Pas de Q (bandbreedte) en FREQ (middenfrequentie) aan van de bij stap 7 geselecteerde band.

• **Bandbreedte (ook 'vorm' of 'Q' genoemd)**

Gebruik de knop [1 ▲ ▼]. Hoe hoger de waarde van Q, hoe smaller de bandbreedte.

• **FREQ (middenfrequentie)**

Gebruik de knop [2 ▲ ▼]. Het beschikbare FREQ-bereik is verschillend voor elke band.

9 Druk op de knop [H] of [I] (STORE 1 of 2) om het bewerkte EQ-type op te slaan (pagina 67).

Er kunnen maximaal twee EQ-typen worden gecreëerd en opgeslagen.

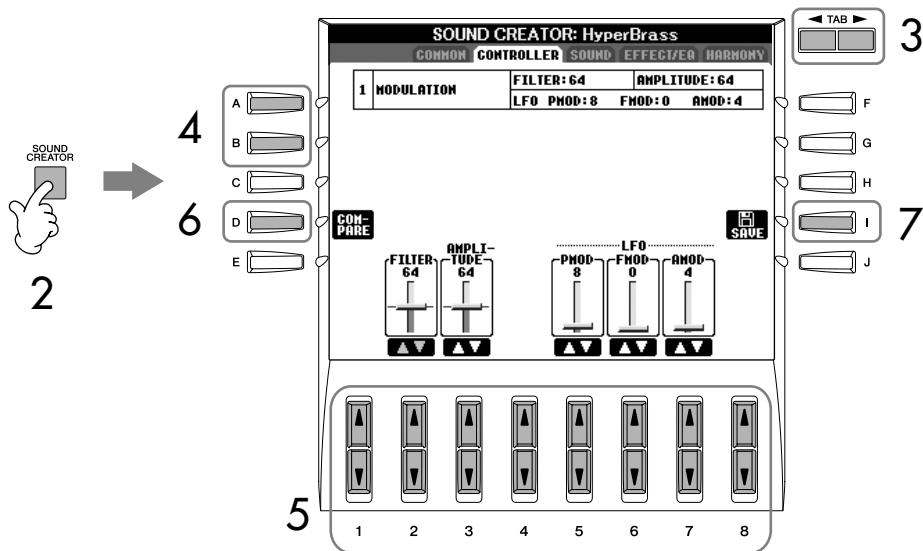
Gebruik bij het oproepen van het opgeslagen EQ-type dezelfde procedure als bij stap 6.

Voice creëren in Sound Creator

De PSR-3000/1500 beschikt over de functie Sound Creator die het u mogelijk maakt om uw eigen voices te creëren door enkele parameters van de bestaande voices te bewerken. Als u eenmaal een voice heeft gecreëerd, kunt u deze opslaan als een User-voice naar de display USER/CARD/(USB), zodat u deze later kunt terugroepen. De bewerkmethode voor de ORGAN FLUTES-voices verschilt van die voor andere voices.

Basisprocedure

- 1 Selecteer de gewenste voice (een andere voice dan een Organ Flutes-voice) (pagina 29).
- 2 Druk op de knop [SOUND CREATOR] om de display op te roepen.



- 3 Roep de desbetreffende instellingsdisplay op met de knoppen TAB [◀]/[▶].
Zie het gedeelte 'Bewerkbare parameters in de displays van SOUND CREATOR' op pagina 96 voor informatie over de beschikbare parameters.
- 4 Gebruik zondig de knoppen [A]/[B] om het te bewerken item (parameter) te selecteren.
- 5 Bewerk de voice met de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼].
- 6 Druk op de knop [D] (COMPARE) om het geluid van de bewerkte voice te vergelijken met dat van de onbewerkte voice.
- 7 Druk op de knop [I] (SAVE) om de bewerkte voice op te slaan (pagina 67).

De ORGAN FLUTES-voices bewerken

De bewerkmethode voor de ORGAN FLUTES-voices verschilt van die voor andere voices. Zie pagina 99 voor instructies voor het bewerken van de ORGAN FLUTES-voices.

⚠ LET OP

Als u een andere voice selecteert zonder de instellingen op te slaan, zullen de instellingen verloren gaan. Als u de instellingen hier wilt opslaan, zorg er dan voor dat u de instellingen als een User-voice opslaat, voordat u een andere voice selecteert of het instrument uitzet.

De beschikbare parameters verschillen afhankelijk van de voice.

Portamento Time:

De Portamento-tijd bepaalt de overgangstijd van de toonhoogte. Portamento is een functie die een geleidelijke overgang in toonhoogte creëert van de noot die het eerst wordt gespeeld op het toetsenbord naar de volgende.

Voices gebruiken, creëren en bewerken

Bewerkbare parameters in de displays van SOUND CREATOR

Hierna volgt een gedetailleerde beschrijving van de bewerkbare parameters die worden ingesteld in de displays die worden beschreven in stap 3 van de 'Basisprocedure' op pagina 95. De Sound Creator-parameters zijn ondergebracht in vijf verschillende displays. Hierna worden de parameters in elke display afzonderlijk beschreven. Deze worden tevens behandeld als onderdeel van de Voice Set-parameters (pagina 101), die automatisch worden opgeroepen wanneer de voice wordt geselecteerd.

COMMON

VOLUME	Hiermee wordt het volume aangepast van de huidige bewerkte voice.
TOUCH SENSE	Hiermee wordt de aanslaggevoeligheid bepaald, oftewel in welke mate het volume reageert op uw speelsterkte. De instelling '0' produceert meer extreem lage niveaus naarmate u zachter speelt, terwijl de instelling '64' de normale reactie geeft en '127' een hoog volume produceert voor elke speelsterkte (fixed=vast).
PART OCTAVE	Hiermee wordt het octaafbereik van de geselecteerde voice omhoog of omlaag verschoven in octaven. Als de bewerkte voice wordt gebruikt als een van de gedeelten RECHTS 1-2, is de parameter R1/R2 beschikbaar. Als de bewerkte voice wordt gebruikt als het gedeelte LINKS, is de parameter LEFT beschikbaar.
MONO/POLY	Hiermee wordt bepaald of de bewerkte voice monofoon of polyfoon wordt bespeeld (pagina 83).
PORTAMENTO TIME	Hiermee wordt de portamento-tijd ingesteld als de bewerkte voice hierboven is ingesteld op 'MONO'.

CONTROLLER MODULATION

Het modulatiewiel kan worden gebruikt om de parameters hieronder, alsook de toonhoogte (vibrato), te moduleren. Hier kunt u de mate instellen waarin het pedaal elke van de volgende parameters moduleert.

FILTER	Hiermee wordt de mate bepaald waarin het pedaal de afsnijfrequentie van het filter moduleert. Zie pagina 97 voor details over het filter.
AMPLITUDE	Hiermee wordt de mate bepaald waarin het pedaal de amplitude (volume) moduleert.
LFO PMOD	Hiermee wordt de mate bepaald waarin het pedaal de toonhoogte of het vibrato-effect moduleert.
LFO FMOD	Hiermee wordt de mate bepaald waarin het pedaal de filtermodulatie of het wah-effect moduleert.
LFO AMOD	Hiermee wordt de mate bepaald waarin het pedaal de amplitude of het tremolo-effect moduleert.

SOUND

● **FILTER**

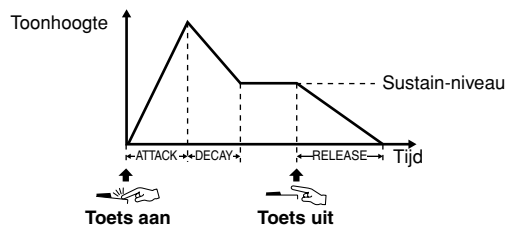
Filter is een processor die de klankkleur of klank van een geluid wijzigt, door een bepaald frequentiebereik te onderdrukken of door te laten. De parameters hieronder bepalen de totale klankkleur van het geluid door een bepaald frequentiebereik op te krikken of te verzwakken. Filter kan er niet alleen voor zorgen dat het geluid helderder of milder wordt, maar kan tevens worden gebruikt om elektronische, synthesizerachtige effecten te maken.

<p>BRIGHTNESS</p>	<p>Hiermee wordt de afsnijfrequentie of het effectieve frequentiebereik van het filter bepaald (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een helderder geluid.</p>
<p>HARMONIC CONTENT</p>	<p>Hiermee wordt de nadruk bepaald die aan de afsnijfrequentie (resonantie) wordt gegeven, die bij BRIGHTNESS hierboven is ingesteld (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een meer geprononceerd effect.</p>

● **EG**

De EG (Envelope Generator)-instellingen bepalen hoe het niveau van het geluid wijzigt in de tijd. Dit laat u veel geluidskarakteristieken van natuurlijke akoestische instrumenten reproduceren zoals de snelle attack en decay van percussiegeluiden, of de lange release van een pianoklank met sustain.

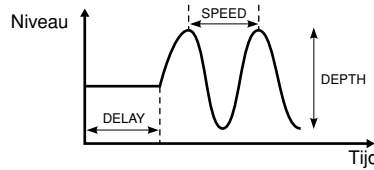
<p>ATTACK</p>	<p>Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het maximumniveau bereikt, nadat de toets is gespeeld. Hoe lager de waarde, hoe sneller de attack.</p>
<p>DECAY</p>	<p>Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid het sustain-niveau bereikt (een net iets lager niveau dan het maximum). Hoe lager de waarde, hoe sneller de decay.</p>
<p>RELEASE</p>	<p>Hiermee wordt bepaald hoe snel het geluid terugvalt (decay) naar stilte, nadat de toets wordt losgelaten. Hoe lager de waarde, hoe sneller de decay.</p>



Vibrato:

Een trillend, vibrerend geluidseffect dat wordt geproduceerd door de toonhoogte van de voice gelijkmatig te moduleren.

● **VIBRATO**



DEPTH	Hiermee wordt de intensiteit bepaald van het Vibrato-effect. Hogere instellingen resulteren in een meer geprononceerde vibrato.
SPEED	Hiermee wordt de snelheid bepaald van het Vibrato-effect.
DELAY	Hiermee wordt de hoeveelheid tijd bepaald die verstrijkt tussen het spelen van een toets en het begin van het Vibrato-effect. Hogere instellingen vergroten de delay (vertraging) van de vibrato-activering.

EFFECT/EQ

1. REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH

REVERB DEPTH	Hiermee wordt de diepte van de reverb (pagina 91) aangepast.
CHORUS DEPTH	Hiermee wordt de diepte van de chorus (pagina 91) aangepast.
DSP DEPTH	Hiermee wordt de diepte van de DSP (pagina 91) aangepast. Als u het DSP-type opnieuw wilt selecteren, kunt u dit doen in het DSP-menu dat wordt beschreven op pagina 98.
DSP ON/OFF	Hiermee wordt bepaald of de DSP is in- of uitgeschakeld.
PANEL SUSTAIN	Hiermee wordt het sustain-niveau bepaald dat wordt toegepast op de bewerkte voice wanneer SUSTAIN is ingesteld op ON vanuit de display VOICE EFFECT.

2. DSP

DSP TYPE	Hiermee worden de categorie en het type van het DSP-effect geselecteerd. Selecteer een type nadat u een categorie heeft geselecteerd.
VARIATION	Voor elk DSP-type zijn twee variaties beschikbaar. U kunt hier de aan/uit-status van VARIATION en de waarde van de variatieparameter bewerken. ON/OFF De in de fabriek geprogrammeerde toewijzingen zijn ingesteld op geen variatie voor alle voices (de standaardvariatie van DSP is toegewezen). Als u hier VARIATION ON selecteert, wordt een variatie van het DSP-effect toegewezen aan de voice. De waarde van de variatieparameter kan worden aangepast in het menu VALUE dat hierna wordt beschreven. PARAMETER Hiermee wordt de variatieparameter weergegeven. VALUE Hiermee wordt de waarde aangepast van de DSP-variatieparameter.

3. EQ

EQ LOW/HIGH	Hiermee worden de frequentie en versterking bepaald van de lage en hoge EQ-banden.
--------------------	--

HARMONY

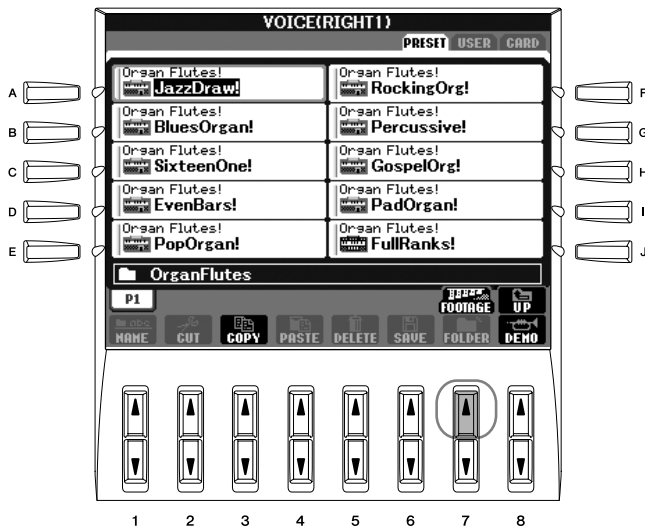
Hetzelfde als bij de display FUNCTION] → [F] HARMONY/ECHO. Zie pagina 83.

Uw eigen Organ Flutes-voices creëren

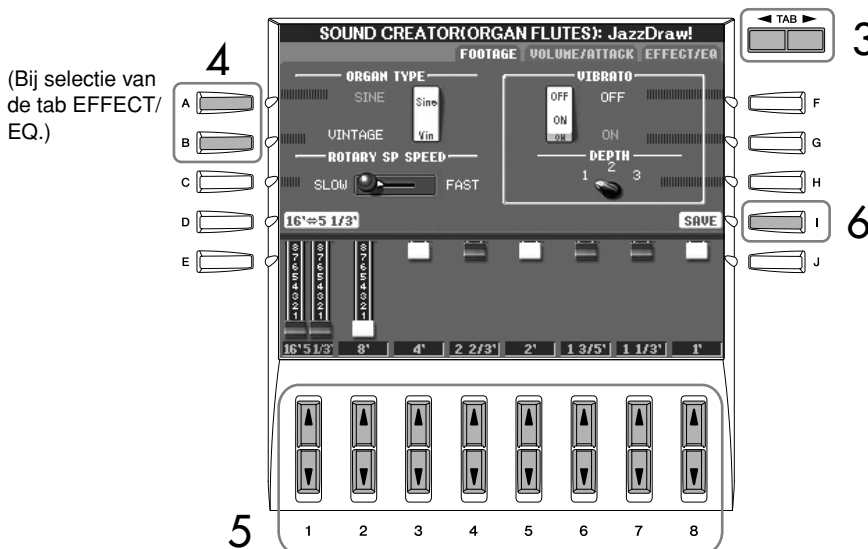
De PSR-3000/1500 beschikt over een verscheidenheid aan overvloedige, dynamische orgel-voices die u kunt oproepen met de knop [ORGAN FLUTES]. Daarnaast beschikt u ermee over de hulpmiddelen om uw eigen originele orgelgeluiden te maken met de functie Sound Creator. Net als bij een traditioneel orgel kunt u uw eigen orgelklanken samenstellen, door het volume van de verschillende voetmaten aan te passen.

Basisprocedure

- 1 Selecteer de Organ Flutes-voice die u wilt bewerken (pagina 29).
- 2 Druk, in de display ORGAN FLUTES Voice Selection, op de knop [7 ▲] (FOOTAGE) om de display SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES] op te roepen.



- 3 Roep de desbetreffende instellingsdisplay op met de knoppen TAB [◀]/[▶].
Zie het gedeelte 'Bewerkbare parameters in de displays van SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES]' op pagina 100 voor informatie over de beschikbare parameters.



Voices gebruiken, creëren en bewerken

⚠ LET OP

Als u een andere voice selecteert zonder de instellingen op te slaan, zullen de instellingen verloren gaan. Als u de instellingen hier wilt opslaan, zorg er dan voor dat u de instellingen als een User-voice opslaat, voordat u een andere voice selecteert of het instrument uitzet.

Footage (voetmaat):

De term 'voetmaat' refereert aan de klankopwekking met traditionele orgelpijpen, waarbij het geluid wordt geproduceerd door pijpen met verschillende lengten (in voeten).

- 4 Als u de tab EFFECT/EQ selecteert, gebruikt u de knoppen [A]/[B] om de te bewerken parameter te selecteren.
- 5 Bewerk de voice met de knoppen [A]-[D], [F]-[H] en [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼].
- 6 Druk op de knop [I] (SAVE) om de bewerkte ORGAN FLUTES-voice op te slaan (pagina 67).

Bewerkbare parameters in de displays van SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES]

Hierna volgt een gedetailleerde beschrijving van de bewerkbare parameters die worden ingesteld in de displays die worden beschreven in stap 3 van de 'Basisprocedure'. De Organ Flutes-parameters zijn ondergebracht in drie verschillende pagina's. Hierna worden de parameters van elke pagina afzonderlijk beschreven. Zij worden tevens behandeld als onderdeel van de Voice Set-parameters (pagina 101), die automatisch worden opgeroepen wanneer de voice wordt geselecteerd.

FOOTAGE, VOLUME/ATTACK (algemene parameters)

ORGAN TYPE	Met deze parameter wordt het type orgeltoongenerator opgegeven dat zal worden nagebootst: Sine (sinus) of Vintage.
ROTARY SP SPEED	Hiermee wordt beurtelings overgeschakeld tussen de langzame en de snel draaiende luidspreker als een effect voor draaiende luidspreker is geselecteerd voor de Organ Flutes (zie de parameter van het DSP-type 'EFFECT/EQ' op pagina 98) en als de DSP voor voice-effect (pagina 98) is ingeschakeld (deze parameter heeft hetzelfde effect als de Voice Effect-parameter VARIATION ON/OFF).
VIBRATO ON/OFF	Hiermee wordt het vibrato-effect voor de Organ Flutes-voice beurtelings ingesteld op ON of OFF.
VIBRATO DEPTH	Hiermee wordt de vibratodiepte ingesteld op een van drie niveaus: 1 (laag), 2 (midden) of 3 (hoog).

FOOTAGE

16' ← → 5 1/3'	Hiermee wordt de instelbare voetmaat overgeschakeld (met de knop [D]), tussen 16' en 5 1/3'.
16'-1'	Hiermee wordt het basigeluid bepaald van de organ flutes. Hoe langer de pijp, hoe lager de toonhoogte. Vandaar dat de instelling 16' (16 voet) de component vormt met de laagste toonhoogte van het geluid, terwijl de instelling 1' de component vormt met de hoogste toonhoogte. Hoe groter de ingestelde waarde, hoe hoger het volume van het betreffende register. Door de verschillende volumes van de voetmaten te mengen kunt u uw eigen onderscheidende orgelgeluiden creëren.

VOLUME/ATTACK

VOL	Hiermee stelt u het totaalvolume in van de Organ Flutes. Hoe langer de grafische balk is, hoe meer volume.
RESP	Heeft invloed op zowel het attack- als het release-gedeelte (pagina 97) van het geluid door de responstijd te verlengen of te verkorten van het aanzwellen en uitsterven, gebaseerd op de FOOTAGE-regelaars. Hoe hoger de waarde, hoe langzamer het aanzwellen en uitsterven.
VIBRATO SPEED	Hiermee wordt de snelheid bepaald van het vibrato-effect, dat wordt geregeld door de hiervoor vermelde parameters Vibrato On/Off en Vibrato Depth.
MODE	Met de MODE-regelaar wordt tussen twee modi geschakeld: FIRST en EACH. In de modus FIRST wordt attack alleen toegepast op de eerste noten die worden gespeeld en tegelijkertijd worden vastgehouden; terwijl de eerste noten worden vastgehouden, wordt geen attack toegepast op alle noten die daarna worden gespeeld. In de modus EACH wordt attack toegepast op alle noten.
4', 2 2/3', 2'	Met deze parameters wordt het attack-geluidsvolume van de ORGAN FLUTES-voice bepaald. Met de instellingen 4', 2-2/3' en 2' wordt de hoeveelheid attack-geluid bij de corresponderende voetmaten vergroot of verkleind. Hoe langer de grafische balk, hoe harder het attack-geluidsvolume.
LENG	Deze parameter beïnvloedt het attack-gedeelte van het geluid waardoor een langere of kortere decay (uitsterftijd) onmiddellijk na de aanvangs-attack wordt geproduceerd. Hoe langer de grafische balk, hoe langer de decay.

EFFECT/EQ

Dezelfde parameters als in de tab 'EFFECT/EQ' van SOUND CREATOR die wordt beschreven op pagina 98.

Automatische selectie van voice-sets (effecten, enz.) uitschakelen

Elke voice is gekoppeld aan de bijbehorende parameterinstellingen die worden aangegeven in de displays van SOUND CREATOR, met inbegrip van effecten en EQ. Gewoonlijk worden deze instellingen automatisch opgeroepen wanneer een voice wordt geselecteerd. U kunt deze functie echter ook uitschakelen met de hieronder beschreven handeling in de desbetreffende display.

Als u bijvoorbeeld de voice wilt wijzigen maar hetzelfde Harmony-effect wilt behouden, stelt u de parameter HARMONY/ECHO in op OFF (in de hierna beschreven display).

Deze instellingen kunnen afzonderlijk worden ingesteld op toetsenbordgedeelte en op parametergroep.

1 Roep de bedieningsdisplay op.

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

2 Selecteer een toetsenbordgedeelte met de knoppen [A]/[B].**3 Gebruik de knoppen [4 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] om het automatisch oproepen van de instellingen afzonderlijk voor elke parametergroep in of uit te schakelen (ON of OFF).**

Zie de afzonderlijke Datalijst voor een overzicht van de parameters in elke parametergroep.

Verwijzing naar pagina's in Beknopte handleiding

'Mary Had a Little Lamb' spelen met de functie Auto

Accompaniment	pagina 45
Patroonvariatie	pagina 47
Leren hoe u akkoorden speelt (aangeeft) voor afspelen van stijl	pagina 49
Juiste paneelinstellingen voor de geselecteerde stijl (One Touch Setting)	pagina 50

Stijlkenmerken

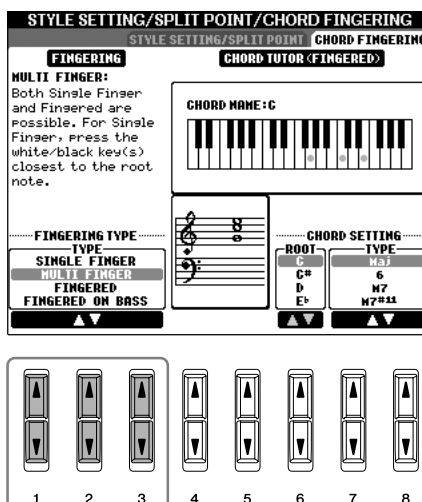
Het stijltype en de bepalende kenmerken ervan worden aangegeven boven de naam van de vooraf ingestelde stijl.





Pro	Deze stijlen bieden professionele en opwindende arrangementen in combinatie met een uitstekende bespeelbaarheid. De resulterende begeleiding volgt de akkoorden van de speler exact. Uw akkoordwijzigingen en kleurrijke harmonieën worden dan ook onmiddellijk omgezet in levensechte muzikale begeleiding.
Session	Deze stijlen voorzien in een nog groter realisme en authentieke begeleiding door originele akkoordsoorten en -wijzigingen, alsook speciale riffs met akkoordwijzigingen, in te mengen bij de MAIN-secties. Zij zijn geprogrammeerd om uw spel van bepaalde songs en bepaalde genres te voorzien van wat 'smaak' en een vleugje professionaliteit. U moet hierbij wel bedenken dat de stijlen niet persé geschikt zijn (of zelfs juist op harmonisch gebied) voor alle songs en gespeelde akkoorden. In enkele gevallen kan het spelen van een eenvoudige mineur drieklank bijvoorbeeld resulteren in een septiem akkoord, of kan het spelen van een op-bas akkoord resulteren in een onjuiste of onverwachte begeleiding.

Een type vingerzetting voor akkoorden selecteren

Het afspelen van stijl kan worden bepaald door de akkoorden die u speelt in het akkoordgedeelte van het toetsenbord. Er zijn zeven verschillende typen vingerzettingen.

- 1** Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB [▶] CHORD FINGERING
- 2** Druk op de knoppen [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼] om een vingerzetting te selecteren.



SINGLE FINGER	<p>Deze instelling maakt het gemakkelijk om een prachtig georkestreerde begeleiding te produceren met majeur, septiem, mineur en mineur-septiem akkoorden door een minimaal aantal toetsen in te drukken in het akkoordgedeelte van het toetsenbord. Dit type is alleen beschikbaar voor het afspelen van stijl. Hiervoor kunt u de rechts beschreven vereenvoudigde akkoordvingerzettingen gebruiken:</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; gap: 5px;"> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>C</p> <p>Voor een majeur akkoord drukt u alleen op de grondtoets.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Cm</p> <p>Voor een mineur akkoord drukt u tegelijkertijd op de grondtoets en een zwarte toets links daarvan.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>C7</p> <p>Voor een septiem akkoord drukt u tegelijkertijd op de grondtoets en een witte toets links daarvan.</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>Cm7</p> <p>Voor een mineur-septiem akkoord drukt u tegelijkertijd op de grondtoets en zowel een witte als een zwarte toets links daarvan.</p> </div> </div> </div>
MULTI FINGER	<p>Deze instelling detecteert automatisch Single Finger- of Fingered-akkoordvingerzettingen, zodat u beide typen kunt gebruiken zonder te hoeven schakelen tussen vingerzettingstypen.</p>
FINGERED	<p>Met deze instelling kunt u uw eigen akkoorden in het akkoordgedeelte van het toetsenbord spelen, terwijl de PSR-3000/1500 zorgt voor een passende georkestreerde ritme-, bas- en akkoordbegeleiding in de geselecteerde stijl. Het type Fingered herkent de verschillende akkoordsoorten die zijn opgesomd in het afzonderlijke boekje Datalijst en die kunnen worden opgezocht met gebruikmaking van de functie Chord Tutor (akkoordleraar) (pagina 49).</p>
FINGERED ON BASS	<p>Deze instelling accepteert dezelfde vingerzettingen als de instelling Fingered maar de laagste noot die in het akkoordgedeelte van het toetsenbord wordt gespeeld, wordt gebruikt als de basnoot. Hierdoor kunt u 'op bas'-akkoorden spelen (in de modus Fingered wordt de grondtoon van het akkoord altijd als basnoot gebruikt).</p>
FULL KEYBOARD	<p>Deze instelling detecteert akkoorden in het gehele toetsbereik. Akkoorden worden gedetecteerd op een manier die lijkt op Fingered, zelfs als u een split gebruikt tussen uw linker- en rechterhand. Dit is bijvoorbeeld het geval als u een basnoot speelt met uw linkerhand en een akkoord met uw rechterhand, of als u een akkoord speelt met uw linkerhand en een melodie met uw rechterhand.</p>
AI FINGERED	<p>Deze modus is in principe gelijk aan Fingered, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om de akkoorden aan te geven (gebaseerd op het voorgaande gespeelde akkoord, enz.).</p>
AI FULL KEYBOARD	<p>Als dit geavanceerde vingerzettingstype is geactiveerd, zal de PSR-3000/1500 automatisch een passende begeleiding creëren, waarbij het bijna niet uitmaakt wat u speelt, waar dan ook op het toetsenbord, met beide handen. U hoeft zich geen zorgen te maken over het opgeven van de stijlakkoorden. Ofschoon het type AI Full Keyboard is ontworpen voor een groot aantal songs, kan het zijn dat enkele arrangementen niet geschikt zijn voor gebruik met deze functie. Dit type lijkt op Full Keyboard, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om het akkoord aan te geven (gebaseerd op het voorgaand gespeelde akkoord, enz.). None (9), decime (11) en tredecime (13) akkoorden kunnen niet worden gespeeld. Dit type is alleen beschikbaar voor het afspelen van stijl.</p>

AI:
Artificial Intelligence
(kunstmatige intelligentie)

Alleen de ritmekanalen van een stijl spelen

Ritme is een van de belangrijkste aspecten van een stijl. Probeer de melodie eens met enkel het ritme mee te spelen. Voor elke stijl kunt u verschillende ritmen gebruiken. Bedenk wel dat niet alle stijlen beschikken over ritmekanalen.

- 1 Selecteer een stijl (pagina 46).
- 2 Druk op de knop [ACMP ON/OFF] om de automatische begeleiding uit te zetten.
- 3 Druk op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om de ritmekanalen af te spelen.

Het ritme starten met Sync Start

U kunt het ritme ook gewoon starten door een toets op het akkoordgedeelte van het toetsenbord te bespelen, als Sync Start aan staat (schakel de knop [SYNC START] in).

4 Druk op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om het ritme te stoppen.

Kanalen van de stijl in-/uitschakelen

Een stijl bevat acht kanalen: RHY1 (Ritme 1) – PHR2 (Frase 2). U kunt variaties toevoegen en de manier veranderen waarop de stijl overkomt door kanalen selectief aan/uit te zetten terwijl de stijl wordt afgespeeld.

1 Druk op de knop [CHANNEL ON/OFF] om de display CHANNEL ON/OFF voor de song op te roepen.

Als de tab STYLE niet is geselecteerd, drukt u nogmaals op de knop [CHANNEL ON/OFF].



2 Gebruik de knoppen [1 ▼]–[8 ▼] om de kanalen in of uit te schakelen.

Als u slechts naar één instrument wilt luisteren, houdt u de betreffende knop van het kanaal ingedrukt om zo het kanaal op SOLO te zetten. U kunt SOLO annuleren door gewoon nogmaals op de betreffende kanaalknop te drukken.

De akkoorden spelen in vrij tempo (zonder het afspelen van stijl)

U kunt de begeleidingsakkoorden spelen zonder dat u de stijl afspeelt door [ACMP ON/OFF] in te stellen op ON en [SYNC START] op OFF. Als bijvoorbeeld MULTI FINGER is geselecteerd (pagina 103), kunt u in uw eigen tempo spelen terwijl het akkoord speelt door het akkoordgedeelte van het toetsenbord met één vinger in te drukken.

De Fade in/out-tijd instellen

U kunt de tijd instellen voor de Fade-in en Fade-out (pagina 48).

1 Roep de bedieningsdisplay op.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB[◀] CONFIG 1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

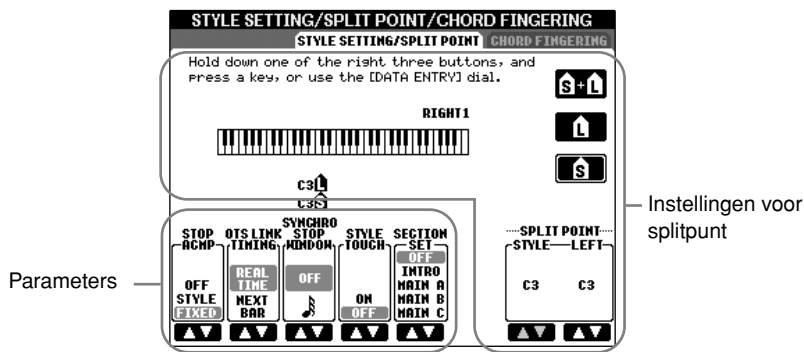
2 Stel de parameters in voor de Fade-in/Fade-out met de knoppen [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼].

FADE IN TIME	Hiermee bepaalt u de benodigde tijd voor de fade-in van het volume (de tijd waarin het volume van minimum naar maximum gaat).
FADE OUT TIME	Hiermee bepaalt u de benodigde tijd voor de fade-out van het volume (de tijd waarin het volume van maximum naar minimum gaat).
FADE OUT HOLD TIME	Hiermee bepaalt u de tijd dat het volume wordt vastgehouden op 0, nadat de fade-out heeft plaatsgevonden.

Instellingen die betrekking hebben op het afspelen van stijl

De PSR-3000/1500 beschikt over een groot aantal functies voor het afspelen van stijl, waaronder Split Point en nog vele anderen die in de volgende display kunnen worden gekozen.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING → TAB[◀] STYLE SETTING/SPLIT POINT
- 2 **Stel het splitpunt (zie hierna) in met de knoppen [F]–[H] en gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] voor de verschillende instellingen (pagina 106).**



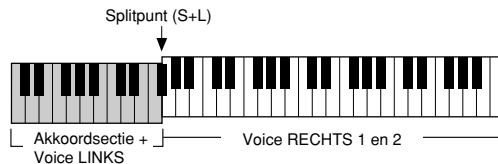
• SPLIT POINT

Dit zijn de instellingen (er zijn namelijk twee splitpunten) waarmee de verschillende gedeelten van het toetsenbord worden gescheiden: het akkoordgedeelte, het gedeelte LINKS en de gedeelten RECHTS 1 en 2. De twee splitpuntinstellingen (hieronder) worden aangegeven in nootnamen.

- Splitpunt (S): — scheidt het akkoordgedeelte voor het afspelen van stijlen van het gedeelte of de gedeelten voor het bespelen van voices (RECHTS 1, 2 en LINKS)
- Splitpunt (L): — scheidt de twee gedeelten voor het bespelen van voices, LINKS en RECHTS 1-2.

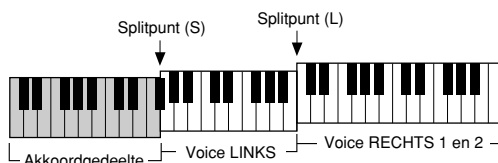
Deze twee instellingen kunnen naar wens worden ingesteld op dezelfde noot (zoals bij de standaardinstelling) of op twee verschillende noten.

Het splitpunt (S) en het splitpunt (L) op dezelfde noot instellen



Druk op de knop [F] (S+L) en draai aan de knop [DATA ENTRY].

Het splitpunt (S) en het splitpunt (L) instellen op verschillende noten



Druk op de knop [H] (S) of [G] (L) en draai aan de knop [DATA ENTRY].

Splitpunt (L) kan niet lager worden ingesteld dan Splitpunt (S) en Splitpunt (S) kan niet hoger worden ingesteld dan Splitpunt (L).

Het splitpunt opgeven met een nootnaam

Druk op de knop [7 ▲ ▼]/[8 ▲ ▼] (SPLIT POINT). U kunt het splitpunt van het voice- en akkoordgedeelte van het toetsenbord opgeven door STYLE te gebruiken in de display. Het splitpunt van de linker- en rechter-voices kunt u opgeven door LEFT te gebruiken.

Data die worden opgenomen bij het opnemen van een song

Bedenk dat zowel de weergegeven voice als de akkoorddata worden opgenomen bij de instelling 'STYLE' en dat alleen de akkoorddata worden opgenomen bij de instelling 'OFF' of 'FIXED'.

• **Begeleiding stoppen**

Wanneer [ACMP ON/OFF] is ingeschakeld en [SYNC START] is uitgeschakeld, kunt u akkoorden in het akkoordgedeelte van het toetsenbord spelen terwijl de stijl is gestopt en toch nog het begeleidingsakkoord horen. In deze situatie, 'Begeleiding stoppen' genoemd, wordt elke geldige akkoordvingerzetting herkend en worden de akkoordgrondtoon en -soort in de display getoond. Op basis van de display op pagina 105 kunt u bepalen of het akkoord dat in het akkoordgedeelte wordt gespeeld wel of niet moet klinken bij de status Begeleiding stoppen.

OFF.....Het in het akkoordgedeelte gespeelde akkoord wordt niet weergegeven.

STYLE.....Het in het akkoordgedeelte gespeelde akkoord wordt weergegeven via de voices van de geselecteerde stijl.

FIXED.....Het in het akkoordgedeelte gespeelde akkoord wordt weergegeven via de opgegeven voice, ongeacht de geselecteerde stijl.

• **OTS Link Timing**

Dit heeft betrekking op de functie OTS Link (pagina 50). Deze parameter bepaalt de timing waarmee de One Touch Settings veranderen bij een wijziging van MAIN VARIATION [A] - [D]. (De knop [OTS LINK] moet aan zijn.)

Real Time.....One Touch Setting wordt onmiddellijk opgeroepen als u op een [MAIN VARIATION]-knop drukt.

Next Bar.....One Touch Setting wordt bij de volgende maat opgeroepen, nadat u op een [MAIN VARIATION]-knop heeft gedrukt.

• **Synchro Stop-venster**

Dit bepaalt hoe lang u een akkoord aan kunt houden, voordat de functie Synchro Stop automatisch wordt geannuleerd. Als de knop [SYNC STOP] is aangezet en deze parameter is ingesteld op een andere waarde dan 'OFF', wordt hierdoor automatisch de functie Synchro Stop geannuleerd als u een akkoord langer aanhoudt dan de tijd die hier is ingesteld. Zodoende wordt het afspelen van stijl op een handige manier teruggezet naar normaal, zodat u de toetsen los kunt laten en de stijl toch doorspeelt.

• **Style Touch**

Hiermee wordt de aanslagrespons voor het afspelen van stijl aan-/uitgezet. Als deze parameter is ingesteld op 'ON', zal het stijlvolume variëren in reactie op uw speelsterkte in het akkoordgedeelte van het toetsenbord.

• **Section Set**

Hiermee wordt de de standaardsectie bepaald die automatisch wordt opgeroepen bij het selecteren van andere stijlen (als het afspelen van stijl is gestopt). Als deze parameter is ingesteld op 'OFF' en het afspelen van stijl is gestopt, wordt de actieve sectie gehandhaafd, zelfs wanneer er een andere stijl wordt geselecteerd.

Als één van de secties Main A-D geen deel uitmaakt van de stijldata, wordt automatisch de dichtstbijzijnde sectie geselecteerd. Als bijvoorbeeld MAIN D geen deel uitmaakt van de geselecteerde stijl, zal MAIN C worden opgeroepen.

Het volume en de toonbalans van de stijl bewerken (MIXING CONSOLE)

U kunt verschillende parameters van de stijl instellen die betrekking hebben op het mengen. (Zie 'Aanpasbare items (parameters) in de displays van MIXING CONSOLE' op pagina 88.) Roep de display 'STYLE PART' op in stap 3 van de basisprocedure in 'De volumebalans en voicecombinatie (MIXING CONSOLE) bewerken' op pagina 86 en volg de instructies.

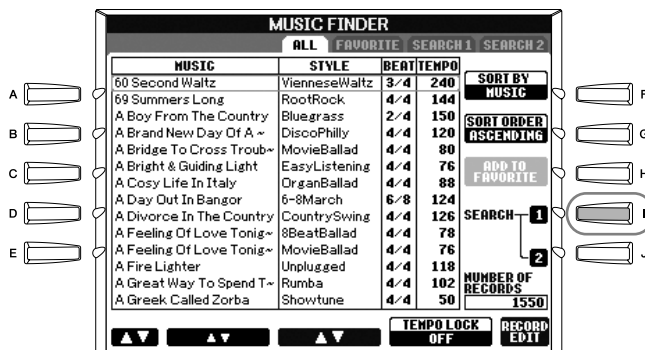
Handige Music Finder-functie

Music Finder (pagina 52) is een handige voorziening waarmee u vooraf geprogrammeerde paneelinstellingen oproept (voor voices, stijlen, enz.) die geschikt zijn voor de song of het type muziek dat u wilt spelen. De records van Music Finder kunnen worden doorzocht en bewerkt.

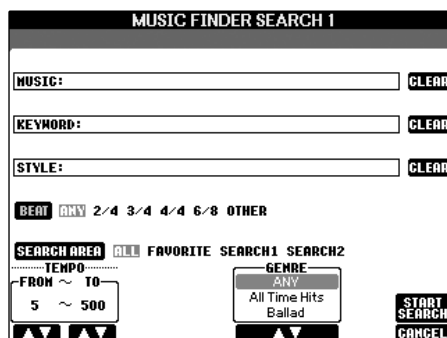
De records doorzoeken

U kunt de records doorzoeken door de naam van een song of een trefwoord op te geven bij de zoekfunctie van Music Finder. Daarnaast kunt u uw favoriete records opslaan in de display FAVORITE.

- 1 Druk op de knop [MUSIC FINDER] om de display MUSIC FINDER op te roepen.
- 2 Druk op de knop TAB [◀] om de tab ALL te selecteren. De tab ALL tab bevat alle vooraf ingestelde archieven.
- 3 Druk op de knop [I] (SEARCH 1) om de display Search op te roepen.



- 4 Geef de zoekcriteria op.



De zoekcriteria wissen
Druk op de knop [F]/[G]/[H] (CLEAR) om de/het opgegeven muziek/trefwoord/stijl te wissen.

Een aantal verschillende trefwoorden opgeven
U kunt een aantal verschillende trefwoorden tegelijkertijd zoeken door er een scheidingsteken (komma) tussen te plaatsen.

- **Zoeken op songtitel of muziekgenre (MUSIC) of trefwoord**
 - 1 Druk op de knop [A] (MUSIC)/[B](KEYWORD) om de display voor het invoeren van tekens op te roepen.
 - 2 Geef de songtitel of het muziekgenre, of het trefwoord op (pagina 71).
 - **Zoeken op stijlnaam**
 - 1 Druk op de knop [C] (STYLE) om de display voor stijlselectie op te roepen.
 - 2 Druk op de knoppen [A]-[J] om een stijl te selecteren.
 - 3 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de zoekdisplay.
 - **Andere zoekcriteria toevoegen**

Naast de songnaam/het trefwoord/de stijlnaam kunt u ook andere zoekcriteria opgeven.

BEAT.....Selecteer de tel (maatsoort) die u in uw spel wilt gebruiken door op de knop [D] te drukken. Als u ANY selecteert, worden alle telinstellingen in de zoekactie opgenomen.

SEARCH AREA.....Selecteer de pagina's die moeten worden opgenomen in de zoekactie door op de knop [E] te drukken. (Deze pagina's komen overeen met de tabs bovenaan in de display Music Finder.)

TEMPO.....Stel het bereik in van het tempo dat u wilt gebruiken in uw spel met de knoppen [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (TEMPO).

GENRESelecteer het gewenste muziekgenre met de knoppen [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE).
- 5 Druk op de knop [8 ▲] (START SEARCH) om de zoekactie te starten.**
De display Search 1 verschijnt, waarin de zoekresultaten worden gegeven. U kunt de zoekactie annuleren door op de knop [8 ▼] (CANCEL) te drukken.

Gedetailleerde zoekactie

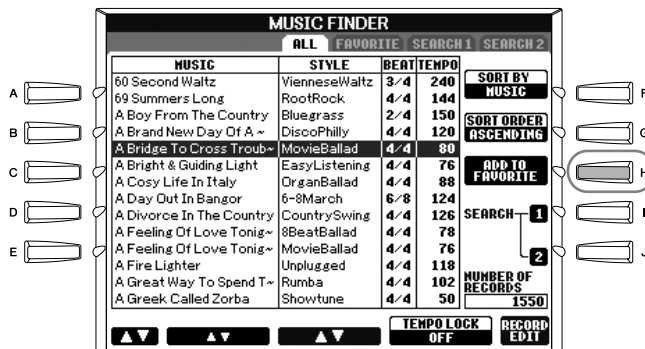
Als u de records nader wilt doorzoeken op basis van de resultaten van de hiervoor beschreven zoekactie of als u wilt zoeken in andere muziekgenres, drukt u op de knop [J] (SEARCH 2) in de display Music Finder. De zoekresultaten verschijnen in de display SEARCH 2.

Een set favoriete records creëren

Hoe gemakkelijk de zoekfunctie ook mag zijn om de diepte van de Music Finder-records te doorgronden, het kan zijn dat u een 'map' met favoriete records wilt creëren zodat u snel deze stijlen en instellingen, die u het meest gebruikt in uw spel, op kunt roepen.

- 1 Selecteer de gewenste record in de display Music Finder.

- 2 Druk op de knop [H] (ADD TO FAVORITE) om de geselecteerde record toe te voegen aan de display FAVORITE.



- 3 Roep de display FAVORITE op met de knoppen TAB [◀][▶] en controleer of de record is toegevoegd.

Records wissen uit de display FAVORITE

- 1 Selecteer de record die u wilt wissen uit de display FAVORITE.
- 2 Druk op de knop [H] (DELETE FROM FAVORITE).

Records bewerken

U kunt een nieuwe record creëren door de huidige geselecteerde record te bewerken. De nieuwe records die u zo maakt, worden automatisch opgeslagen in het interne geheugen.

- 1 Selecteer de record die u wilt bewerken in de display Music Finder.
- 2 Druk op de knop [8▲▼] (RECORD EDIT) om de bewerkingsdisplay op te roepen.



- 3 Voer de gewenste bewerkingen uit voor de record.

⚠ LET OP

U kunt ook een vooraf ingestelde record wijzigen om zo een nieuwe te creëren. Als u het origineel wilt bewaren, zorg er dan voor de bewerkte record te benoemen en als een nieuwe record te registreren (zie stap 5, pagina 110).

Zoeken op tel (maatsoort)

Druk op de knop [D] (BEAT) om records te doorzoeken op basis van de tel (maatsoort). Denk eraan dat de hier ingestelde telwaarde alleen geldt voor de zoekfunctie van Music Finder; de eigenlijke telinstelling van de stijl zelf wordt hierdoor niet beïnvloed.

Het maximum aantal records is
2500 (PSR-3000)/
1200 (PSR-1500).

De automatische begeleidingsstijlen gebruiken, creëren en bewerken

- **De songnaam/het trefwoord/de stijl naam bewerken**
Voer elk item op dezelfde manier in als bij de zoekdisplay (pagina 108).
- **Het tempo wijzigen**
Druk op de knop [1 ▲ ▼] (TEMPO).
- **De sectie onthouden (Intro/Main/Ending)**
Gebruik de knoppen [2 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] om de sectie te selecteren die automatisch wordt opgeroepen wanneer de record wordt geselecteerd. Dit komt bijvoorbeeld erg van pas als u een geselecteerde stijl automatisch wilt laten beginnen met een Intro-sectie.
- **Het genre bewerken**
Selecteer het gewenste muziekgenre met de knoppen [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] (GENRE). Wanneer u een nieuw genre maakt, drukt u op de knop [7 ▲ ▼] (GENRE NAME) en voert u de naam van het genre in (pagina 71).
- **De huidige geselecteerde record wissen**
Druk op de knop [I] (DELETE RECORD).
- **De bewerkingfuncties annuleren en verlaten**
Druk op de knop [8 ▼] (CANCEL).

4 Als u de bewerkte record wilt invoeren in de display FAVORITE, drukt u op de knop [E] (FAVORITE) om FAVORITE in te schakelen.

5 Ga zoals hierna is beschreven te werk om de bewerkingen in te voeren die u heeft aangebracht aan de record.

- **Een nieuwe record maken**
Druk op de knop [J] (NEW RECORD). De record wordt toegevoegd aan de display ALL. Als u bij stap 4 hiervoor de record heeft toegevoegd aan de display FAVORITE, wordt de record zowel aan de display ALL als aan de display FAVORITE toegevoegd.
- **Een bestaande record overschrijven**
Druk op de knop [8 ▲] (OK). Als u bij stap 4 hiervoor de record heeft ingesteld als favoriet, wordt de record toegevoegd aan de display FAVORITE. Als u de record in de display FAVORITE bewerkt, wordt deze overschreven.

De record opslaan

De functie Music Finder verwerkt alle records, inclusief de vooraf ingestelde en toegevoegde records, als een enkele file. Houd in gedachte dat afzonderlijke records (paneelsetups) niet als afzonderlijke files behandeld kunnen worden.

- 1** **Roep de display Save op.**
[FUNCTION] → [I]UTILITY → TAB[▶] SYSTEM RESET → [I] MUSIC FINDER FILES
- 2** **Druk op de knoppen TAB [◀][▶] om de locatie te selecteren voor het opslaan (USER/CARD).**
- 3** **Druk op de knop [6 ▼] om de file op te slaan (pagina 67).**
Alle records worden samen opgeslagen in een enkele file.

Music Finder-records oproepen die zijn opgeslagen naar USER/CARD

Ga als volgt te werk om de Music Finder-records op te roepen die zijn opgeslagen naar USER/CARD.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀][▶] SYSTEM RESET
- 2 **Druk op de knop [I](MUSIC FINDER) om de Music Finder-tab USER/CARD op te roepen.**
- 3 **Selecteer USER/CARD met de knoppen TAB [◀][▶].**
- 4 **Druk op de knoppen [A]–[J] om de gewenste Music Finder-file te selecteren.**

Wanneer u een file selecteert, wordt een bericht weergegeven waarin u wordt gevraagd een van de onderstaande menu-items te selecteren.

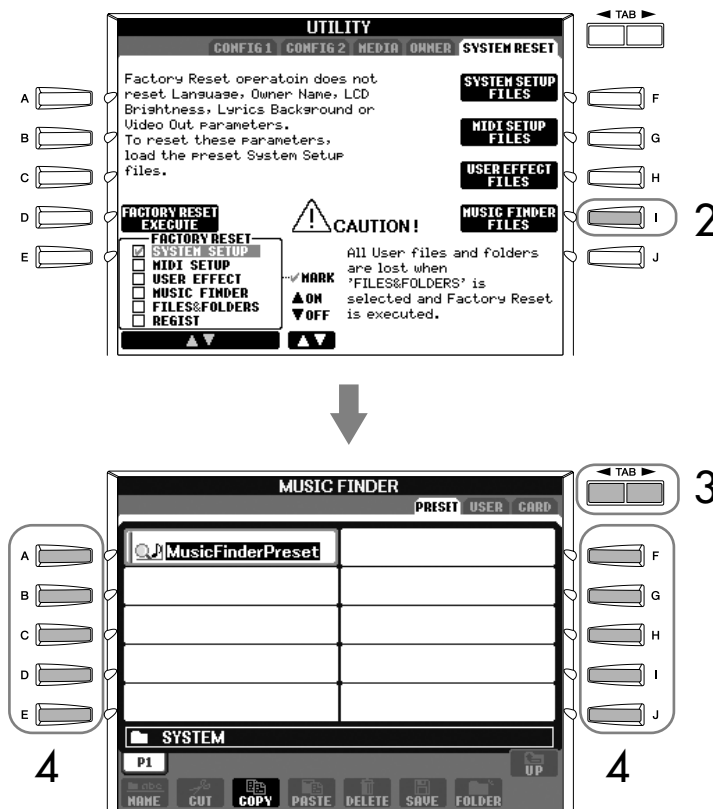
- **REPLACE**

Alle Music Finder-records die zich momenteel in het instrument bevinden, worden gewist en vervangen door de records van de geselecteerde file.

- **APPEND**

De opgeroepen records worden toegevoegd aan de vrije recordnummers.

Selecteer één van de instellingen hierboven om de Music Finder-file op te roepen. Selecteer 'CANCEL' om deze handeling af te breken.



⚠ LET OP

Selecteren van 'REPLACE' wist automatisch al uw originele records uit het interne geheugen en vervangt ze door de fabrieksdata van Music Finder.

De Music Finder-data herstellen

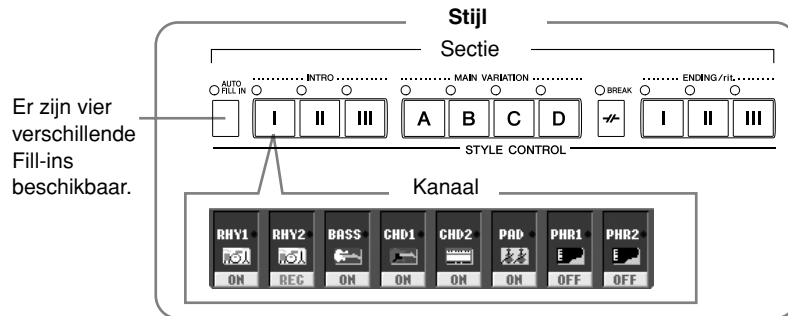
U kunt Music Finder van de PSR-3000/1500 herstellen naar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen (pagina 73).

Style Creator

U kunt uw eigen stijlen maken door deze zelf op te nemen of door ze te combineren met de interne stijldata. De gemaakte stijlen kunnen worden bewerkt.

Stijlstructuur

Stijlen bestaan uit vijftien verschillende secties en elke sectie bevat acht afzonderlijke kanalen. Met de functie Style Creator kunt u een stijl creëren door de kanalen afzonderlijk op te nemen, of door patroondata te importeren van andere bestaande stijlen.



Een stijl maken

U kunt een van de drie hierna beschreven methoden gebruiken om een stijl te maken. De gemaakte stijlen kunnen tevens worden bewerkt (pagina 118).

■ Realtime Recording ► Zie pagina 113

Met deze methode kunt u de stijl opnemen door gewoon het instrument te bespelen. U kunt een interne stijl selecteren die het beste past bij de stijl die u wilt maken en vervolgens naar wens gedeelten van de stijl opnieuw opnemen, of u kunt zelf een geheel nieuwe stijl maken zonder basismateriaal.

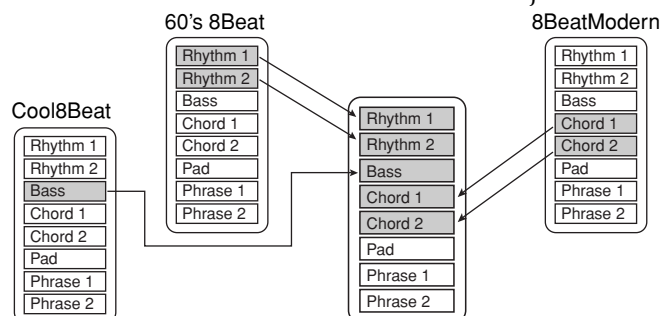
■ Step Recording ► Zie pagina 116

Deze methode is als het schrijven van muzieknotatie op papier, aangezien dit het u mogelijk maakt elke noot afzonderlijk in te voeren en de lengte ervan aan te geven.

Zo kunt u een stijl maken zonder dat u de gedeelten hoeft te spelen op het instrument. U kunt namelijk elk event handmatig invoeren.

■ Style Assembly (stijlen samenstellen) ► Zie pagina 117

Met deze handige functie kunt u samengestelde stijlen creëren door verscheidene patronen van de interne vooraf ingestelde stijlen te combineren. Als u bijvoorbeeld uw eigen originele stijl met achtkwartsmaat wilt maken, zou u ritmepatronen kunnen nemen uit de stijl '60's 8Beat', het baspatroon kunnen gebruiken uit de stijl 'Cool8Beat' en de akkoordpatronen kunnen importeren uit de stijl '8BeatModern', zodat u de verschillende elementen combineert om één stijl te maken.



Realtime Recording (BASIC)

Een enkele stijl maken door de afzonderlijke kanalen een voor een op te nemen, met gebruikmaking van realtime opname.

Karakteristieken van realtime opname

- **Loop Recording (lusopname)**

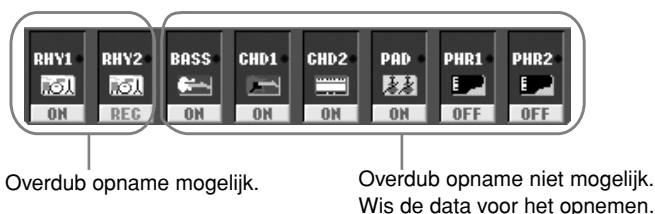
Bij het afspelen van stijl worden de ritmepatronen van verscheidene maten herhaald in een 'loop' (lus). Het opnemen van stijl vindt tevens plaats met lussen. Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maatse MAIN-sectie, worden de twee maten herhaaldelijk opgenomen. Opgenomen noten zullen worden teruggespeeld bij de volgende herhaling (loop), waardoor u opneemt terwijl u het reeds opgenomen materiaal terughooft.

- **Overdub Recording (overdub opname)**

Bij deze methode wordt nieuw materiaal opgenomen op een kanaal dat reeds data bevat, zonder dat de reeds aanwezige data worden gewist. Bij opname van stijl worden de opgenomen data niet gewist, behalve als u functies zoals Rhythm Clear (pagina 115) of Delete (pagina 114) gebruikt. Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maatse MAIN-sectie, worden de twee maten vele malen herhaald. Opgenomen noten spelen bij de volgende herhaling al af, waardoor u nieuw materiaal kunt 'overdubben' (toevoegen) aan de loop, terwijl u het reeds opgenomen materiaal hoort.

Wanneer u een stijl maakt die is gebaseerd op een bestaande interne stijl, wordt overdub opname alleen toegepast op de ritmekanalen. Bij alle andere kanalen (behalve ritme), moet u de oorspronkelijke data wissen voor het opnemen.

Bij het gebruik van realtime opname op basis van de interne stijlen:

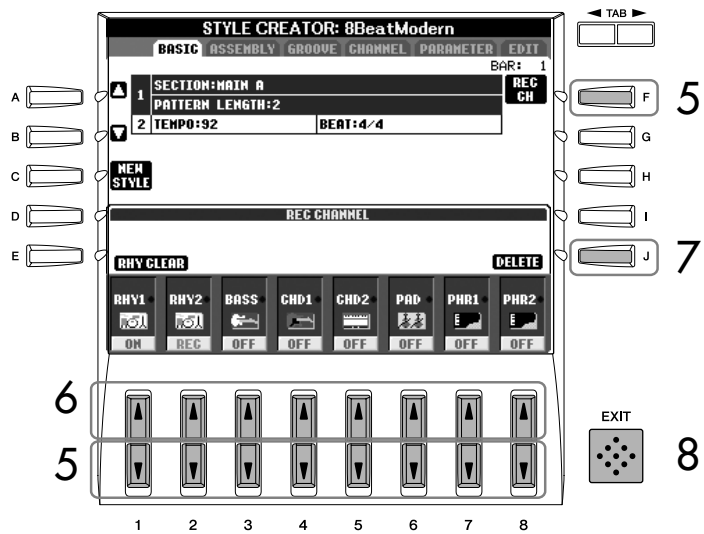


- 1 **Selecteer de stijl die u wilt gebruiken als de basis voor het opnemen/bewerken (pagina 46).**
Wanneer u een geheel nieuwe stijl zelf maakt, drukt u op de knop [C] (NEW STYLE) in de display die wordt getoond bij stap 5 hierna.
- 2 **Druk op de knop [DIGITAL RECORDING].**
- 3 **Druk op de knop [B] om de display Style Creator op te roepen.**
- 4 **Selecteer de tab BASIC met de knoppen TAB [◀][▶].**
- 5 **Geef het op te nemen kanaal op door de knop [F] (REC CH) ingedrukt te houden en gelijktijdig op de desbetreffende genummerde knop, [1 ▼]–[8 ▼], te drukken.**

Wanneer u kanalen BASS-PHR2 opneemt die zijn gebaseerd op een interne stijl, moet u de oorspronkelijke data wissen voor het opnemen. Overdub opname is niet mogelijk op kanalen BASS-PHR2 (zie hiervoor).

Als de kanaalindicatie onderaan in de display verdwijnt, kunt u op de knop [F] (REC CH) drukken om de indicatie opnieuw weer te geven.

U kunt de selectie annuleren door nogmaals op de desbetreffende genummerde knop [1 ▼]–[8 ▼] te drukken.



6 Roep de display op voor de voice-selectie met de knoppen [1 ▲]–[8 ▲] en selecteer de gewenste voice voor de overeenkomstige opnamekanalen.

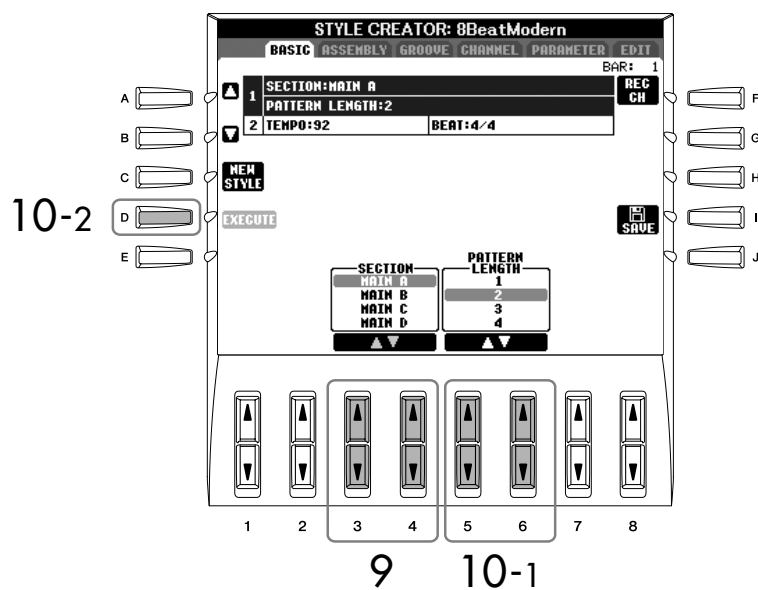
Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de voorgaande display.

7 Als u een kanaal wilt wissen, houdt u de knop [J] (DELETE) ingedrukt en drukt u gelijktijdig op de desbetreffende genummerde knop, [1 ▲]–[8 ▲].

U kunt het wissen annuleren door nogmaals op dezelfde genummerde knop te drukken, voordat u de knop [J] loslaat.

8 Druk op de knop [EXIT] om de display op te roepen waarin u onder andere secties kunt selecteren.

9 Gebruik de knoppen [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼] om de sectie te selecteren (pagina 112) die moet worden opgenomen.



Beperkingen voor de opneembare voices

- **RHY1-kanaal:** Alle behalve Organ Flute-voice
- **RHY2-kanaal:** Alleen Drum/SFX Kits
- **BASS-PHR2-kanalen:** Alle behalve Organ Flute-voice en Drum/SFX Kits

Bepaalde kanalen dempen tijdens opname

Schakel de desbetreffende kanalen uit door op de knoppen [1 ▼]–[8 ▼] te drukken.

Secties opgeven met de paneelknoppen

U kunt de op te nemen sessies opgeven met de sectieknoppen ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING], etc.) op het paneel. Door op een van de sectieknoppen te drukken roept u de display SECTION op. Wijzig de secties met de knoppen [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] en voer de handeling voor de selectie uit door te drukken op de knop [8 ▲].

De automatische begeleidingsstijlen gebruiken, creëren en bewerken

- 10 Stel met de knoppen [5 ▲ ▼]/[6 ▲ ▼] de lengte vast (het aantal maten) van de geselecteerde sectie.**
U voert de opgegeven lengte voor de geselecteerde sectie in door op de knop [D] (EXECUTE) te drukken.
- 11 Begin de opname door op de knop Style Control [START/STOP] te drukken.**
Het afspelen van de opgegeven sectie begint. Omdat het begeleidingspatroon herhaaldelijk wordt afgespeeld in een loop (lus), kunt u afzonderlijke geluiden een voor een opnemen. Daardoor kunt u luisteren naar de voorgaande geluiden terwijl deze worden afgespeeld. Raadpleeg het gedeelte 'Regels bij het opnemen van niet-ritme-kanalen' (zie hierna) voor informatie over het opnemen naar andere kanalen dan de ritmekanalen (RHY1, 2).
- 12 Als u door wilt gaan met het opnemen van een ander kanaal, houdt u de knop [F] (REC CH) ingedrukt, drukt u gelijktijdig op de desbetreffende knop [1 ▼]–[8 ▼] om het kanaal aan te geven en bespeelt u vervolgens het toetsenbord.**
- 13 Beëindig de opname door te drukken op de knop Style Control [START/STOP].**
- 14 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor stijlselectie op te roepen voor het opslaan van de data.**
Sla de data op in de display voor stijlselectie (pagina 67).

Regels bij het opnemen van niet-ritme-kanalen

- Gebruik tijdens het opnemen van de BASS- en PHRASE-kanalen alleen noten uit de CM7-toonladder (d.w.z. C, D, E, G, A en B).
- Gebruik tijdens het opnemen van de kanalen CHORD en PAD alleen de akkoordnoten (d.w.z. C, E, G en B).



C = Akkoordnoten
C, R = Aanbevolen noten

Met gebruikmaking van hier opgenomen data wordt de automatische begeleiding (het afspelen van stijl) juist geconverteerd, afhankelijk van de akkoordwisselingen die u maakt tijdens uw spel. Het akkoord dat de basis vormt voor deze nootconversie wordt het bronakkoord genoemd, en is standaard ingesteld op CM7 (zoals in de voorbeeldillustratie hierboven). U kunt het bronakkoord veranderen (de grondtoon en soort) via de display PARAMETER op pagina 122. Vergeet niet dat als u het bronakkoord van de standaardwaarde CM7 verandert in een ander akkoord, de akkoordnoten en aanbevolen noten ook zullen worden gewijzigd. Zie pagina 123 voor details over akkoordnoten en aanbevolen noten.

Het opgenomen ritmekanaal (RHY 1, 2) wissen

Als u een bepaald instrumentgeluid wilt wissen, houdt u de knop [E] (RHY CLEAR) ingedrukt (vanuit de display waarin de opgenomen kanalen worden getoond) en drukt u tegelijkertijd op de desbetreffende toets.

⚠ LET OP

De opgenomen stijl zal verloren gaan als u van stijl verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslaghandeling uit te voeren (pagina 67).

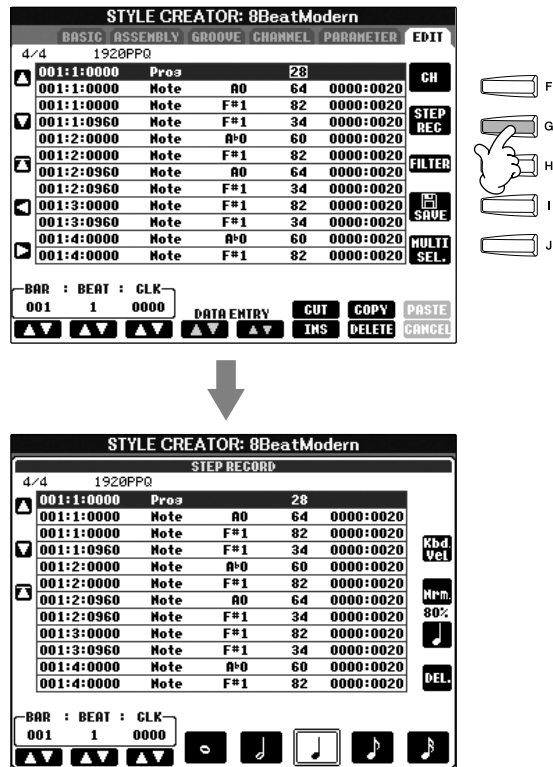
Voor de INTRO- en ENDING secties, kan elk(e) gewenst(e) akkoord of akkoordprogressie worden gebruikt.

Het bronakkoord wijzigen

Als u het patroon met een ander bronakkoord wilt opnemen dan CM7, stelt u de parameters PLAY ROOT en PLAY CHORD in de PARAMETER-pagina (pagina 122) in voor het opnemen.

Step Recording (EDIT)

De hier geboden uitleg is van toepassing wanneer u de tab EDIT selecteert in stap 4 van 'Realtime Recording' (pagina 113).



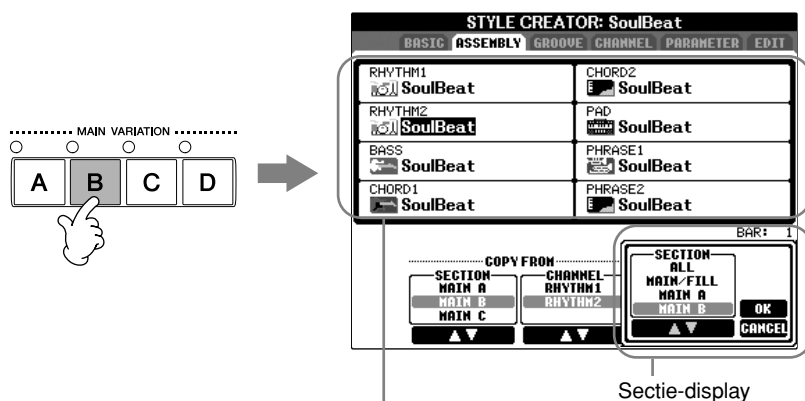
In de display EDIT kunt u noten opnemen met absoluut precieze timing. Deze Step Recording-procedure (stapsgewijze opnameprocedure) is in principe gelijk aan die voor Song Opname (pagina 146), met uitzondering van de hierna vermelde punten:

- In de Song Creator kan de positie van de eindmarkering desgewenst worden veranderd; in de Style Creator is dit niet het geval. De reden hiervoor is dat de lengte van de stijl automatisch is vastgelegd, afhankelijk van de geselecteerde sectie. Als u bijvoorbeeld een stijl creëert op basis van een sectie van vier maten, wordt de positie van de eindmarkering automatisch aan het einde van de vierde maat geplaatst en kan deze niet worden verplaatst in de display Step Recording.
- Opnamekanalen kunnen worden veranderd in de tab 1-16 van de Song Creator; dit is echter niet het geval in de Style Creator. Selecteer het opnamekanaal in de tab BASIC.
- In de Style Creator kunnen alleen de kanaaldata en systeemexclusieve berichten worden ingevoerd. U kunt schakelen tussen de twee typen overzichten door op de knop F] te drukken. Akkoord- en songtekstendata zijn niet beschikbaar.

Style Assembly (ASSEMBLY)

Met Style Assembly (stijlen samenstellen) kunt u een enkele stijl maken door de verschillende patronen (kanalen) te mengen vanuit bestaande interne stijlen.

- 1 Selecteer de basisstijl en roep vervolgens de display op voor stijlen samenvoegen.**
De proceduristappen zijn gelijk aan de stappen 1–4 in 'Realtime recording' (pagina 113). Selecteer bij stap 4 de tab ASSEMBLY.
- 2 Selecteer de gewenste sectie (Intro, Main, Ending, enz.) voor uw nieuwe stijl.**
Roep de display SECTION op door op een van de sectieknoppen ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING], enz.) op het paneel te drukken. Ga desgewenst naar een andere sectie met de knoppen [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] en voer de handeling voor de selectie uit door te drukken op de knop [8 ▲] (OK).



Hier worden de kanalen aangegeven waaruit de sectie bestaat.

- 3 Selecteer het kanaal waarvoor u het patroon wilt vervangen met de knoppen [A]–[D] en [F]–[I]. Roep de display voor stijlselectie op door nogmaals op dezelfde knop te drukken. Selecteer de stijl met het patroon dat u wilt vervangen in de display voor stijlselectie.**
Als u wilt terugkeren naar het vorige scherm, drukt u op de knop [EXIT] nadat u de stijl heeft geselecteerd.
- 4 Selecteer de gewenste sectie van de geïmporteerde nieuwe stijl (in stap 3 hiervoor gekozen) met de knoppen [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (SECTION).**
- 5 Selecteer het gewenste kanaal voor de sectie (in stap 4 hiervoor gekozen) met de knoppen [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] (CHANNEL).**
- 6 Herhaal de stappen 3–5 hiervoor om de patronen van andere kanalen te vervangen.**
- 7 Druk op de knop [J] (SAVE) om de display voor stijlselectie op te roepen en sla de data vervolgens op vanuit deze display (pagina 67).**

⚠ LET OP

De opgenomen stijl zal verloren gaan als u van stijl verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslaghandeling uit te voeren (pagina 67).

De stijl afspelen tijdens stijlen samenstellen

Terwijl u een stijl samenstelt, kunt u de stijl terugspelen en de methode selecteren voor het terugspelen. Selecteer de methode voor het terugspelen met de knoppen [6 ▲ ▼]/[7 ▲ ▼] (PLAY TYPE) in de display Style Assembly.

- **SOLO**

Hiermee worden alle kanalen in de tab ASSEMBLY gedempt met uitzondering van het geselecteerde kanaal. Eventuele kanalen die zijn ingesteld op ON in de display RECORD op de pagina BASIC worden gelijktijdig teruggespeeld.

- **ON**

Hiermee wordt het geselecteerde kanaal in de tab ASSEMBLY teruggespeeld. Eventuele kanalen die zijn ingesteld op een andere waarde dan OFF in de display RECORD op de pagina BASIC worden gelijktijdig teruggespeeld.

- **OFF**

Hiermee wordt het geselecteerde kanaal in de tab ASSEMBLY gedempt.

De gemaakte stijl bewerken

U kunt de gemaakte stijl bewerken door Realtime recording (realtime opname), Step recording (stapsgewijze opname) en/of Style Assembly (stijlen samenvoegen) te gebruiken.

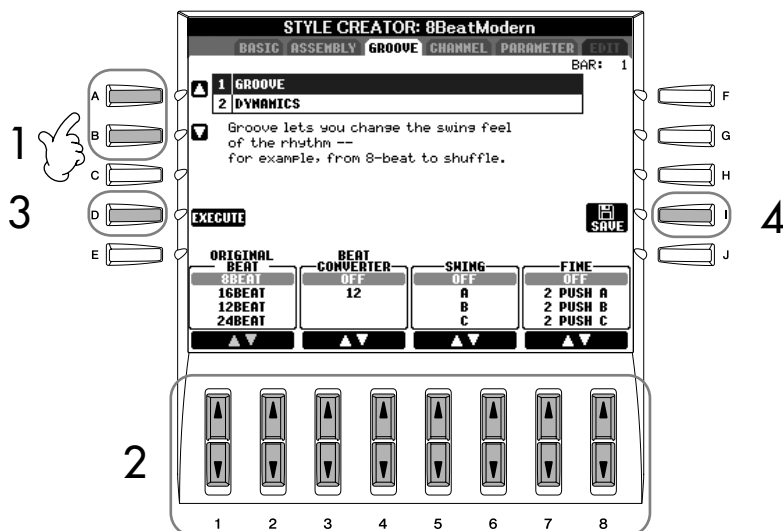
Basisprocedure voor het bewerken van stijlen

- 1 Selecteer een stijl die u wilt bewerken.
- 2 Druk op de knop [DIGITAL RECORDING].
- 3 Druk op de knop [B] om de display Style Creator/Edit op te roepen.
- 4 Druk op de knop TAB[◀][▶] om een tab te selecteren.
 - **Het ritmische gevoel (GROOVE) wijzigen** ► Zie pagina 119
Deze veelzijdige voorzieningen geven u een grote verscheidenheid aan hulpmiddelen voor het veranderen van het ritmische gevoel van uw gecreëerde stijl.
 - **Data bewerken voor elk kanaal (CHANNEL)** ► Zie pagina 121
Met de bewerkingfuncties kunt u naar wens data wissen en quantizeringsinstellingen toepassen voor elk kanaal in de stijldata.
 - **Instellingen voor indeling van stijl-file maken (PARAMETER)** ► Zie pagina 122
Voor het terugspelen van uw gecreëerde stijl kunt u bepalen hoe noten worden geconverteerd en zullen klinken voor de begeleiding bij akkoordveranderingen in het akkoordgedeelte van het toetsenbord.
- 5 Bewerk de geselecteerde stijl.

Het ritmische gevoel (GROOVE) wijzigen

De hier geboden uitleg is van toepassing wanneer u de tab GROOVE selecteert in stap 4 van 'Basisprocedure voor het bewerken van stijlen' (pagina 118).

- 1 Druk op de knop [A]/[B] om het bewerkingsmenu (pagina 120) te selecteren.



- 2 Bewerk de data met de knoppen [1▲▼]–[8▲▼].
Zie pagina 120 voor details over bewerkbare parameters.
- 3 Druk op de knop [D] (EXECUTE) om de bewerkingen uit te voeren voor elke display.

Als de handeling is afgerond, kunt u het bewerken controleren en verandert deze knop in [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met de Groove- of Dynamics-resultaten. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde handeling ongedaan kan worden gemaakt.

- 4 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor stijlselectie op te roepen voor het opslaan van de data.
Sla de data op in de display voor stijlselectie (pagina 67).

⚠ LET OP

De bewerkte stijl zal verloren gaan als u van stijl verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslaghandeling uit te voeren (pagina 67).

■ GROOVE

Hiermee kunt u swing toevoegen aan de muziek of de 'feel' (het gevoel) van de beat veranderen door subtiele verschuivingen in de timing (kloksignalen) van de stijl te maken. De Groove-instellingen worden toegepast op alle kanalen van de geselecteerde stijl.

ORIGINAL BEAT	Geeft de tellen aan waarop de Groove-timing wordt toegepast. Het komt erop neer dat als '8 Beat' is geselecteerd, Groove-timing wordt toegepast op de achtste noten; als '12 Beat' is geselecteerd, wordt Groove-timing toegepast op achtstentriolen.
BEAT CONVERTER	Wijzigt in feite de timing van de tellen (zoals opgegeven in de parameter ORIGINAL BEAT hiervoor) in de geselecteerde waarde. Als bijvoorbeeld ORIGINAL BEAT is ingesteld op '8 Beat' en BEAT CONVERTER is ingesteld op '12', krijgen alle achtste noten in de sectie de timing van een achtstentriool. De '16A' en '16B' Beat Converter die verschijnen als ORIGINAL BEAT is ingesteld op '12 Beat' zijn variaties op de standaardinstelling voor zestiende noten.
SWING	Produceert een 'swing'-gevoel door de timing van de back-beats te verschuiven, afhankelijk van de hiervoor genoemde parameter ORIGINAL BEAT. Als bijvoorbeeld de opgegeven ORIGINAL BEAT-waarde '8 Beat' is, zal de Swing-parameter selectief de 2e, 4e, 6e en 8e tel van elke maat vertragen om een swinggevoel te creëren. De instellingen 'A' tot 'E' geven verschillende gradaties van swing, waarbij 'A' de meest subtiele en 'E' de meest uitgesproken vorm is.
FINE	Selecteert een verscheidenheid aan 'Groove-templates' (sjablonen) die op de geselecteerde sectie worden toegepast. De 'PUSH'-instellingen zorgen ervoor dat bepaalde tellen eerder worden gespeeld, terwijl 'HEAVY'-instellingen de timing van bepaalde tellen vertragen. De genummerde instellingen (2, 3, 4, 5) bepalen op welke tellen ze invloed hebben. Alle tellen tot aan de aangegeven tel (maar niet de eerste tel) zullen eerder of later worden gespeeld (bijvoorbeeld de 2e en 3e tel, als '3' is geselecteerd). In alle gevallen geven de 'A'-typen een minimumeffect, 'B'-typen een gemiddeld effect en 'C'-typen een maximumeffect.

■ DYNAMICS

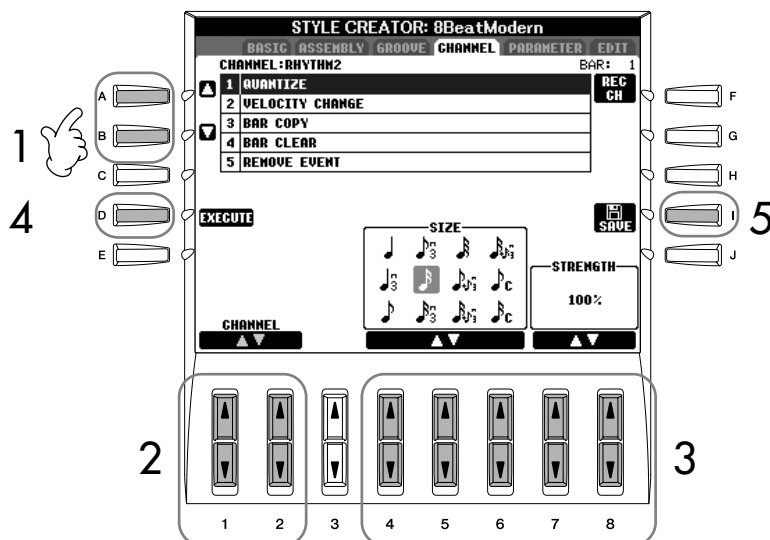
Hierdoor wordt de aanslagsnelheid/het aanslagvolume (of accent) van bepaalde noten gewijzigd bij het afspelen van stijl. De Dynamics-instellingen worden toegepast op alle kanalen van de geselecteerde stijl.

CHANNEL	Hiermee wordt het gewenste kanaal (gedeelte) geselecteerd waarop Dynamics moet worden toegepast.
ACCENT TYPE	Hiermee wordt het type accent bepaald dat moet worden toegepast. Met andere woorden, welke noten in de/het gedeelte(n) worden benadrukt door de Dynamics-instellingen.
STRENGTH	Hiermee wordt bepaald hoe sterk het geselecteerde accenttype (hierboven) zal worden toegepast. Des te hoger de waarde, des te sterker het effect.
EXPAND/COMP.	Hiermee wordt het bereik aan aanslagsnelheidswaarden uitgebreid of verminderd. Met waarden van meer dan 100% wordt het dynamische bereik vergroot, terwijl met waarden van minder dan 100% het dynamisch bereik wordt verkleind.
BOOST/CUT	Hiermee worden alle aanslagsnelheidswaarden in de/het geselecteerde sectie/kanaal versterkt (boost) of gedempt (cut) . Waarden boven 100% versterken de totale aanslagsnelheid, terwijl waarden onder 100% deze dempen.

Data bewerken voor elk kanaal (CHANNEL)

De hier geboden uitleg is van toepassing wanneer u de tab CHANNEL selecteert in stap 4 van 'Basisprocedure voor het bewerken van stijlen' (pagina 118).

- 1 Druk op de knop [A]/[B] om het bewerkingsmenu te selecteren (zie hierna).



- 2 Selecteer het te bewerken kanaal met de knoppen [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼] (CHANNEL). Het geselecteerde kanaal wordt links bovenaan in de display weergegeven.
- 3 Bewerk de data met de knoppen [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. Zie hierna voor details over bewerkbare parameters.
- 4 Druk op de knop [D] (EXECUTE) om de bewerkingen uit te voeren voor elke display. Als de handeling is afgerond, kunt u het bewerken controleren en verandert deze knop in [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met het resultaat van de bewerking. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde handeling ongedaan kan worden gemaakt.
- 5 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor stijlselectie op te roepen voor het opslaan van de data. Sla de data op in de display voor stijlselectie (pagina 67).

QUANTIZE	Hetzelfde als bij de Song Creator (pagina 159), met uitzondering van de twee hieronder vermelde extra parameters. ♪ [°] Achtste noten met swing ♪ [°] Zestiende noten met swing
VELOCITY CHANGE	Hiermee wordt de aanslagsterkte van alle noten in het opgegeven kanaal versterkt of verzwakt, volgens het hier opgegeven percentage.
BAR COPY	Deze functie maakt het mogelijk data te kopiëren van één maat of een groep maten naar een andere locatie binnen het opgegeven kanaal. SOURCE geeft de eerste (TOP) en laatste (LAST) maat aan van het gedeelte dat gekopieerd moet worden. DEST geeft de eerste maat aan van de bestemmingslocatie, waarnaar de data moet worden gekopieerd.
BAR CLEAR	Deze functie wist alle data in het opgegeven bereik van maten in het geselecteerde kanaal.
REMOVE EVENT	Met deze functie kunt u bepaalde gebeurtenissen verwijderen uit het geselecteerde kanaal.

⚠ LET OP

De bewerkte stijl zal verloren gaan als u van stijl verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslaghandeling uit te voeren.

Het bewerken van data met de indeling van een stijl-file heeft alleen betrekking op nootconversie. Het bewerken van ritmekanalen heeft hierop geen invloed.

Instellingen voor indeling van stijl-file maken (PARAMETER)

Speciale parameterinstellingen die zijn gebaseerd op de indeling van de stijl-file

Bronpatroon
 SOURCE ROOT (Akkoordgrondtooninstelling van een bronpatroon)
 SOURCE CHORD (Akkoordsoortinstelling van een bronpatroon)

↓ Akkoordwisseling via het akkoordgedeelte van het toetsenbord.

Noottransponering
 NTR (NootTransponeringsRegel die wordt toegepast op de akkoordgrondtoonwijzigingen)
 NTT (NootTransponeringsTabel die wordt toegepast op de akkoordsoortwijzigingen)



Overige instellingen
 HIGH KEY (De bovengrens van de octaven van de noottransponering naar aanleiding van de akkoordgrondtooninstelling)
 NOTE LIMIT (nootbereik waarbinnen een noot klinkt)
 RTR (Retrigger-regels waarmee wordt bepaald hoe noten die tijdens akkoordwisselingen worden vastgehouden, moeten worden behandeld).



Uitvoer

In de indeling van de stijl-file (Style File Format of SFF) wordt alle expertise van Yamaha op het gebied van automatische begeleiding (afspelen van stijl) samengebracht in één enkele uniforme indeling. Met de Style Creator kunt u profiteren van de kracht van de SFF-indeling, zodat u de vrijheid heeft om uw eigen stijlen te creëren.

Het overzicht rechts geeft een indruk van de manier waarop de stijl wordt teruggespeeld. (Dit is niet van toepassing op de ritmetrack). Deze parameters kunnen worden ingesteld via de functie Style Creator.

• **Source Pattern**

Afhankelijk van de gekozen grondtoon en akkoordsoort, is er een verscheidenheid aan afspeelmogelijkheden voor de noten van de stijl. De stijldata wordt op de juiste manier geconverteerd, afhankelijk van de akkoordwijzigingen die u aanbrengt tijdens uw spel. Deze basisstijldata die u met de Style Creator creëert wordt het 'Bronpatroon' genoemd.

• **Note Transposition**

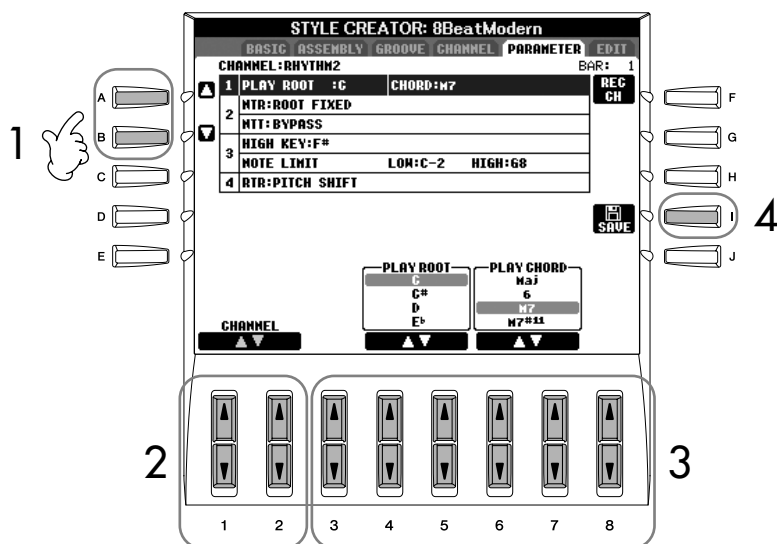
Deze parametergroep beschikt over twee parameters die bepalen hoe de noten van het bronpatroon moeten worden geconverteerd, als reactie op akkoordwisselingen.

• **Other Settings**

Met de parameters van deze groep kunt u nauwkeurig afstellen hoe het afspelen van stijl moet reageren op de akkoorden die u speelt. Met de parameter Note Limit (nootlimiet) kunt u bijvoorbeeld de voices van de stijl zo realistisch mogelijk laten klinken door de toonhoogte naar een authentiek bereik te verschuiven zodat u er zeker van bent dat er geen noten zullen klinken die buiten het natuurlijke bereik van het feitelijke instrument vallen (bijv. te lage noten van een piccolofluit).

De hier geboden uitleg is van toepassing wanneer u de tab PARAMETER selecteert in stap 4 van 'Basisprocedure voor het bewerken van stijlen' (pagina 118).

1 Druk op de knop [A]/[B] om het bewerkingsmenu (pagina 123) te selecteren.



- 2 **Selecteer het te bewerken kanaal met de knoppen [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL).**
Het geselecteerde kanaal wordt links bovenaan in de display weergegeven.
- 3 **Bewerk de data met de knoppen [3▲▼]-[8▲▼].**
Zie hierna voor details over bewerkbare parameters.
- 4 **Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor stijlselectie op te roepen voor het opslaan van de data.**
Sla de data op in de display voor stijlselectie (pagina 67).



LET OP

De bewerkte stijl zal verloren gaan als u van stijl verandert of als u het instrument uitzet zonder de opslaghandeling uit te voeren.

■ SOURCE ROOT/CHORD

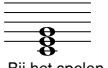
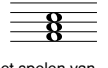
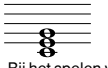

Deze instellingen bepalen de originele toonsoort van het bronpatroon (dat wil zeggen, de toonsoort die gebruikt wordt voor het opnemen van het patroon). De standaardinstelling, CM7, (met een brongrondtoon 'C' en een bronakkoordsoort 'M7'), wordt automatisch geselecteerd als de vooraf ingestelde data wordt gewist voordat een nieuwe stijl wordt opgenomen, ongeacht de brongrondtoon en het bronakkoord in de vooraf ingestelde data. Als u de/het brongrondtoon/-akkoord wijzigt van de standaardinstelling CM7 in een ander akkoord, zullen ook de akkoordnoten en aanbevolen noten veranderen, afhankelijk van de nieuwe geselecteerde akkoordsoort.

Als de brongrondtoon C is:

C = Akkoordnoten C, R = Aanbevolen noten

■ NTR (Noottransponeringsregel)

Hiermee wordt de relatieve positie van de grondtoon in het akkoord bepaald, wanneer conversie van het bronpatroon plaatsvindt ten gevolge van akkoordwisselingen.

<p>ROOT TRANS (Grondtoon transponeren)</p>	<p>Als de grondtoonnot wordt getransponeerd, blijft het toonhoogteverband tussen noten gehandhaafd. De noten c3, e3 en g3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld f3, a3 en c4 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met melodielijnen.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div> <p>Bij het spelen van een C majeur-akkoord. Bij het spelen van een F majeur-akkoord.</p>
<p>ROOT FIXED</p>	<p>De noot wordt zo dicht mogelijk bij het voorgaande nootbereik gehouden. De noten c3, e3 en g3 in de toonsoort C worden bijvoorbeeld c3, f3 en a3 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen met akkoordgedeelten.</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  →  </div> <p>Bij het spelen van een C majeur-akkoord. Bij het spelen van een F majeur-akkoord.</p>

De automatische begeleidingsstijlen gebruiken, creëren en bewerken

■ NTT (Noottransponeringstabel)

Hiermee wordt de noottransponeringstabel ingesteld voor het bronpatroon.

BYPASS	Als NTR is ingesteld op ROOT FIXED, verricht de gebruikte transponeringstabel geen nootconversie. Als NTR is ingesteld op ROOT TRANS, converteert de gebruikte tabel alleen de grondtoon.
MELODY	Geschikt voor melodielijntransponeringen. Gebruik dit voor melodiekanalen zoals Phrase 1 en Phrase 2.
CHORD	Geschikt voor akkoordtransponering. Gebruik dit voor de Chord 1- en Chord 2-kanalen, vooral als deze piano- of gitaarachtige akkoordgedeelten bevatten.
MELODIC MINOR	Als het gespeelde akkoord verandert van een majeur- in een mineur-akkoord, verlaagt deze tabel de tertinterval in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord verandert van een mineur- in een majeur-akkoord, wordt de tertsmineurinterval met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor melodiekanalen van secties die alleen op majeur/mineur-akkoorden reageren, zoals Intro's en Endings.
MELODIC MINOR 5th	Als aanvulling op de Melodic Minor-transponering hierboven, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.
HARMONIC MINOR	Als het gespeelde akkoord verandert van een majeur- in een mineur-akkoord, verlaagt deze tabel de terts- en de sextinterval in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord verandert van een mineur- in een majeur-akkoord, worden de tertsmineur- en de verminderde sextinterval met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor akkoordkanalen van secties die alleen reageren op majeur/mineur-akkoorden, zoals Intro's en Endings.
HARMONIC MINOR 5th	Als aanvulling op de Harmonic Minor-transponering hierboven, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.
NATURAL MINOR	Als het gespeelde akkoord verandert van een majeur- in een mineur-akkoord, verlaagt deze tabel de terts en de sext in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord verandert van een mineur- in een majeur-akkoord, wordt de mineurterst en de verminderde sext-interval met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor akkoordkanalen van secties die alleen reageren op een majeur/mineur-akkoord, zoals Intro's en Endings.
NATURAL MINOR 5th	Als aanvulling op de Natural Minor-transponering hiervoor, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.
DORIAN	Als het gespeelde akkoord verandert van een majeur- in een mineur-akkoord, verlaagt deze tabel de terts en de sext in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord verandert van een mineur- in een majeur-akkoord, worden de tertsmineur en de verminderde septiem met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd. Gebruik dit voor akkoordkanalen van secties die alleen reageren op een majeur/mineur-akkoord, zoals Intro's en Endings.
DORIAN 5th	Als aanvulling op de Dorian-transponering hiervoor, hebben hier ook vermeerderde en verminderde akkoorden invloed op de kwint van het bronpatroon.

■ NTT BASS ON/OFF

De kanalen waarvoor dit is ingesteld op ON worden teruggespeeld volgens de basgrondtoon, als het op-bas akkoord wordt herkend door het instrument.

■ HIGH KEY

Hiermee wordt de hoogste toets (bovenste octaaf) bepaald van de noottransponering voor de akkoordgrondtoonwijziging. Alle noten die hoger berekend worden dan de hoogste toets, worden omlaag getransponeerd naar het octaaf net onder de hoogste toets. Deze instelling is alleen beschikbaar als de parameter NTR (pagina 123) is ingesteld op 'Root Trans'.

Voorbeeld: als de hoogste toets F is.

Grondtoonwijzigingen → CM C#M . . . FM F#M . . .

Gespeelde noten → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

■ NOTE LIMIT

Hiermee wordt het nootbereik (hoogste en laagste noten) bepaald voor voices die zijn opgenomen naar de stijlkanalen. Door verstandige instelling van dit bereik kunt u ervoor zorgen dat de voices zo realistisch mogelijk klinken. Met andere woorden, dat er geen noten buiten het natuurlijke bereik klinken (bijvoorbeeld hoge basgeluiden of een laag piccologeluid). De daadwerkelijke noten die klinken worden automatisch verschoven naar het ingestelde bereik.

Voorbeeld: als de laagste noot c3 is en de hoogste d4.

Grondtoonwijzigingen → CM C#M . . . FM . . .

Gespeelde noten → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4

■ RTR (Retrigger-regel)

Deze instellingen bepalen of noten niet meer klinken en hoe de toonhoogte verandert naar aanleiding van akkoordwijzigingen.

STOP	De noten stoppen met klinken.
PITCH SHIFT	De toonhoogte van de noot zal afbuigen zonder een nieuwe attack, in overeenstemming met de nieuwe akkoordsoort.
PITCH SHIFT TO ROOT	De toonhoogte van de noot zal afbuigen zonder een nieuwe attack, in overeenstemming met de grondtoon van het nieuwe akkoord.
RETRIGGER	De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe attack met een nieuwe toonhoogte, in overeenstemming met het volgende akkoord.
RETRIGGER TO ROOT	De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe attack met de grondtoon van het volgende akkoord. De octaafinstelling van de nieuwe noot blijft echter hetzelfde.

De automatische begeleidingsstijlen gebruiken, creëren en bewerken

Verwijzingen naar bladzijden van de Beknopte handleiding

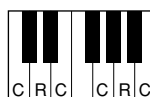
De Multi Pads..... pagina 51

Multi Pad creëren (Multi Pad Creator)

Deze eigenschap laat u uw originele Multi Pad-frasen creëren, en stelt u ook in staat bestaande Multi Pad-frasen te bewerken om op die manier uw eigen Multi Pad-frasen te creëren.

Realtime opname met Multi Pads

- 1 Selecteer een Multi Pad-bank die moet worden bewerkt of gecreëerd (pagina 128).
- 2 Druk op de knop [DIGITAL RECORDING].
- 3 Druk op de knop [C] om de display MULTI PAD CREATOR op te roepen.
- 4 Druk op de TAB [◀]/[▶]-knop om de tab RECORD te selecteren.
- 5 Druk op één van de knoppen [A], [B], [F] en [G] om een Multi Pad te selecteren die moet worden bewerkt of gecreëerd.
Als u de Multi Pad-data van de grond af op wilt bouwen, drukt u op de knop [C] om een lege bank op te roepen.
- 6 Druk op de knop [H] (REC) om de stand-by-status voor de opname te activeren voor de in stap 5 geselecteerde Multi Pad.
- 7 **Start het opnemen.**
Het opnemen begint automatisch zodra u op het toetsenbord begint te spelen.
U kunt het opnemen ook starten door op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] te drukken. Hierdoor kunt u zoveel stilte opnemen als u wilt, voordat u de Multi Pad-frase start.
Wanneer Chord Match van de op te nemen Multi Pad aan staat, dient u bij het opnemen noten te spelen van de C-majeurseptiemtoonladder (C, D, E, G, A en B).



C = akkoordnoot
C, R = aanbevolen noot

- 8 **Stop het opnemen.**
Druk op de knop [H] (STOP), op de knop MULTI PAD [STOP] op het paneel of op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] om het opnemen te stoppen als u klaar bent met het spelen van de frase.

Om er zeker van te zijn dat uw herhaalde ritmische frasen worden afgespeeld in een perfecte loop (oneindige herhaling), moet u voorzichtig zijn met het stoppen van het opnemen op de allerlaatste tel van de frase, net voor de 'één' van de volgende maat. Als het moeilijk is een goede loop te krijgen, zult u misschien gebruik willen maken van de Step Record-functies op de pagina EDIT.

- 9** Beluister uw nieuwe opgenomen frase door op de betreffende MULTI PAD-knop, [1]–[4], te drukken. Herhaal de stappen 6–8 hiervoor om de frase opnieuw op te nemen.
- 10** Zet de Repeat (herhaling) van elke pad aan of uit met de knoppen [1 ▲ ▼] - [4 ▲ ▼].
Als de parameter Repeat aan staat voor de geselecteerde pad, zal het afspelen van de corresponderende pad doorgaan totdat de knop MULTI PAD [STOP] wordt ingedrukt. Als de parameter Repeat uit is voor de geselecteerde pad, zal het afspelen automatisch stoppen zodra het eind van de frase is bereikt.
Als u op de Multi Pads drukt, waarvan de Repeat is aangezet tijdens het afspelen van de song of stijl, zal het afspelen starten en in de maat worden herhaald.
- 11** Zet Chord Match (akkoordaanpassing) van elke pad aan of uit met de knoppen [5 ▲ ▼] - [8 ▲ ▼].
Als de parameter Chord Match aan staat voor de geselecteerde pad, wordt de corresponderende pad afgespeeld volgens het akkoord dat is opgegeven in het akkoordgedeelte van het toetsenbord, doordat [ACMP] aan staat, of aangegeven in het LEFT-voicegedeelte van het toetsenbord doordat [LEFT] aan staat (als [ACMP] uit staat).
- 12** Druk op de knop [D] en voer vervolgens een naam in voor elke MULTI PAD (pagina 128).
- 13** Druk op de knop [I] en sla vervolgens de MULTI PAD-data op, als een bank die een set van vier pads bevat, naar de USER- of CARD (SmartMedia)-drive (pagina 64).

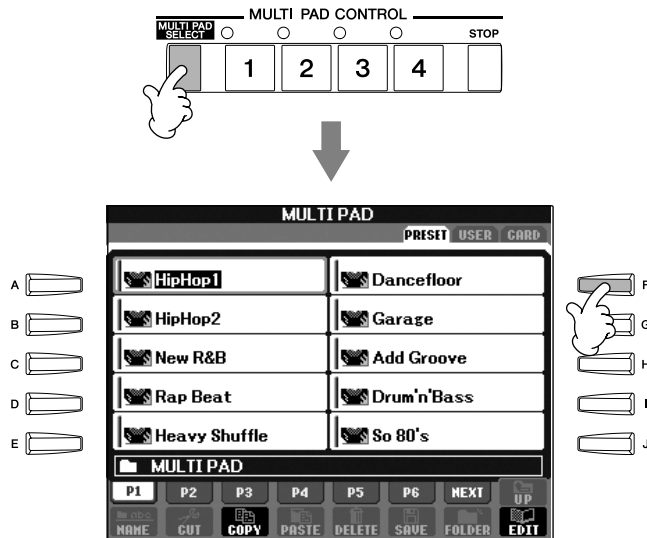
Stapsgewijze Multi Pad-opname (EDIT)

De hier geboden uitleg is van toepassing als u de pagina EDIT oproept in de hiervoor beschreven stap 4. De pagina EDIT bevat het gebeurtenisoverzicht, dat u in staat stelt om noten met absoluut precieze timing op te nemen. Deze stapsgewijze opnameprocedure is in principe gelijk aan die voor songopname (blz. 145–155), met uitzondering van de hieronder opgesomde punten:

- Er is geen menu voor het omschakelen van kanalen, aangezien Multi Pads alleen data voor een enkel kanaal bevatten.
- In de Multi Pad Creator kunnen alleen kanaalgebeurtenissen en systeemeigen berichten worden ingevoerd. Akkoord- en songtekstgebeurtenissen zijn niet beschikbaar. U kunt schakelen tussen de twee typen gebeurtenisoverzichten door op de knop [F] te drukken.

Multi Pad bewerken (Multi Pad Creator)

- 1 Druk op de knop [MULTI PAD SELECT] om de Multi Pad Bank-selectiedisplay op te roepen en selecteer vervolgens een bank om te bewerken op de USER-drive.



- 2 Druk op de knop [8 ▼] om de display [MULTI PAD EDIT] op te roepen en selecteer vervolgens een Pad om te worden bewerkt door op één van de knoppen [A], [B], [F] of [G] te drukken.

Het nummer boven de Pad-naam komt overeen met de MULTI PAD [1]–[8]-knoppen.



- 3 Bewerk naar wens elke van de Multi Pads.

- **Benoemen**

Druk op de knop [1 ▼] en wijzig vervolgens de naam van elke Multi Pad (pagina 70).

- **Kopiëren**

Druk op de knop [3 ▼], selecteer de Multi Pad die moet worden gekopieerd, selecteer de bestemmingslocatie en voer vervolgens de Copy-handeling uit door op de knop [4 ▼] te drukken (pagina 68).

- **Wissen**

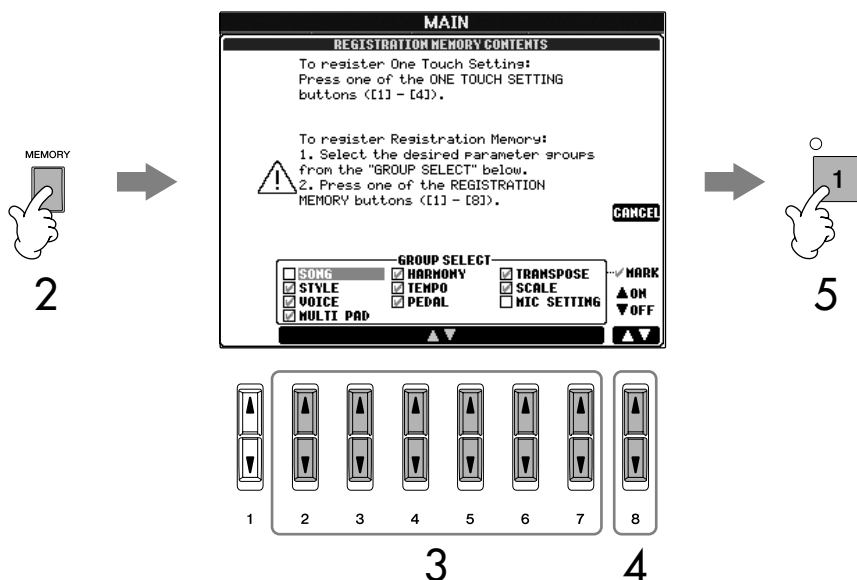
Druk op de knop [5 ▼] en wis vervolgens de onnodige Multi Pad (pagina 69).

Met de functie Registration Memory kunt u nagenoeg alle paneelinstellingen opslaan (of 'registreren') naar een Registration Memory-knop, en vervolgens uw eigen paneelinstellingen met één druk op de knop terughalen. De geregistreerde instellingen voor acht Registration Memory-knoppen moeten worden opgeslagen als een enkele bank (file).

Eigen paneelsetups registreren en opslaan

Eigen paneelsetups registreren

- 1 **Stel de paneelregelaars (zoals voice, stijl, effecten, enzovoorts) naar wens in.**
Zie de afzonderlijke Datalijst voor een overzicht van de parameters die kunnen worden geregistreerd met de functie Registration Memory.
- 2 **Druk op de knop REGISTRATION MEMORY [MEMORY]. De display voor het selecteren van de te registreren items wordt weergegeven.**
Alleen de hier geselecteerde items worden geregistreerd.



- 3 **Druk op de knoppen [2▲▼]–[7▲▼] om items te selecteren.**
Druk op de knop [I] (CANCEL) om de handeling te annuleren.
- 4 **Schakel het vinkje in het vak van het item in of uit om te bepalen of het item al dan niet moet worden geregistreerd. Hiertoe drukt u op de knop [8▲▼].**
- 5 **Druk op een van de REGISTRATION MEMORY-knoppen ([1]–[8]) om de instellingen te registreren.**
Het wordt aanbevolen een knop te kiezen waarvan het lampje niet rood of groen is opgelicht. Knoppen die rood of groen zijn opgelicht, bevatten al paneelsetupdata. Een paneelsetup die reeds was geregistreerd onder de geselecteerde REGISTRATION MEMORY-knop (het lampje is groen of rood) zal worden gewist en vervangen door de nieuwe instellingen.
- 6 **Sla verscheidene paneelsetups op onder de overige knoppen door de stappen 1 - 5 te herhalen.**

Bij het oproepen van registratie-instellingen kunt u tevens de items selecteren die al dan niet moeten worden opgeroepen, zelfs als u bij het registreren alle items heeft geselecteerd (pagina 132).

Over de status van het lampje:

Uitgeen data
geregistreerd
Aan (groen)data geregistreerd,
maar momenteel
niet geselecteerd
Aan (rood).....data geregistreerd en
momenteel
geselecteerd

Een overbodige paneelsetup verwijderen

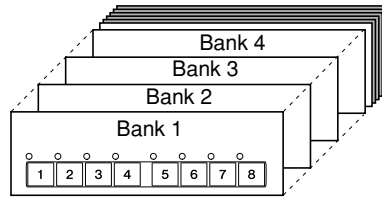
Zie pagina 131.

De acht huidige paneelsetups verwijderen

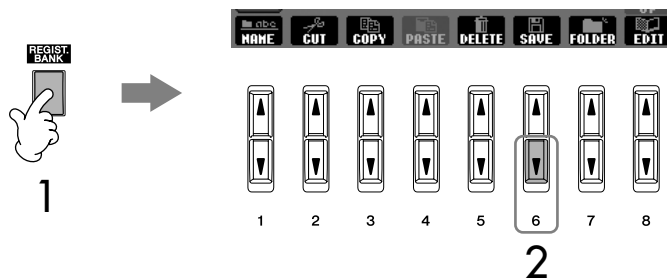
Als u de acht huidige paneelsetups wilt verwijderen, stelt u de knop [POWER] in op ON terwijl u de toets b6 (de meest rechtse B-toets op het toetsenbord) ingedrukt houdt.

De geregisteerde paneelsetups opslaan

U kunt de acht geregisteerde paneelsetups opslaan als een enkele Registration Memory-bankfile.



- 1 Druk op de knop REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] om de REGISTRATION BANK-selectiedisplay op te roepen.
- 2 Druk op de knop [6▼] om de bankfile (pagina 67) op te slaan.



Datacompatibiliteit van registratiegeheugen

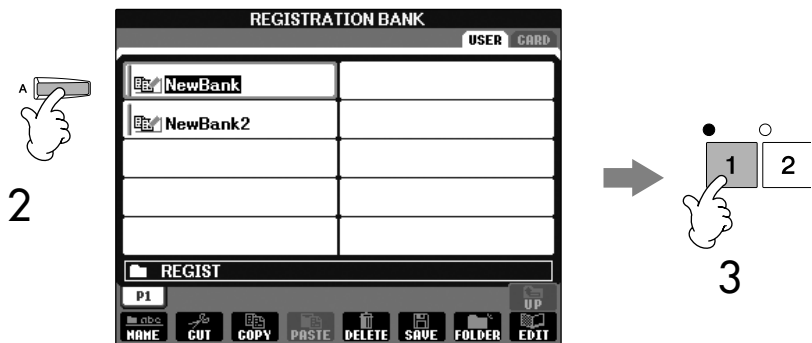
Over het algemeen zijn data van het registratiegeheugen (Bank-files) compatibel tussen de modellen PSR-3000/1500. Het is echter mogelijk dat de data niet volledig compatibel zijn, afhankelijk van de specificaties van de verschillende modellen.

De geregisteerde paneelsetups oproepen

- 1 Druk op de knop REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] om de REGISTRATION BANK-selectiedisplay op te roepen.



- 2 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een bank te selecteren.



- 3 Druk op één van de groen oplichtende genummerde knoppen ([1]–[8]) in het Registration Memory-gedeelte.

Over het oproepen van setups vanaf een SmartMedia-kaart of diskette

Wanneer u de setups oproept (met inbegrip van file-selectie voor songs/stijlen) vanaf een SmartMedia-kaart of diskette, moet u ervoor zorgen dat de juiste SmartMedia-kaart of diskette met de geregisteerde song/stijl is geplaatst in de kaartsleuf of de diskettedrive.

Parameter Lock

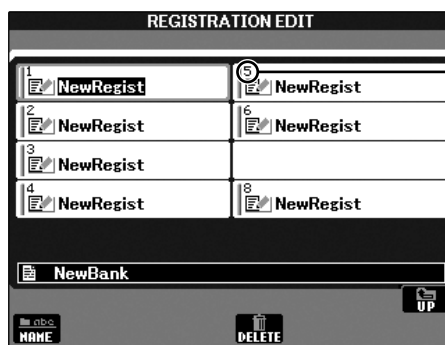
Bepaalde parameters kunnen worden 'vergrendeld' (bijv., effect, splitpunt, etc.) zodat ze alleen kunnen worden geselecteerd via de paneelregelaar (dus niet via Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder, Song of binnenkomende MIDI-data, enz).

Roep de display Parameter Lock op ([FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] → CONFIG 1 → [B] 3 PARAMETER LOCK). Selecteer de gewenste parameter met de knoppen [1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼] en vergrendel de parameter met de knop [8 ▲] (OK).

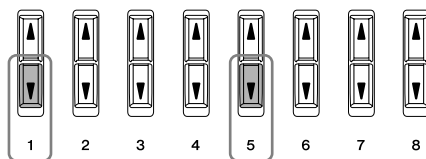
Een overbodige paneelsetup verwijderen/Een paneelsetup benoemen

De paneelsetups kunnen naar wens worden verwijderd of afzonderlijk worden benoemd.

- 1 Druk op de knop REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] om de REGISTRATION BANK-selectiedisplay op te roepen.
- 2 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een bank te selecteren die moet worden bewerkt.
- 3 Druk op de knop [8 ▼] (EDIT) om de display REGISTRATION EDIT op te roepen.
- 4 Bewerk de paneelsetups.
 - Een paneelsetup verwijderen
Druk op de knop [5 ▼] om een paneelsetup te verwijderen (pagina 69).
 - Een paneelsetup hernoemen
Druk op de knop [1 ▼] om een paneelsetup te hernoemen (pagina 70).



Het getal boven de file-naam komt overeen met de REGISTRATION MEMORY-knoppen [1]–[8].



- 5 Druk op de knop [8 ▲] (UP) om terug te keren naar de REGISTRATION BANK-selectiedisplay.

Het oproepen van bepaalde items uitschakelen (functie Freeze)

Het Registration Memory laat u alle paneelinstellingen die u heeft gemaakt, terugroepen met een enkele druk op de knop. Het kan echter voorkomen dat u wilt dat bepaalde items niet veranderen, zelfs als u een andere Registration Memory-setup kiest. U kunt bijvoorbeeld de voice- of effectinstellingen om willen schakelen, terwijl u de begeleidingsstijl wilt handhaven. Hier komt de functie Freeze van pas. Deze zorgt ervoor dat de instellingen van bepaalde items gehandhaafd blijven, zelfs als u andere Registration Memory-knoppen selecteert.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶]
FREEZE
- 2 **Druk op de knoppen [2▲▼]–[7▲▼] om items te selecteren.**
- 3 **Plaats vinkjes voor de items die u wilt 'bevrozen' (die dus ongewijzigd moeten blijven) door de knop [8▲▼] in te drukken.**
- 4 **Druk op de knop [EXIT] om de bedieningsdisplay te verlaten.**
- 5 **Druk op de knop [FREEZE] op het paneel om de functie Freeze in te schakelen.**

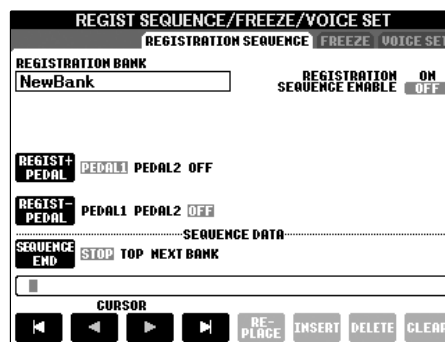
! LET OP

Instellingen in de display REGISTRATION FREEZE worden automatisch opgeslagen naar het instrument zodra u de display verlaat. Als u echter het instrument uitzet zonder deze display te verlaten, zullen de instellingen verloren gaan.

Registration Memory-nummers op volgorde oproepen, Registratie-sequence

Hoe handig de Registration Memory-knoppen ook zijn, het kan toch voorkomen dat u tijdens het spelen snel tussen instellingen wilt schakelen zonder dat u uw handen van het toetsenbord hoeft te halen. De handige functie Registration Sequence laat u de acht setups oproepen in de door u aangegeven volgorde (sequence), door gewoon de knoppen TAB [◀]/[▶] of het pedaal te gebruiken terwijl u speelt.

- 1 **Selecteer de gewenste Registration Memory-bank om een sequence te programmeren (pagina 130).**
- 2 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET → TAB [◀]/[▶]
REGISTRATION SEQUENCE



- 3 **Als u een pedaal wilt gebruiken om andere Registration Memory-instellingen te kiezen, geeft u hier op hoe het pedaal zal worden gebruikt om vooruit of achteruit door de sequence te gaan.**
Met de knop [C] selecteert u het pedaal om vooruit door de sequence te gaan.
Met de knop [D] selecteert u het pedaal om achteruit door de sequence te gaan.

- 4** Met de knop [E] bepaalt u het gedrag van Registration Sequence wanneer het einde van de sequence (SEQUENCE END) wordt bereikt.
- STOP Op de knop TAB [▶] of het 'voorwaarts'-pedaal drukken heeft geen effect. De sequence wordt 'gestopt'.
- TOP De sequence begint weer aan het begin.
- NEXT BANK..... De sequence gaat automatisch naar het begin van de volgende Registration Memory-bank in dezelfde map.

5 Programmeer de Sequence-volgorde.

De getallen die onderaan in de display worden weergegeven, komen overeen met de REGISTRATION MEMORY-knoppen [1]–[8] op het paneel. Programmeer de sequence-volgorde van links naar rechts.

Druk op een van de REGISTRATION MEMORY-knoppen [1]–[8] op het paneel en druk vervolgens op de knop [6▲▼] (INSERT) om het nummer in te voeren.

- **Het nummer vervangen**
Druk op de knop [5▲▼] (REPLACE) om het nummer bij de cursorpositie te vervangen door het huidige geselecteerde Registration Memory-nummer.
- **Het nummer verwijderen**
Druk op de knop [7▲▼] (DELETE) om het nummer bij de cursorpositie te verwijderen.
- **Alle nummers verwijderen**
Druk op de knop [8▲▼] (CLEAR) om alle nummers in de volgorde te verwijderen.

6 Druk op de knop [F] om de functie Registration Sequence in te schakelen.

7 Druk op de knop [EXIT] om terug te keren naar de hoofddisplay en bevestig hier of de Registration Memory-nummers worden opgeroepen volgens de hiervoor geprogrammeerde sequence.

- Gebruik de knop TAB [▶] om de Registration Memory-nummers op te roepen in de volgorde van de sequence, of gebruik de knop TAB [◀] om ze in omgekeerde volgorde op te roepen. De knoppen TAB [◀]/[▶] kunnen alleen worden gebruikt voor Registration Sequence als de hoofddisplay is opgeroepen.
- Als de pedaalwerking is ingesteld bij stap 3, kunt u een pedaal gebruiken om de Registration Memory-nummers op volgorde op te roepen. Het pedaal kan worden gebruikt voor Registration Sequence ongeacht welke display is opgeroepen (met uitzondering van de display in stap 3 hierboven).



De Registration Sequence wordt rechtsboven in de hoofddisplay aangegeven, waardoor u het momenteel geselecteerde nummer kunt controleren.

De Registration Sequence-instellingen opslaan

De instellingen voor de Sequence-volgorde en het gedrag van Registration Sequence bij het bereiken van het einde van de sequence (SEQUENCE END) maken deel uit van de Registration Memory-bankfile. Sla, om uw nieuwe geprogrammeerde Registration Sequence op te slaan, de huidige Registration Memory-bankfile op.

- 1** Druk op de knop REGISTRATION MEMORY [REGIST. BANK] om de REGISTRATION BANK-selectiedisplay op te roepen.
- 2** Druk op de knop [6▼] om de bankfile (pagina 67) op te slaan.

⚠ LET OP

Instellingen in de display REGISTRATION SEQUENCE worden automatisch opgeslagen naar het instrument zodra u de display verlaat. Als u echter het instrument uitzet zonder deze display te verlaten, zullen de instellingen verloren gaan.

Teruggaan naar de eerste Sequence met één handeling

Druk in de hoofddisplay gelijktijdig op de knoppen TAB [◀] en [▶]. Hierdoor wordt het momenteel geselecteerde Sequence-nummer geannuleerd (de indicator rechtsbovenin gaat uit). De eerste Sequence wordt geselecteerd door te drukken op een van de knoppen TAB [◀]/[▶] of door het pedaal in te drukken.

⚠ LET OP

Denk eraan dat alle Registration Sequence-data verloren gaan als een andere Registration Memory-bank wordt gekozen, tenzij u deze heeft opgeslagen met de Registration Memory-bankfile.

Verwijzing naar pagina's in Beknopte handleiding

Oefenen met de vooraf ingestelde songs	pagina 35
Songs afspelen en beluisteren voor het oefenen	pagina 35
De rechter- of linkerhandpartij uitzetten de notatie bekijken.....	pagina 39
Oefenen met de functie voor herhaaldelijk afspelen.....	pagina 41
Uw spel opnemen	pagina 42
Meezingen met de afgespeelde song (karaoke) of met uw eigen spel	pagina 54
Een microfoon aansluiten	pagina 54 (PSR-3000)
Zingen met het songtekstschermb.....	pagina 55
Handige functies voor Karaoke.....	pagina 55
Handige functies voor het meezingen met uw eigen spel	pagina 55

Compatibele songtypen

De PSR-3000/1500 kan de volgende songtypen afspelen.

Vooraf ingestelde songs

Songs in de display PRESET van de songselectie.

Uw eigen opgenomen songs

Dit zijn songs die u heeft opgenomen (pagina 42, pagina 141) en opgeslagen in de display USER/CARD/USB. (USB is beschikbaar wanneer u een extern opslagapparaat, zoals een diskdrive voor diskettes, aansluit op het instrument.)

Afzonderlijk verkrijgbare songdata

Wanneer u de optionele diskdrive voor diskettes aansluit op het instrument, kunt u beschikken over songdata die zijn gedownload van de Yamaha-website en over afzonderlijk verkrijgbare disksongs. De PSR-3000/1500 is compatibel met songdisks (diskettes) met de volgende aanduidingen:



Zorg dat u 'Omgaan met SmartMedia-kaarten' op pagina 23 heeft gelezen voordat u SmartMedia-kaarten en de kaartsleuf gebruikt.

Zorg dat u 'Omgaan met diskettes' op pagina 22 heeft gelezen voordat u diskettes en de diskettesleuf gebruikt.

Afzonderlijk aangeschafte muziekdata worden beschermd door auteursrechten. Het kopiëren van afzonderlijk aangeschafte data is ten strengste verboden. U mag enkel een kopie maken voor eigen gebruik.

Zie pagina 200 voor informatie over het type songdata dat kan worden afgespeeld op het instrument.

Handelingen voor het afspelen van songs

In dit gedeelte vindt u gedetailleerde beschrijvingen van handelingen en functies voor het afspelen van songs die niet zijn opgenomen in de 'Beknopte handleiding'.

■ Een song starten/stoppen

Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen van de song te starten. Druk op de knop SONG [STOP] om het afspelen te stoppen. Daarnaast zijn er nog enkele andere handige manieren om een song te starten/stoppen.

Terugspelen starten

Synchro Start

U kunt het afspelen starten zodra u op het toetsenbord begint te spelen. Druk, terwijl het terugspelen van de song is gestopt, gelijktijdig op de knoppen SONG [STOP] en [PLAY/PAUSE].

U kunt de functie Synchro Start annuleren door nogmaals gelijktijdig op de knoppen SONG [STOP] en [PLAY/PAUSE] te drukken.

• Tap-functie

Met deze functie kunt u het gewenste tempo ritmisch op de knop TEMPO [TAP] intikken en de song zal automatisch in dat tempo starten. Tik dus (druk in/laat los) simpelweg het juiste aantal keren op de knop (vier keer voor een vierkwartsmaat) terwijl het instrument zich in de Synchro Start-standbymodus bevindt en het afspelen van de song start automatisch in het door u ingetikte tempo.

Fade In

Met de knop [FADE IN/OUT] kunt u zorgen voor vloeiende fade-ins wanneer het afspelen van de song wordt gestart. U maakt fade-ins door op de knop [FADE IN/OUT] te drukken terwijl het afspelen is gestopt en vervolgens op de knop SONG [PLAY/PAUSE] te drukken om het afspelen te starten.

Afspelen stoppen

Fade Out

Met de knop [FADE IN/OUT] kunt u zorgen voor vloeiende fade-outs wanneer het afspelen van de song wordt gestopt. Druk aan het begin van de frase die u wilt voorzien van een fade-out op de knop [FADE IN/OUT].

De Fade In/Out-tijd instellen

De tijden voor de fade-in/fade-out kunnen afzonderlijk worden ingesteld.

1 Roep de bedieningsdisplay op.

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀] CONFIG1 → [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME

2 Stel de parameters in voor de Fade In/Out met de knoppen

[3▲▼]–[5▲▼].

FADE IN TIME	Hiermee bepaalt u de benodigde tijd voor de fade-in van het volume (de tijd waarin het volume van minimum naar maximum gaat).
FADE OUT TIME	Hiermee bepaalt u de benodigde tijd voor de fade-out van het volume (de tijd waarin het volume van maximum naar minimum gaat).
FADE OUT HOLD TIME	Hiermee bepaalt u de tijd dat het volume wordt vastgehouden op 0, nadat de fade-out heeft plaatsgevonden.

■ Top/Pause/Rewind/Fast Forward

Naar het begin van de song gaan

Druk op de knop SONG [STOP], ongeacht of de song is gestopt of wordt afgespeeld.

De song pauzeren

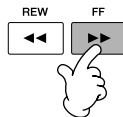
Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] terwijl de song wordt afgespeeld. Wanneer u nogmaals op de knop SONG [PLAY/PAUSE] drukt, wordt het afspelen van de song voortgezet vanaf de huidige positie.

Achteruit en vooruit gaan (terugspoelen en snel vooruitspoelen)

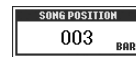
- 1 Drukken op de knop SONG [FF] of SONG [REW] roept automatisch een pop-up venster op waarin het huidige maatnummer (of Phrase Mark-nummer) wordt aangegeven in de hoofddisplay.
- 2 Door op de knop SONG [REW] of SONG [FF] te drukken, gaat u achteruit en vooruit (spoelt u terug en snel vooruit).

Bij songs met frasemarkeringen kunt u met de knoppen [FF] en [REW] door de frasemarkeringen in de song navigeren. Als u de positie van de song niet wilt instellen via de Phrase Marks, drukt u op de knop [E] en selecteert u 'BAR' in het venster waarin de positie van de song wordt aangegeven.

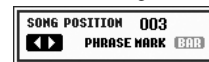
Phrase Mark (frasemarkering):
Een Phrase Mark (frasemarkering) is een voorgeprogrammeerde markering in bepaalde songdata, die een bepaalde locatie aangeeft (een aantal maten) in de song.



Voor songs zonder frasemarkeringen



Voor songs met frasemarkeringen



- 3 Druk op de knop [EXIT] om het pop-up venster te sluiten waarin het huidige maatnummer (of frasemarkeringsnummer wordt aangegeven).

■ Herhaaldelijk afspelen/Ketengewijs afspelen

- 1 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Stel de parameters voor herhaaldelijk afspelen in met de knoppen [H]/[I]. De beschikbare parameters worden hierna vermeld.

REPEAT MODE	<p>UIT Speelt de geselecteerde song af en stopt vervolgens.</p> <p>SINGLE Speelt de geselecteerde song herhaaldelijk af.</p> <p>ALL Alle songs in de map met de huidige song worden continu herhaaldelijk afgespeeld.</p> <p>RANDOM Alle songs in de map met de huidige song worden in willekeurige volgorde herhaaldelijk afgespeeld.</p>
PHRASE MARK REPEAT	<p>Bij songs met frasemarkeringen kan Repeat Playback worden ingesteld op 'ON' of 'OFF'. Als deze functie is ingeschakeld, wordt het gedeelte dat overeenkomt met het aangegeven frasemarkeringsnummer, herhaaldelijk afgespeeld. De stappen voor het opgeven van het frasemarkeringsnummer zijn gelijk aan de stappen 1–2 van het gedeelte 'Achteruit en vooruit gaan (terugspoelen en snel vooruitspoelen)' (zie hiervoor).</p>

■ Het volgende afspeelnummer in de wachtrij zetten

Terwijl een song wordt afgespeeld, kunt u de volgende song in de wachtrij zetten om te worden afgespeeld. Dit is handig wanneer u een nummer naadloos ketengewijs wilt koppelen aan de volgende song tijdens een podiumoptreden. Selecteer de song die u na de huidige song wilt afspelen in de display van de songselectie, terwijl een song wordt afgespeeld.

De aanduiding 'NEXT' wordt rechtsboven de desbetreffende songnaam weergegeven. U kunt deze instelling opheffen door te drukken op de knop [8 ▼] (Cancel).

■ De automatische begeleidingseigenschappen gebruiken met het afspelen van de song

Wanneer een song en een stijl tegelijkertijd worden afgespeeld, worden de kanalen 9–16 van de songdata vervangen door stijlkanalen zodat u zelf de begeleidingsgedeelten van de song kunt spelen. Probeer eens akkoorden mee te spelen met de afgespeelde song volgens de volgende instructies.

- 1 Selecteer een song (pagina 35).
- 2 Selecteer een stijl (pagina 46).
- 3 Druk op de knop STYLE CONTROL [ACMP ON/OFF] om de automatische begeleidingsfunctie aan te zetten.
- 4 Druk op de knop STYLE CONTROL [SYNC START] om stand-by in te schakelen. U kunt dan de begeleiding starten op hetzelfde moment dat u begint te spelen.
- 5 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten.
- 6 Speel de akkoorden met de song mee.
De akkoordnaam wordt weergegeven in de hoofddisplay. U kunt terugkeren naar de hoofddisplay door achtereenvolgens op de knop [DIRECT ACCESS] en de knop [EXIT] te drukken.

Op het moment dat het afspelen van de song wordt gestopt, wordt tevens het afspelen van de stijl gestopt.

• Tempo voor het gelijktijdig afspelen van een song en een stijl

Bij het gelijktijdig afspelen van een song en een stijl wordt automatisch de tempowaarde gebruikt die is ingesteld in de song.

Songs afspelen met de functie Quick Start

Wanneer de standaardinstellingen worden gebruikt, is de functie Quick Start ingeschakeld. Bij enkele afzonderlijk verkrijgbare songdata worden bepaalde aan de song gerelateerde instellingen (zoals voiceselectie, volume, enz.) opgenomen in de eerste maat, voor de daadwerkelijke nootdata. Als Quick Start (Snel Starten) is ingesteld op 'ON', leest het instrument alle initiële niet-nootdata van de song op de hoogst mogelijke snelheid, om vervolgens te vertragen naar het passende tempo bij de eerste noot. Dit maakt het u mogelijk om het afspelen zo snel mogelijk te beginnen, met een minimale pauze voor het lezen van data. Wanneer Quick Start is ingesteld op 'ON', wordt een song direct vanaf de eerste noot teruggespeeld (dit kan ook in het midden van een maat zijn). Als u wilt afspelen vanaf het begin van de maat met een rust voor de eerste noot, stelt u Quick Start in op 'OFF'.

- 1 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Druk op de knoppen [7 ▼]/[8 ▼] (QUICK START) om Quick Start in te stellen op 'OFF'.

Parameter Lock

Bepaalde parameters kunnen worden 'vergrendeld' (bijv., effect, splitpunt, enz.) zodat ze alleen via de paneelregelaars kunnen worden geselecteerd (pagina 131).

Songdata automatisch inlezen bij het plaatsen van een SmartMedia-kaart

U kunt het instrument automatisch de eerste song laten oproepen (wanneer deze geen deel uitmaakt van een map) op een SmartMedia-kaart, zodra de kaart wordt geplaatst in de kaartsleuf. Dezelfde procedure geldt voor andere externe opslagapparaten.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA
- 2 **Druk op de knop [3 ▲]/[4 ▲] (SONG AUTO OPEN) voor de instelling 'ON'.**

Over de displays [SONG CH 1-8]/[SONG CH 9-16]

Een song bestaat uit 16 afzonderlijke kanalen. Voor elk van de 16 kanalen kunnen afzonderlijke instellingen worden gekozen in de display MIXING CONSOLE. U kunt de parameters respectievelijk aanpassen in de display SONG CH 1-8 of SONG CH 9-16. Gewoonlijk wordt CH 1 toegewezen aan de knop [TRACK 1], CH 2 aan de knop [TRACK 2] en CH 3-16 respectievelijk aan de [EXTRA TRACKS]-knoppen.

De volumebalans en voicecombinatie, enz., aanpassen (MIXING CONSOLE)

De parameters die betrekking hebben op het mixen kunnen worden ingesteld. Zie de sectie 'Aanpasbare items (parameters) in de display MIXING CONSOLE' op pagina 88. Roep de display 'SONG CH 1-8' of 'SONG CH 9-16' op in stap 3 van de basisprocedure in 'De volumebalans en voicecombinatie (MIXING CONSOLE) bewerken' op pagina 86. Hierna volgen twee gebruiksvoorbeelden.

De volumebalans van elk kanaal aanpassen

- 1 **Selecteer een song (pagina 35).**
- 2 **Druk op de knop [MIXING CONSOLE] om de display MIXING CONSOLE op te roepen.**
- 3 **Selecteer de tab [VOL/VOICE] door te drukken op de knoppen TAB [◀][▶].**
- 4 **Druk herhaaldelijk op de knop [MIXING CONSOLE] om de display van 'SONG CH 1-8' of 'SONG CH 9-16' op te roepen.**
- 5 **Druk op de knop [J] om het 'VOLUME' te selecteren.**
- 6 **Pas de volumebalans van elk kanaal aan met de knoppen [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼].**
- 7 **U kunt de volume-instellingen opslaan naar de song tijdens de Setup-handeling van SETUP (pagina 160).**
Zorg dat er een vinkje is geplaatst bij het item 'VOICE' in stap 2 van de Setup-procedure.

Voices veranderen

- 1-4 De procedure is hetzelfde als bij 'De volumebalans van elk kanaal aanpassen' (zie pagina 138).
- 5 Druk op de knop [H] om de 'VOICE' te selecteren.
- 6 Druk op een van de knoppen [1 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] om de display van de voice-selectie voor het desbetreffende kanaal op te roepen.
- 7 Druk op één van de knoppen [A]-[J] om een voice te selecteren.
- 8 De gewijzigde voice-selectie kan worden opgeslagen naar de song met de Setup-handeling (pagina 160).
Zorg dat er een vinkje is geplaatst bij het item 'VOICE' in stap 2 van de Setup-procedure.

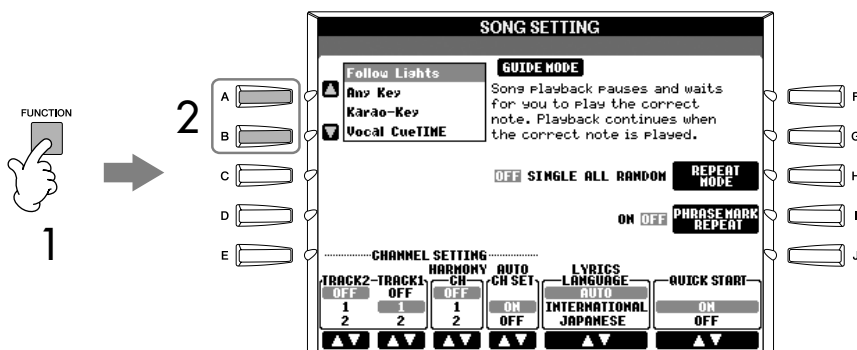
Songs oefenen met de gidsfuncties

De Guide-functies bieden handige leer- en oefen hulpmiddelen om u te helpen het bespelen van het instrument onder de knie te krijgen. Door op de knop [SCORE] te drukken kunt u de muzieknotatie van de song weergeven. Zowel de noten die u moet spelen als het tijdstip waarop u deze noten moet spelen, worden weergegeven zodat u hiermee beschikt over een gemakkelijk leerhulpmiddel. Daarnaast kent de PSR-3000 handige hulpmiddelen voor stemoefeningen waarbij de timing van de afgespeelde song automatisch wordt aangepast aan uw zangpartij (wanneer u een aangesloten microfoon gebruikt.)

De Guide-instellingen opslaan in de display SONG SETTING
De Guide-instellingen kunnen worden opgeslagen als onderdeel van de songdata (pagina 160). Bij songs waarnaar de Guide-instellingen zijn opgeslagen, wordt de functie Guide automatisch ingeschakeld en worden de desbetreffende instellingen opgeroepen wanneer de song wordt geselecteerd.

Het type Guide-functie selecteren

- 1 Roep de instellingsdisplay op:
[FUNCTION] → [B] SONG SETTING
- 2 Selecteer het gewenste type Guide-functie met de knoppen [A]/[B]. De volgende typen zijn beschikbaar.



- 3 Selecteer een song, roep de display Score op (door te drukken op de knop [SCORE]) en bespeel vervolgens het toetsenbord.

Voor toetsenspel

Follow Lights

Als deze functie is geselecteerd, wordt het afspelen van de song gepauzeerd en wordt gewacht tot u de noten juist speelt. Als u de juiste noten speelt, wordt het afspelen van de song voortgezet. Follow Lights is ontwikkeld voor de Yamaha Clavinova-serie. Deze functie wordt gebruikt voor oefendoeleinden. Met ingebouwde lampjes op het toetsenbord worden de noten aangegeven die moeten worden gespeeld. Ofschoon de PSR-3000/1500 niet over deze lampjes beschikt, kunt u dezelfde functie gebruiken door de indicaties in de displaynotatie met de functie Song Score te gebruiken.

Any Key

Met deze functie kunt u de melodie van een song afspelen door op een willekeurige toets (elke toets voldoet) te drukken in de maat met het ritme. Het terugspelen van de song wordt gepauzeerd en er wordt gewacht tot u op een willekeurige toets drukt. U hoeft alleen maar op een toets op het toetsenbord te drukken in de maat van de muziek en het terugspelen van de song wordt voortgezet.

Voor zingen

Karao-key

Met deze functie kunt u de timing van de teruggespeelde song regelen met slechts één vinger, terwijl u meezingt. Dit is erg handig voor het zingen bij uw eigen optreden.

Het terugspelen van de song wordt gepauzeerd en er wordt gewacht tot u begint te zingen. U hoeft alleen maar een toets op het toetsenbord te bespelen en het terugspelen van de song wordt voortgezet.

Vocal CueTIME (PSR-3000)

Deze functie is handig bij oefeningen in het zingen met de juiste toonhoogte. Het terugspelen van de song wordt gepauzeerd en er wordt gewacht tot u begint te zingen. Wanneer u met de juiste toonhoogte zingt, wordt het terugspelen van de song voortgezet.

Terugspeelkanalen van de song in- en uitschakelen

Een song bestaat uit 16 afzonderlijke kanalen. Elk kanaal van de geselecteerde afgespeelde song kan afzonderlijk worden in- of uitgeschakeld. Gewoonlijk wordt CH 1 toegewezen aan de knop [TRACK 1], CH 2 aan de knop [TRACK 2] en CH 3-16 aan de [EXTRA TRACKS]-knoppen.

1 Druk op de knop [CHANNEL ON/OFF] om de display CHANNEL ON/OFF voor de song op te roepen.

Als de hieronder getoonde display niet wordt weergegeven, drukt u nogmaals op de knop [CHANNEL ON/OFF].

SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

2 Gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] om elk kanaal in of uit te schakelen.

Als u slechts één bepaald kanaal wilt afspelen (waarbij u alle andere kanalen dempt), houdt u een van de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] (de knop die overeenkomt met het gewenste kanaal) ingedrukt. U annuleert het solo afspelen door nogmaals op dezelfde knop te drukken.

Uw spel opnemen

U kunt uw eigen spel opnemen en dit opslaan naar de User-tabdisplay of naar een extern opslagapparaat, zoals een SmartMedia-kaart. Er zijn verschillende opnamemethoden beschikbaar:

Quick Recording waarmee u snel en gemakkelijk uw spel kunt opnemen, Multi track Recording waarmee u verschillende gedeelten kunt opnemen naar verschillende kanalen en Step Recording waarmee u noten een voor een kunt spelen. Ook kunt u de opgenomen songs bewerken.

Opnamemethoden

Er zijn drie methoden, zoals hieronder wordt geïllustreerd.

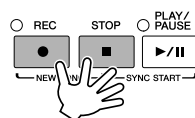
Realtime Recording	Quick Recording ► pagina 141	Met deze handige en eenvoudige opnamemethode kunt u uw spel snel opnemen. Dit komt bijvoorbeeld vooral van pas bij het opnemen van solopianostukken. U kunt opnemen naar de knop [TRACK 1 (R)] of [TRACK 2 (L)] en ook naar de [EXTRA TRACKS (STYLE)]-track, die tegelijkertijd kan worden gebruikt voor opnemen.
	Multi Track Recording (Meersporig opnemen) ► pagina 143	Met deze methode kunt u een volledige song met een aantal verschillende instrumentgedeelten opnemen, en zodoende het geluid van een volledige band of orkest creëren. Neem het spel van elk instrumentstuk afzonderlijk een voor een op en creëer volledig georkestreerde composities. U kunt ook uw eigen spel opnemen over reeds opgenomen gedeelten van een bestaande song (een vooraf ingestelde song of een song op een extern apparaat, zoals een SmartMedia-kaart).
Step Recording	Step Recording ► pagina 145	Met deze methode kunt u muziek opnemen door gebeurtenis voor gebeurtenis te 'noteren'. Dit is een niet-realtime, handmatige, stapsgewijze opnamemethode, die veel weg heeft van het uitschrijven van partijen op muziekpapier. Noten, akkoorden en andere gebeurtenissen kunnen een voor een worden ingevoerd (hiervoor is geen realtime spel vereist).

Ook kunt u songs bewerken nadat deze zijn opgenomen (pagina 156). Zo kunt u bepaalde noten een voor een bewerken of de functie Punch In/Out gebruiken om een bepaald gedeelte opnieuw op te nemen.

Quick Recording

Met deze methode kunt u snel en gemakkelijk uw eigen spel opnemen.

- 1 **Druk gelijktijdig op de knoppen SONG [REC] en SONG [STOP].**
Er wordt een lege song ('Nieuwe song!') opgeroepen voor de opname.



Het microfooningsignaal kan niet worden opgenomen.

Capaciteit van het interne geheugen (User-tabs)

De interne geheugencapaciteit van het instrument is ongeveer 1,5 MB (PSR-3000)/650 kB (PSR-1500). Deze capaciteit geldt voor alle filetypen, waaronder datafiles voor voice, stijl, song en registratie.

De gedeelten RECHTS 2 en/of LINKS worden opgenomen op verschillende tracks.

2 Breng de gewenste paneelinstellingen aan voor uw toetsenspel.

Hierna volgen enkele voorbeeldinstellingen die u kunt uitproberen.

• De gedeelten RECHTS 2 en/of LINKS opnemen

De [RECHTS 2]- en/of [LINKS]-toetsenbordgedeelten moeten zijn ingeschakeld. Selecteer de voice voor elk toetsenbordgedeelte (RECHTS 2, LINKS) door de display voor de voice-selectie op te roepen (pagina 78, pagina 80).

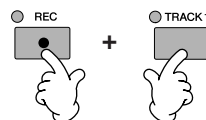
• Opnamestijlen

- 1 Selecteer een stijl (pagina 46).
- 2 Stel het tempo in voor de opname door op de knoppen TEMPO [-] [+] te drukken.

• Registration Memory-paneelsetups gebruiken

Druk op een van de REGISTRATION MEMORY-knoppen [1–8] (pagina 129).

3 Druk, terwijl u de knop SONG [REC] ingedrukt houdt, op de SONG TRACK-knoppen voor de op te nemen tracks.



• Uw eigen spel opnemen

Druk op de knop SONG [TRACK 1] voor de opname van de rechterhandpartij en/of op de knop SONG [TRACK 2] voor de linkerhandpartij.

• Stijlen/Multi Pads opnemen

Druk op de knop SONG [EXTRA TRACK (STYLE)].

• Uw eigen spel en het afspelen van stijl/Multi Pad gelijktijdig opnemen

Druk op de knoppen SONG [TRACK 1]/[TRACK 2] en op de knop SONG [EXTRA TRACKS (STYLE)].

4

Start het opnemen.

Er zijn verschillende manieren waarop u kunt beginnen met opnemen.

- **Beginnen door het toetsenbord te bespelen**

Als u bij stap 3 hiervoor de knoppen SONG [TRACK 1]/[TRACK 2] heeft geselecteerd, speelt u de rechterhandpartij van het toetsenbord (pagina 77). Als u bij stap 3 hiervoor de knop SONG [EXTRA TRACKS (STYLES)] heeft geselecteerd, speelt u de linkerhandpartij (het akkoordgedeelte) van het toetsenbord (pagina 105). Het opnemen begint automatisch zodra u een noot op het toetsenbord speelt.

- **Beginnen door op de knop SONG [PLAY/PAUSE] te drukken**

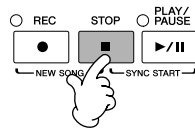
Als u op deze manier het opnemen start, worden 'lege' data opgenomen totdat u een noot op het toetsenbord speelt. Dit is handig voor het beginnen van een song met één of twee (drum)tikken vooraf of een solo-inleiding.

- **Beginnen door op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] te drukken.**

In dit geval worden de ritmedeelten (kanalen) van de stijl afgespeeld en begint de opname op hetzelfde moment.

5

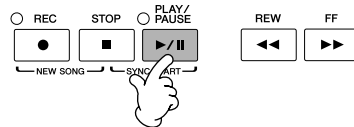
Druk op de knop SONG [STOP] om het opnemen te stoppen.



Wanneer het opnemen is afgelopen, wordt een bericht weergegeven waarin u wordt gevraagd of u de opgenomen speldata wilt opslaan. Druk op de knop [EXIT] om het bericht te sluiten. Zie stap 7 voor instructies voor het opslaan van de opname.

6

Luister naar de nieuwe opname van uw spel. Druk op de knop [PLAY/PAUSE] om het spel dat u zojuist heeft opgenomen, af te spelen.



7

Druk op de knop [SONG SELECT] om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

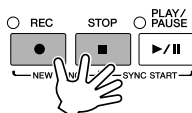
Multi Track Recording (Meersporig opnemen)

Een song bestaat uit 16 afzonderlijke kanalen. Met deze methode kunt u data een voor een naar elk kanaal afzonderlijk opnemen. Zowel toetsenbord- als stijlgedeelten kunnen worden opgenomen.

1

Druk gelijktijdig op de knoppen SONG [REC] en SONG [STOP].

Er wordt een lege song ('Nieuwe song') opgeroepen voor de opname. Selecteer voices voor het opnemen van de toetsenbordgedeelten (RECHTS 1, RECHTS 2 en/of LINKS) (pagina 29, pagina 78, pagina 80). Selecteer, indien gewenst, een stijl en een Multi Pad-bank voor de opname (pagina 46).



Voorbeeld

Het RIGHT 2-gedeelte van het toetsenbord opnemen naar kanaal 2

Druk op de knop PART SELECT [RIGHT 2] om de display voor de voice-selectie op te roepen en selecteer een voice voor het RIGHT 2-gedeelte. Zorg er ook voor dat de knop PART ON/OFF [RIGHT 2] is ingeschakeld.

De metronoom gebruiken

U kunt uw eigen spel opnemen terwijl u de metronoom afspeelt (pagina 33). Het geluid van de metronoom wordt echter niet opgenomen.

De opname pauzeren en opnieuw starten

Druk tijdens de opname op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om de opname te pauzeren. Volg de onderstaande instructies om de opname voort te zetten.

- Als u wilt opnemen naar TRACK 1]/[TRACK 2], drukt u op de knop SONG [PLAY/PAUSE].
- Als u wilt opnemen naar [EXTRA TRACKS], drukt u op de knop STYLE CONTROL [SYNC START] en speelt u vervolgens het akkoordgedeelte van het toetsenbord.

⚠ LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Over kanalen

Zie pagina 145.

Alle kanalen 5-16 gelijktijdig instellen op 'REC'

Druk, terwijl u de knop SONG [REC] ingedrukt houdt, op de knop SONG [EXTRA TRACKS].

Als het MIDI-gedeelte wordt geselecteerd

- Een enkel kanaal instellen op MIDI
Alle binnenkomende data die worden ontvangen via elk MIDI-kanaal 1-16 worden opgenomen. Als u een extern(e) MIDI-toetsenbord of -controller gebruikt om op te nemen, kunt u met deze methode opnemen zonder dat u het MIDI-verzendkanaal op het externe apparaat hoeft in te stellen.
- Verschillende kanalen instellen op MIDI
Als u een extern(e) MIDI-toetsenbord of -controller gebruikt om op te nemen, wordt met deze methode alleen data opgenomen over het ingestelde MIDI-kanaal. Het externe apparaat moet bij deze methode wel worden ingesteld op hetzelfde kanaal.

Alle kanalen opnemen met hetzelfde tempo

Met de metronoomfunctie (pagina 33) kunt u elk kanaal opnemen met hetzelfde tempo. U moet er wel rekening mee houden dat het metronoomgeluid niet wordt opgenomen.

De opname pauzeren en opnieuw starten

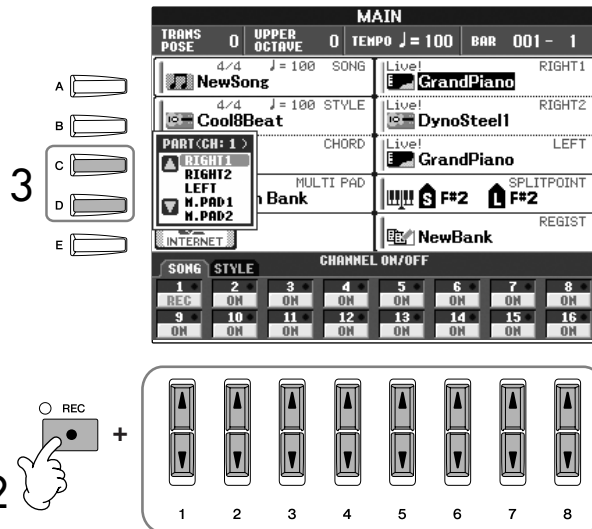
Zie pagina 143.

2

Druk, terwijl u de knop SONG [REC] ingedrukt houdt, op de knoppen [1▲▼]-[8▲▼] om de gewenste kanalen in te stellen op 'REC'.

Normaalgesproken moeten de toetsenbordgedeelten worden opgenomen naar de kanalen 1-4, de Multi Pads naar de kanalen 5-8 en de stijlen naar de kanalen 9-16. Druk nogmaals op de knop SONG [REC] om de kanaalselectie ongedaan te maken.

Druk, terwijl u de knop SONG [REC] ingedrukt houdt, op de knop [2▲] om het kanaal 2 in te stellen op 'REC'.



3

Gebruik de knoppen [C]/[D] om het gewenste gedeelte te selecteren voor het op te nemen kanaal.

Hiermee bepaalt u welk gedeelte (toetsenbord of stijl (Rhythm 1/2, Bas, enz.) of Multi Pad) wordt opgenomen naar de verschillende kanalen die zijn geselecteerd bij stap 2. In het gedeelte 'Over songkanalen' (pagina 145) vindt u de standaardtoewijzingen voor kanaal/gedeelte.

Druk op de knop [D] om 'RIGHT2' te selecteren.

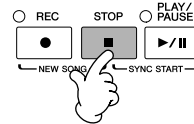
4

Start het opnemen.

De methode voor het starten van de opname is gelijk aan die van stap 4 van Quick Recording (pagina 143).

5

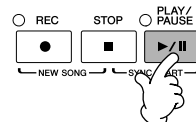
Druk op de knop SONG [STOP] om het opnemen te stoppen.



Wanneer het opnemen is afgelopen, wordt een bericht weergegeven waarin u wordt gevraagd of u het opgenomen spel wilt opslaan. Druk op de knop [EXIT] om het bericht te sluiten. Zie stap 8 voor instructies voor het opslaan van songdata.

6

Luister naar de nieuwe opname van uw spel. Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het spel dat u zojuist heeft opgenomen, af te spelen.



7

Als u nog een kanaal wilt opnemen, voert u de stappen 2 tot en met 6 opnieuw uit.

- 8** Druk op de knop [SONG SELECT] om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

Over songkanalen

Hieronder vindt u een tabel met de standaardtoewijzingen voor kanaal/gedeelte.

Kanalen	Standaardgedeelten	Toetsenbordgedeelten	Kanalen	Toetsenbordgedeelten	Stijlgedeelten
1			9	RHYTHM1	
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		

Over toetsenbordgedeelten

Er zijn drie toetsenbordgedeelten: RECHTS 1, RECHTS 2 en LINKS. Standaard wordt het gedeelte RECHTS 1 toegewezen aan de kanalen 1–4. Normaalgesproken moeten de toetsenbordgedeelten worden opgenomen naar de kanalen 1–4.

Over stijlgedeelten

Standaard worden de stijlgedeelten toegewezen aan de kanalen 9–16, volgens de hiervoor vermelde tabel. Normaalgesproken moeten de stijlgedeelten worden opgenomen naar de kanalen 9–16.

RHYTHM Dit is het basisgedeelte van de stijl, met de ritmepatronen voor drum en percussie. Gewoonlijk wordt één van de drumkits gebruikt.

BASS In het basgedeelte worden verschillende instrumentgeluiden gebruikt die passen bij deze stijl.

CHORD Dit is de ritmische akkoordbegeleiding die in het algemeen wordt gebruikt met piano- of gitaarvoices.

PAD Dit gedeelte wordt gebruikt voor aanhoudende instrumenten zoals strings (strijkers), organ (orgel), choir (koor), enz.

PHRASE Dit gedeelte wordt gebruikt voor dynamische blazers-licks, arpeggio-akkoorden en andere extra's die de begeleiding interessanter maken.

Over Multi Pad-gedeelten

Standaard worden de Multi Pads toegewezen aan de kanalen 5–8, volgens de hiervoor vermelde tabel.

⚠ LET OP

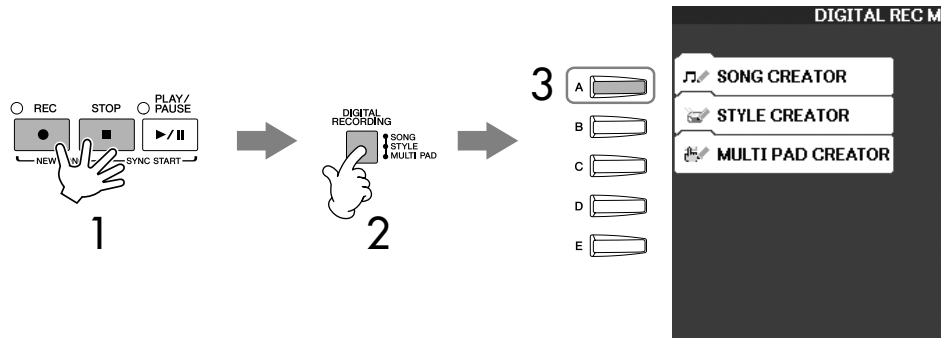
De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Step Recording

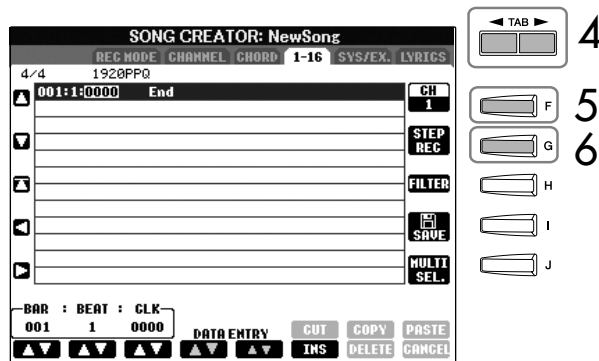
Met deze methode kunt u normale muziekdata, zoals melodieën en akkoorden, opnemen.

Basisprocedure voor Step Recording

- 1 Druk gelijktijdig op de knoppen SONG [REC] en SONG [STOP].
Er wordt een lege song ('Nieuwe song') opgeroepen voor de opname.



- 2 Druk op de knop [DIGITAL RECORDING].
- 3 Druk op de knop [A] om de display voor Song Creator op te roepen voor het opnemen/bewerken van een song.
- 4 Selecteer de gewenste tab met de knoppen TAB [◀][▶].
Voor het opnemen van melodieën Selecteer de tab [1-16].
Voor het opnemen van akkoorden Selecteer de tab [CHORD].



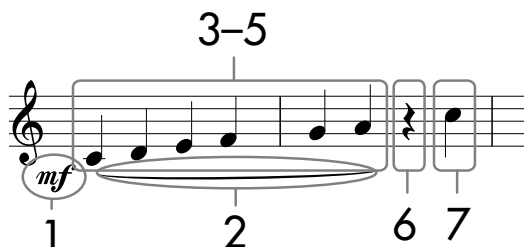
- 5 Als u bij stap 4 de tab '1-16' heeft geselecteerd, drukt u op de knop [F] om het kanaal voor de opname te selecteren.
- 6 Druk op de knop [G] om de display STEP RECORD op te roepen.
- 7 Start Step Recording.
Voor het opnemen van melodieënZie pagina 147.
Voor het opnemen van akkoordenZie pagina 154.

Melodieën opnemen

In dit gedeelte wordt, aan de hand van drie specifieke voorbeelden, uitgelegd hoe u stapsgewijs noten opneemt via Step Recording.

Voorbeeld 1

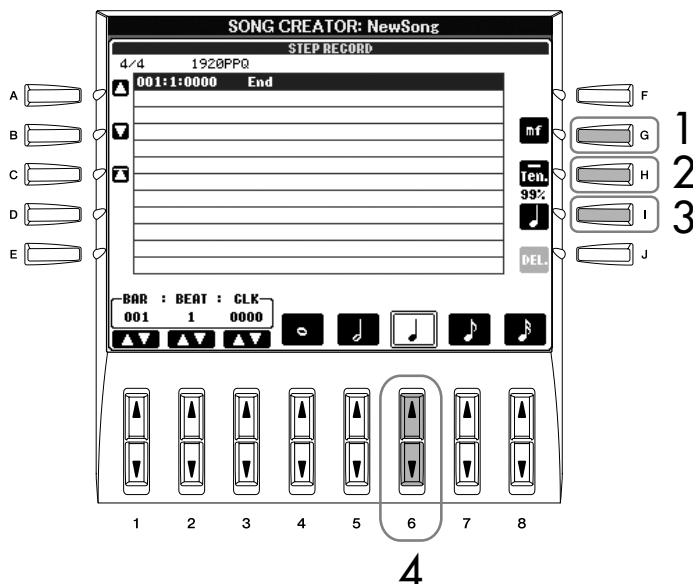
De uitleg in dit voorbeeld heeft betrekking op stap 7 van het gedeelte 'Basisprocedure voor Step Recording' op pagina 146.



* De in de notatie vermelde nummers hebben betrekking op de nummers van de stappen in de volgende handeling.

Selecteer de voice voor de opname nadat u de display Step Record heeft opgeroepen.

1 Druk op de knop [G] om 'mf' te selecteren.

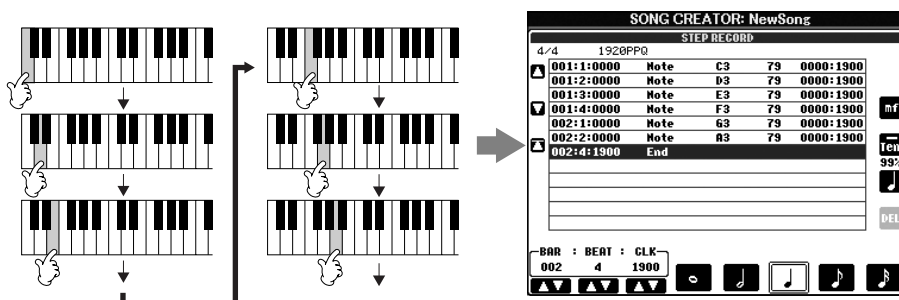


2 Druk op de knop [H] om 'Tenuto' te selecteren.

3 Druk op de knop [I] om het normale noottype te selecteren.

4 Druk op de knop [6 ▲ ▼] om de lengte van een kwartnoot te selecteren.

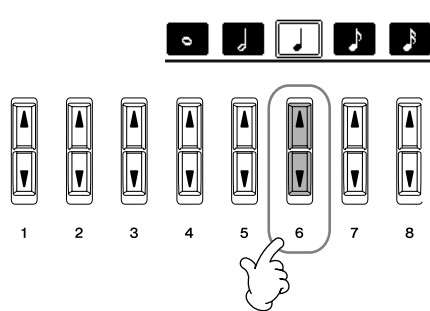
5 Bespeel de toetsen c3, d3, e3, f3, g3 en a3 in de vermelde volgorde, volgens het volgende notatievoorbeeld.



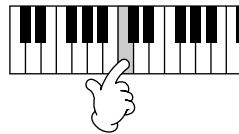
Omdat de muzieknotatie die wordt weergegeven op het instrument wordt gegenereerd op basis van de opgenomen MIDI-data, is het mogelijk dat deze enigszins afwijkt van de hier vermelde notaties.

Over de items die kunnen worden geselecteerd via de knoppen [G] [H] [I] Zie pagina 149.

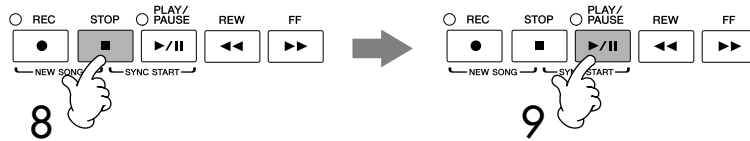
- 6 Druk op de knop [6▲▼] om een kwartrust op te geven.**
 U geeft de rust op met de knoppen [4▲▼]–[8▲▼]. (Druk eenmaal op de knop om de rustwaarde te selecteren en druk nogmaals op de knop om de rustwaarde daadwerkelijk op te geven.) Een rust met de opgegeven nootlengte wordt ingevoerd.



- 7 Druk op de toets c4.**



- 8 Druk op de knop SONG [STOP] om de cursor te verplaatsen naar het begin van de song.**



- 9 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om de zojuist ingevoerde noten te horen.**

- 10 Druk op de knop [EXIT] om de display Step Record te verlaten.**
 U kunt desgewenst reeds opgenomen songs op dezelfde manier bewerken (pagina 156).

- 11 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).**

LET OP
 De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Data wissen

Noten die per ongeluk zijn ingevoerd, kunnen worden gewist.





- 1 Gebruik de knoppen [A]/[B] in de display STEP RECORD (pagina 146) om de data te selecteren die u wilt wissen.
- 2 Druk op de knop [J] (DELETE) om de geselecteerde data te wissen.

Over de items die kunnen worden geselecteerd via de knoppen [G] [H] [I] in de display Step Record

Knop [G] Bepaalt de aanslagsnelheid (hardheid) van de in te voeren noot.

Items	Op te nemen aanslagsnelheid
Kbd.Vel	Daadwerkelijke aanslagsnelheid waarmee u het toetsenbord bespeelt
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

Knop [H] Bepaalt de gate-tijd (nootlengte) van de in te voeren noot.

Items	Op te nemen gate-tijd
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	De gate-tijd (nootlengte) kan worden ingesteld op elk gewenst percentage met de draaiknop [DATA ENTRY].

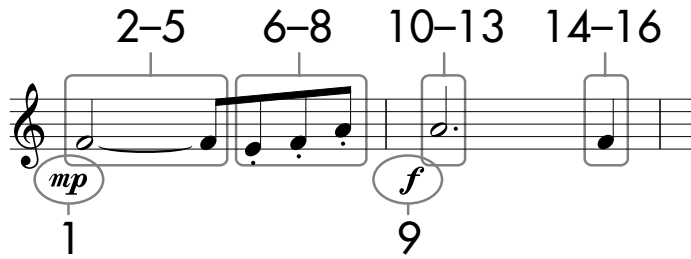
Knop [I] Bepaalt het type van de in te voeren noot. Telkens als u op deze knop drukt, worden bij de nootselectie (onder in het scherm) andere basisnootwaarden weergegeven: normaal, gepunteerd en triool.

Over aanslagsnelheid

Aanslagsnelheid wordt bepaald door hoe hard u het toetsenbord bespeelt. Des te harder u het toetsenbord bespeelt, des te hoger de aanslagsnelheidswaarde en, daardoor, des te harder het geluid. Aanslagsnelheidswaarden binnen het bereik van 1 tot 127 kunnen worden opgegeven. Hoe hoger de aanslagsnelheidswaarde, des te harder het geluid.

Voorbeeld 2

De uitleg in dit voorbeeld heeft betrekking op stap 7 van het gedeelte 'Basisprocedure voor Step Recording' op pagina 146.

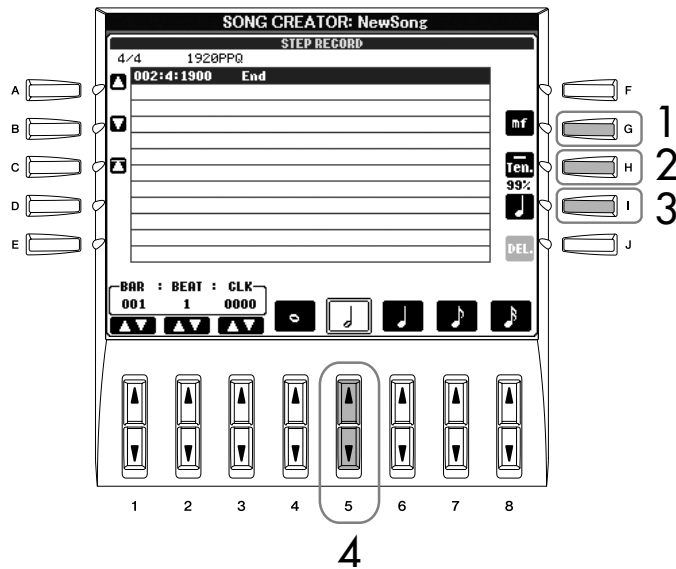


* De in de notatie vermelde nummers hebben betrekking op de nummers van de stappen in de volgende handeling.

Houd bij dit voorbeeld in gedachte dat er bij één van de stappen een toets op het toetsenbord ingedrukt gehouden moet worden, terwijl de handeling wordt uitgevoerd.

Selecteer de voice voor de opname nadat u de display Step Record heeft opgeroepen.

1 Druk op de knop [G] om 'mp' te selecteren.

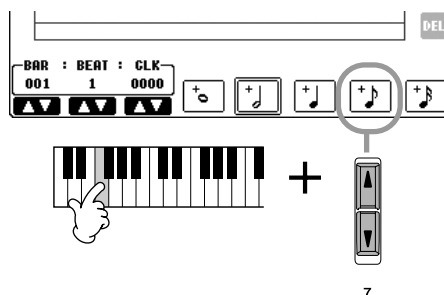


2 Druk op de knop [H] om 'Tenuto' te selecteren.

3 Druk op de knop [I] om het normale noottype te selecteren.

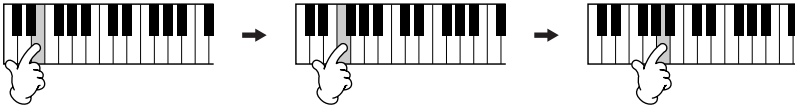
4 Druk op de knop [5▲▼] om de lengte van een halve noot te selecteren.

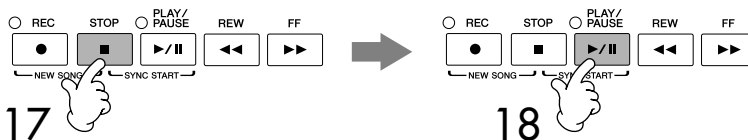
5 Druk, terwijl u f3 op het toetsenbord ingedrukt houdt, op de knop [7▲▼].



6 Druk op de knop [H] om 'Staccato' te selecteren nadat u de toets f3 heeft losgelaten.

Over de items die kunnen worden geselecteerd via de knoppen [G] [H] [I]
Zie pagina 149.

- 7 Druk op de knop [7 ▲ ▼] om de lengte van een achtste noot te selecteren.
- 8 Bespeel de toetsen e3, f3 en a3 in de vermelde volgorde, volgens het volgende notatievoorbeeld.
 
- 9 Druk op de knop [G] om 'f' te selecteren.
- 10 Druk op de knop [H] om 'Tenuto' te selecteren.
- 11 Druk op de knop [I]-om 'gepunteerd' te selecteren.
- 12 Druk op de knop [5 ▲ ▼] om de lengte van een halve noot met punt te selecteren.
- 13 Bespeel de toets a3 op het toetsenbord, zoals in het voorbeeld wordt geïllustreerd.
- 14 Druk op de knop [I] om het normale nootype te selecteren.
- 15 Druk op de knop [6 ▲ ▼] om de lengte van een kwartnoot te selecteren.
- 16 Bespeel de toets f3 op het toetsenbord, zoals in het voorbeeld wordt geïllustreerd.
- 17 Druk op de knop SONG [STOP] om de cursor te verplaatsen naar het begin van de song.

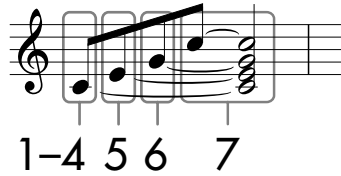


- 18 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om de zojuist ingevoerde noten te horen.
- 19 Druk op de knop [EXIT] om de display Step Record te verlaten. Ook kunt u de opgenomen songs bewerken, wanneer dit nodig is (pagina 156).
- 20 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

⚠ LET OP
De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Voorbeeld 3

De uitleg in dit voorbeeld heeft betrekking op stap 7 van het gedeelte 'Basisprocedure voor Step Recording' op pagina 146.

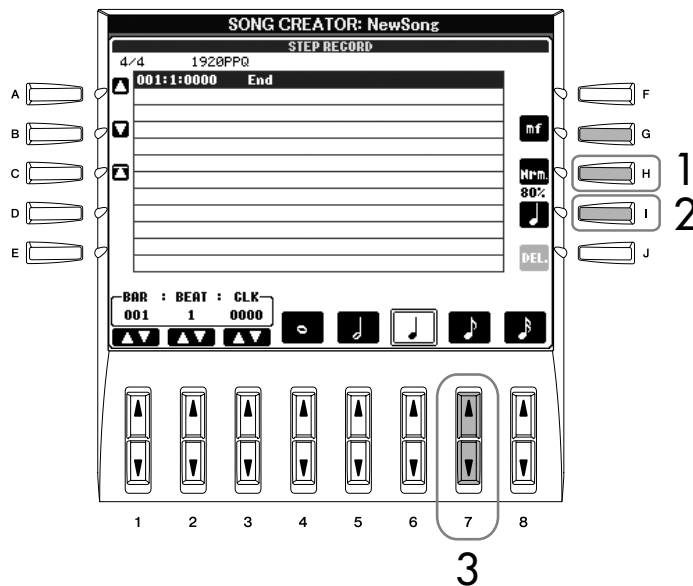


* De in de notatie vermelde nummers hebben betrekking op de nummers van de stappen in de volgende handeling.

Houd bij dit voorbeeld in gedachte dat er bij één van de stappen een toets op het toetsenbord ingedrukt gehouden moet worden, terwijl de volledige procedure wordt uitgevoerd.

Selecteer de voice voor de opname nadat u de display Step Record heeft opgeroepen.

1 Druk op de knop [H] om 'Normal' te selecteren.

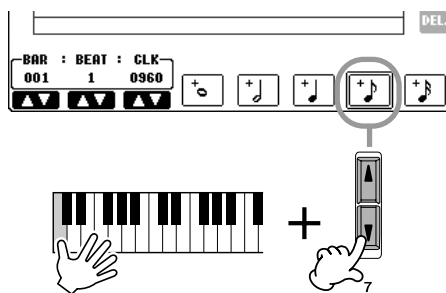


2 Druk op de knop [I] om het normale noottype te selecteren.

3 Druk op de knop [7▲▼] om de achtste noot te selecteren.

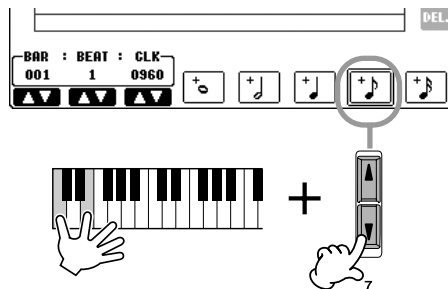
4 Druk, terwijl u c3 op het toetsenbord ingedrukt houdt, op de knop [7▲▼].

Laat de toets c3 nog niet los. Houd deze ingedrukt terwijl u de volgende stappen uitvoert.

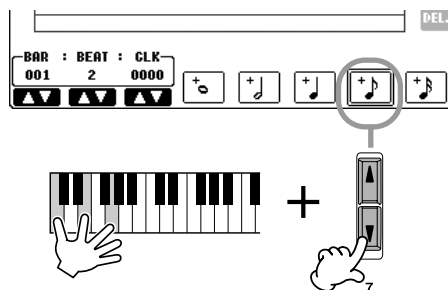


Over de items die kunnen worden geselecteerd via de knoppen [G] [H] [I]
Zie pagina 149.

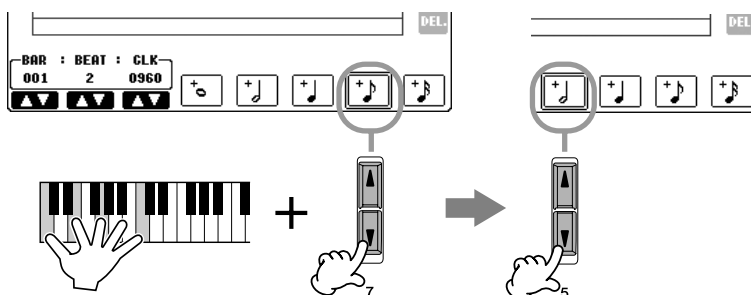
- 5** Druk, terwijl u de toetsen c3 en e3 op het toetsenbord ingedrukt houdt, op de knop [7▲▼]. Laat de toetsen c3 en e3 nog niet los. Houd deze ingedrukt terwijl u de volgende stappen uitvoert.



- 6** Druk, terwijl u de toetsen c3, e3 en g3 op het toetsenbord ingedrukt houdt, op de knop [7▲▼]. Laat de toetsen c3, e3 en g3 nog niet los. Houd deze ingedrukt terwijl u de volgende stappen uitvoert.



- 7** Druk, terwijl u de toetsen c3, e3, g3 en c4 op het toetsenbord ingedrukt houdt, op de knop [7▲▼] en druk vervolgens op de knop [5▲▼]. Laat de toetsen los nadat u de knop [5▲▼] heeft ingedrukt.



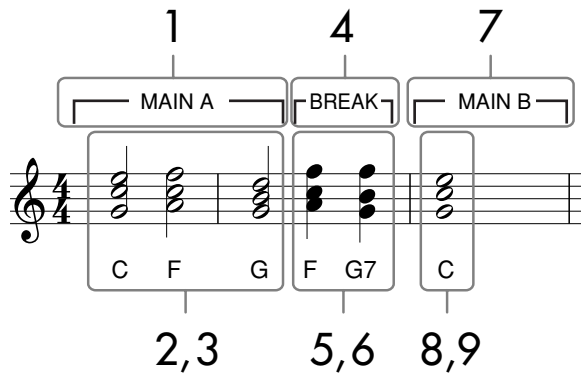
- 8** Druk op de knop SONG [STOP] om de cursor te verplaatsen naar het begin van de song.
- 9** Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om de zojuist ingevoerde noten te horen.
- 10** Druk op de knop [EXIT] om de display Step Record te verlaten. U kunt desgewenst reeds opgenomen songs op dezelfde manier bewerken (pagina 156).
- 11** Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

⚠ LET OP
De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Akkoorden opnemen

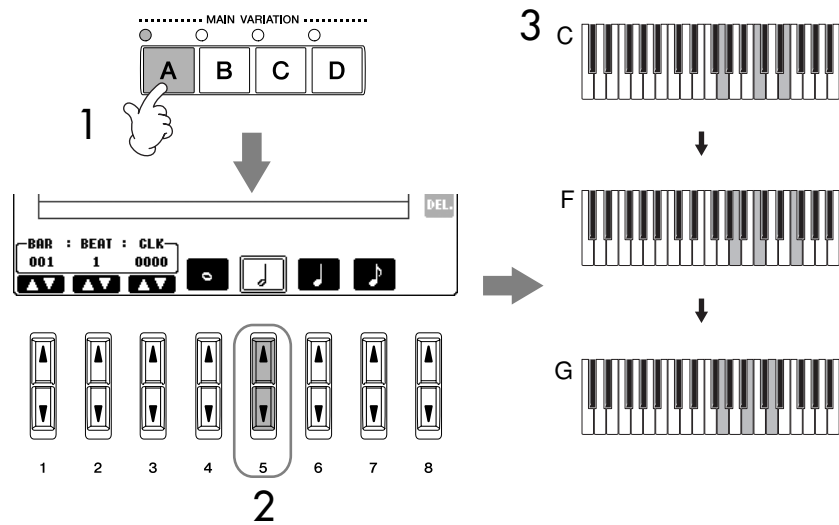
U kunt akkoorden en secties (Intro, Main, Ending, enzovoorts) een voor een opnemen met exacte timing. In deze procedure wordt beschreven hoe u akkoordwijzigingen opneemt met de functie Step Record.

De uitleg in dit voorbeeld heeft betrekking op stap 7 van het gedeelte 'Basisprocedure voor Step Recording' op pagina 146.



* De in de notatie vermelde nummers hebben betrekking op de nummers van de stappen in de volgende handeling.

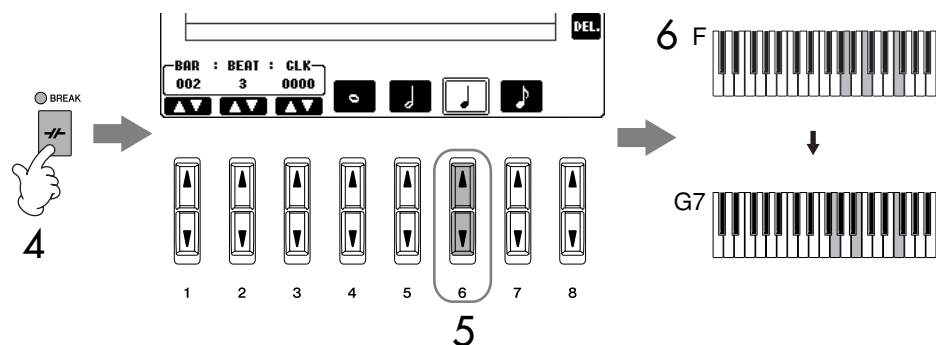
- 1 Zorg dat de knop STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] is ingesteld op OFF en druk vervolgens op de knop STYLE CONTROL [MAIN VARIATION A].



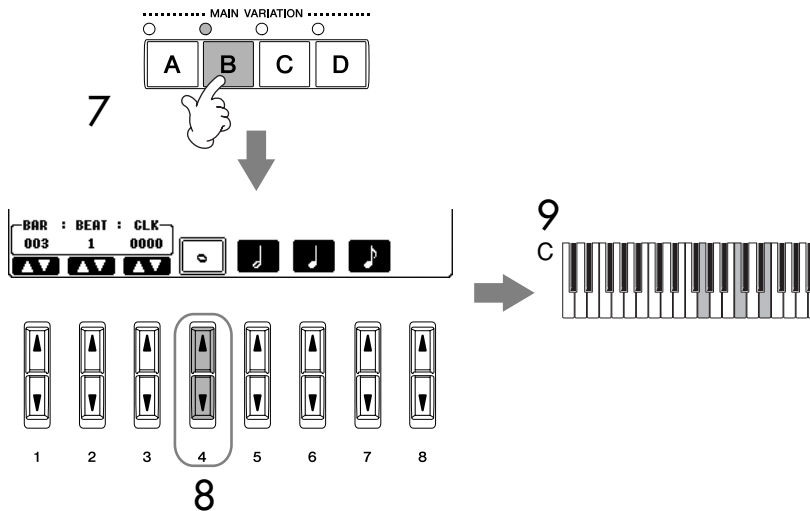
- 2 Druk op de knop [5▲▼] om de lengte van een halve noot te selecteren.

- 3 Speel de akkoorden C, F en G in de akkoordsectie van het toetsenbord.

- 4 Druk op de knop STYLE CONTROL [BREAK].



- 5 Druk op de knop [6 ▲ ▼] om de lengte van een kwartnoot te selecteren.
- 6 Speel de akkoorden F en G7 in de akkoordsectie van het toetsenbord.
- 7 Druk op de knop STYLE CONTROL [MAIN VARIATION B].



- 8 Druk op de knop [4 ▲ ▼] om de lengte van een hele noot te selecteren.
- 9 Speel het C-akkoord in de akkoordsectie van het toetsenbord.
- 10 Druk op de knop SONG [STOP] om de cursor te verplaatsen naar het begin van de song.
- 11 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om de zojuist ingevoerde noten te horen.
- 12 Druk op de knop [EXIT] om de display Step Record te verlaten.
U kunt desgewenst reeds opgenomen songs op dezelfde manier bewerken (pagina 156).
- 13 Druk op de knop [F] (EXPAND) om de wijzigingsdata voor invoerakkoorden te converteren in de songdata.
- 14 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

⚠ LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Data wissen

Noten die per ongeluk zijn ingevoerd, kunnen worden gewist (pagina 148).

Fill-ins invoeren

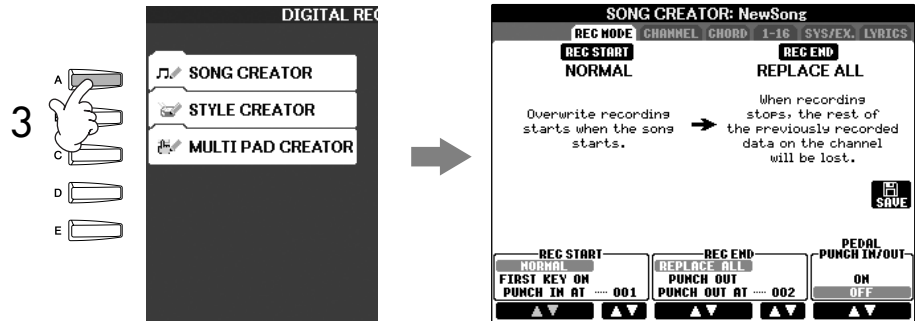
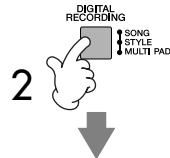
Stel de knop STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] in op ON en druk op een van de knoppen STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]. (De desbetreffende fill-insectie wordt afgespeeld waarna het afspelen automatisch naar het geselecteerde [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]-patroon gaat.)

Een opgenomen song bewerken

Voor elke opnamemethode kunt u de opgenomen songs bewerken: Quick Recording, Multi Track Recording of Step Recording.

Basisprocedure voor bewerken

- 1 Selecteer een song om te bewerken.
- 2 Druk op de knop [DIGITAL RECORDING].



- 3 Druk op de knop [A] om de display SONG CREATOR op te roepen voor het opnemen of bewerken van songs.
- 4 Selecteer de gewenste tab met de knoppen TAB [◀][▶] en bewerk de song.

- Een bepaalde sectie opnieuw opnemen
Punch In/Out (REC MODE)..... pagina 157
Hiermee kunt u een bepaalde sectie van een song opnieuw opnemen.
- Kanaalgebeurtenissen bewerken (CHANNEL) pagina 158
Hiermee kunt u de kanaalgebeurtenissen bewerken. Zo kunt u bijvoorbeeld data wissen of noten transponeren per kanaal.
- Noot- of akkoordgebeurtenissen bewerken
(CHORD, 1-16) pagina 161
Hiermee kunt u de opgenomen noten of akkoorden wijzigen of wissen.
- Systeemgebeurtenis bewerken (SYS/EX.)..... pagina 163
Hiermee kunt u het tempo of de maatsoort wijzigen.
- Songteksten (LYRICS) bewerken..... pagina 164
Hiermee kunt u de gebeurtenissen voor de songnaam of songtekst wijzigen.

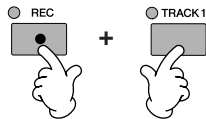
Een bepaald gedeelte opnieuw opnemen, Punch In/Out (REC MODE)

Als u een bepaald gedeelte van een reeds opgenomen song opnieuw op wilt nemen, kunt u de functie Punch IN/OUT gebruiken. Bij deze methode worden alleen de data tussen het Punch In-punt en het Punch Out-punt overschreven door de nieuwe opgenomen data. Er wordt niet opgenomen over de noten voor en na de Punch In/Out-punten heen, ook al hoort u deze noten normaal afgespeeld als hulpmiddel bij de timing van Punch In/Out. U kunt de Punch In- en Punch Out-punten van tevoren aangeven in maatnummers voor automatische werking, of handmatig het Punch In/Out-opnemen uitvoeren door een pedaal te gebruiken of gewoon door het toetsenbord te bespelen.

De hier gegeven uitleg heeft betrekking op de display REC MODE in stap 4 van de 'Basisprocedure voor bewerken' op pagina 156.

1 Bepaal de instellingen voor het opnieuw opnemen met de knoppen [1 ▲ ▼]–[6 ▲ ▼] (zie overzicht hierna).

2 Druk, terwijl u de knop SONG [REC] ingedrukt houdt, op de knop voor de gewenste track.



3 Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE] om het afspelen te starten. Bespeel het toetsenbord bij het Punch In-punt en stop de opname bij het Punch Out-punt.

4 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

■ PUNCH IN-instellingen

NORMAL	Opnemen met overschrijven begint zodra op de knop SONG [PLAY/PAUSE] wordt gedrukt of wanneer u het toetsenbord bespeelt in de Synchro Standby-modus.
FIRST KEY ON	De song wordt normaal afgespeeld en het opnemen met overschrijven begint zodra u het toetsenbord bespeelt.
PUNCH IN AT	De song wordt normaal afgespeeld tot het begin van de aangegeven Punch In-maat. Vervolgens begint het opnemen met overschrijven bij dit punt. U kunt de Punch In-maat instellen door op de knop [3 ▲ ▼] te drukken.

■ PUNCH OUT-instellingen

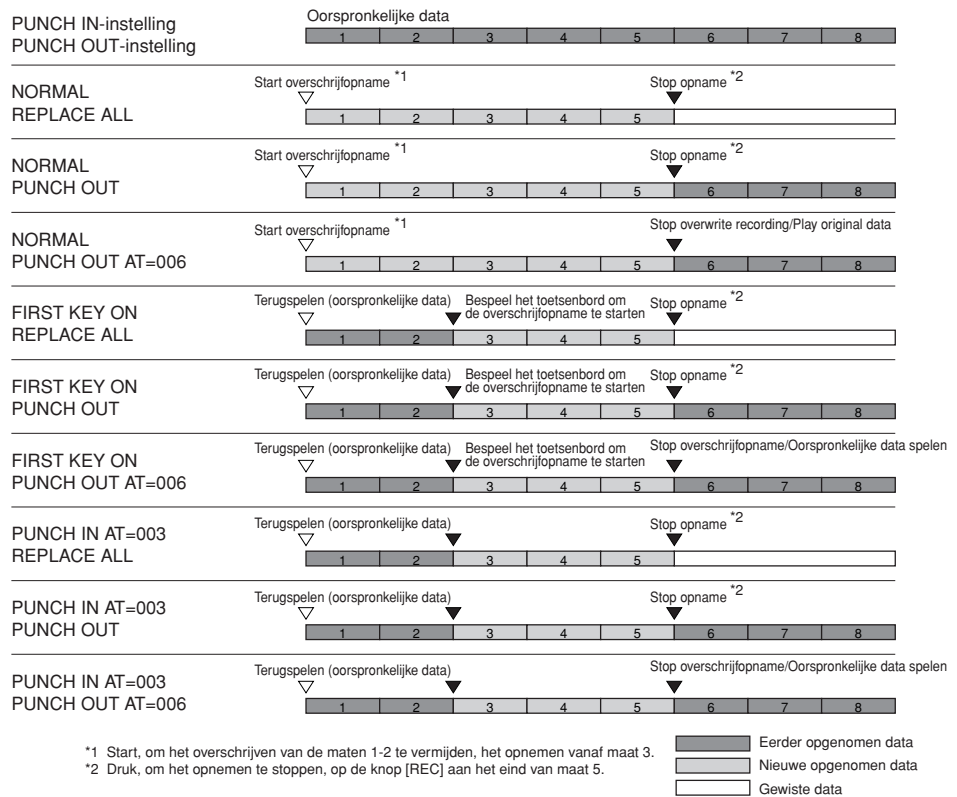
REPLACE ALL	Hiermee worden alle data gewist na het punt waarop het opnemen is gestopt.
PUNCH OUT	De songpositie waarop het opnemen wordt gestopt, wordt als het Punch Out-punt beschouwd. Deze instelling handhaaft alle data die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt.
PUNCH OUT AT	Het feitelijke opnemen met overschrijven gaat door tot het begin van de aangegeven PUNCH OUT-maat (deze wordt ingesteld met de overeenkomstige display-knop). Daarna stopt het opnemen en wordt het normaal afspelen voortgezet. Deze instelling handhaaft alle data die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt. U kunt de Punch Out-maat instellen door op de knoppen [6 ▲ ▼] te drukken.

⚠ LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Voorbeelden van opnieuw opnemen met verschillende instellingen voor Punch In/Out

Dit instrument kent verschillende methoden voor het gebruik van de functie Punch In/Out. In de volgende illustraties ziet u verschillende situaties waarin de geselecteerde maten in een frase van acht maten opnieuw worden opgenomen.



Instellingen voor Pedal Punch In/Out

Als deze functie is ingesteld op ON, kunt u pedaal 2 gebruiken om de punten voor Punch in en Punch out te regelen. Wanneer pedaal 2 wordt ingedrukt (en ingedrukt wordt gehouden) terwijl een song wordt afgespeeld, wordt Punch In-opnemen onmiddellijk ingeschakeld. Wanneer het pedaal wordt losgelaten, wordt de opname beëindigd (Punch Out). U kunt tijdens het afspelen pedaal 2 zo vaak indrukken en loslaten als u wilt, om Punch In/Punch Out te gebruiken voor opnemen met overschrijven. Denk eraan dat de huidige functietoewijzing van pedaal 2 wordt geannuleerd als de functie Pedal Punch In/Out is ingesteld op ON.

Kanaalgebeurtenissen bewerken (CHANNEL)

De hier gegeven uitleg heeft betrekking op de display-tab CHANNEL in stap 4 van de 'Basisprocedure voor bewerken' op pagina 156.

- 1** Selecteer het menu Edit met de knoppen [A]/[B] (pagina 159).
- 2** Bewerk de data met de knoppen [1▲▼]-[8▲▼].
Zie pagina 159 voor informatie over de beschikbare parameters.
- 3** Druk op de knop [D] (EXECUTE) om de handeling uit te voeren voor de huidige display.
Nadat de handeling (met uitzondering van de menudisplay SETUP) is voltooid, verandert deze knop in 'UNDO', waardoor u de oorspronkelijke data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met het resultaat. De functie Undo beschikt slechts over één niveau, zodat alleen de laatst uitgevoerde handeling ongedaan kan worden gemaakt.

4 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

■ Menu QUANTIZE

Met de functie Quantize kunt u de timing van alle noten in een kanaal gelijkmaken. Als u bijvoorbeeld de rechts getoonde muziekfrase opneemt, speelt u deze mogelijk niet met absolute precisie en loopt u mogelijk iets voor of achter op de preciese timing. Quantize is een gemakkelijke manier om dit te corrigeren.



⚠ LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

CHANNEL	Hiermee bepaalt u het kanaal in de song waarop u Quantize wilt toepassen.										
SIZE	<p>Hiermee selecteert u de Quantize-grootte (resolutie). Voor de beste resultaten moet u de Quantize-grootte instellen op de kortste nootwaarde in het kanaal. Als bijvoorbeeld achtste noten de kortste noten zijn in het kanaal, kunt u het beste achtste noten gebruiken als de Quantize-grootte.</p> <p>Na quantizing met achtste noot</p> <p>Instellingen</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> kwartnoot</td> <td> achtste noot</td> <td> zestiende noot</td> <td> tweeëndertigste noot</td> <td> zestiende noot + achtstentriool*</td> </tr> <tr> <td> kwarten-triool</td> <td> achtsten-triool</td> <td> zestienden-triool</td> <td> achtste noot + achtstentriool*</td> <td> zestiende noot + zestiendentriool*</td> </tr> </table> <p>De drie met een sterretje (*) gemarkeerde quantizeringsinstellingen zijn erg handig, omdat u hiermee twee verschillende nootwaarden tegelijk kunt quantizeren. Als bijvoorbeeld de gewone achtste noten en achtstentriolen deel uitmaken van hetzelfde kanaal en u quantizeert op de gewone achtste noten, worden alle noten in het kanaal gequantizeerd naar gewone achtste noten waardoor elk trioolgevoel volledig wordt geëlimineerd. Als u echter de instelling achtste noot- + achtstentriool gebruikt, worden zowel de normale noten als de triolen juist gequantizeerd.</p>	kwartnoot	achtste noot	zestiende noot	tweeëndertigste noot	zestiende noot + achtstentriool*	kwarten-triool	achtsten-triool	zestienden-triool	achtste noot + achtstentriool*	zestiende noot + zestiendentriool*
kwartnoot	achtste noot	zestiende noot	tweeëndertigste noot	zestiende noot + achtstentriool*							
kwarten-triool	achtsten-triool	zestienden-triool	achtste noot + achtstentriool*	zestiende noot + zestiendentriool*							
STRENGTH	<p>Hiermee bepaalt u hoe sterk de noten zullen worden gequantizeerd. Een instelling van 100% resulteert in een exacte timing. Als een waarde lager dan 100% wordt geselecteerd, zullen de noten slechts volgens het aangegeven percentage in de richting van de opgegeven quantizeringstel worden gequantizeerd. Het gebruik van een quantizing van minder dan 100% zorgt ervoor dat er nog wat 'menselijk' gevoel in de opname gehandhaafd blijft.</p> <p style="text-align: center;">Lengte van kwartnoot</p> <p>Oorspronkelijke data</p> <p>Quantizeringssterkte=100</p> <p>Quantizeringssterkte=50</p>										

Over Quantize-grootte (resolutie)

De Quantize-grootte of resolutie is het aantal kloksignalen per kwartnoot.

Songs gebruiken, creëren en bewerken

■ De data van het opgegeven kanaal wissen (menu DELETE)

U kunt de data van het opgegeven kanaal in de song wissen. Selecteer het kanaal waarvan de data moeten worden gewist met de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] en druk vervolgens op de knop [D] (EXECUTE) om de handeling uit te voeren.

■ **De data van de opgegeven twee kanalen mengen (samenvoegen) (menu MIX)**

Met deze functie kunt u de data van twee kanalen mengen en de resultaten hiervan in een ander kanaal plaatsen. Tevens kunt u de data van één kanaal naar een ander kanaal kopiëren.

SOURCE 1	Hiermee selecteert u het te mengen kanaal (1-16). Alle MIDI-gebeurtenissen van het geselecteerde kanaal worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal.
SOURCE 2	Hiermee selecteert u het te mengen kanaal (1-16). Alleen nootgebeurtenissen van het geselecteerde kanaal worden gekopieerd naar het bestemmingskanaal. Naast de waarden 1–16 is er een 'COPY'-instelling die het u mogelijk maakt de data van Source 1 te kopiëren naar het bestemmingskanaal. Als hier 'COPY' wordt geselecteerd, worden de data van Source 1 (bron 1) gekopieerd naar het bestemmingskanaal. (De oorspronkelijke kanaaldata blijven behouden.)
DESTINATION	Hiermee selecteert u het kanaal waarin de meng- of kopieerresultaten zullen worden geplaatst.

■ **Menu CHANNEL TRANSPOSE**

Met dit menu kunt u de opgenomen data van afzonderlijke kanalen omhoog of omlaag transponeren met een maximum van twee octaven in stappen van halve noten.

De kanalen 9-16 weergeven

Druk op de knop [F] om te schakelen tussen de twee kanaalweergaven: kanalen 1-8 en kanalen 9–16.

Transponeren naar dezelfde waarde voor alle kanalen tegelijk

Druk op een van de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] terwijl u de knop [G] (ALL CH) ingedrukt houdt.

Menu SETUP

De huidige instellingen van de displays van de Mixing Console (mengpaneel, blz. 134) en overige paneelinstellingen kunnen worden opgenomen aan de beginpositie van de song als Setup-data. De hier opgenomen instellingen voor het mengpaneel en het paneel worden automatisch opgeroepen wanneer de song begint.

■ **Procedure voor Setup-opname**

1 Roep de bedieningsdisplay op.

[DIGITAL RECORDING] → [A] SONG CREATOR → TAB [◀]/[▶]
CHANNEL → [B] SET UP

2 Bepaal de instellingen die automatisch moeten worden opgeroepen wanneer de song begint met de knoppen 1 ▲ ▼]–[7 ▲ ▼].

SONG	Hiermee neemt u de tempo-instelling en alle andere instellingen op die zijn aangebracht vanuit het mengpaneel.
KEYBOARD VOICE	Hiermee neemt u de huidige paneelinstellingen op, inclusief de voice-selectie van de via het toetsenbord bespeelde gedeelten (RECHTS 1, 2, 3 en LINKS) en hun aan/uit-status. De hier opgenomen paneelinstellingen zijn gelijk aan de instellingen die zijn opgeslagen in de One Touch Setting. Deze instellingen kunnen op elk willekeurig punt in de song worden opgenomen (de overige items in deze tabel kunnen alleen worden opgenomen aan de beginpositie van de song).
SCORE SETTING	Hiermee neemt u de instellingen van de display Score op.
GUIDE SETTING	Hiermee neemt u de instellingen op van de Guide-functies met inbegrip van de Guide ON/OFF-instelling.
LYRICS SETTING	Hiermee neemt u de instellingen van de display Lyrics op.
MIC SETTING (PSR-3000)	Hiermee neemt u de instellingen op van de microfoon en Vocal Harmony in de display Mixing Console (pagina 86).

3 Plaats een vinkje voor het geselecteerde item door op de knop [8 ▲] te drukken.

- 4 Druk op de knop [D] (EXECUTE) om de handeling voor de SETUP-opname uit te voeren.
- 5 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

Noot- of akkoordgebeurtenissen bewerken (CHORD, 1-16)

De hier gegeven uitleg heeft betrekking op de display-tabs CHORD en 1-16 in stap 4 van de 'Basisprocedure voor bewerken' op pagina 156.

- 1 Druk, wanneer de display-tab 1-16 is geselecteerd, op de knop [F] om het te bewerken kanaal te selecteren.
- 2 Verplaats de cursor naar de gewenste data.
De cursor omhoog of omlaag verplaatsen Gebruik de knop [A]/[B].
De cursor naar de begindata verplaatsen Druk op de knop [C].
De cursor verplaatsen op eenheden voor maat/tel/kloksignaal Gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]–[3 ▲ ▼].
- 3 Bewerk de data.
 - De data regel voor regel bewerken**
Gebruik de knoppen [6 ▲ ▼]–[8 ▲] om de gebeurtenissen te knippen/kopiëren/plakken/in te voegen/wissen.
 - Alle parameters van de data bewerken**
 - 1 Gebruik de knoppen [D]/[E] om de te bewerken parameter te selecteren.
 - 2 Gebruik de knoppen [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] om de parameterwaarde te bewerken. U kunt ook de [DATA ENTRY]-draaiknop gebruiken. Als u een bewerkte waarde wilt invoeren, plaatst u gewoon de cursor ergens anders dan bij de parameter.

Als u de oorspronkelijke waarde wilt herstellen, drukt u op de knop [8 ▼] (CANCEL) voordat u de cursor verplaatst.
- 4 Druk, terwijl het tabblad CHORD is geselecteerd, op de knop [F] (EXPAND) om de data te converteren naar songdata.
- 5 Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

⚠ LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Meer regels met data selecteren

Druk op de knoppen [A]/[B] terwijl u de knop [J] (MULTI SELECT) ingedrukt houdt.

Bepaalde typen gebeurtenissen weergeven (FILTER)

U kunt selecteren welke typen gebeurtenissen moeten worden weergegeven in de tabs [CHORD] en [1-16]. Dit komt van pas wanneer u bijvoorbeeld alleen de nootgebeurtenissen wilt zien (pagina 163).

⚠ LET OP

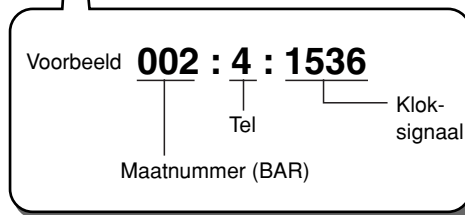
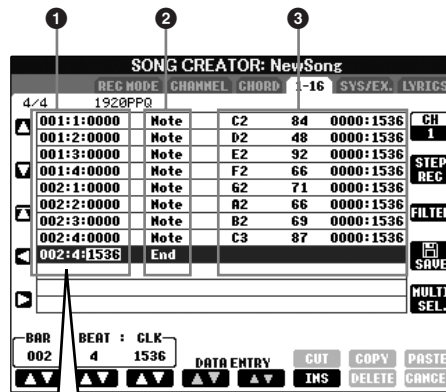
De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Akkoord- en sectiegegevens die zijn opgenomen met realtime opname kunnen niet worden aangegeven en bewerkt op deze display.

Over de klok

Een eenheid van nootresolutie. De Quantize-grootte is het aantal kloksignalen per kwartnoot. Op de PSR-3000/1500 is één kloksignaal gelijk aan 1/1920ste van een kwartnoot.

Over de gebeurtenissen die in de display worden weergegeven



- ❶ Geeft de locatie (positie) aan van de desbetreffende gebeurtenis. Deze aanduiding is hetzelfde als de indicatie linksonder in de display.
- ❷ Geeft de gebeurtenistypen aan (zie hierna).
- ❸ Geeft de gebeurteniswaarden aan.

Gebeurtenistypen die worden weergegeven op de display-tab 1-16

Note	De afzonderlijke noot van een song. Hierbij worden tevens het nootnummer vermeld dat overeenkomt met de gespeelde toets, een aanslagsnelheidswaarde die is gebaseerd op de kracht waarmee de toets is gespeeld en de waarde voor de gate-tijd (de lengte van de noot).
Ctrl (Control Change)	Instellingen voor het besturen van de voice, zoals volume, pan, filter en effectdiepte (deze instellingen worden bewerkt via de Mixing Console (mengpaneel) die wordt beschreven op pagina 86), enz.
Prog (Program Change)	MIDI-programmawijzigingsnummer voor het selecteren van een voice.
P.Bnd (Pitch Bend)	Data voor het aanhoudend wijzigen van de toonhoogte van een voice.
A.T. (After Touch)	Deze gebeurtenis wordt gegenereerd wanneer druk wordt uitgeoefend op een toets nadat de noot is gespeeld.

Gebeurtenistypen die worden weergegeven op de display-tab CHORD

Style	Stijl
Tempo	Tempo
Chord	Grondtoon, akkoordtype, op-bas-akkoord
Sect	Begeleidingsstijlsectie (Intro, Main, Fill in, Break, Ending)
OnOff	Aan/uit-status voor de verschillende gedeelten (kanalen) van de begeleidingsstijl
CH.Vol	Volume voor de verschillende gedeelten (kanalen) van de begeleidingsstijl
S.Vol	Totaalvolume van de begeleidingsstijl

Bepaalde typen gebeurtenissen weergeven (FILTER)

In de bewerkingsdisplays worden verschillende typen gebeurtenissen getoond. Het is soms moeilijk precies te bepalen welke gebeurtenissen u wilt bewerken. En daarbij komt de functie Filter mooi van pas. Hiermee kunt u bepalen welke gebeurtenistypen worden getoond in de bewerkingsdisplays.

- 1 Druk in de bewerkingsdisplays op de knop [H] (FILTER).
- 2 Selecteer het gebeurtenistype met de knoppen [2▲▼]–[5▲▼].
- 3 Plaats een vinkje of verwijder het vinkje voor het geselecteerde item met de knoppen [6▲▼]/[7▲▼].
 - [H](ALL ON)..... Vinkjes voor alle gebeurtenistypen.
 - [I] (NOTE/CHORD)..... Hiermee worden alleen NOTE/CHORD-data geselecteerd.
 - [J] (INVERT) Hiermee worden de instellingen voor vinkjes voor alle vakken omgekeerd. Het komt er dus op neer dat hiermee vinkjes worden geplaatst in uitgeschakelde vakken, en andersom.
- 4 Druk op de knop [EXIT] om de instellingswijzigingen uit te voeren.

Door op de knoppen [C]–[E] te drukken roept u de respectieve Filter-displays op, zoals hierna wordt beschreven.

- MAIN De display MAIN FILTER oproepen.
- CTRL CHG De display Control Change Filter oproepen.
- STYLE De display Accompaniment Style Filter oproepen.

Stysteem-exclusieve gebeurtenissen (SYS/EX.) bewerken

De hier gegeven uitleg heeft betrekking op de display-tab [SYS/EX] in stap 4 van de 'Basisprocedure voor bewerken' op pagina 156.

Vanuit deze display kunt u opgenomen systeemeigen gebeurtenissen bewerken die niet tot een bepaald kanaal behoren, zoals tempo en tel (maatsoort). De hier beschreven handelingen zijn grotendeels gelijk aan die in het gedeelte 'Noot- of akkoordgebeurtenissen bewerken' op pagina 161.

Stysteemgebeurtenissen

ScBar (Score Start Bar)	Hiermee wordt de beginmaat van een song bepaald.
Tempo	Hiermee wordt de tempowaarde bepaald.
Time (maatsoort)	Hiermee wordt de maatsoort bepaald.
Key (toonsoort)	Hiermee wordt de toonsoort, evenals de majeur/mineurinstelling, bepaald voor de muzieknotatie die wordt weergegeven op de display.
XGPrm (XG-parameters)	Hiermee kunt u verscheidene gedetailleerde wijzigingen aanbrengen in de XG-parameters. Raadpleeg het gedeelte 'MIDI Data Format' in het afzonderlijke boekje Datalijst voor details.
SysEx (systeem-exclusief)	Hiermee worden de systeemeigen data in de song weergegeven. Denk eraan dat u hier geen nieuwe data kunt maken of inhoud van data kunt wijzigen; u kunt echter wel de data wissen, knippen, kopiëren en plakken.
Meta (metagebeurtenis)	Hiermee worden de SMF-metagebeurtenissen in de song weergegeven. Denk eraan dat u hier geen nieuwe data kunt maken of inhoud van data kunt wijzigen; u kunt echter wel de data wissen, knippen, kopiëren en plakken.

Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).

⚠ LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

Songteksten bewerken (LYRICS)

De hier gegeven uitleg heeft betrekking op de display-tab LYRICS in stap 4 van de 'Basisprocedure voor bewerken' op pagina 156. Vanuit deze display kunt u opgenomen songtekstgebeurtenissen bewerken.

De hier beschreven handelingen zijn grotendeels gelijk aan die in het gedeelte 'Noot- of akkoordgebeurtenissen bewerken' op pagina 161.

Songtekstgebeurtenissen

Naam	Hier kunt u de naam van de song opgeven.
Songtekst	Hier kunt u songteksten invoeren.
Codes	<p>CR Hiermee voert u een regeleinde in de songtekst in.</p> <p>LF Niet beschikbaar op de PSR-3000/1500. Op enkele MIDI-apparaten, zoals sequencers, kan deze gebeurtenis de momenteel weergegeven songteksten wissen en de volgende songteksten in beeld brengen.</p>

Songteksten invoeren en bewerken

- 1 **Roep de display voor het bewerken van de songteksten op met de knoppen [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼](DATA ENTRY).**
De procedure is hetzelfde als bij het gedeelte 'Tekens invoeren' (pagina 71).
- 2 **Druk op de knop [I] (SAVE) om de display voor songselectie op te roepen en sla vervolgens de data op in de display voor songselectie (pagina 67).**

LET OP

De opgenomen songdata gaan verloren als u een andere song selecteert of het instrument uitzet zonder dat u de opslaghandeling heeft uitgevoerd (pagina 67).

De PSR-3000/1500 rechtstreeks verbinden met internet

U kunt songdata en andere soorten data aanschaffen en downloaden via de speciale website door een rechtstreekse verbinding met internet. Dit gedeelte bevat termen die gerelateerd zijn aan computers en on-line communicatie. Als er enkele termen zijn waar u niet bekend mee bent, raadpleeg dan de Verklarende internetwoordenlijst (pagina 179).

Het instrument verbinden met internet

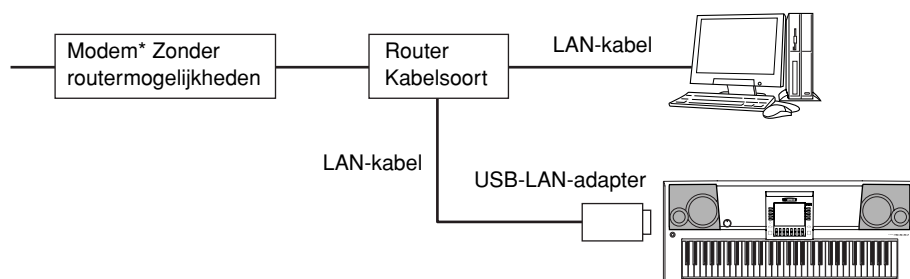
U kunt het instrument verbinden met een permanente on-line verbinding (ADSL, glasvezelkabel, kabelinternet, enz.) via een router, of een modem die is uitgerust met een router. Zie voor specifieke instructies over het verbinden (alsook voor informatie over compatibele LAN-adapters, routers, etc.) de Yamaha-website (<http://www.yamahapclub.com/>).

Gebruik een computer om de verbinding met internet te maken en zorg dat u on-line bent voordat u het instrument aansluit, aangezien er geen modem- of routerinstellingen via het instrument zelf kunnen worden gemaakt.

U zult eerst een abonnement op een internetservice of bij een internetprovider moeten nemen, voordat u de internetverbinding kunt gebruiken.

Aansluitvoorbeeld 1:

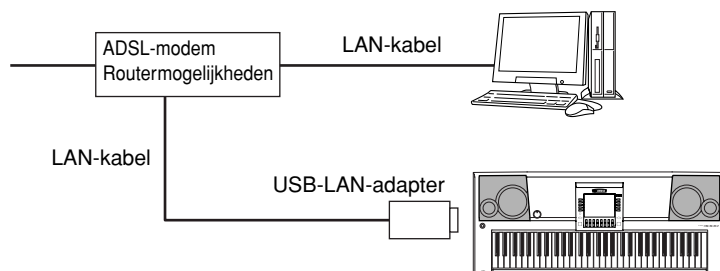
Aansluiten via een kabel (via een modem zonder ingebouwde router)



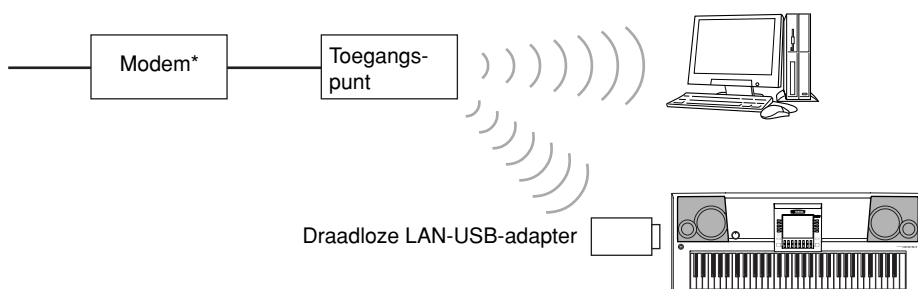
* Hier verwijst 'modem' naar een ADSL-modem, optisch-netwerkapparaat (ONU) of kabelmodem.

Aansluitvoorbeeld 2:

Aansluiten via de kabel (via een modem met ingebouwde router)



Aansluitvoorbeeld 3: Draadloze verbinding



* Hier verwijst 'modem' naar een ADSL-modem, optisch-netwerkapparaat (ONU) of kabelmodem.

De speciale website kan worden geopend bij een rechtstreekse verbinding met internet.

Afhankelijk van de internetverbinding kan het zijn dat u geen twee of meer apparaten kunt aansluiten (bijvoorbeeld een computer en het instrument), afhankelijk van het contract dat u met uw provider heeft. Dit betekent dat u de verbinding met de PSR-3000/1500 niet tot stand kunt brengen. Controleer bij twijfel uw contract of neem contact op met uw provider.

Enkele soorten modems vereisen een optioneel hub-netwerk voor het tegelijkertijd aansluiten van verscheidene apparaten (zoals computer, muziekinstrument, enz.).

Naar de hoofddisplay terugkeren

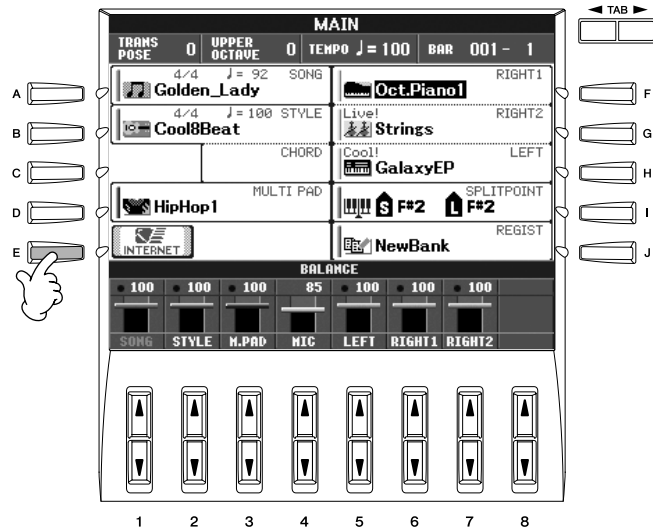
U kunt gemakkelijk terugkeren naar de hoofddisplay vanuit elke andere display door gewoon op de knop [DIRECT ACCESS] te drukken en vervolgens op de knop [EXIT].

Tekens invoeren

Zie pagina 167 voor instructies over het invoeren van tekens op de website.

Toegang verkrijgen tot de speciale website

Via de speciale website kunt u onder andere songdata beluisteren en aanschaffen. Druk op de knop [E] (INTERNET) in de hoofddisplay, terwijl het instrument is verbonden met internet, om toegang te verkrijgen tot de site.

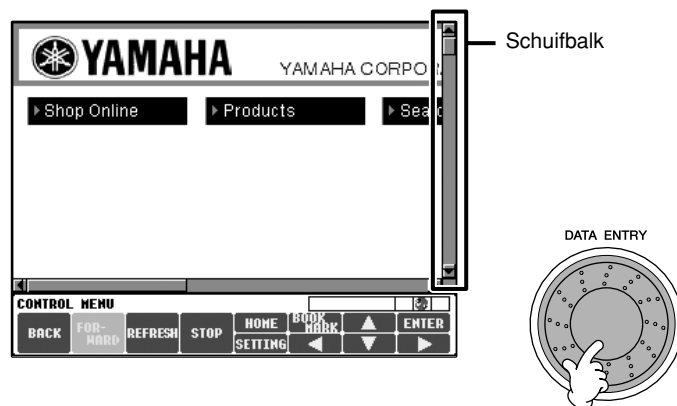


Druk op de knop [EXIT] om de websitedisplay te sluiten en terug te keren naar de bedieningsdisplay van het instrument.

Handelingen op de speciale website

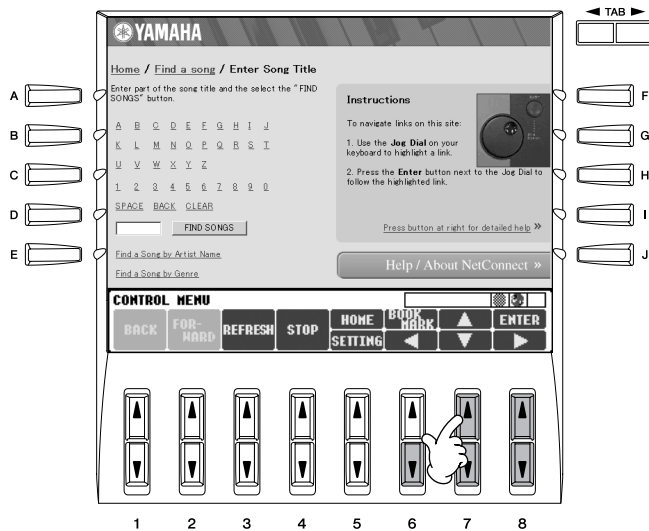
Door de display schuiven

Als de afmetingen van de webpagina te groot zijn om in één keer in de browserdisplay van het instrument te worden weergegeven, verschijnt er een schuifbalk aan de rechterkant van de display. Gebruik de knop [DATA ENTRY] om door de display te schuiven en die gedeelten van de pagina te bekijken die niet worden weergegeven.



Koppelingen volgen

Als de pagina een koppeling bevat, wordt dit aangegeven in de vorm van een knop of in gekleurde tekst, enz. Druk op de knoppen [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] om de koppeling te selecteren. Druk op de knop [8 ▲] (ENTER) om de bestemming van de koppeling daadwerkelijk op te roepen.

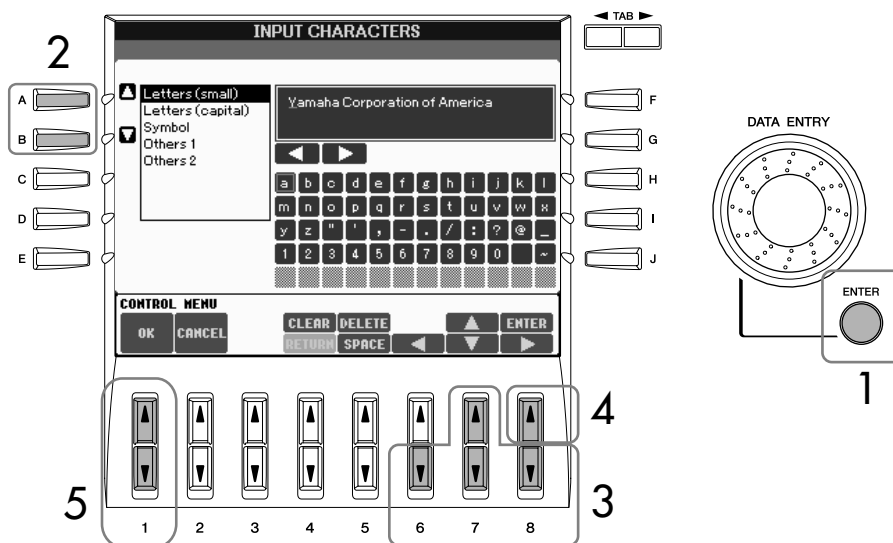


U kunt ook koppelingen selecteren en oproepen door de knop [DATA ENTRY] te gebruiken en op de knop [ENTER] te drukken.

Tekens invoeren

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u tekens invoert op de website, wanneer u bijvoorbeeld een wachtwoord moet opgeven of naar data wilt zoeken.

- 1 Druk op de knop [ENTER] om de display voor tekeninvoer op te roepen, terwijl de cursor zich op een veld voor tekeninvoer bevindt (zoals een wachtwoordveld of een ander veld; zie 'Koppelingen volgen', hierboven).



- 2 Selecteer het gewenste tekensoort door op de knoppen [A]/[B] te drukken.

3 Gebruik de knoppen [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] om de rode markering naar het gewenste teken te verplaatsen.

U kunt ook de knop [DATA ENTRY] gebruiken om de rode markering naar de gewenste positie te verplaatsen.

4 Druk op de knop [8 ▲] (ENTER) om de tekens in te voeren.

U kunt ook de knop [ENTER] op het paneel gebruiken om de tekens in te voeren.

Tekens wissen

- Druk op de knop [5 ▲] (DELETE) om het voorgaande teken te wissen.
- Als u een bepaald teken wilt wissen:

1 Verplaats de cursor naar het teken dat u wilt wissen.

1-1 Gebruik de knoppen [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] om de cursor te verplaatsen naar '◀▶' onder het tekenvak.

1-2 Druk op de knop [8 ▲] (ENTER) om de cursor te verplaatsen.

2 Druk op de knop [5 ▲] (DELETE) om het teken te wissen.

- Druk op de knop [4 ▲] (CLEAR) om alle tekens in één keer te wissen.

Een teken invoegen

1 Verplaats de cursor naar de gewenste positie.

Gebruik dezelfde handelwijze als bij 'Tekens wissen' hiervoor.

2 Gebruik de knoppen [6 ▼]/[7 ▲ ▼]/[8 ▼] om de rode markering (PSR-3000)/cursor (PSR-1500) naar het gewenste teken te verplaatsen.

3 Druk op de knop [8 ▲] (ENTER) om het teken in te voeren.

Een spatie invoeren

1 Verplaats de cursor naar de gewenste positie.

Gebruik dezelfde handelwijze als bij 'Tekens wissen' hiervoor.

2 Druk op de knop [5 ▼] (SPACE) om een spatie in te voeren.

Een regeleinde (Return) invoeren

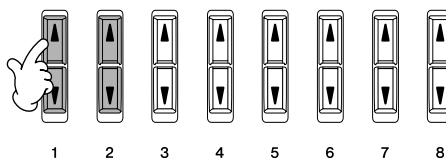
Druk op de knop [4 ▼] (RETURN) om een regeleinde in te voeren, wanneer u een tekstveld selecteert waarin u meerdere regels in kunt voeren.

5 Druk op de knop [1 ▲ ▼] (OK) om de tekens daadwerkelijk in te voeren.

Druk op de knop [2 ▲ ▼] (CANCEL) om de handeling te annuleren.

Terugkeren naar de voorgaande webpagina

Druk op de knop [1 ▲ ▼] (BACK) om terug te keren naar de eerder geselecteerde webpagina. Druk op de knop [2 ▲ ▼] (FORWARD) om terug te keren naar de pagina die was geselecteerd voordat u op de knop [1 ▲ ▼] (BACK) drukt.



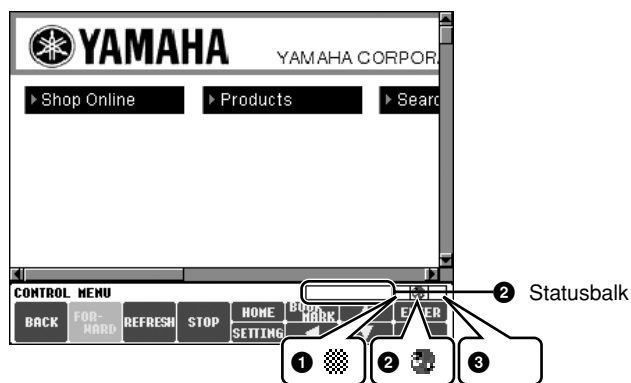
Een webpagina vernieuwen/het laden van een webpagina annuleren

Druk op de knop [3 ▲ ▼] (REFRESH) om een webpagina te vernieuwen (om er zeker van te zijn dat u de laatste versie van een pagina heeft), of om te proberen de pagina opnieuw te laden).

Druk op de knop [4 ▲ ▼] (STOP) om het laden van een pagina te annuleren (als het te lang duurt voordat de pagina wordt geopend).

De internetverbindingstatus controleren

De drie iconen rechtsonder in de internetdisplay geven de huidige internetverbindingstatus aan.



1 Off-line-indicator

Deze wordt getoond als het instrument niet met internet is verbonden. Als deze verschijnt, kunt u geen enkele webpagina bekijken.

2 Communicatiestatusindicator

Deze geeft aan dat de communicatie met de site aan de gang is.

3 SSL-indicator

Deze indicator wordt getoond als de opgevraagde website SSL gebruikt. Dit betekent dat de data worden gecodeerd voordat deze worden verzonden.

SSL:

SSL (Secure Sockets Layer) is een standaardmethode voor het beveiligen van webcommunicatie met data-encryptie en andere hulpmiddelen.

Als u data naar de SmartMedia-kaart downloadt, gebruik dan een SmartMedia met ID.

Data aanschaffen en downloaden

U kunt songdata en andere soorten data aanschaffen en downloaden (voor afspelen op dit instrument) van de speciale PSR-3000/1500-website. Zie de instructies op de site zelf voor details over het aanschaffen en downloaden van data.

Bediening na aanschaffen en downloaden

Als het downloaden is voltooid, verschijnt er een bericht waarin u wordt gevraagd of u de display voor file-selectie wel of niet wilt openen. Selecteer 'YES' om de display voor file-selectie op te roepen, waarvandaan u de gedownloade data kunt selecteren. Selecteer 'NO' om terug te keren naar de internetdisplay. Druk op de knop [8 ▲] (UP) om de map van het bovenliggende niveau op te roepen wanneer de display voor file-selectie open is.

⚠ LET OP

De aangeschafte data zullen verloren gaan als u het instrument tijdens het downloaden uitzet.

Downloadbestemming

De downloadbestemming is afhankelijk van de gebruikte opslagmedia, zoals hieronder wordt beschreven.

- Als er een SmartMedia-kaart in het instrument is geplaatst tijdens de aanschaf:
De gedownloade data worden opgeslagen in de map 'MyDownloads' in de tabdisplay CARD van de display voor file-selectie. Druk op de knop [8 ▲] (UP) in de display voor file-selectie om de map te sluiten en de map van het bovenliggende niveau op te roepen.
- Als er geen SmartMedia-kaart in het instrument is geplaatst tijdens de aanschaf:
De gedownloade data worden opgeslagen in de map 'MyDownloads' in de tabdisplay USER van de display voor file-selectie. Druk op de knop [8 ▲] (UP) in de display voor file-selectie om de map te sluiten en de map van het bovenliggende niveau op te roepen.

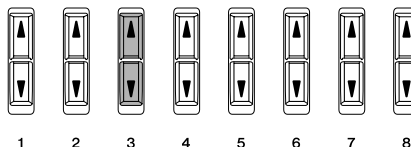
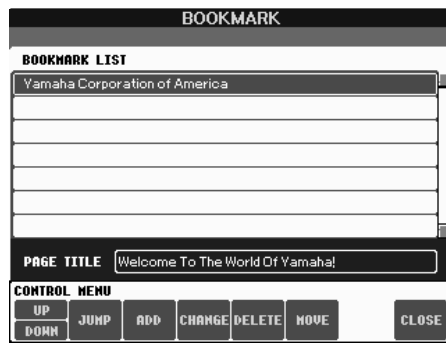
Bladwijzers opslaan van uw favoriete pagina's

U kunt de pagina die u bekijkt 'aangeven met een bladwijzer' en een zelfgemaakte koppeling instellen naar deze pagina zodat de pagina in de toekomst onmiddellijk kan worden opgeroepen.

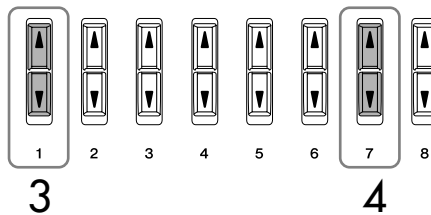
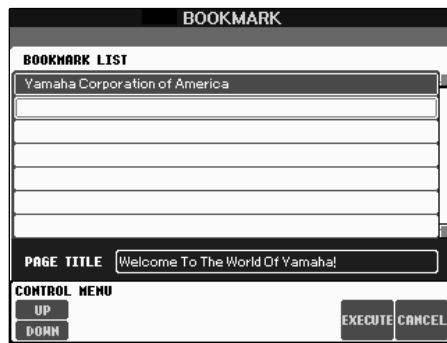
- 1 Druk op de knop [6 ▲] (BOOKMARK) terwijl de gewenste pagina momenteel is geselecteerd. De display BOOKMARK verschijnt en geeft u een overzicht van de momenteel opgeslagen bladwijzers (bookmarks).**

De titel van de momenteel geselecteerde webpagina, die is opgeslagen naar de geselecteerde bladwijzer, wordt in het overzicht getoond.

- 2 Roep de display op om bladwijzers te registreren door op de knop [3 ▲ ▼] (ADD) te drukken.**



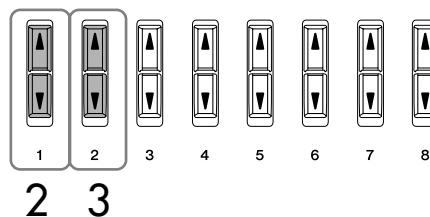
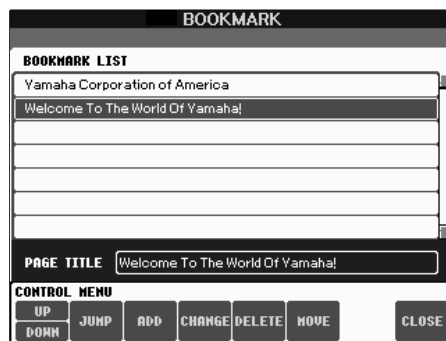
- 3 Selecteer de positie van de nieuwe bladwijzer door op de knop [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) te drukken.



- 4 Druk op de knop [7 ▲ ▼] (EXECUTE) om de bladwijzer op te slaan, of druk op de knop [8 ▲ ▼] (CANCEL) om te annuleren.
- 5 Druk op de knop [8 ▲ ▼] (CLOSE) om terug te keren naar de browser.

Een pagina openen die is voorzien van een bladwijzer

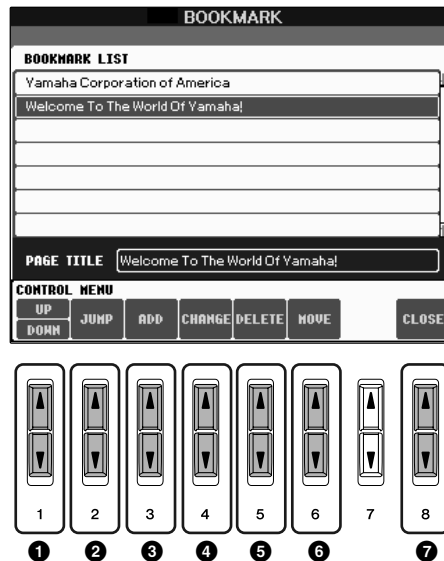
- 1 Druk op de knop [6 ▲] (BOOKMARK) om de display BOOKMARK op te roepen.
- 2 Druk op de knop [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) om de gewenste bladwijzer te selecteren.



- 3 Druk op de knop [2 ▲ ▼] (JUMP) om de pagina van de geselecteerde bladwijzer te openen.

Bladwijzers bewerken

Via de display BOOKMARK kunt u de namen wijzigen en de volgorde van de bladwijzers veranderen. Tevens kunt u onnodige bladwijzers in het overzicht wissen.



1 Cursor op/neer

Hiermee wordt de selectiepositie verplaatst in het bladwijzeroverzicht.

2 Jump

Hiermee wordt de webpagina van de geselecteerde bladwijzer geopend.

3 Add

Wordt gebruikt bij het opslaan van een bladwijzer (pagina 170).

4 Namen veranderen

Hiermee wordt de naam veranderd van de geselecteerde bladwijzer. Door te drukken op de knop [4 ▲ ▼] (CHANGE) roept u de display op voor tekeninvoer. Zie pagina 167 voor details over het invoeren van tekens.

5 Delete

Hiermee wordt de geselecteerde bladwijzer in het bladwijzeroverzicht gewist.

6 Move

Hiermee wordt de volgorde veranderd van de bladwijzers.

1 Selecteer de bladwijzer die u wilt verplaatsen en druk vervolgens op de knop [6 ▲ ▼] (MOVE).

Het onderste gedeelte van de display verandert, waardoor u de nieuwe positie kunt selecteren voor de bladwijzer.

2 Selecteer de bedoelde positie door op de knop [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) te drukken.

3 Verplaats de bladwijzer naar de geselecteerde positie door op de knop [7 ▲ ▼] (EXECUTE) te drukken.

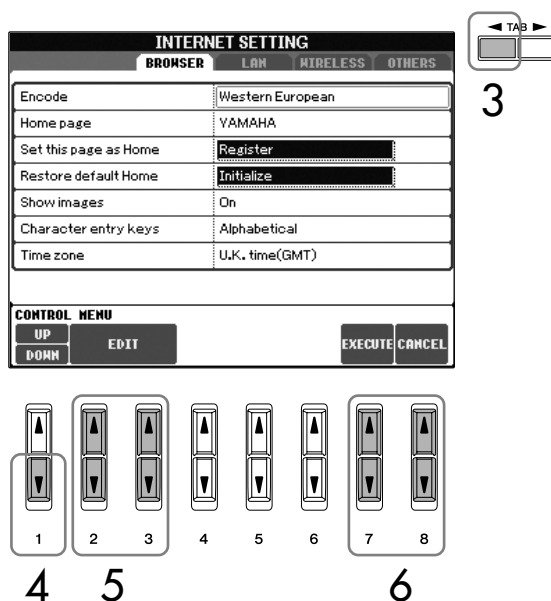
7 Close

Hiermee wordt de display BOOKMARK gesloten en keert u terug naar de browserdisplay.

De homepage veranderen

In de standaard toestand is de eerste pagina van de speciale website automatisch ingesteld als de homepage voor de browser. U kunt echter elke gewenste pagina op de site instellen als de homepage.

- 1 Open de pagina die u als uw nieuwe homepage in wilt stellen.
- 2 Druk op de knop [5 ▼] (SETTING) om de display INTERNET SETTING op te roepen.
- 3 Druk op de TAB [◀]-knop om de tab BROWSER te selecteren.



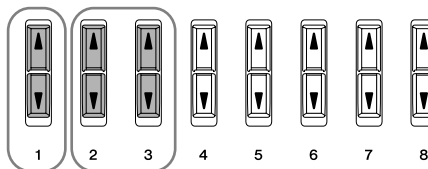
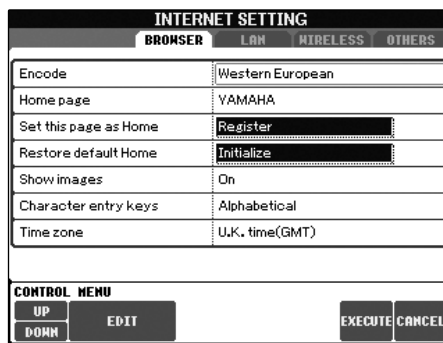
- 4 Druk op de knop [1 ▼] (DOWN) om de instelling 'Set this page as Home' te selecteren.
- 5 Gebruik de knoppen [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) om de geselecteerde pagina daadwerkelijk als uw nieuwe homepage in te stellen.
- 6 Druk op de knop [7 ▲ ▼] (EXECUTE) om terug te keren naar de browser. Druk op de knop [8 ▲ ▼] (CANCEL) om te annuleren.

Over de internetinstellingsdisplay

Via de display INTERNET SETTING kunt u verscheidene instellingen maken die gerelateerd zijn aan de internetverbinding, inclusief voorkeuren voor de menu's en displays. De display INTERNET SETTING heeft vier subdisplays: BROWSER, LAN, WIRELESS LAN en OTHERS.

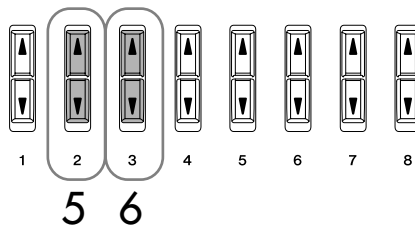
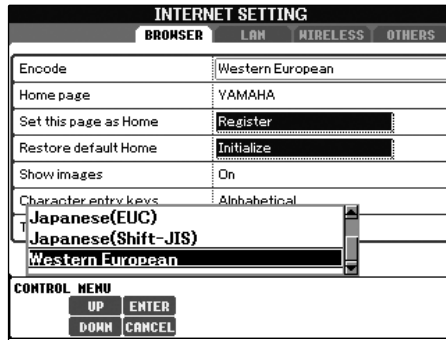
Basisbediening

- 1 Druk op de knop [5 ▼] (SETTING) om de display INTERNET SETTING op te roepen.
- 2 Druk op de TAB [◀]/[▶]-knoppen om de gewenste display te selecteren.
- 3 Selecteer het gewenste item door op de knop [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) te drukken.



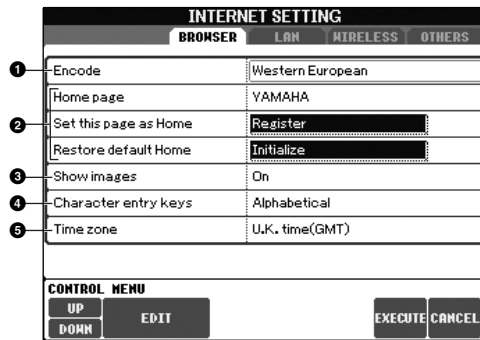
- 4 Druk op de knop [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) om de betreffende bewerkingsdisplay op te roepen.
Voor enkele items kan het zijn dat de bewerkingsdisplay niet wordt getoond, maar dat de instelling of wijziging wordt uitgevoerd.

- 5** Druk op de knop [2▲ ▼] (UP/DOWN) om de instelling te selecteren of de waarde te wijzigen.
Dit kan ook worden gedaan door de knop [DATA ENTRY] te gebruiken.



- 6** Druk op de knop [3▲] (ENTER) om de instellingen uit te voeren. Druk op de knop ▼] (CANCEL) om te annuleren.
- 7** Druk op de knop [7▲ ▼] (EXECUTE) om alle instellingen die in de display INTERNET-SETTING zijn gewijzigd, daadwerkelijk toe te passen. Druk op de knop [8▲ ▼] (CANCEL) om te annuleren.

Browser



- 1 Coderen**
Hiermee wordt de tekencodering voor de browser geselecteerd.
- 2 Home page/Set this page as Home/Restore default Home**
Zie 'De homepage veranderen' op pagina 173 voor details.
- 3 Show images**
Beelddata en plaatjes op de webpagina worden in de browser getoond als dit wordt ingesteld op 'ON'. Beelddata worden niet getoond als dit is ingesteld op 'OFF'.
- 4 Character entry keys**
Met deze instelling kunt u de tekenvolgorde van het virtuele toetsenbord selecteren voor het invoeren van tekens. Als dit is ingesteld op 'Alphabetical', staan de toetsen in alfabetische volgorde. Als dit is ingesteld op 'ASCII', staan de toetsen ingedeeld als bij een conventioneel 'QWERTY'-toetsenbord.
- 5 Time zone**
Hiermee wordt de tijdsinstelling voor de browser bepaald.

Tekens invoeren
Als de tekeninvoerdisplay geopend is, kunt u tekens invoeren. (Zie 'Tekens invoeren' op pagina 167.)

LAN

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 Use DHCP	OFF
2 DNS server1	...
DNS server2	...
IP address	...
3 Subnet mask	...
Gateway	...
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

Noteer de hier vermelde instellingen, voor het geval dat u ze later opnieuw in moet voeren.

Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

1 Use DHCP

Hiermee wordt bepaald of DHCP wel of niet wordt gebruikt.

2 DNS server 1/DNS server 2

Hiermee worden de adressen bepaald van de primaire en secundaire DNS-servers. Deze instellingen moet worden aangebracht als 'Use DHCP' hierboven is ingesteld op 'ON (set DNS manually)' of 'OFF'.

3 IP address/Subnet mask/Gateway

Deze instellingen zijn alleen beschikbaar als DHCP niet wordt gebruikt. De instellingen hier zijn: IP address, subnet mask en gateway server address. Deze instellingen moeten worden aangebracht als 'Use DHCP' hierboven is ingesteld op 'OFF'.

Wireless LAN

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
1 SSID	0
2 Channel	Ch10
3 Encryption	On
WEP key type	Hexadecimal
4 WEP key length	64bit
WEP key	
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

Noteer de hier vermelde instellingen, voor het geval dat u ze later opnieuw in moet voeren.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

1 SSID

Hiermee wordt de SSID-instelling bepaald.

2 Channel

Hiermee wordt het kanaal bepaald.

3 Encryption

Hiermee wordt bepaald of de data wel of niet worden gecodeerd.

4 WEP key type/WEP key length/WEP key

Deze instellingen zijn alleen beschikbaar als 'Encryption' hierboven is aangezet. Met de instellingen worden het type en de lengte ingesteld van de coderingsleutel.

Others

INTERNET SETTING	
BROWSER LAN WIRELESS OTHERS	
Proxy server	
1 Proxy port	8080
Non-proxy server	
2 Delete cookies	Delete
3 Delete all bookmarks	Delete
4 Initialize setup	Initialize
5 Connect information	Display information
CONTROL MENU	
UP	EDIT
DOWN	EXECUTE CANCEL

1 Proxy server/Proxy port/Non-proxy server

Hiermee worden de proxyservernaam, het poortnummer en de hostnaam van de niet-proxyserver bepaald. Deze instellingen zijn alleen nodig als u een proxyserver gebruikt.

2 Delete cookies

De data van alle opgeslagen cookies worden gewist.

3 Delete all bookmarks

Alle opgeslagen bladwijzers worden gewist.

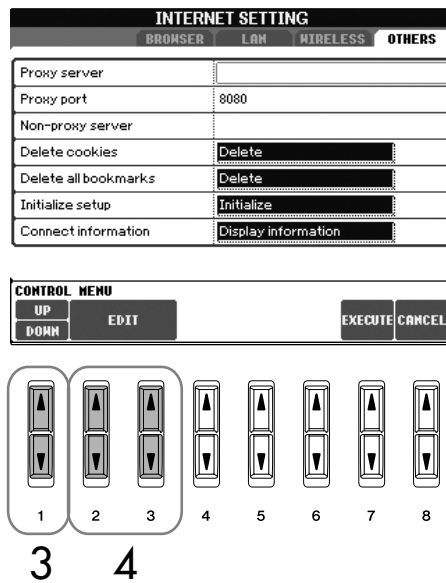
4 Initialize setup

Hiermee worden alle instellingen in de display INTERNET SETTING teruggezet naar de standaardinstellingen. Zie 'Internetinstellingen initialiseren' op pagina 178.

Internetinstellingen initialiseren

De instellingen van de internetfunctie worden niet geïnitieerd bij de bewerking Initialize van de PSR-3000/1500; internetinstellingen moeten afzonderlijk worden geïnitieerd, zoals hier wordt uitgelegd. Met initialiseren zullen niet alleen de instellingen van de browser worden teruggezet naar de standaardwaarden, maar ook alle instellingen die u in de display INTERNET SETTING heeft gemaakt (met uitzondering van de cookies en bladwijzers), inclusief de aan de internetverbinding gerelateerde instellingen.

- 1 Druk op de knop [5 ▼] (SETTING) om de display INTERNET SETTING op te roepen.
- 2 Druk op de TAB [▶]-knop om de tab OTHERS te selecteren.
- 3 Druk op de knop [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) om 'Initialize' te selecteren.



- 4 Gebruik de knoppen [2 ▲ ▼]/ [3 ▲ ▼] (EDIT) om de internetinstellingen te initialiseren.

Cookies/bladwijzers wissen

Cookies en bladwijzers worden ook na de initialiseringsbewerking hierboven vastgehouden.

Gebruik de betreffende handelingen in de tabdisplay OTHERS om de cookies of bladwijzers te wissen (pagina 177).

Cookies bevatten persoonlijke informatie.

Verklarende woordenlijst van internettermen

Broadband (breedband)	Een internetverbindingstechnologie/-service (zoals ADSL en glasvezelkabel) die datacommunicatie op hoge snelheden en met grote volumes mogelijk maakt.
Browser	De software die wordt gebruikt om webpagina's te zoeken, op te vragen en te bekijken. Bij dit instrument verwijst deze term naar de display waarin de inhoud van de webpagina's wordt weergegeven.
Cookie	Een systeem dat bepaalde informatie vastlegt die de gebruiker verzendt bij het bezoeken van een website en bij het gebruiken van internet. De functie komt in zoverre overeen met een voorkeurs-file in een conventioneel computerprogramma, dat het bepaalde informatie 'onthoudt', zoals uw gebruikersnaam en wachtwoord, zodat u die niet elke keer opnieuw in hoeft te voeren als u de site bezoekt.
DHCP	Dit is een standaard of protocol waarbij IP-adressen en andere netwerkconfiguratie-informatie op laag niveau dynamisch en automatisch kunnen worden toegewezen, telkens wanneer een verbinding met internet wordt gemaakt.
DNS	Een systeem dat namen van computers, die zijn aangesloten op een netwerk, vertaalt naar hun corresponderende IP-adressen.
Downloaden	Data overdragen van een groter 'host'-systeem naar de harddisk of ander plaatselijk opslagapparaat van een 'client'-systeem — net als het kopiëren van files van uw harddisk naar een diskette. Bij dit instrument verwijst deze term naar het proces waarbij songs en andere data van een website naar het instrument worden overgedragen.
Draadloos LAN	Een LAN-verbinding die het mogelijk maakt data via een draadloze verbinding, zonder kabels, over te dragen.
Gateway	Een systeem dat verschillende netwerken of systemen koppelt, waardoor het mogelijk is data over te dragen en om te zetten ongeacht de verschillende communicatiestandaards.
Homepage (startpagina)	De eerste pagina die te zien is als u de browser opstart en een verbinding maakt met internet. Deze term wordt ook gebruikt voor de welkomspagina of eerste pagina van een website.
Internet	Als een enorm netwerk dat is opgebouwd uit netwerken, maakt internet dataoverdracht op hoge snelheid mogelijk tussen computers, mobiele telefoons en andere apparaten.
IP-adres	Een reeks nummers die aan elke computer, die op een netwerk is aangesloten, is toegewezen en die de plaats van het apparaat in het netwerk aangeeft.
LAN	Dit is een afkorting voor Local Area Network, een netwerk voor dataoverdracht waarbij een groep computers op één locatie (zoals in een kantoor of thuis) verbonden is via een speciale kabel.
Link (koppeling)	Een gemarkeerd woord, een knop of icoon op een webpagina die, als erop wordt geklikt, een andere webpagina opent.
Modem	Een apparaat dat het mogelijk maakt een verbinding te maken met, en data over te dragen via een conventionele telefoonlijn en een computer. Het apparaat zet de digitale signalen van de computer om in analoge audio voor verzending over de telefoonlijn en andersom.
NTP	Een afkorting van Network Time Protocol, een standaard voor het instellen van de interne systeemklok van de computer via een netwerk. Bij dit instrument wordt de interne klok van de computer gebruikt om de juiste tijd/datum voor cookies en SSL aan te geven.
Provider	Een communicatiebedrijf dat internetverbindingdiensten levert. Om een verbinding te kunnen maken met internet is het noodzakelijk een provider in te schakelen.
Proxy	Een proxyserver is een server waarmee alle computers van een lokaal netwerk moeten werken om toegang te verkrijgen tot informatie op internet. Deze server onderschept alle of bepaalde verzoeken naar de echte server om te kijken of de proxyserver zelf aan het verzoek kan voldoen. Zo niet, dan stuurt deze het verzoek door naar de echte server. Proxyservers worden gebruikt om de prestatie en snelheid te verbeteren, en om verzoeken te filteren, gewoonlijk voor de veiligheid en om ongeautoriseerde toegang tot het interne netwerk te voorkomen.
Router	Een apparaat voor het verbinden van netwerken met meerdere computers. Een router is bijvoorbeeld nodig als er verscheidene computers in een huis of kantoor worden verbonden waarbij het voor allemaal mogelijk moet zijn om toegang te krijgen tot internet en data uit te wisselen. Een router wordt gewoonlijk aangesloten tussen een modem en een computer, ofschoon sommige modems een ingebouwde router hebben.
Server	Een hardwarestelsel of computer die als een centraal punt in een netwerk wordt gebruikt, waarbij wordt voorzien in toegang tot internet en diensten.
Site	Een afkorting voor 'website' en een verwijzing naar de webpagina's die samen geopend zijn. Een verzameling webpagina's waarvan het adres begint met 'http://www.yamaha.com/' wordt bijvoorbeeld de Yamaha-site genoemd.
SSID	Dit is een identificatienaam voor het aangeven van een bepaald netwerk via een draadloze LAN (WLAN)-verbinding. Communicatie is alleen mogelijk tussen aansluitingen met overeenkomende SSID-namen.
SSL	Een afkorting voor Secure Sockets Layer en een standaard voor het verzenden van vertrouwelijke data over internet, zoals creditcardnummers.
Subnet mask	Een instelling die wordt gebruikt om een groot netwerk op te delen in verscheidene kleinere netwerken.
URL	Een afkorting voor Uniform Resource Locator, een reeks lettertekens die wordt gebruikt om specifieke websites en -pagina's op internet te identificeren en koppelen. Een volledige URL begint gewoonlijk met de lettertekens 'http://'.
Webpagina	Verwijst naar elke van de afzonderlijke pagina's die samen een website vormen.

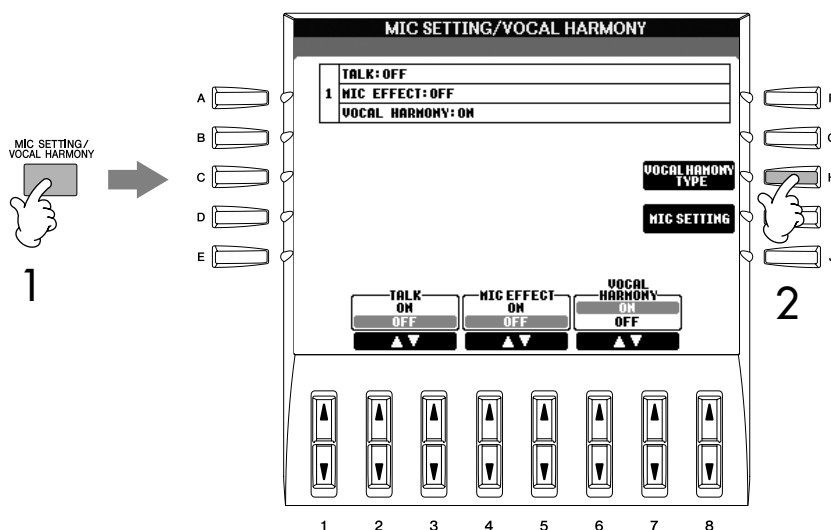
Verwijzingen naar bladzijden van de Beknopte handleiding

Met het songafspelen meezingen (Karaoke) of met uw eigen spel	page 54
Een microfoon aansluiten	page 54
Zingen met de display LYRICS.....	page 55
Handige functies voor karaoke.....	page 55
Het tempo aanpassen	page 34
Transponeren	page 55
Effecten op uw stem toepassen	page 56
Harmoniestemmen aan uw stem toevoegen	page 56
Zingen oefenen met de juiste toonhoogte (Vocal CueTIME)...	page 139
Handige functies voor meezingen met uw eigen spel	page 58
De toonsoort veranderen (Transpose).....	page 58
De muzieknotatie weergeven op het instrument en de songteksten op TV.....	page 58
Aankondigingen maken tussen songs	page 59
De afspeeltiming regelen met uw stem (Karao-Key)	page 139

Vocal Harmony-parameters bewerken

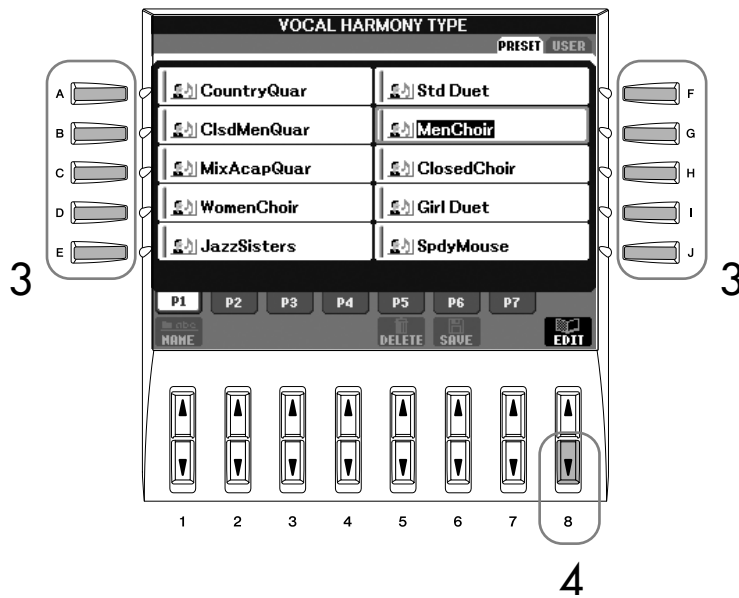
In dit gedeelte wordt in het kort uitgelegd hoe uw eigen Vocal Harmony-typen (page 56) kunt creëren en wordt een overzicht gegeven van de gedetailleerde bewerkingsparameters. Er kunnen tot tien Vocal Harmony-typen worden gecreëerd en opgeslagen.

- 1 Druk op de knop [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



- 2 Druk op de knop [H] (VOCAL HARMONY TYPE) om de VOCAL HARMONY TYPE-selectiedisplay op te roepen.

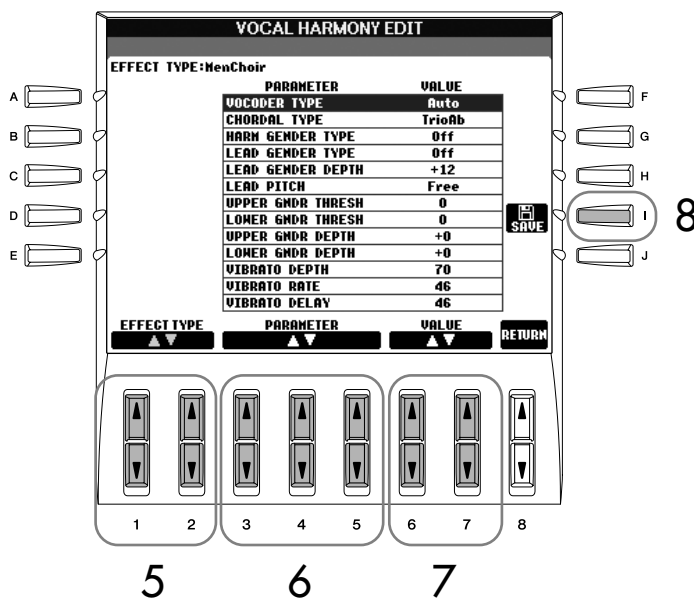
- 3 Druk op één van de knoppen [A]–[J] om een Vocal Harmony-type te selecteren voor bewerking.



- 4 Druk op de knop [8 ▼] (EDIT) om de display VOCAL HARMONY EDIT op te roepen.

- 5 Als u het Vocal Harmony-type opnieuw wilt selecteren, gebruikt u de knoppen [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].

Of u kunt het Vocal Harmony-type opnieuw selecteren door op de knop [8 ▲ ▼] (RETURN) te drukken om terug te keren naar de Vocal Harmony-selectiedisplay.



- 6 Gebruik de knoppen [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] om de parameter (page 182) te selecteren die u wilt bewerken.



LET OP

De instellingen hier zullen verloren gaan als u van Vocal Harmony-type wisselt of als u het instrument uitzet zonder de opslagbewerking uit te voeren.

7 Stel de waarde van de hiervoor geselecteerde parameter in.

8 Druk op de knop [I] (SAVE) om uw bewerkte Vocal Harmony-type weg te schrijven (page 67).

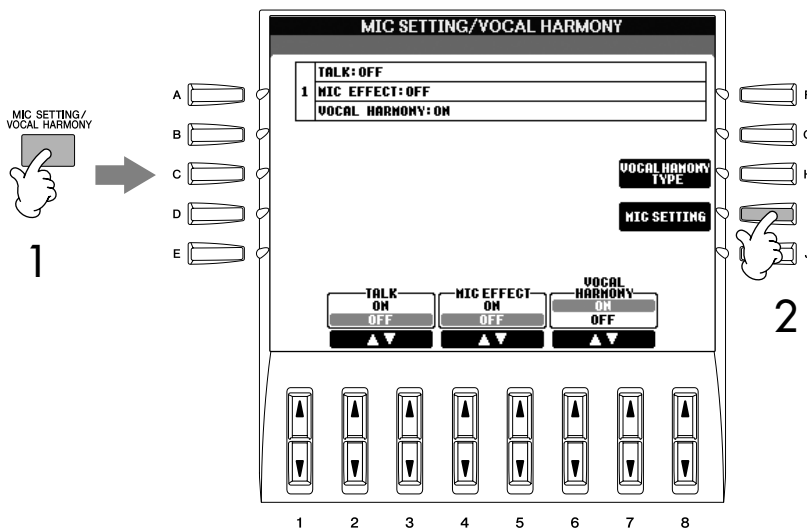
Bewerkbare parameters in de display VOCAL HARMONY EDIT

VOCODER TYPE	Hiermee wordt bepaald welke harmony-noten worden toegevoegd aan het microfoongeluid als de Harmony-mode (page 186) is ingesteld op 'VOCODER'.
CHORDAL TYPE	Hiermee wordt bepaald hoe de harmony-noten worden toegepast op het microfoongeluid als de Harmony-mode (page 186) is ingesteld op 'CHORDAL'.
HARMONY GENDER TYPE	Hiermee wordt bepaald of het geslacht (gender) van het harmony-geluid wordt gewijzigd of niet. Off Het geslacht van het harmony-geluid wordt niet veranderd. Auto Het geslacht van het harmony-geluid wordt automatisch veranderd.
LEAD GENDER TYPE	Hiermee wordt bepaald of, en hoe, het geslacht van de solozangstem (het directe microfoongeluid) zal worden veranderd. Merk op dat het aantal harmony-noten verschilt en afhankelijk is van het geselecteerde type. Bij de instelling Off worden drie harmony-noten geproduceerd. De overige instellingen geven twee harmony-noten. Off Er vindt geen geslachtsverandering plaats. Unison Er vindt geen geslachtsverandering plaats. U kunt de LEAD GENDER DEPTH hieronder aanpassen. Male De corresponderende geslachtsverandering wordt toegepast op de solostem. Female De corresponderende geslachtsverandering wordt toegepast op de solostem.
LEAD GENDER DEPTH	Hiermee wordt de mate aangepast van solostemgeslachts-verandering. Dit is beschikbaar als het LEAD GENDER TYPE hierboven is ingesteld op een andere instelling dan Off. Des te hoger de waarde, des te 'vrouwelijker' wordt de harmony-stem. Des te lager de waarde, des te 'mannelijker' de stem.
LEAD PITCH CORRECTION	Als 'Correct' is geselecteerd, zal de toonhoogte van de solostem worden gecorrigeerd naar stappen van zuivere halve noten. Deze parameter werkt alleen als het LEAD GENDER TYPE hierboven is ingesteld op een andere instelling dan Off.
UPPER GENDER THRESHOLD	De geslachtsverandering gaat in werking wanneer de harmony-toonhoogte het gespecificeerde aantal halve noten boven de solostemtoonhoogte bereikt of overschrijdt.
LOWER GENDER THRESHOLD	De geslachtsverandering gaat in werking wanneer de harmony-toonhoogte het gespecificeerde aantal halve noten onder de solostemtoonhoogte bereikt of overschrijdt.
UPPER GENDER DEPTH	Hiermee wordt de mate van geslachtsverandering bepaald die wordt toegepast op harmony-noten die hoger zijn dan de UPPER GENDER THRESHOLD. Des te hoger de waarde, des te 'vrouwelijker' wordt de harmony-stem. Des te lager de waarde, des te 'mannelijker' de stem.
LOWER GENDER DEPTH	Hiermee wordt de mate van geslachtsverandering bepaald die wordt toegepast op harmony-noten die lager zijn dan de LOWER GENDER THRESHOLD. Des te hoger de waarde, des te 'vrouwelijker' wordt de harmony-stem. Des te lager de waarde, des te 'mannelijker' de stem.
VIBRATO DEPTH	Hiermee wordt de diepte geregeld van de vibrato die aan het harmony-geluid wordt toegevoegd. Heeft ook invloed op het solostemgeluid als het LEAD GENDER TYPE hierboven is ingesteld op een andere instelling dan Off.
VIBRATO RATE	Bepaalt de snelheid van het vibrato-effect. Heeft ook invloed op het solostemgeluid als het LEAD GENDER TYPE hierboven is ingesteld op een andere instelling dan Off.

VIBRATO DELAY	Hiermee wordt de vertragingstijd ingesteld voordat het vibrato-effect in werking treedt, nadat de noot begon te klinken. Hogere waarden resulteren in een grotere vertraging.
HARMONY1/2/3 VOLUME	Stelt het volume in van respectievelijk de eerste (laagste), tweede en derde (hoogste) harmony-noten.
HARMONY1/2/3 PAN	Bepaalt de stereo (pan)-positie van respectievelijk de eerste (laagste), tweede en derde (hoogste) harmony-noten. Random De stereopositie van het geluid zal willekeurig veranderen, telkens wanneer het toetsenbord wordt bespeeld. Dit heeft alleen invloed als de Harmony-mode (page 186) is ingesteld op 'VOCODER' of 'CHORDAL'. L63>R – c – L>R63 De instelling L63>R pant het geluid uiterst links, 0 is in het midden, en L<R63 is uiterst rechts.
HARMONY1/2/3 DETUNE	Ontstemt respectievelijk de eerste (laagste), tweede en derde (hoogste) harmony-noot met het aangegeven aantal cents.
PITCH TO NOTE	Als dit is ingesteld op 'ON', kunt u de voices van de PSR-3000/1500 met uw stem bespelen. (De PSR-3000/1500 traceert de toonhoogte van uw stem en converteert deze naar nootdata voor de toongenerator. Houd echter in gedachte dat dynamische wijzigingen in uw stem geen invloed hebben op het volume van de toongenerator.)
PITCH TO NOTE PART	Hiermee wordt bepaald welke gedeelten van de PSR-3000/1500 zullen worden aangestuurd door de solostem wanneer de Pitch to Note-parameter op 'ON' staat.

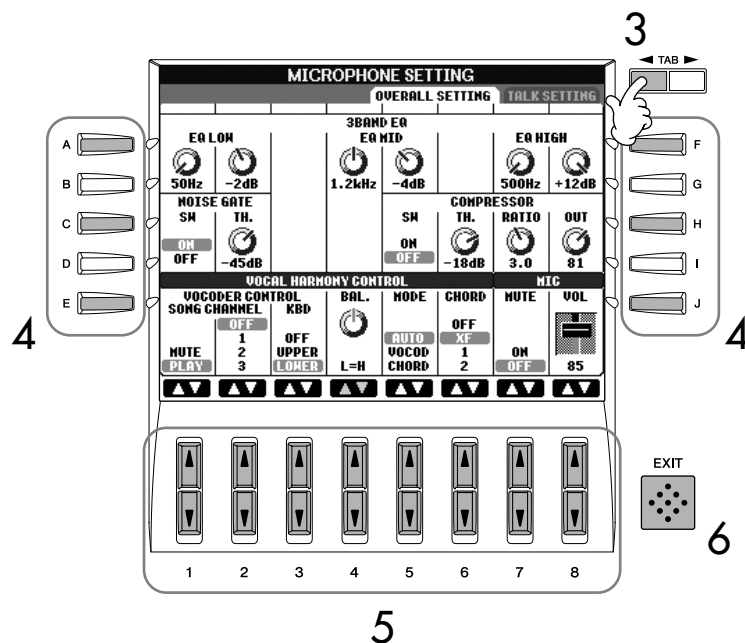
Het microfoongeluid en het Harmony-geluid aanpassen

1 Druk op de knop [MIC SETTING/VOCAL HARMONY].



2 Druk op de knop [I] (MIC SETTING) om de display MICROPHONE SETTING op te roepen.

3 Druk op de TAB [◀]-knop om de tabdisplay OVERALL SETTING te selecteren.



4 Gebruik de knoppen [A]–[J] om het item (parameter) te selecteren (zie hieronder) dat moet worden aangepast.

5 Gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] om de waarde in te stellen.

6 Druk op de knop [EXIT] om de display MICROPHONE SETTING te verlaten.

⚠ LET OP
Instellingen in de tabdisplay OVERALL SETTING worden automatisch opgeslagen in het instrument als u de display verlaat. Als u echter het instrument uitzet zonder deze display te verlaten, zullen de instellingen verloren gaan.

Aan te passen items (parameters) in de tabdisplay OVERALL SETTING

■ 3BAND EQ

EQ (Equalizer) is een processor die het frequentiespectrum in meerdere banden verdeelt, die naar wens kunnen worden versterkt of verzwakt, om zo de frequentierespons naar wens aan te passen. De PSR-3000/1500 beschikt over een hoogwaardige drie-bands (LOW, MID en HIGH) digitale equalizerfunctie voor het microfoongeluid.

- **Hz**
Hiermee wordt de middenfrequentie aangepast van de desbetreffende band.
- **dB**
Hiermee wordt het niveau van de desbetreffende band met maximaal 12 dB versterkt of verzwakt.

■ NOISE GATE

Dit effect schakelt het microfoonsignaal uit wanneer het inkomende signaal beneden het gespecificeerde niveau komt. Het sluit effectief ongewenste bijgeluiden uit, terwijl het gewenste signaal (zang, etc.) echter wel doorgelaten wordt.

- **SW (schakelaar)**
Hiermee wordt Noise Gate aan- of uitgezet.
- **TH. (Threshold)**
Hiermee bepaalt u boven welk uitgangsniveau de functie Noise Gate signaal begint door te laten.

■ **COMPRESSOR**

Dit effect houdt het uitgangssignaal laag als het ingangssignaal van de microfoon een aangegeven niveau overschrijdt. Dit is vooral handig voor het gelijkmatiger maken van zangstemmen met een grote wisselende dynamiek. Het komt erop neer dat het signaal wordt 'gecomprimeerd', zodat zachte gedeeltes harder klinken en hardere gedeeltes zachter.

- **SW (schakelaar)**
Hiermee wordt de compressor aan- of uitgezet.
- **TH. (Threshold)**
Hiermee wordt het ingangsniveau aangepast waarop de compressie zal worden toegepast.
- **RATIO**
Hiermee bepaalt u de hoeveelheid compressie.
- **OUT**
Past het uiteindelijke uitgangsniveau aan.

■ **VOCAL HARMONY CONTROL**

De volgende parameters bepalen hoe de harmony wordt geregeld.

• **VOCODER CONTROL**

Het Vocal Harmony-effect in de Vocoder-modus (page 186) wordt aangestuurd door nootdata (de noten die u op het toetsenbord speelt en/of de noten van de songdata). Met deze parameter kunt u bepalen welke noten worden gebruikt om de harmony te besturen.

SONG CHANNEL	<p>MUTE/PLAY Bij de instelling 'MUTE' wordt het hieronder geselecteerde kanaal (dat de Harmony aanstuurt) gedempt (uitgezet) tijdens het afspelen van songs.</p> <p>OFF/Channels 1-16 Bij de instelling 'OFF' wordt de harmony-besturing door songdata uitgeschakeld. Bij één van de instellingen 1 -16, worden de nootdata (gespeeld door een song op de PSR-3000/1500 of een externe MIDI-sequencer) van het corresponderende kanaal gebruikt om de harmony te besturen. Deze instelling is gekoppeld aan de instelling HARMONY CH in de display SONG SETTING (page 139).</p>
KEYBOARD	<p>OFF De toetsenbordbesturing van de harmony wordt uitgezet.</p> <p>UPPER De noten die rechts van het splitpunt worden gespeeld, besturen de harmony.</p> <p>LOWER De noten die links van het splitpunt worden gespeeld, besturen de harmony.</p>

• **BAL.**

Hiermee kunt u de balans instellen tussen de solostem (uw eigen stem) en Vocal Harmony. Door deze waarde te verhogen wordt het volume van de Vocal Harmony verhoogd en dat van de solostem verlaagd. Als dit is ingesteld op L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), gaat alleen Vocal Harmony naar de uitgang; als het is ingesteld op L63>H, gaat alleen de solostem naar de uitgang.

• **MODE**

Alle Vocal Harmony-typen vallen onder één van drie modi die op verschillende manieren harmony produceren. Het harmony-effect is afhankelijk van de geselecteerde Vocal Harmony modus en deze parameter bepaalt hoe de harmony op uw stem wordt toegepast. De drie modi worden hieronder beschreven.

AUTO	Als [ACMP ON/OFF] of [LEFT] is ingesteld op ON en als de song akkoorddata bevat, wordt de modus automatisch ingesteld op CHORDAL. In alle andere gevallen wordt de modus ingesteld op VOCODER.
VOCODER	De harmony-noten worden bepaald door de noten die u op het toetsenbord speelt en/of door de songdata. U kunt aangeven of het Vocoder-effect wordt bestuurd door uw toetsenspel of door de songdata (page 185).
CHORDAL	De harmony-noten worden bepaald door de volgende drie typen akkoorden: akkoorden die zijn gespeeld in het akkoordgedeelte van het toetsenbord (met [ACMP] aangezet), akkoorden die zijn gespeeld in het LEFT Voice-gedeelte van het toetsenbord (met [ACMP] uitgezet en [LEFT] aangezet) en akkoorden in de songdata voor het besturen van de harmony. (Niet beschikbaar als de song geen enkele akkoorddata bevat.)

• **CHORD**

De volgende parameters bepalen welke data in een opgenomen song worden gebruikt voor akkoorddetectie.

OFF	Akkoorden worden niet gedetecteerd in de songdata.
XF	Akkoorden van de XF-indeling worden gebruikt voor de Vocal Harmony.
1-16	Akkoorden worden gedetecteerd op basis van nootdata op het aangegeven songkanaal.

■ **MIC**

De volgende parameters bepalen hoe het microfoongeluid wordt bestuurd.

• **MUTE**

Bij de instelling ON wordt het microfoongeluid uitgezet.

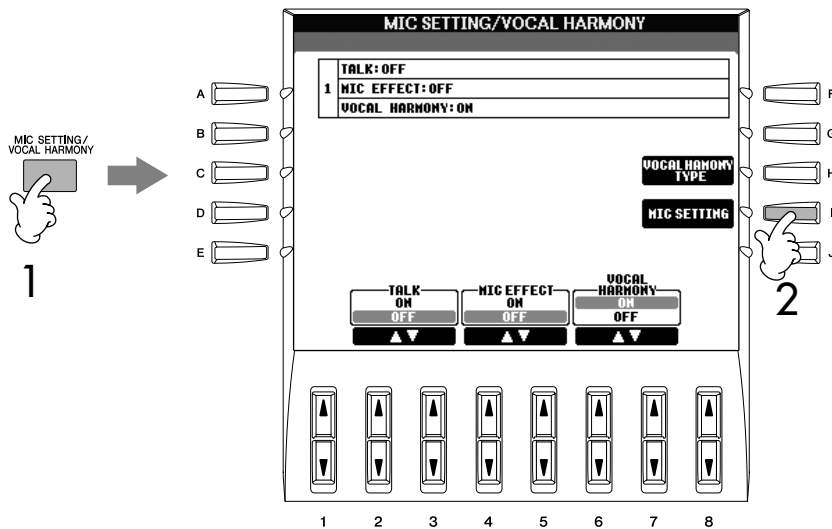
• **VOLUME**

Past het uitgangsvolume van het microfoongeluid aan.

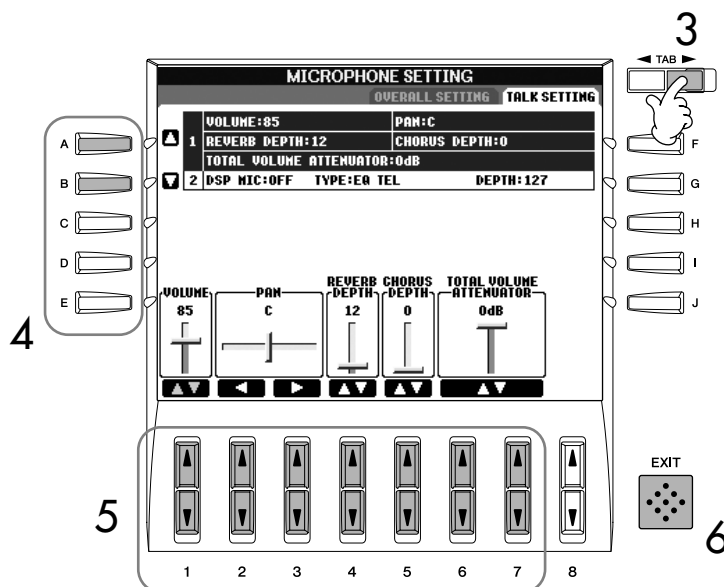
Talk Setting (Spreekinstelling)

Met deze functie kunt u bepaalde instellingen maken voor aankondigingen tussen songs, los van de instellingen voor uw zangoptreden.

- 1 Druk op de knop [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] om de display MIC SETTING/VOCAL HARMONY op te roepen.



- 2 Druk op de knop [I] (MIC SETTING) om de display MICROPHONE SETTING op te roepen.
- 3 Druk op de TAB [▶]-knop om de tabdisplay TALK SETTING op te roepen.



- 4 Gebruik de knoppen [A]/[B] om het item (parameter) te selecteren (page 188) dat moet worden ingesteld.
- 5 Gebruik de knoppen [1 ▲ ▼]-[7 ▲ ▼] om de waarde in te stellen.
- 6 Druk op de knop [EXIT] om de display MICROPHONE SETTING te verlaten.

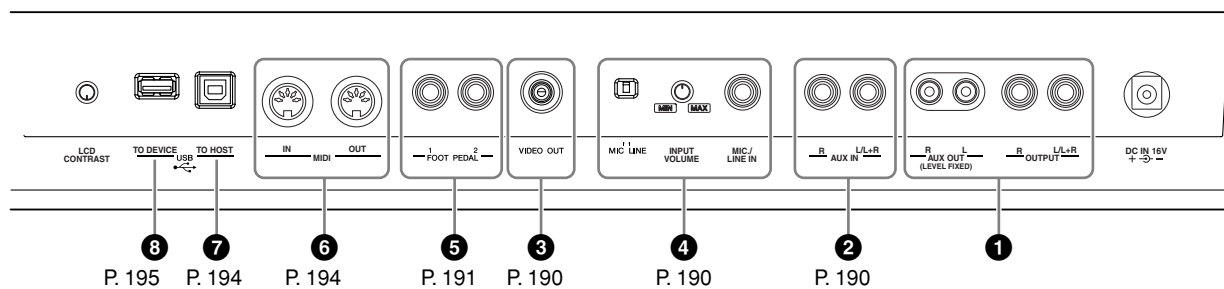
⚠ LET OP

Instellingen in de tabdisplay TALK SETTING worden automatisch in het instrument opgeslagen zodra u de display verlaat. Als u echter het instrument uitzet zonder deze display te verlaten, zullen de instellingen verloren gaan.

Aanpasbare items (parameters) in de tabdisplay TALK SETTING

VOLUME	Dit bepaalt het uitgangsvolume van het microfoongeluid.
PAN	Hiermee stelt u de stereopositie van het microfoongeluid in.
REVERB DEPTH	Hiermee stelt u de diepte van de reverb-effecten in die op het microfoongeluid worden toegepast.
CHORUS DEPTH	Hiermee stelt u de diepte van de chorus-effecten in die op het microfoongeluid worden toegepast.
TOTAL VOLUME ATTENUATOR	Hiermee wordt de hoeveelheid verzwakking bepaald die wordt toegepast op het algehele geluid (met uitzondering van de microfooningang). Zo kunt u effectief de balans aanpassen tussen uw stem en het totaalgeluid van het instrument.
DSP MIC ON/OFF	Hiermee wordt het DSP-effect aan- of uitgezet dat wordt toegepast op het microfoongeluid.
DSP MIC TYPE	Hiermee wordt het DSP-effecttype geselecteerd dat wordt toegepast op het microfoongeluid.
DSP MIC DEPTH	Hiermee wordt de diepte ingesteld van het DSP-effect dat wordt toegepast op het microfoongeluid.

Uw instrument gebruiken met andere apparaten



⚠ LET OP

Zet alle componenten uit, voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten. Zorg er tevens voor dat u alle volumenniveaus op het minimum instelt, voordat u componenten aan- of uitzet. Anders kunt u een elektrische schok krijgen of kunnen de componenten beschadigd raken.

Audio- en videoapparaten aansluiten

OPMERKING

Gebruik audiokabels en -pluggen zonder impedantiewaarde.

1 Externe audioapparaten gebruiken voor het afspelen en opnemen ([OUTPUT]-aansluitingen, [AUX OUT (LEVEL FIXED)]-aansluitingen, [OPTICAL OUT]-aansluiting)

Op deze steekpluggen kunt u een stereo-installatie aansluiten om het geluid van het instrument te versterken, of een cassette recorder of audioapparaat om uw spel mee op te nemen. Het microfoon- of gitaargeluid dat wordt aangesloten op de aansluiting [MIC./LINE IN] van het instrument, wordt tegelijk uitgevoerd. Zie de schema's verderop en gebruik audiokabels om de aansluitingen te maken. Deze aansluitingen bevinden zich op het aansluitpaneel aan de onderkant van het instrument.

⚠ LET OP

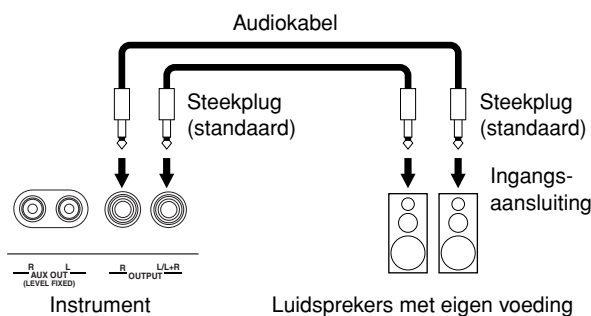
Als het geluid van het instrument wordt uitgevoerd naar een extern apparaat, zet dan eerst het instrument aan en vervolgens het externe apparaat. Draai deze volgorde om als u de apparatuur uitzet.

Koppel het uitgangssignaal van de [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]-aansluitingen niet door naar de [AUX IN]-aansluitingen. Als u dit wel zou doen, wordt het ingevoerde signaal bij de [AUX IN]-aansluitingen uitgevoerd via de [OUTPUT] [AUX OUT (LEVEL FIXED)]-aansluitingen. Zulke aansluitingen kunnen resulteren in een terugkoppeling (rondzingen), wat normaal spelen onmogelijk maakt en zelfs zou kunnen leiden tot beschadiging van beide apparaten.

[OUTPUT]-aansluitingen

(Standaardsteekplugaansluitingen voor [L/L+R] en [R])

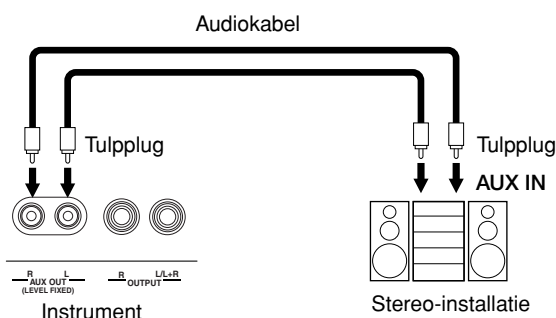
Als deze zijn aangesloten kunt u de regelaar [MASTER VOLUME] van het instrument gebruiken om het volume aan te passen van het geluid dat naar het externe apparaat wordt gestuurd. Sluit de OUTPUT [L/L+R]/[R]-aansluitingen van het instrument aan op de ingangsaansluitingen van een set luidsprekers met eigen voeding en gebruik hiervoor geschikte audiokabels. Gebruik alleen de [L/L+R]-aansluiting voor het aansluiten van een monoapparaat.



[AUX OUT (LEVEL FIXED)]-aansluitingen

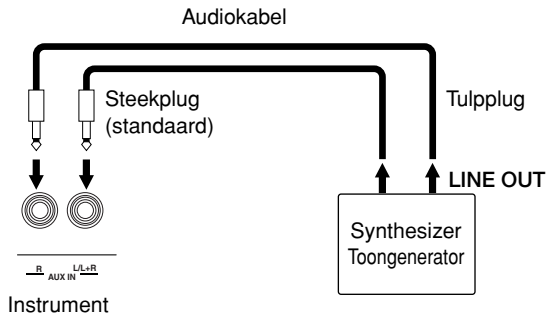
(RCA-tulplugaansluitingen voor [L] en [R])

Als deze zijn aangesloten (met een RCA-tulpluggen; LEVEL FIXED), wordt het geluid uitgestuurd met een vaste niveau-instelling naar het externe apparaat, ongeacht de instelling van de regelaar [MASTER VOLUME]. Gebruik deze aansluitingen als u het volume met een externe audio-installatie regelt, of als u het geluid van het instrument opneemt naar een externe audio-installatie. Sluit de AUX OUT [L]/[R] (LEVEL FIXED)-aansluitingen van het instrument aan op de AUX IN-aansluitingen van een externe audio-installatie, via geschikte audiokabels.



2 Externe audioapparaten via de ingebouwde luidsprekers weergeven

De stereo-uitgangen van een ander instrument kunnen worden aangesloten op deze aansluitingen, waardoor het geluid van een extern instrument via de luidsprekers van het instrument kan worden weergegeven. Sluit de uitgangsaansluitingen (LINE OUT, enz.) van een externe synthesizer of de toongeneratormodule aan op de AUX IN [L/L+R]/[R]-aansluitingen van het instrument via geschikte audiokabels.



⚠ LET OP

Als het geluid van een extern apparaat wordt uitgevoerd naar het instrument, zet dan eerst het externe apparaat aan en vervolgens het instrument. Draai deze volgorde om als u de apparatuur uitzet.

OPMERKING

- Gebruik alleen de [L/L+R]-aansluiting voor het aansluiten van een monoapparaat.
- De [MASTER VOLUME]-instelling van het instrument heeft invloed op hetingangssignaal van de [AUX IN]-aansluitingen.

3 De display-inhoud via een afzonderlijke TV-monitor weergeven (PSR-3000)

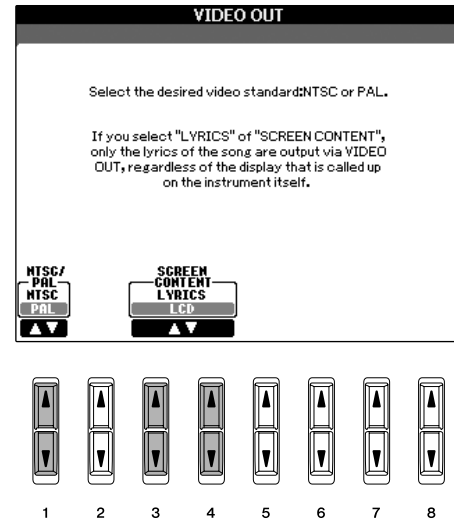
Sluit het instrument aan op een externe TV-monitor en u kunt de inhoud van de huidige display of songteksten (voor groepsmeezingers en dergelijke) laten weergeven op de TV. Zie pagina 55 voor instructies voor het aansluiten.

OPMERKING

- Stel NTSC of PAL in zodat dit overeenkomt met de standaard die door uw videoapparatuur wordt gebruikt.
- Als LYRICS is geselecteerd als de inhoud van het Video Out-sig-naal, worden alleen de songteksten van de song uitgevoerd via VIDEO OUT, ongeacht de display die op het instrument is opgeroepen.
- Vermijd het om lang achter elkaar naar de televisie of videomonitor te kijken, aangezien dit schade aan uw gezichtsvermogen zou kunnen toebrengen. Pauzeer regelmatig en stel uw ogen in op verder weg gelegen objecten om oogirritatie te voorkomen.

Video Out-instellingen

- 1 Roep de bedieningsdisplay op.
[FUNCTION] → [G] VIDEO OUT
- 2 Selecteer de videoapparatuurstandaard 'NTSC' of 'PAL' met de knop [1 ▲ ▼]. Selecteer de inhoud van het Video Out-sig-naal (de huidige display-inhoud (LCD) of songteksten (LYRICS)) met de knoppen [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼].



4 Een microfoon of gitaar aansluiten (aansluiting [MIC./LINE IN]) (PSR-3000)

Door een microfoon aan te sluiten op de aansluiting [MIC./LINE IN] (standaard 6,3 mm steekplug) die zich links aan de onderkant van het instrument bevindt, kunt u genieten van het meezingen met het songafspelen (Karaoke) of met uw eigen spel. Het instrument voert uw zangpartijen of gitaargeluiden uit naar de ingebouwde luidsprekers. Zie pagina 54 voor instructies voor het aansluiten. Let alstublieft op het volgende: als er apparaten worden aangesloten met een hoog uitgangsniveau, zet dan de schakelaar [MIC. LINE] op 'LINE'.

5 De voetschakelaar of voetregelaar gebruiken (aansluiting [FOOT PEDAL])

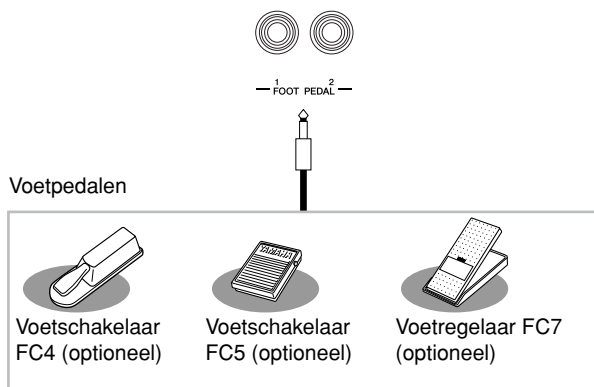
Er kunnen twee FOOT PEDAL-aansluitingen worden gebruikt via de volgende functies bij de standaardinstelling (fabrieksinstelling).

• FOOT PEDAL 1-aansluiting

Sluit een optionele Yamaha FC4- of FC5-voetschakelaar aan op deze aansluiting en gebruik deze om de sustain in en uit te schakelen. De voetschakelaar werkt als het demperpedaal van een piano — druk de schakelaar in voor sustain, laat deze los voor normaal geluid.

• FOOT PEDAL 2-aansluiting

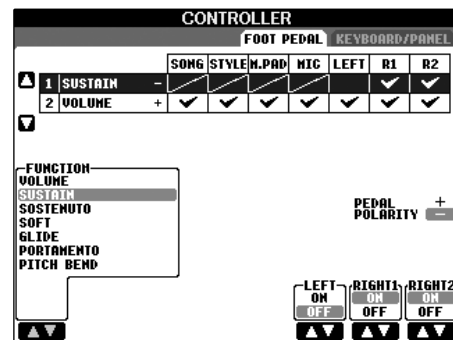
Sluit een optionele Yamaha FC7-voetregelaar aan op deze aansluiting en gebruik deze om het volume te wijzigen terwijl u de PSR-3000/1500 bespeelt (expressiefunctie).



⚠ LET OP

Zorg ervoor dat u het pedaal alleen aansluit of loskoppelt als het instrument uit staat.

Bepaalde functies toewijzen aan de verschillende voetpedalen



De functies die standaard zijn toegewezen aan de aangesloten voetschakelaar of voetregelaar kunnen worden gewijzigd. U kunt bijvoorbeeld de voetschakelaar gebruiken om het afspelen van stijl te starten/stoppen, of de voetregelaar gebruiken om de toonhoogte te beïnvloeden.

- 1 **Roep de bedieningsdisplay op.**
[FUNCTION] → [D] CONTROLLER → TAB [◀]
FOOT PEDAL
- 2 **Gebruik de knoppen [A]/[B] om één van de twee voetpedalen te selecteren waaraan de functie moet worden toegewezen.**
- 3 **Selecteer met de knop [1 ▲ ▼] de functies die moeten worden toegewezen aan het pedaal dat is opgegeven in stap 2.**
Verderop vindt u een overzicht met de details over de pedaalfuncties.
- 4 **Gebruik de knoppen [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] om de details van de geselecteerde functies in te stellen.**
De beschikbare parameters verschillen, afhankelijk van de functie die in stap 3 is geselecteerd. Details over de parameters worden verderop gegeven.
- 5 **Controleer of de gewenste functie regelbaar is met het pedaal door daadwerkelijk het pedaal in te drukken.**

De polariteit van het pedaal instellen

De werking van Pedaal aan/uit kan verschillen, afhankelijk van het specifieke pedaal dat u op het instrument heeft aangesloten. Het indrukken van één pedaal bijvoorbeeld kan de geselecteerde functie aanzetten, terwijl het indrukken van een pedaal van een ander fabrikaat/merk de functie uit kan zetten. Gebruik, indien nodig, deze instelling om de werking om te draaien. Druk op de knop [I] (PEDAL POLARITY) om de polariteit om te draaien.

Details over de pedaalfuncties worden hier opgesomd. Gebruik voor functies die voorzien zijn van '*' alleen de voetregelaar, aangezien de juiste handeling niet kan worden verricht met een voetschakelaar.

Toewijsbare pedaalfuncties

VOLUME*	Hiermee kunt u een voetregelaar gebruiken om het volume te regelen.
SUSTAIN	Hiermee kunt u een pedaal gebruiken om de sustain te regelen. Als u het pedaal indrukt en ingedrukt houdt, krijgen alle noten die op het toetsenbord worden gespeeld een lange uitsterftijd (sustain). Loslaten van het pedaal stopt (dempt) alle sustain-noten onmiddellijk.
SOSTENUTO	Hiermee kunt u een pedaal gebruiken om het Sostenuto-effect te regelen. Als u een noot of akkoord op het toetsenbord speelt en op het pedaal drukt, terwijl u de noot/noten aanhoudt, zullen de noten sustain krijgen zolang het pedaal ingedrukt wordt gehouden. Alle daaropvolgende noten krijgen echter geen sustain. Dit maakt het mogelijk om bijvoorbeeld een akkoord sustain te geven, terwijl andere gespeelde noten staccato klinken.
SOFT	Hiermee kunt u een pedaal gebruiken om het Soft-effect te regelen. Door het pedaal in te drukken wordt het volume verlaagd en de klankkleur van de gespeelde noten veranderd. Dit werkt alleen bij bepaalde daarvoor bestemde voices.
GLIDE	Als het pedaal wordt ingedrukt, verandert de toonhoogte. Zodra het pedaal wordt losgelaten, gaat de toonhoogte weer terug naar de normale toonhoogte.
PORTAMENTO	Het portamento-effect (een geleidelijke overgang tussen de noten) kan worden geproduceerd als het pedaal wordt ingedrukt. Portamento is hoorbaar wanneer noten legato (gebonden) worden gespeeld (d.w.z. als de volgende noot wordt gespeeld terwijl de vorige nog heel even wordt vastgehouden). Portamento Time kan ook worden ingesteld via de Mixing Console (pagina 88). Deze functie heeft geen invloed op bepaalde natuurlijke voices, die niet juist zouden klinken met deze functie.
PITCH BEND*	Hiermee kunt u de toonhoogte van noten omhoog of omlaag buigen met het pedaal.
MODULATION*	Past een vibrato-effect toe op de via het toetsenbord gespeelde noten. De diepte van het effect neemt toe naarmate het pedaal wordt ingedrukt.
DSP VARIATION	Hiermee wordt het voice-effect DSP VARIATION aan- en uitgezet.
HARMONY/ECHO	Hiermee wordt het voice-effect HARMONY/ECHO aan- en uitgezet.
VOCAL HARMONY (PSR-3000)	Hiermee wordt de Vocal Harmony-functie aan- en uitgezet.
TALK (PSR-3000)	Hiermee wordt de MIC SETTING Talk-functie aan- en uitgezet.
SCORE PAGE +	Terwijl de song wordt gestopt, kunt u naar de volgende notatiepagina omslaan.
SCORE PAGE-	Terwijl de song wordt gestopt, kunt u naar de voorgaande notatiepagina omslaan.
SONG PLAY/PAUSE	Gelijk aan de knop SONG [PLAY/PAUSE].
STYLE START/STOP	Gelijk aan de knop STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	Gelijk aan de knop [TAP].
SYNCHRO START	Gelijk aan de knop [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Gelijk aan de knop [SYNC STOP].
INTRO1-3	Gelijk aan de knoppen [INTRO I-III].
MAIN A-D	Gelijk aan de knoppen [MAIN VARIATION A-D].
FILL DOWN	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de MAIN-sectie van de knop direct links hiervan.
FILL SELF	Hiermee wordt een fill-in gespeeld.
FILL BREAK	Hiermee wordt een break gespeeld.
FILL UP	Hiermee wordt een fill-in gespeeld, die automatisch wordt gevolgd door de MAIN-sectie van de knop direct rechts hiervan.
ENDING1-3	Gelijk aan de knoppen [ENDING/rit. I-III].
FADE IN/OUT	Gelijk aan de knop [FADE IN/OUT].
FINGERED/FING ON BASS	Het pedaal schakelt beurtelings tussen de Fingered- en On Bass-modi (pagina 102).
BASS HOLD	Terwijl het pedaal wordt ingedrukt, zal de basnoot van de begeleidingsstijl worden vastgehouden, zelfs als het akkoord wordt gewijzigd tijdens het afspelen van stijl. Als de vingerzetting is ingesteld op 'AI FULL KEYBOARD', werkt de functie niet.

PERCUSSION	Het pedaal speelt een percussie-instrument dat is geselecteerd met de knoppen [4 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. U kunt het toetsenbord gebruiken om het gewenste percussie-instrument te selecteren.
RIGHT1 ON/OFF	Gelijk aan de knop PART ON/OFF [RIGHT 1].
RIGHT2 ON/OFF	Gelijk aan de knop PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Gelijk aan de knop PART ON/OFF [LEFT].
OTS+	Hiermee wordt de volgende One Touch Setting opgeroepen.
OTS–	Hiermee wordt de vorige One Touch Setting opgeroepen.

OPMERKING De Sostenuto- en Portamento-functies hebben geen invloed op de Organ Flutes-voices, zelfs niet als deze aan de voetpedalen zijn toegewezen.

Aanpasbare parameters voor de verschillende functies

De volgende parameters komen overeen met de knoppen [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼]. De beschikbaarheid van de parameters is afhankelijk van het geselecteerde regeltype. Als bijvoorbeeld SUSTAIN is geselecteerd als het type, verschijnen de parameters 'HALF PEDAL POINT', 'RIGHT 1', 'RIGHT 2' en 'LEFT' automatisch in de display.

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Hiermee worden de gedeelten aangegeven die zullen worden beïnvloed door het pedaal. * Alleen beschikbaar op de PSR-3000.
UP/DOWN	Als GLIDE of PITCH BEND is geselecteerd, wordt hiermee bepaald of de toonhoogte omhoog gaat of omlaag.
RANGE	Als GLIDE of PITCH BEND is geselecteerd, wordt hiermee het bereik bepaald van de toonhoogte wijziging in halve noten. Gekoppeld aan de instelling bij Mixing Console → Pitch Bend Range (pagina 88).
ON SPEED	Als GLIDE is geselecteerd, wordt hiermee de snelheid bepaald van de toonhoogte wijziging wanneer het pedaal wordt ingedrukt.
OFF SPEED	Als GLIDE is geselecteerd, wordt hiermee de snelheid bepaald van de toonhoogte wijziging wanneer het pedaal wordt losgelaten.
KIT	Als PERCUSSION is toegewezen aan het pedaal, worden alle beschikbare drumkits hier getoond. Zo kunt u de bepaalde drumkit selecteren die u wilt gebruiken voor het pedaal.
PERCUSSION	Als PERCUSSION is toegewezen aan het pedaal, worden alle geluiden van de geselecteerde drumkit (bij KIT hiervoor) hier getoond. Dit bepaalt het specifieke instrumentgeluid dat wordt toegewezen aan het pedaal.

6 Externe MIDI-apparaten aansluiten ([MIDI]-aansluitingen)

Gebruik de ingebouwde [MIDI]-aansluitingen en standaard MIDI-kabels om externe MIDI-apparaten aan te sluiten.

MIDI IN	Ontvangt MIDI-berichten van een ander MIDI-apparaat.
MIDI OUT	Verzendt MIDI-berichten die door het instrument worden gegenereerd.

Zie de volgende gedeelten voor een algemeen overzicht van MIDI en hoe u het effectief kunt gebruiken:

- Wat is MIDI?.....pagina 197
- Wat u kunt doen met MIDI.....pagina 200
- MIDI-instellingen.....pagina 201

Een computer of USB-apparaat aansluiten

6 7 Een computer aansluiten ([USB TO HOST]- en [MIDI]-aansluitingen)

Door een computer aan te sluiten op de [USB TO HOST]- of [MIDI]-aansluitingen kunt u via MIDI data uitwisselen tussen het instrument en de computer en profiteren van geavanceerde computermuziekprogramma's. Houd in gedachte dat u ook een geschikte USB-MIDI-driver moet installeren. In de volgende instructies wordt uitgelegd hoe u de aansluitingen verbindt en gebruikt.

OPMERKING

Als u een computer gebruikt die een USB-interface heeft, adviseren wij u de computer en het instrument via USB te verbinden, in plaats van via MIDI.

OPMERKING

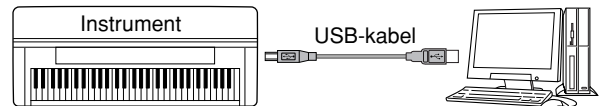
Driver

Een driver is software die zorgt voor een dataoverdrachtsinterface tussen het besturingssysteem van de computer en een aangesloten hardware-apparaat. U moet een USB-MIDI-driver installeren om de computer en het instrument te kunnen verbinden.

(Deze uitleg is in twee delen opgesplitst, één per aansluiting: aansluiten met de [USB TO HOST]-aansluiting en aansluiten met de [MIDI]-aansluiting.)

• Aansluiten op de [USB TO HOST]-aansluiting

Als u het instrument via USB op de computer aansluit, gebruik dan een standaard USB-kabel (met het USB-logo) om de [USB TO HOST]-aansluiting van het instrument aan te sluiten op de USB-aansluiting van de computer. Installeer vervolgens de USB-MIDI-driver.



OPMERKING

Over de [USB TO HOST]- en [USB TO DEVICE]-aansluitingen

Er zijn twee verschillende typen USB-aansluiting op het instrument: [USB TO HOST] en [USB TO DEVICE]. Let erop deze twee aansluitingen en de bijbehorende kabelpluggen niet te verwarren.

Zorg dat u de juiste connector in de juiste richting aansluit. In het volgende gedeelte vindt u een beschrijving van de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

LET OP

Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de [USB TO HOST]-aansluiting

Als u de computer aansluit op de [USB TO HOST]-aansluiting, zorg er dan voor dat u de volgende punten in acht neemt. Als u dit niet doet, loopt u het risico dat de computer vastloopt en dat data verloren gaan of worden beschadigd. Als de computer of het instrument vastloopt, zet dan het instrument uit en start de computer opnieuw op.

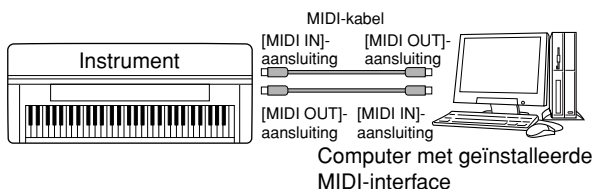
- Haal de computer uit eventuele energiebesparende modi (zoals tijdelijk uitzetten, slaapstand, stand-by), sluit alle lopende softwaretoepassingen af en zet het instrument uit, voordat u de computer aansluit op de [USB TO HOST]-aansluiting.
- Ga als volgt te werk voordat u het instrument uitzet of de USB-kabel loskoppelt van het instrument/de computer.
 - Sluit eventuele open softwaretoepassingen op de computer af.
 - Zorg ervoor dat er geen data door het instrument worden verzonden. (Data worden alleen verzonden door noten op het toetsenbord te spelen of een song af te spelen.)
- Als er een USB-apparaat op het instrument is aangesloten, wacht dan zes seconden of langer tussen deze handelingen: het uitzetten en vervolgens weer aanzetten van het instrument, of het aansluiten en vervolgens weer loshalen van de USB-kabel en andersom.

OPMERKING

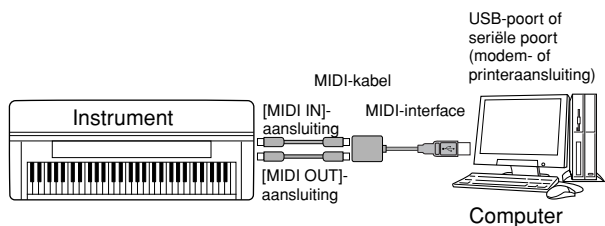
- Een korte tijd nadat de USB-aansluiting is gemaakt, zal het instrument beginnen te zenden.
- Als u het instrument met een USB-kabel aansluit op uw computer, maak dan een directe verbinding zonder een USB-hub te gebruiken.
- Zie de gebruikershandleiding van de betreffende software voor meer informatie over het instellen van de sequence-software.

• Aansluiten via [MIDI]-aansluitingen

Er zijn twee manieren om het instrument via MIDI op een computer aan te sluiten. Als u een ingebouwde MIDI-interface in uw computer heeft, sluit dan de MIDI OUT-aansluiting van de computerinterface aan op de [MIDI IN]-aansluiting van het instrument, en sluit de [MIDI OUT]-aansluiting van het instrument aan op de MIDI IN-aansluiting van de interface.



De tweede aansluitmogelijkheid brengt een afzonderlijke, externe MIDI-interface met zich mee, die via een USB-poort of een seriële poort (modem- of printeraansluiting) op de computer wordt aangesloten. Gebruik standaard MIDI-kabels en sluit de MIDI OUT-aansluiting van de externe interface aan op de [MIDI IN]-aansluiting van het instrument. Sluit de [MIDI OUT]-aansluiting van het instrument aan op de MIDI IN-aansluiting van de interface.



OPMERKING

Zorg ervoor dat u de juiste MIDI-interface voor uw computer gebruikt.

8 Verbinden met een LAN-adapter van het USB-type en een USB-opslagapparaat (via de [USB TO DEVICE]-aansluiting)

Er zijn twee manieren om de [USB TO DEVICE]-aansluiting op het onderpaneel van het instrument te gebruiken. (De PSR-3000/1500 heeft twee aansluitingen.)

- Door de LAN-adapter van het USB-type aan te sluiten kun u rechtstreeks toegang krijgen tot speciale internetwebsites voor het downloaden van muziekdata (pagina 165).
- Door het instrument aan te sluiten op een USB-opslagapparaat via een standaard USB-kabel kunt u de data die u heeft gecreëerd, opslaan naar het aangesloten apparaat en kunt u tevens data lezen van het aangesloten apparaat.

NOTE

Over de [USB TO HOST]- en [USB TO DEVICE]-aansluitingen
Er zijn twee verschillende USB-aansluittypen op het instrument: [USB TO HOST] en [USB TO DEVICE]. Let erop deze twee aansluitingen en de bijbehorende kabelpluggen niet te verwarren. Zorg dat u de juiste connector in de juiste richting aansluit. In het voorgaande gedeelte vindt u een beschrijving van de [USB TO HOST]-aansluiting.

USB-opslagapparaten gebruiken

Dit type wordt gebruikt om het instrument aan te sluiten op een USB-opslagapparaat. U kunt de data die u heeft gecreëerd, opslaan naar het aangesloten apparaat en data lezen van het aangesloten apparaat. In de volgende omschrijving wordt uitgelegd hoe u deze apparaten in het algemeen aansluit en gebruikt.

• **Compatibele USB-opslagapparaten**

Er kunnen tot twee USB-opslagapparaten, zoals een diskdrive, harddisk, CD-ROM-drive, flashgeheugenlezer/-schrijver, enz., worden aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting. (Gebruik indien nodig een USB-hub.) Andere USB-apparaten, zoals een computertoetsenbord of muis, kunnen niet worden gebruikt. Het instrument ondersteunt niet noodzakelijkerwijs alle commercieel beschikbare USB-opslagapparaten. Yamaha kan de werking niet garanderen van USB-opslagapparaten die u aanschaft. Raadpleeg, voordat u USB-opslagapparaten aanschaft, alstublieft uw Yamaha-dealer, of een geautoriseerde Yamaha-distributeur (zie het overzicht achterin de gebruikershandleiding), of raadpleeg de volgende webpagina: <http://www.yamahapclub.com/>

OPMERKING

CD-ROM-drive

Ofschoon CD-R/RW-drives kunnen worden gebruikt om data naar het instrument in te lezen, kunnen ze niet worden gebruikt voor het opslaan van data.

- 1 Sluit het USB-opslagapparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting via een standaard USB-kabel.
- 2 Verlaat daarna eenmaal de selectiedisplay en keer vervolgens weer terug naar de display (of druk tegelijkertijd op de Tab-schakelknoppen [◀] en [▶] vanuit de selectiedisplay). De USB-tabs (USB 1, USB 2, enz.) worden automatisch opgeroepen, waardoor u files kunt opslaan en muziekdata van de apparaten kunt afspelen.

OPMERKING

USB-hub

Als u twee of drie apparaten tegelijkertijd aansluit (zoals twee USB-opslagapparaten en een LAN-adapter), gebruik dan een USB-hub. De USB-hub moet in het eigen energieverbruik kunnen voorzien (met eigen voedingsbron) en moet aan staan. Er kan slechts één USB-hub worden gebruikt. Als er een foutbericht verschijnt terwijl u de USB-hub gebruikt, koppel dan de hub los van het instrument, zet vervolgens het instrument aan en sluit de USB-hub opnieuw aan.

Uw instrument gebruiken met andere apparaten

OPMERKING**Over de USB-tabs**

De tabs die de aangesloten USB-apparaten aangeven (USB 1, USB 2, enz.) kunnen tot USB 20 aangeven voor de verschillende apparaten en partities. De nummers liggen niet vast en kunnen veranderen overeenkomstig de volgorde waarin de apparaten zijn aangesloten en losgekoppeld.

OPMERKING**Het vrije geheugen op het USB-opslagapparaat controleren**

U kunt dit in de opgeroepen display controleren door de volgende handeling:

[FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] MEDIA

Selecteer het apparaat met de knoppen [A]/[B] in deze display en druk op [F] (PROPERTY).

USB-opslagmedia formatteren

Als een USB-opslagapparaat is aangesloten of er zijn media geplaatst, kan er een bericht verschijnen waarin u wordt gevraagd het apparaat/de media te formatteren. Als dat gebeurt, voert u de Format-bewerking uit (pagina 66).

LET OP

De Format-handeling overschrijft alle reeds bestaande data. Ga voorzichtig te werk.

LET OP

Vermijd het snel achter elkaar aan-/uitzetten van het USB-opslagapparaat, of het te vaak aansluiten/loskoppelen van de kabel. Als u dit doet, loopt u het risico dat het instrument vastloopt. Haal de USB-kabel NIET los, neem de media NIET uit het apparaat en zet GEEN van de apparaten uit, terwijl het instrument toegang heeft tot de data (zoals bij de Save-, Copy- en Delete-bewerkingen). Hierdoor kunnen de data van één of beide apparaten worden beschadigd.

Om uw data te beveiligen (schrijfbescherming):

Pas de schrijfbeveiliging toe die bij het opslagapparaat of de media is geleverd, om te voorkomen dat belangrijke data onopzettelijk worden gewist. Als u data opslaat naar het USB-opslagapparaat, zorg er dan voor dat u de schrijfbeveiliging uitschakelt.

OPMERKING

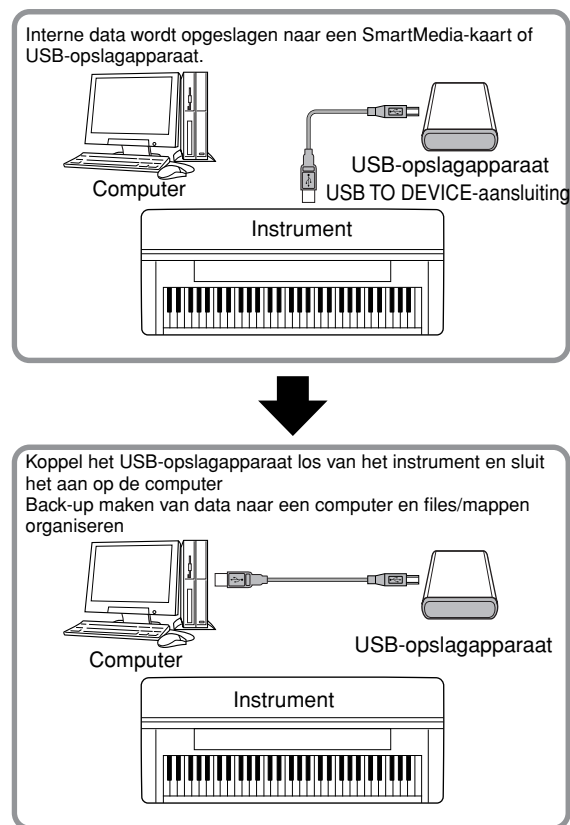
Zelfs als er een computer is aangesloten op de [USB TO HOST]-aansluiting en er een USB-opslagapparaat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting, kunt u vanaf de computer via het instrument geen toegang krijgen tot het USB-opslagapparaat.

OPMERKING

Alhoewel het instrument de USB 1.1-standaard ondersteunt, kunt u ook een USB 2.0-opslagapparaat aansluiten en gebruiken met het instrument. De overdrachtssnelheid is in dit geval wel die van USB 1.1.

Een back-up uitvoeren van uw data naar een computer**■ Een back-up maken van de instrumentdata naar een computer**

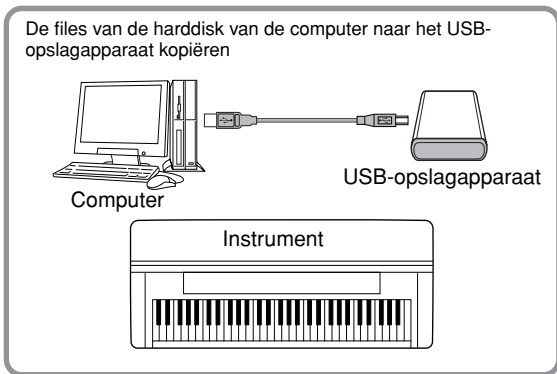
Als u eenmaal de data naar een SmartMedia-kaart of USB-opslagapparaat heeft opgeslagen, kunt u de data kopiëren naar de harddisk van uw computer. Vervolgens kunt u dan de files naar wens archiveren en organiseren. Sluit gewoon het apparaat weer aan zoals hieronder aangegeven.

**OPMERKING**

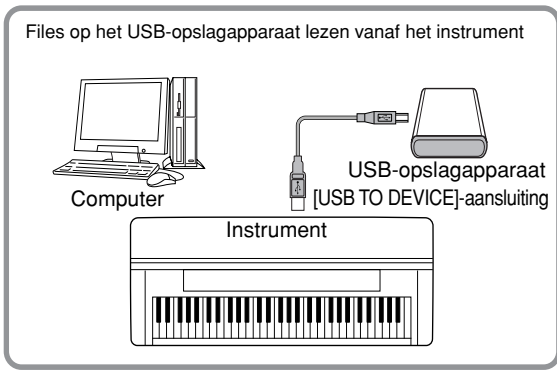
Het hier getoonde voorbeeld heeft betrekking op het gebruik van een aangesloten USB-opslagapparaat. U kunt echter ook back-ups maken van de data die u heeft gecreëerd en heeft opgeslagen naar een SmartMedia-kaart die in de kaartsleuf is geplaatst.

Files van een computerharddisk naar een USB-opslagapparaat kopiëren

Files die zich op de harddisk van een computer bevinden, kunnen worden overgebracht naar het instrument door ze eerst naar de opslagmedia te kopiëren en vervolgens de media op/in het instrument aan te sluiten/te plaatsen. Niet alleen files die op het instrument zelf zijn gecreëerd, maar ook Standaard MIDI-files en Style File-geformatteerde stijlfiles die op andere instrumenten zijn gecreëerd, kunnen van de harddisk van de computer naar een SmartMedia-kaart of een USB-opslagapparaat worden gekopieerd. Als u eenmaal de data heeft gekopieerd, plaatst u de kaart in de kaartsleuf of sluit u het apparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van het instrument. Vervolgens speelt u de data af op het instrument.



Koppel het USB-opslagapparaat los van de computer en sluit het aan op het instrument

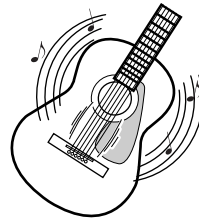


Wat is MIDI?

Simpel gezegd is MIDI een dataoverdrachtstandaard die makkelijke en uitgebreide besturing mogelijk maakt tussen elektronische/digitale muziekinstrumenten en andere apparaten. Laten we eerst eens akoestische instrumenten beschouwen, zoals een vleugel en een klassieke gitaar, om een beter idee te krijgen van wat MIDI doet. Bij de piano slaat u een toets aan en intern slaat een hamertje tegen een snaar en speelt een noot. Bij de gitaar tokkelt u direct aan de snaar en de noot speelt.

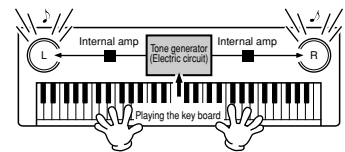
Maar hoe speelt een digitaal instrument een noot?

Nootproductie bij een akoestische gitaar



Tokkel aan een snaar en de kast resoneert het geluid.

Nootproductie bij een digitaal instrument



Gebaseerd op de speelinformatie van het toetsenbord, wordt een in de toongenerator opgeslagen gesampled noot via de luidsprekers afgespeeld.

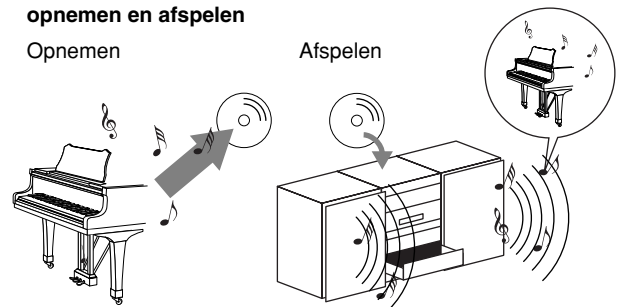
Zoals in de bovenstaande illustratie is te zien, wordt bij een elektronisch instrument de gesampled noot (van tevoren opgenomen noot) die is opgeslagen in het toongeneratorgedeelte (elektronisch circuit), afgespeeld op basis van informatie die van het toetsenbord wordt ontvangen.

Laten we nu eens onderzoeken wat er gebeurt als we een opname afspelen. Als u een muziek-CD (bijvoorbeeld een solopiano-opname) afspeelt, hoort u het daadwerkelijke geluid (luchttrillingen) van het akoestische instrument. Dit wordt audiodata genoemd, om het te onderscheiden van MIDI-data.

Het spel op een akoestisch instrument (audiodata) opnemen en afspelen

Opnemen

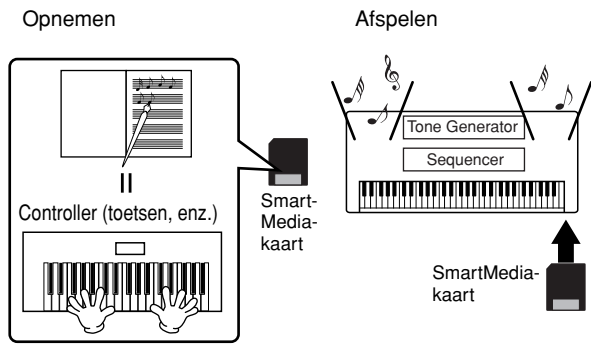
Afspelen



In het bovenstaande voorbeeld worden de daadwerkelijke akoestische geluiden van het optreden van de pianist geregistreerd in de opname als audiodata, en deze worden opgenomen op CD. Als u die CD op uw audio-installatie afspeelt, kunt u het daadwerkelijke piano-optreden horen. De piano zelf is niet nodig, aangezien de opname de daadwerkelijke geluiden van de piano bevat, en uw luidsprekers ze reproduceren.

Uw instrument gebruiken met andere apparaten

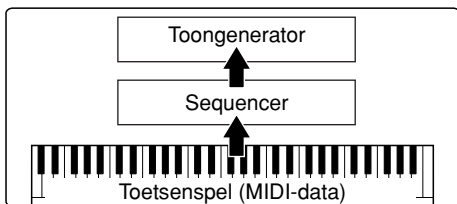
Het spel op een digitaal instrument (MIDI-data) opnemen en afspelen



OPMERKING

Bij digitale instrumenten worden de audiosignalen via de uitgangsaansluitingen (zoals [AUX OUT]) van het instrument verzonden.

De 'controller' en 'toongenerator' in de illustratie hiervoor zijn het equivalent van de piano in ons akoestische voorbeeld. Hier wordt het optreden van de speler op het toetsenbord geregistreerd als MIDI-songdata (zie illustratie hierna). Om de audio van het spel op een akoestische piano op te nemen, is speciale opname-apparatuur nodig. Aangezien de PSR-3000/1500 echter over een ingebouwde sequencer beschikt, die u in staat stelt om speeldata op te nemen, is deze opname-apparatuur niet nodig. In plaats daarvan maakt uw digitale instrument (de PSR-3000/1500) het u mogelijk de data zowel op te nemen als af te spelen.



We hebben echter ook een geluidsbron nodig om de audio te produceren, die uiteindelijk uit uw luidsprekers komt. De toongenerator van de PSR-3000/1500 neemt deze functie voor zijn rekening. Het opgenomen spel wordt gereproduceerd door de sequencer, die de songdata afspeelt, met gebruikmaking van een toongenerator die in staat is accuraat verscheidene instrumentgeluiden te produceren (inclusief die van een piano). Op een andere manier bekeken, komt de relatie tussen de sequencer en de toongenerator overeen met die tussen de pianist en de piano — de ene bespeelt de andere. Aangezien digitale instrumenten onafhankelijk van elkaar met afspeeldata en de daadwerkelijke geluiden omgaan, kunnen we ons pianospel door een ander instrument gespeeld horen, zoals een gitaar of viool.

OPMERKING

Ofschoon het een enkel muziekinstrument is, kan over de PSR-3000/1500 gedacht worden alsof deze verscheidene elektronische componenten bevat: een controller, een toongenerator en een sequencer.

Ten slotte kijken we eens naar de daadwerkelijke data die worden opgenomen en die als basis dienen voor het spelen van de geluiden. Laten we bijvoorbeeld zeggen dat u een kwartnoot 'C' speelt met het vleugelgeluid op het toetsenbord van de PSR-3000/1500. In tegenstelling tot een akoestisch instrumentgeluid, stuurt het elektronische instrument informatie van het toetsenbord uit zoals 'met welke voice', 'met welke toets', 'hoe sterk', 'wanneer werd deze ingedrukt' en 'wanneer werd deze losgelaten'. Deze stukjes informatie worden vervolgens omgezet in numerieke waarden en verzonden naar de toongenerator. Door deze nummers als basis voor geluidsofopwekking te gebruiken, kan de toongenerator de opgeslagen gesampled noot spelen.

Voorbeeld van toetsdata

Voicenummer (met welke voice)	01 (grand piano)
Nootnummer (met welke toets)	60 (C3)
Noot aan (wanneer ingedrukt) en noot uit (wanneer losgelaten)	Timing numeriek uitgedrukt (kwartnoot)
Aanslagsnelheid (sterkte waarmee deze werd gespeeld)	120 (sterk)

Paneelhandelingen op de PSR-3000/1500, zoals het toetsenbord bespelen en voices selecteren, worden verwerkt en opgeslagen als MIDI-data. De automatische begeleidingsstijlen en songs bestaan ook uit MIDI-data.

MIDI is een afkorting van Musical Instrument Digital Interface, waarmee u elektronische muziekinstrumenten met elkaar kunt laten communiceren, door het versturen en ontvangen van uitwisselbare data zoals noten, besturingswijzigingen, programmawijzigingen en verscheidene andere soorten MIDI-data en -berichten.

De PSR-3000/1500 kan een MIDI-apparaat besturen door nootgerelateerde data en verscheidene soorten besturingsdata te versturen. De PSR-3000/1500 kan worden bestuurd door binnenkomende MIDI-berichten, die automatisch de toongeneratormodus bepalen, de MIDI-kanalen, voices en effecten selecteren, parameterwaarden wijzigen en uiteraard de voices bespelen die zijn opgegeven voor de verschillende gedeelten.

OPMERKING

MIDI-data heeft het volgende voordeel ten opzichte van audiodata:

- De hoeveelheid data is veel minder.
- De data kunnen effectief en makkelijk worden bewerkt, zelfs zover dat voices kunnen worden veranderd en data worden omgezet.

MIDI-berichten kunnen worden onderverdeeld in twee groepen: kanaalberichten en systeemberichten.

Kanaalberichten (Channel Messages)

De PSR-3000/1500 is een elektronisch instrument dat 16 kanalen aan kan (of 32 kanalen voor de ontvangst van MIDI-data als de [USB]-aansluiting wordt gebruikt). Er wordt dan meestal gezegd: 'het kan 16 instrumenten tegelijk spelen'. Met kanaalberichten wordt informatie als noot aan/uit, programmawijzigingen, voor elk van de 16 kanalen afzonderlijk verzonden.

Naam van bericht	PSR-3000/1500 Bediening/paneelinstelling
Note ON/OFF	Berichten die door het spelen op het toetsenbord worden gegenereerd. Elk bericht bevat een bepaald nootnummer dat overeenkomt met de toets die wordt ingedrukt, plus een aanslagsnelheidswaarde die is gebaseerd op hoe snel de toets is ingedrukt.
Programmawijziging	Voor het selecteren van voices (met besturingswijzigingsbankselectie MSB/LSB-instellingen)
Besturingswijziging	Volume, panpot (Mixing Console), MODULATION-wielbediening enz.
Pitch Bend	PITCH BEND-wielbediening

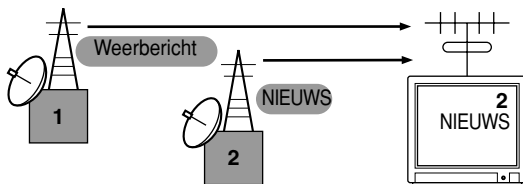
OPMERKING

De speeldata van alle songs en stijlen worden als MIDI-data verwerkt.

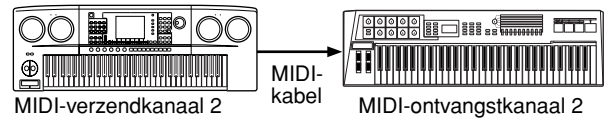
MIDI-kanalen

MIDI-speeldata worden toegewezen aan één van zestien MIDI-kanalen. Door deze kanalen (1 -16) te gebruiken, kunnen de speeldata voor zestien verschillende instrumentgedeelten tegelijkertijd over één MIDI-kabel worden verzonden.

Denk over MIDI-kanalen als over TV-kanalen. Elk TV-station verzendt zijn uitzendingen over een bepaald kanaal. Uw TV ontvangt veel verschillende programma's van verscheidene TV-stations tegelijk en u selecteert het betreffende kanaal om het gewenste programma te bekijken.



MIDI werkt op basis van hetzelfde principe. Het zendende instrument stuurt MIDI-data op een bepaald MIDI-kanaal (MIDI-verzendkanaal) via één enkele MIDI-kabel naar het ontvangende instrument. Als het MIDI-kanaal (MIDI-ontvangstkanaal) van het ontvangende instrument overeenkomt met het verzendkanaal, zal het ontvangende instrument klinken in overeenstemming met de door het verzendende instrument verzonden data.

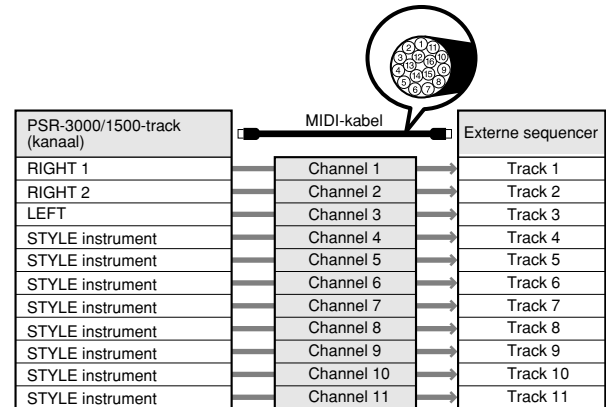


OPMERKING

Het toetsenbord en de interne toongenerator van het instrument zijn ook via MIDI aangesloten. → LOCAL CONTROL (pagina 203)

Verscheidene gedeelten (kanalen) kunnen bijvoorbeeld tegelijkertijd worden verzonden, inclusief de stijldata (zoals hierna aangegeven).

Voorbeeld: een uitvoering opnemen met het automatische begeleidingsgeluid (afspelen van stijl) van de PSR-3000/1500 op een externe sequencer



Zoals u kunt zien, is het essentieel om te bepalen over welk MIDI-kanaal welke data moeten worden verzonden als er MIDI-data worden verzonden (pagina 203).

De PSR-3000/1500 maakt het u ook mogelijk te bepalen hoe de ontvangen data worden afgespeeld (pagina 204).

Systeemberichten (System Messages)

Deze informatie geldt over het algemeen voor het hele MIDI-systeem. Hiertoe horen systeemeigen berichten voor het overbrengen van data die specifiek is voor elke instrumentenfabrikant en realtime berichten voor het besturen van het MIDI-apparaat.

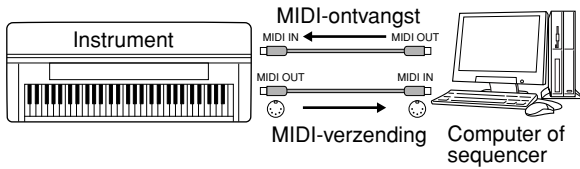
Naam van bericht	PSR-3000/1500 Bediening/paneelinstelling
Systeemeigen bericht	Effecttype-instellingen (MIXING CONSOLE), enz.
Realtime bericht	Kloksignaalinstelling, Start/stop-bediening

De door de PSR-3000/1500 verzonden/ontvangen berichten worden getoond in het overzicht van MIDI-dataindeling en MIDI-implementatie in de afzonderlijke Datalijst.

Uw instrument gebruiken met andere apparaten

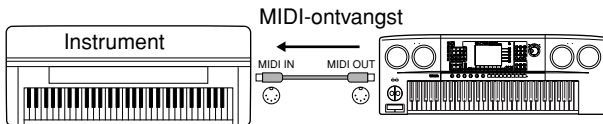
Wat u kunt doen met MIDI

■ Neem speeldata op (1-16 kanalen) met gebruikmaking van de automatische begeleidingseigenschappen, op een externe sequencer (of computer met sequencer-software). Na het opnemen bewerkt u de data met de sequencer, en speelt u deze weer af via de PSR-3000/1500.



Als u de PSR-3000/1500 als een XG-compatibele multitimbrale toongenerator wilt gebruiken, stel dan het ontvangstgedeelte van de MIDI-kanalen 1-16 in op 'SONG' bij MIDI/USB 1 van MIDI Receive (pagina 204).

■ Aansturen vanaf een extern MIDI-toetsenbord



MIDI-datacompatibiliteit

Dit gedeelte bevat de basisinformatie over datacompatibiliteit: of andere MIDI-apparaten de data die zijn opgenomen door de PSR-3000/1500 af kunnen spelen of niet, en of de PSR-3000/1500 commercieel beschikbare songdata of songdata die zijn gecreëerd voor andere instrumenten of op een computer kan afspelen of niet. Afhankelijk van het MIDI-apparaat of datakarakteristieken, kan het zijn dat u de data zonder problemen kunt afspelen, of het kan zijn dat u bepaalde handelingen moet verrichten voordat de data kunnen worden afgespeeld. Als u in de problemen raakt met het afspelen van data, raadpleeg dan de volgende informatie.

Sequence-indelingen

Songdata worden opgenomen en opgeslagen in een verscheidenheid aan verschillende systemen, die 'sequence-indelingen' worden genoemd.

Terugspelen is alleen mogelijk als de sequence-indeling van de songdata overeenkomt met die van het MIDI-apparaat. De PSR-3000/1500 is compatibel met de volgende indelingen.

● SMF (Standard MIDI File)

Dit is de meest algemene sequence-indeling. Standard MIDI Files zijn over het algemeen beschikbaar in twee typen: Format 0 of format 1. Veel MIDI-apparaten zijn compatibel met format 0 en de meeste commercieel beschikbare software is opgenomen in format 0.

- De PSR-3000/1500 is compatibel met zowel format 0 als format 1.

- Songdata die worden opgenomen op de PSR-3000/1500, worden automatisch opgenomen als SMF-format 0.

● ESEQ

Deze sequence-indeling is compatibel met veel Yamaha MIDI-apparaten, waaronder de PSR-3000/1500-serie instrumenten. Dit is een veelvoorkomende indeling die wordt gebruikt door veel Yamaha-software.

- De PSR-3000/1500 is compatibel met ESEQ.

● XF

De Yamaha XF-indeling verbetert de SMF (Standard MIDI File)-indeling met een grotere functionaliteit en een flexibele uitbreidingsmogelijkheid voor de toekomst. De PSR-3000/1500 is in staat songteksten weer te geven als er een XF-file met songtekstdata wordt afgespeeld. (SMF is de meest gebruikte indeling bij MIDI-sequencefiles. De PSR-3000/1500 is compatibel met de SMF-formats 0 en 1, en neemt 'song'-data op met SMF-format 0.)

● Style File

De Style File Format (SFF)-indeling combineert alle automatische-begeleidingskennis van Yamaha in één enkele gestandaardiseerde indeling.

Voicetoewijzingsindeling

Bij MIDI zijn voices toegewezen aan bepaalde nummers, 'programnummers' genaamd. De standaardnummering (volgorde van voicetoewijzing) wordt 'voicetoewijzingsindeling' genoemd.

Het kan zijn dat voices niet terugspelen zoals verwacht, als de voicetoewijzingsindeling van de songdata niet overeenkomt met die van het compatibele MIDI-apparaat dat wordt gebruikt voor het afspelen. De PSR-3000/1500 is compatibel met de volgende indelingen.

NOTE

Zelfs als de apparaten en data die worden gebruikt, voldoen aan alle bovenstaande voorwaarden, kan het zijn dat de data niet volledig compatibel zijn, afhankelijk van de specificaties van de apparaten en bepaalde dataopnamemethoden.

● GM System Level 1

Dit is één van de meest algemene voicetoewijzingsindelingen.

Vele MIDI-apparaten zijn compatibel met GM System Level 1, evenals de meeste commercieel beschikbare software.

● GM System Level 2

'GM System Level 2' is een standaardspecificatie die een verbetering is ten opzichte van de originele 'GM System Level 1', waarbij ook de songdatacompatibiliteit is verbeterd. Het voorziet in een grotere polyfonie, uitgebreidere voice-selectie, toegenomen voice-parameters en geïntegreerde effectverwerking.

● XG

XG is een enorme verbetering van de GM System Level 1-indeling, en is speciaal door Yamaha ontwikkeld om in meer voices en variaties, alsook in een grotere expressieve besturing van de voices en effecten te

voorzien, en om een goede datacompatibiliteit in de toekomst veilig te stellen.

Songdata die zijn opgenomen op de PSR-3000/1500, waarbij gebruik is gemaakt van de voices in de [XG]-categorie, zijn XG-compatibel.

● DOC (Disk Orchestra Collection)

Deze voicetoewijzingsindeling is compatibel met veel Yamaha MIDI-apparaten, waaronder de PSR-3000/1500-serie instrumenten.

● GS

GS is ontwikkeld door de Roland Corporation. Op dezelfde manier als Yamaha XG, is GS een belangrijke verbetering van de GM-specificatie om in meer voices en drumkits en hun variaties te voorzien, alsook in een grotere expressieve besturing over voices en effecten.

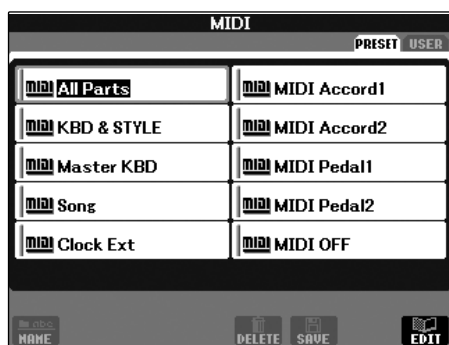
MIDI-instellingen

In dit gedeelte kunt u MIDI-gerelateerde instellingen maken voor het instrument. De PSR-3000/1500 beschikt over een set van tien voorgeprogrammeerde sjablonen (configuraties) waarmee u onmiddellijk en gemakkelijk het instrument opnieuw kunt configureren, in overeenstemming met uw specifieke MIDI-toepassing of externe apparaat. U kunt ook de voorgeprogrammeerde sjablonen (configuraties) bewerken en tot tien van uw originele sjablonen opslaan naar de USER-display. U kunt dan al deze originele sjablonen opslaan als een enkele file naar SmartMedia-kaart of andere externe USB-opslagapparaten, in de MIDI SETUP-selectiedisplay (deze wordt opgeroepen door te drukken op [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [F] SYSTEM RESET).

Basisbediening

- 1 Roep de bedieningsdisplay (selectie van MIDI-sjablonen) op.

Function → [H] MIDI



- 2 Als u de voorgeprogrammeerde sjablonen wilt gebruiken of bewerken.

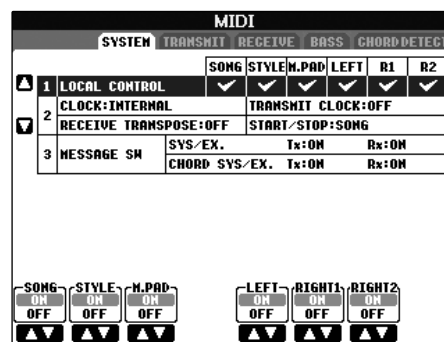
Druk op de knop TAB [◀] om de display PRESET te selecteren. Druk op één van de knoppen [A]-[J] om een MIDI-sjabloon te selecteren.

Als u de reeds naar de display USER opgeslagen sjablonen wilt gebruiken of bewerken.

Druk op de TAB [▶]-knop om de display USER te selecteren. Druk op één van de knoppen [A]-[J] om een MIDI-sjabloon te selecteren.

- 3 Druk op de knop [8▼] (EDIT) om de MIDI-display voor bewerking op te roepen om een sjabloon te bewerken.

De afzonderlijke parameterinstellingen voor de geselecteerde sjabloon worden getoond. Hier kunt u elke parameter bewerken.



- 4 Gebruik de TAB [◀]/[▶]-knoppen om de relevante instellingsdisplay op te roepen.

Display SYSTEM	MIDI-systeeminstellingen (pagina 203)
Display TRANSMIT	MIDI-verzendinstellingen (pagina 203)
Display RECEIVE	MIDI-ontvangstinstellingen (pagina 204)
Display BASS	Instellingen voor de basnoten van akkoorden voor afspelen van stijl via MIDI-ontvangstdata (pagina 205)
Display CHORD DETECT	Instelling van het akkoordsoort voor het afspelen van stijl via MIDI-ontvangstdata (pagina 205)

- 5 Als u klaar bent met bewerken, drukt u op de knop [EXIT] om terug te keren naar de selectiedisplay voor MIDI-sjablonen (PRESET of USER).

- 6 Selecteer de display USER om de data op te slaan door op de TAB [◀]/[▶]-knoppen te drukken (pagina 67).

Voorgeprogrammeerde MIDI-sjablonen

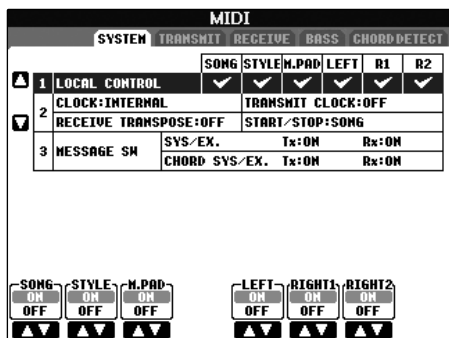


Naam van sjabloon	Beschrijving
All Parts	Hiermee worden alle gedeelten verzonden, inclusief de toetsenbordgedeelten (RIGHT1, 2, 3, LEFT), met uitzondering van de songgedeelten.
KBD & STYLE	In principe hetzelfde als 'All Parts' met als verschil de manier waarop wordt omgegaan met toetsenbordgedeelten. De rechterhandgedeelten worden behandeld als 'UPPER' in plaats van RIGHT 1 en het linkerhandgedeelte wordt behandeld als 'LOWER'.
Master KBD	Met deze instelling zal het instrument als een 'master'-toetsenbord functioneren, daarbij één of meer aangesloten toongenerators of andere apparaten (zoals een computer/sequencer) bespelend of besturend.
Song	Alle verzendkanalen zijn zodanig ingesteld dat ze overeenkomen met songkanalen 1–16. Dit wordt gebruikt om songdata met een externe toongenerator af te spelen en om songdata op een sequencer op te nemen.
Clock Ext	Het afspelen (song of stijl) wordt gesynchroniseerd met een externe MIDI-klok in plaats van met de interne klok van het instrument. Deze sjabloon (configuratie) zou moeten worden gebruikt als u het tempo in wilt stellen op het MIDI-apparaat dat op het instrument is aangesloten.
MIDI Accord 1	MIDI-accordeons geven u de mogelijkheid MIDI-data te verzenden en aangesloten toongenerators te bespelen via het toetsenbord en de bas-/akkoordknoppen van de accordeon. Met deze sjabloon (configuratie) kunt u melodieën spelen via het toetsenbord en het afspelen van stijl op het instrument besturen met de linkerhandknoppen.
MIDI Accord 2	In principe gelijk aan 'MIDI Accord1' hierboven, met als uitzondering dat de akkoord-/basnoten die u met uw linkerhand op de MIDI-accordeon speelt, ook worden herkend als nootgebeurtenissen.
MIDI Pedal 1	MIDI-pedalen laten u aangesloten toongenerators bespelen met uw voeten (vooral handig voor het spelen van een monofone baspartij). Met deze sjabloon (configuratie) kunt u de akkoordgrondtoon spelen/besturen bij het afspelen van stijl met een MIDI-pedaalapparaat.
MIDI Pedal 2	Met deze sjabloon (configuratie) kunt u het basgedeelte voor het afspelen van stijl spelen door een MIDI-pedaalapparaat te gebruiken.
MIDI OFF	Er worden geen MIDI-signalen verzonden of ontvangen.

Display SYSTEM

MIDI-systeeminstellingen

De hier geboden uitleg heeft betrekking op de display SYSTEM, die wordt opgeroepen in stap 4 van de 'Basisbediening' op pagina 201.



LOCAL CONTROL

Hiermee wordt bepaald of de PSR-3000/1500 wordt bestuurd door de eigen interne klok of door een MIDI-kloksignaal dat wordt ontvangen van een extern apparaat. INTERNAL is de normale klokinstelling als de PSR-3000/1500 afzonderlijk wordt gebruikt of als een masterkeyboard om externe apparaten te besturen. Als u de PSR-3000/1500 gebruikt met een externe sequencer, MIDI-computer of ander MIDI-apparaat en u wilt het instrument synchroon laten lopen met het externe apparaat, stelt u deze functie in op de desbetreffende instelling: MIDI, USB 1 of USB 2. Zorg er in dit geval voor dat het externe apparaat correct is aangesloten (bijvoorbeeld op de MIDI IN-aansluiting van de PSR-3000/1500), en dat het op de juiste manier een MIDI-kloksignaal uitzendt. Als deze functie is ingesteld voor besturing door een extern apparaat (MIDI, USB 1 of USB 2), wordt het tempo als 'Ext.' Aangegeven in de hoofddisplay.

Klokinstelling, enz.

CLOCK

Hiermee wordt bepaald of de PSR-3000/1500 wordt bestuurd door de eigen interne klok of door een MIDI-kloksignaal dat wordt ontvangen van een extern apparaat. INTERN is de normale klokinstelling als de PSR-3000/1500 afzonderlijk wordt gebruikt of wordt gebruikt om als masterkeyboard externe apparaten te besturen. Als u de PSR-3000/1500 gebruikt met een externe sequencer, MIDI-computer of ander MIDI-apparaat en u wilt het instrument synchroon laten lopen met het externe apparaat, stelt u deze functie in op de desbetreffende instelling: MIDI, USB 1 of USB 2. Zorg er in dit geval voor dat het externe apparaat correct is aangesloten (bijvoorbeeld op de MIDI IN-aansluiting van de PSR-3000/1500), en dat het op de juiste manier een MIDI-kloksignaal uitzendt. Als deze functie is ingesteld op een extern apparaat (MIDI, USB 1 of USB 2), wordt het tempo als 'Ext.' aangegeven in de hoofddisplay.

TRANSMIT CLOCK

Hiermee wordt de MIDI-klokverzending (F8) aan- of uitgezet. Als deze functie is ingesteld op OFF, worden er geen MIDI-kloksignalen of Start/Stop-data uitgezonden, zelfs niet als er een song of stijl wordt afgespeeld.

RECEIVE TRANSPOSE

Hiermee wordt bepaald of de transposeerinstelling (pagina 58) van het instrument wel of niet wordt toegepast op de nootgebeurtenissen die het instrument via MIDI ontvangt.

START/STOP

Hiermee wordt bepaald of binnenkomende FA (start)- en FC (stop)-berichten invloed hebben op het afspelen van songs of stijlen.

MESSAGE SW

SYS/EX.

Met de 'Tx'-instelling wordt de MIDI-verzending van systeemeigen MIDI-berichten aan- of uitgezet. Met de 'Rx'-instelling wordt de MIDI-ontvangst en -herkenning van systeemeigen MIDI-berichten, die worden gegenereerd door externe apparatuur, aan- of uitgezet.

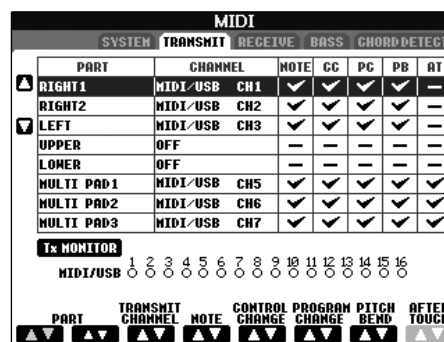
CHORD SYS/EX.

Met de 'Tx'-instelling wordt de MIDI-verzending van akkoordeigen MIDI-data (akkoorddetectie: grondtoon en soort) aan- of uitgezet. Met de 'Rx' instelling wordt de MIDI-ontvangst van akkoordeigen MIDI-data, die wordt gegenereerd door externe apparatuur, aan- of uitgezet.

Display TRANSMIT

MIDI-verzendinstellingen

De hier geboden uitleg heeft betrekking op de display TRANSMIT, die wordt opgeroepen in stap 4 van de 'Basisbediening' op pagina 201. Hiermee wordt bepaald welke gedeelten MIDI-data zullen verzenden en over welk MIDI-kanaal de data zullen worden verzonden.



Procedure

Selecteer het gedeelte dat moet worden verzonden en het kanaal waarover het geselecteerde gedeelte zal worden verzonden. U kunt ook bepalen welke datatypen moeten worden verzonden.

- Met uitzondering van de twee gedeelten hierna, is de configuratie van de gedeelten hetzelfde als reeds elders in deze handleiding is uitgelegd.

• UPPER

Het toetsenbordgedeelte dat op de rechterhelft van het toetsenbord vanaf het splitpunt wordt bespeeld, voor de voices (RIGHT1 en/of 2).

• LOWER

Het toetsenbordgedeelte dat op de linkerhelft van het toetsenbord vanaf het splitpunt wordt bespeeld, voor de voices. Dit wordt niet beïnvloed door de aan/uit-status van de knop [ACMP ON/OFF].

● Tx MONITOR

De met de kanalen (1-16) overeenkomende punten knipperen kort telkens wanneer data worden verzonden op het kanaal/de kanalen.

OPMERKING

Als er verschillende gedeelten aan hetzelfde verzendkanaal zijn toegewezen

Als hetzelfde verzendkanaal wordt toegewezen aan een aantal verschillende gedeelten, worden de verzonden MIDI-berichten samengevoegd tot een enkel kanaal. Dit heeft als resultaat dat onverwachte geluiden en mogelijk geknisper klinken in het aangesloten MIDI-apparaat.

OPMERKING

Over de beveiligde songs

Schrijfbeveiligde songs en GS-songs kunnen niet worden verzonden, zelfs niet als de juiste songkanalen 1–16 op verzenden zijn ingesteld.

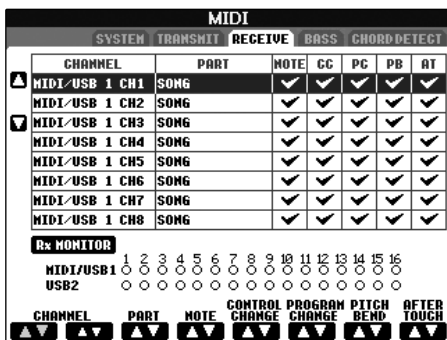
■ MIDI-berichten die kunnen worden verzonden of ontvangen (herkend)

De volgende MIDI-berichten kunnen worden ingesteld in de display TRANSMIT/RECEIVE.

- Note (nootgebeurtenissen)pagina 162
- CC (CONTROL CHANGE)pagina 162
- PC (PROGRAM CHANGE).....pagina 162
- PB (Pitch Bend).....pagina 162
- AT (Aftertouch).....pagina 162

Display RECEIVE

MIDI-ontvangstinstellingen



De hier geboden uitleg heeft betrekking op de display RECEIVE, die wordt opgeroepen in stap 4 van de 'Basisbediening' op pagina 201. Hiermee wordt bepaald welke gedeelten MIDI-data zullen ontvangen en via welke MIDI-kanalen de data zullen worden ontvangen.

Procedure

Selecteer het te ontvangen kanaal en het gedeelte waarover het geselecteerde kanaal zal worden ontvangen. U kunt ook bepalen welke datatypen moeten worden ontvangen.

- De PSR-3000/1500 kan MIDI-berichten over 32 kanalen ontvangen (16 kanalen x 2 poorten) via de USB-verbinding.

- Met uitzondering van de twee volgende gedeelten is de configuratie van de gedeelten hetzelfde als reeds elders in deze handleiding is uitgelegd.

• KEYBOARD

De ontvangen nootberichten besturen het toetsenspel van de PSR-3000/1500.

• EXTRA PART 1-5

Er zijn vijf gedeelten speciaal gereserveerd voor het ontvangen en spelen van MIDI-data. Normaal worden deze gedeelten niet gebruikt door het instrument zelf. De PSR-3000/1500 kan worden gebruikt als een 32-kanaals multitimbrale toongenerator door gebruikmaking van deze vijf gedeelten naast de algemene gedeelten (met uitzondering van het microfoongeluid).

● Rx MONITOR

De punten die overeenkomen met de kanalen (1 -16) knipperen kort telkens wanneer data worden ontvangen op het kanaal/de kanalen.

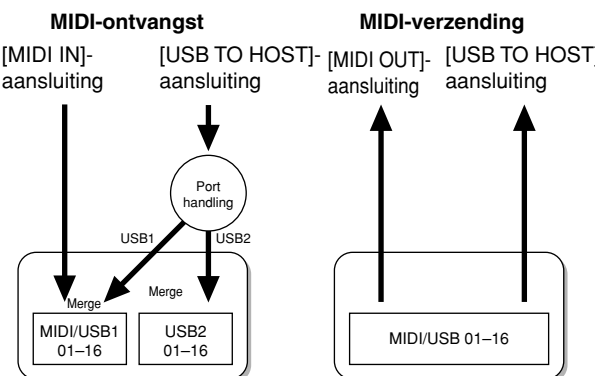
OPMERKING

Parameter Lock

Bepaalde parameters kunnen worden 'vergrendeld' (bijv., effect, splitpunt, enz.) zodat ze alleen via de paneelregelaars kunnen worden geselecteerd (pagina 131).

■ MIDI-verzending/-ontvangst via de USB-aansluiting en MIDI-aansluitingen

De relatie tussen de [MIDI]-aansluitingen en de [USB]-aansluiting, die kunnen worden gebruikt voor de verzending/ontvangst van MIDI-berichten over 32 kanalen (16 kanalen x 2 poorten) is als volgt:



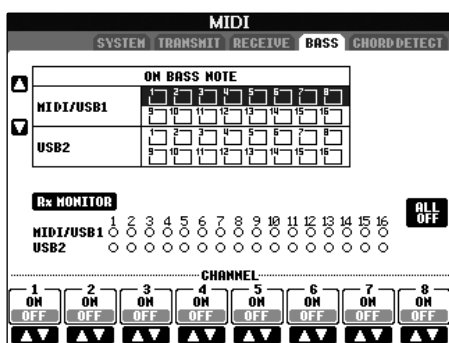
Uw instrument gebruiken met andere apparaten

Display BASS

De basnoot instellen voor het afspelen van stijl via MIDI-ontvangst

De hier geboden uitleg heeft betrekking op de display BASS, die wordt opgeroepen in stap 4 van de 'Basisbediening' op pagina 201.

Met deze instellingen kunt u de basnoot bepalen voor het afspelen van stijl, gebaseerd op de nootberichten die worden ontvangen via MIDI. De noot aan/uit-berichten die worden ontvangen op het kanaal/de kanalen die zijn ingesteld op 'ON', worden herkend als de basnoot voor het akkoord voor het afspelen van stijl. De basnoot zal worden gedetecteerd ongeacht de aan/uit- en splitpuntinstellingen bij [ACMP ON/OFF]. Als verscheidene kanalen tegelijkertijd zijn ingesteld op 'ON', wordt de basnoot gedetecteerd in de gemengde MIDI-data die worden ontvangen op die kanalen.



Procedure

Selecteer het kanaal en stel 'ON/OFF' in voor het desbetreffende kanaal. Gebruik de instelling All OFF om alle kanalen op OFF te zetten.

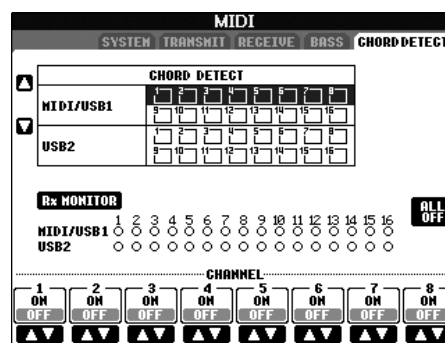
Display CHORD DETECT

Het akkoordsoort instellen voor het afspelen van stijl via MIDI-ontvangst

De hier geboden uitleg heeft betrekking op de display CHORD DETECT, die wordt opgeroepen in stap 4 van de 'Basisbediening' op pagina 201.

Met deze instellingen kunt u de akkoordsoort bepalen voor het afspelen van stijl, gebaseerd op de via MIDI ontvangen nootberichten. De noot aan/uit-berichten die worden ontvangen op het kanaal/de kanalen die zijn ingesteld op 'ON', worden herkend als de noten voor de akkoorddetectie bij het afspelen van stijl. Welke akkoorden moeten worden gedetecteerd, is afhankelijk van het vingerzettingstype. Het akkoordtype wordt gedetecteerd ongeacht de aan/uit- en splitpuntinstellingen bij [ACMP ON/OFF]. Wanneer diverse kanalen tegelijk op 'ON' staan, zal het akkoord worden herkend uit de gecombineerde MIDI data die door deze kanalen wordt ontvangen.

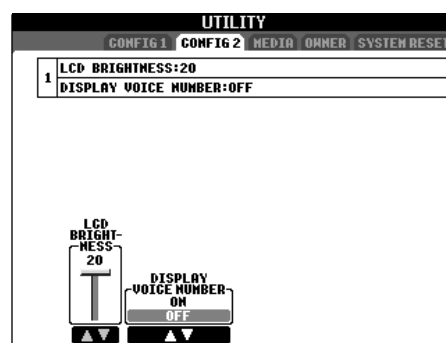
De bedieningsprocedure is in principe hetzelfde als bij de display BASS hiervoor.



Het Voice-programmawijzigingsnummer weergeven

Hiermee wordt bepaald of de voicebank en het -nummer wel of niet worden getoond in de display voor de voice-selectie. Dit is handig als u de bankselectie-MSB/LSB-waarden en het programmnummer wilt controleren, die moeten worden ingesteld als u de voice via een extern MIDI-apparaat selecteert.

U kunt dit instellen in de display die als volgt wordt opgeroepen: [FUNCTION] → [I] UTILITY → TAB [◀]/[▶] CONFIG 2. Zet het menu DISPLAY VOICE NUMBER op ON en OFF.



OPMERKING

- De hier getoonde nummers starten vanaf '1'. Daardoor zijn de daadwerkelijke MIDI-programmawijzigingsnummers één lager, aangezien dat nummersysteem start vanaf '0'.
- Voor de GS-voices is deze functie niet beschikbaar (de programmawijzigingsnummers worden niet getoond).

Algemeen

De PSR-3000/1500 kan niet worden ingeschakeld.

- Steek de contrastekker van het netsnoer stevig in de aansluiting op de PSR-3000/1500 en de stekker in het stopcontact.

Er is een klik of plof te horen als het instrument wordt aan- of uitgezet.

- Het instrument wordt voorzien van elektrische stroom. Dit is normaal.

Er zijn vreemde geluiden te horen uit de luidsprekers van de PSR-3000/1500.

- Er zijn bijgeluiden te horen als er een mobiele telefoon in de buurt van de PSR-3000/1500 wordt gebruikt of als de telefoon overgaat. Zet de mobiele telefoon uit, of gebruik deze verder bij de PSR-3000/1500 vandaan.

De letters in de display zijn onleesbaar omdat de display te helder (of te donker) is.

- Gebruik de knop [LCD CONTRAST] om een optimale zichtbaarheid in te stellen.
- Pas de helderheid van de display aan (pagina 20).

Het totale volume is te laag of er is geen geluid te horen.

- Het master-niveau kan te laag zijn ingesteld. Stel het in op een passend niveau met de draaiknop [MASTER VOLUME].
- Alle toetsenbordgedeelten zijn uitgeschakeld. Druk op de knop PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] om de desbetreffende gedeelten in te schakelen.
- Het volume van de afzonderlijke gedeelten kan ook te laag zijn ingesteld. Verhoog het volume in de display BALANCE (pagina 40).
- Zorg ervoor dat het gewenste kanaal op ON is ingesteld (pagina 104).
- Er is een hoofdtelefoon aangesloten, waardoor de luidsprekers worden uitgeschakeld. Haal de hoofdtelefoon los.
- Zorg ervoor de luidsprekerinstelling ON is (pagina 18).
- De knop [FADE IN/OUT] staat aan, waardoor het geluid wordt gedempt. Druk op de knop [FADE IN/OUT] om de functie uit te schakelen.
- Zorg ervoor dat de Local Control-functie (lokale besturingsfunctie) is ingesteld op ON (pagina 203).

Niet alle tegelijkertijd gespeelde noten klinken.

- Mogelijk wordt de maximale polyfonie (pagina 211) van de PSR-3000/1500 overschreden. Wanneer de maximale polyfonie wordt overschreden, zal de eerst gespeelde noot wegvallen om nieuw gespeelde noten te laten klinken.

Het toetsenbordvolume is lager dan het song-/stijlafspeelvolume.

- Het volume van de toetsenbordgedeelten is mogelijk te laag ingesteld. Verhoog het volume in de display BALANCE (pagina 40).

Toetsen klinken niet met de juiste toonhoogte.

- Zorg ervoor dat de knop [PERFORMANCE ASSISTANT] is ingesteld op OFF.

Bepaalde noten klinken op de verkeerde toonhoogte.

De parameter Scale (stemming) is waarschijnlijk ingesteld op iets anders dan 'Equal', waardoor het stemmingsstelsel van het instrument verandert. Zorg ervoor dat 'Equal' wordt geselecteerd als Scale op de display Scale Tune (pagina 81).

- Er is een klein verschil in geluidskwaliteit tussen verschillende gespeelde noten op het toetsenbord.
- Enkele voices hebben een herhalend geluid.
- Er is wat ruis of vibrato merkbaar bij de hogere toonhoogten, afhankelijk van de voice.
- Dit is normaal en is een gevolg van het samplingsstelsel van de PSR-3000/1500.

Enkele voices verspringen een octaaf in toonhoogte als er in de hogere of lagere registers gespeeld wordt.

- Dit is normaal. Sommige voices hebben een toonhoogtegrens die, als deze bereikt wordt, dit soort toonhoogteverschuiving veroorzaakt.

De hoofddisplay verschijnt niet, zelfs niet als het instrument wordt aangezet.

- Dit probleem kan optreden als een USB-opslagapparaat is geïnstalleerd in het instrument. Installatie van sommige USB-opslagapparaten kan resulteren in een lang interval tussen het moment waarop het instrument wordt aangezet en het verschijnen van de hoofddisplay. U kunt dit voorkomen door het instrument aan te zetten nadat u het apparaat heeft losgekoppeld.

Files/mappen

Sommige tekens van de naam van de file/map zijn onleesbaar.

- De taalinstellingen zijn gewijzigd. Stel de juiste taal in voor de naam van de file/map (pagina 19).

Een bestaande file wordt niet weergegeven.

- Mogelijk is de file-extensie (.MID, enz.) gewijzigd of gewist. Hernoem de file handmatig op een computer, waarbij u ervoor zorgt de juiste extensie te gebruiken.

De data op de externe media (SmartMedia-kaart, enz.) wordt niet op het instrument zelf weergegeven.

- Data-files waarvan de naam langer is dan 50 tekens kunnen niet worden gebruikt op het instrument. Hernoem de file en zorg ervoor dat de naam 50 tekens of minder bevat.

De file/map die is gekopieerd of geknipt van een medium (zoals een SmartMedia-kaart, enz.) kan niet direct worden gekopieerd of geplakt naar andere media.

- Dit is normaal. Omdat direct kopiëren van data niet mogelijk is, moet u de data eenmaal kopiëren naar de display User. Kopieer of plak de data vervolgens opnieuw naar de display Card/USB nadat u andere media heeft gekozen.

Demo

Hoe kan ik de demo stoppen?

- Druk op de knop [EXIT].

Help

Hoe kan ik de Help-functie verlaten?

- Druk op de knop [EXIT].

Voice

De voice die is geselecteerd in de display voor voiceselectie wordt niet weergegeven.

- Controleer of het geselecteerde gedeelte wel is aangezet (pagina 77).
- Druk op de knop PART SELECT [RIGHT 1] om de voice te selecteren voor het rechterhandbereik van het toetsenbord. Druk op de knop PART SELECT [RIGHT 2] voor de voice die u laagsgewijs in het rechterhandbereik van het toetsenbord wilt plaatsen. Druk op de knop PART SELECT [LEFT] om de voice te selecteren voor het linkerhandbereik van het toetsenbord.

Het geluid klinkt vreemd of anders dan ik had verwacht bij het veranderen van ritme-voice (drumkit, enz.) van de stijl of song van het mengpaneel (mixer).

- Bij het veranderen van ritme/percussie-voices (drumkits, enz.) van de stijl en song via de parameter VOICE worden de gedetailleerde instellingen met betrekking tot de drum-voice opnieuw ingesteld. In enkele gevallen kan het onmogelijk zijn het originele geluid te herstellen. In het geval van het terugspelen van een song kunt u het originele geluid herstellen door terug te gaan naar het begin van de song en terug te spelen vanaf dat punt. In het geval van het spelen van een stijl kunt u het originele geluid herstellen door dezelfde stijl opnieuw te selecteren.

Tremolo/Trill kan niet worden toegepast op de Organ Flute-voice.

- Dit is normaal. Tremolo- en Trill-instellingen in de display Harmony/Echo gelden niet voor Organ Flute-voices.

De Harmony-functie werkt niet.

- Harmony kan niet worden gebruikt met de Full Keyboard- of AI Full Keyboard-vingerzettingsmodi. Selecteer een geschikte vingerzettingsmodus (pagina 102).

Als een andere voice wordt gekozen, wordt het daarvoor geselecteerde effect gewijzigd.

- Elke voice heeft zijn eigen geschikte vooraf ingestelde waarden die automatisch worden teruggeroepen wanneer de corresponderende Voice Set-parameters worden aangezet (pagina 101).

De voice produceert overdreven ruis.

- Bepaalde voices kunnen ruis produceren, afhankelijk van de Harmonic Content- en/of Brightness-instellingen

in de FILTER-pagina van de display MIXING CONSOLE (pagina 88).

Het geluid klinkt vervormd of ruist.

- Het volume kan te hoog zijn gezet. Zorg ervoor dat alle relevante volume-instellingen passend zijn.
- Dit kan veroorzaakt worden door bepaalde effecten. Probeer alle onnodige effecten, vooral effecten van het vervormingstype, uit te schakelen (pagina 90).
- Enkele filterresonantie-instellingen in de display Sound Creator (pagina 97) kunnen resulteren in vervormd geluid. Pas deze instellingen indien nodig aan.
- Er kan ruis optreden, afhankelijk van de instellingen in de display Filter van de Mixing Console. Pas de Harmonic Content- of Brightness-regelaars aan in de display Filter (pagina 88).

Het geluid verandert niet wanneer voices worden vervangen met de functie Song Auto Revoice.

- Afhankelijk van de bepaalde songdata, zijn er gevallen waarin Song Auto Revoice geen effect heeft (zelfs niet bij het vervangen van voices).

Het geluid van de voice verandert niet, zelfs bij het bewerken van de voice.

- Houd in gedachte dat het mogelijk is dat aanpassingen van de parameters niet veel in het daadwerkelijke geluid wijzigen vanwege de originele instellingen van de voice.

Er kunnen geen andere voices worden geselecteerd voor Step recording dan de voices in de display Preset.

- Dit is normaal.

Stijl

Het afspelen van stijl wordt niet gestart.

- Controleer of u op de knop STYLE CONTROL [START/STOP] heeft gedrukt.
- Mogelijk is de MIDI-clock ingesteld op 'EXTERNAL'. Zorg ervoor dat deze wordt ingesteld op 'INTERNAL' (pagina 203).

Alleen het ritmekanaal speelt.

- Controleer of de Auto Accompaniment-functie (automatische begeleiding) wel is ingeschakeld; druk op de knop [ACMP ON/OFF].
- Mogelijk bespeelt u toetsen in het rechterhandbereik van het toetsenbord. Zorg dat u toetsen bespeelt in het akkoordbereik van het toetsenbord.

Er kunnen geen stijlen worden geselecteerd.

- Als de data groot is (120 KB of groter), kan de stijl niet worden geselecteerd omdat de data te groot is om te kunnen worden gelezen door het instrument.

Het gewenste akkoord wordt niet herkend of gespeeld door de automatische begeleiding.

- Het kan zijn dat u niet de juiste noten speelt om het akkoord aan te geven. Raadpleeg 'Akkoordsoorten die herkend worden in de Fingered Mode' van het afzonderlijke Data List-boekje.
- Het kan zijn dat u de noten bespeelt volgens een andere vingerzettingsmodus, en niet degene die momenteel is

geselecteerd. Controleer de begeleidingsmodus en speel de toetsen volgens de geselecteerde modus (pagina 103).

Synchro Stop kan niet worden ingeschakeld.

- Synchro Stop kan niet worden ingeschakeld wanneer de vingerzettingsmodus is ingesteld op 'Full Keyboard' of 'AI Full Keyboard' of wanneer Style On/Off is ingesteld op Off. Zorg dat de vingerzettingsmodus een andere instelling heeft dan 'Full Keyboard' of 'AI Full Keyboard' en stel Style On/Off in op On.

Automatische begeleidingsakkoorden worden herkend ongeacht het splitpunt of waar akkoorden worden gespeeld op het toetsenbord.

- Dit is normaal als de vingerzettingsmodus is ingesteld op 'Full Keyboard' of 'AI Full Keyboard'. Als één van deze modi is geselecteerd, worden akkoorden herkend over het gehele toetsenbordbereik, zonder dat hierbij wordt gelet op de splitpuntinstelling. Selecteer desgewenst een andere vingerzettingsmodus (pagina 103).

Wanneer één stijl wordt teruggespeeld en een andere stijl wordt geselecteerd, wordt de geselecteerde stijl niet op het juiste tempo afgespeeld.

- Dit is normaal; de tempo-instelling blijft ongewijzigd wanneer wordt overgeschakeld van stijl.

Wanneer een song wordt gestart terwijl een stijl wordt teruggespeeld, wordt het terugspelen beëindigd.

Dit is omdat het afspelen van songs prioriteit heeft. Op de twee onderstaande manieren kunt u ervoor zorgen dat een stijl en een song gelijktijdig kunnen worden teruggespeeld.

- Stel de song in op Synchro Start standby en start daarna de stijl.
- Start het terugspelen van de stijl nadat het terugspelen van de song is gestart.

De niveaubalans van de verschillende gedeelten is onjuist of er klinken onverwachte geluiden wanneer een stijl of een voice wordt geselecteerd nadat een song is geselecteerd.

- De niveaubalans van de gedeelten kan veranderen en er kunnen onverwachte geluiden weerklinken vanwege de effecten die in de verschillende gedeelten worden toegepast.

De instelling 'Off' wordt niet weergegeven voor de parameter Play Type van de functie Assembly (Style Creator).

- De geselecteerde sectie is ingesteld als ingeschakeld voor opname. Hef de opnametoewijzing op door te drukken op een van de knoppen [1 ▼]-[8 ▼] in de display van het opnamekanaal (TAB [◀]-knop → tab BASIC → [F] REC CH).

De kanalen BASS-PHR2 kunnen niet worden bewerkt in Channel Edit.

- Dit is normaal; BASS-PHR2-kanalen van de vooraf ingestelde stijlen kunnen niet worden bewerkt.

Registration Memory

De song/stijl die is geregistreerd naar het Registration Memory kan niet worden opgeroepen.

- Als de geregistreerde song/stijl zich bevindt op een extern medium zoals een SmartMedia-kaart en dit medium is niet juist geplaatst in of aangesloten op het instrument, kan de song/stijl niet worden opgeroepen. Plaats het geschikte medium met de data van de song/stijl of sluit dit aan.

De volgorde voor het oproepen van Registration Memory-instellingen wordt niet weergegeven op de instellingsdisplay Registration Sequence.

- De bank met de registratiedata is niet geselecteerd. Selecteer de juiste bank (pagina 130).

Wanneer de Freeze-functie van het Registration Memory wordt gebruikt, blijft de On/Off-instelling van het linkergedeelte ongewijzigd (zelfs wanneer de Registration Memory-instelling wordt gewijzigd).

- De On/Off-instelling van het linkergedeelte maakt deel uit van de stijlgroep. Verwijder het vinkje bij 'STYLE' in de display voor de Freeze-instelling (pagina 132).

In de display voor fileselectie wordt een vooraf ingestelde voice weergegeven, ook al is een Registration Memory-instelling geselecteerd die een User/Card-voice bevat.

- Dit is normaal; zelfs als de vooraf ingestelde voice wordt getoond, is het de geselecteerde User/Card-voice die daadwerkelijk klinkt. Wanneer een User/Card-voice wordt opgeslagen naar de User/Card-drive, wordt de feitelijke data onderverdeeld in twee verschillende typen: 1) de vooraf ingestelde bronvoice en 2) de parameterinstellingen zoals die zijn gemaakt met de Sound Creator. Als u een Registration Memory-instelling oproept die een User/Card-voice bevat, selecteert de PSR-3000/1500 de vooraf ingestelde voice (waarop de User/Card-voice is gebaseerd) en past het instrument vervolgens de relevante parameterinstellingen erop toe zodat uw originele User/Card-voice klinkt.

Song

Er kunnen geen songs worden geselecteerd.

- Dit kan zijn omdat de taalinstellingen zijn gewijzigd. Stel de juiste taal in voor de naam van de song.
- Als de songdata groot is (300 KB of groter), kan de song niet worden geselecteerd omdat de data te groot is om te kunnen worden gelezen door het instrument.

Het afspelen van de song wordt niet gestart.

- Er is 'New Song' (een lege song) geselecteerd. Zorg ervoor dat er een geschikte song in de display voor songselectie wordt geselecteerd (pagina 35).
- Druk op de knop SONG [PLAY/PAUSE].
- De song is gestopt aan het eind van de songdata. Keer terug naar het begin van de song door te drukken op de knop SONG [STOP].
- Als het een song betreft waarop schrijfbeveiliging is toegepast (linksboven de songnaam wordt 'Prot. 2 Edit' weergegeven), is het mogelijk dat de originele file zich

niet in dezelfde map bevindt. De song kan niet worden teruggespeeld, tenzij de originele file (waarbij linksboven de naam van de song 'Prot.2 Orig' wordt weergegeven) zich in dezelfde map bevindt.

- Als het een song betreft waarop schrijfbeveiliging is toegepast (linksboven de songnaam wordt 'Prot. 2 Edit' weergegeven), is het mogelijk dat de originele file-naam is gewijzigd. Hernoem de file naar de originele file-naam (zodat linksboven de songnaam 'Prot.2 Orig' wordt weergegeven).
- Als het een song betreft waarop schrijfbeveiliging is toegepast (linksboven de songnaam wordt 'Prot. 2 Edit' weergegeven), is het mogelijk dat de icoon van de file is gewijzigd. Songs waarop schrijfbeveiliging is toegepast, kunnen niet worden teruggespeeld als de icoon van de file van het origineel is gewijzigd.
- Mogelijk is de MIDI-clock ingesteld op 'EXTERNAL'. Zorg ervoor dat deze wordt ingesteld op 'INTERNAL' (pagina 203).

Het terugspelen van een song stopt voordat de song is afgelopen.

- De Guide-functie is ingeschakeld. (In dit geval 'wacht' het terugspelen tot de juiste toets wordt gespeeld.) Druk op de knop [GUIDE] om de gidsfunctie uit te schakelen.

De song die als laatste is geselecteerd voordat het instrument werd uitgeschakeld, is niet meer beschikbaar.

- Als de song die als laatste is geselecteerd voordat het instrument werd uitgeschakeld, zich bevindt op externe media zoals een SmartMedia-kaart, moet u dezelfde media opnieuw plaatsen/opnieuw aansluiten om de song opnieuw op te roepen.

Het maatnummer verschilt van dat van de muzieknotatie in de display Song Position, die wordt weergegeven door te drukken op de knoppen [REW]/[FF].

- Dit gebeurt wanneer muziekdata wordt teruggespeeld waarvoor een bepaald, vast tempo is ingesteld.

Bij de AB Repeat-functie kan het B-punt niet worden ingesteld.

- Het A-punt is niet ingesteld. Stel eerst het A-punt in en pas daarna het B-punt.

Bij het afspelen van een song worden sommige kanalen niet weergegeven.

- Mogelijk is het terugspelen van deze kanalen ingesteld op 'OFF'. Zet het terugspelen aan voor de kanalen die zijn ingesteld op 'OFF' (pagina 140).

Een song waarop schrijfbeveiliging is toegepast (linksboven de songnaam wordt 'Prot. 2 Edit' weergegeven) kan niet worden verplaatst naar een ID SmartMedia-kaart.

- Als u een externe kaartlezer gebruikt, kunnen schrijfbeveiligde songs niet worden verplaatst naar een ID SmartMedia-kaart. Gebruik de kaartsleuf op het instrument.

Guide

De melodie wordt nog steeds teruggespeeld, zelfs als Track 1 wordt opgegeven als het te dempen gedeelte voor een oefening voor één hand.

- Er is een ander gedeelte dan het melodiegedeelte toegewezen aan Track 1. Wijs het kanaal dat de melodie bevat, opnieuw toe aan Track 1 (pagina 139).

Score (muzieknotatie)

Bij het weergeven van de muzieknotatie worden ingevoerde lange noten, zoals hele noten en verbindingbogen, niet juist weergegeven.

- Het is mogelijk dat lange noten, zoals hele noten en verbindingbogen, niet in de muzieknotatie worden weergegeven of anders worden weergegeven dan ze zijn ingevoerd. Voor een nauwkeuriger weergave van deze noten selecteert u 'Tenuto' door te drukken op de knop [H] voordat u de noten invoert in de display Step Record (pagina 145).

Het tempo, de tel, de maat en de muzieknotatie worden niet juist weergegeven.

- Sommige songdata voor de PSR-3000/1500 is opgenomen met speciale instellingen voor 'free tempo' (vrij tempo). Voor dergelijke songdata worden het tempo, de tel, de maat en de muzieknotatie niet goed weergegeven.

Door de nootnaam kan ik de noot in de display niet of niet goed zien.

- Als verschillende noten dicht bij elkaar staan, is het mogelijk dat de nootnaam de linkernoot enigszins verbergt.

De muzieknotatie van het linkerhand-/rechterhandgedeelte wordt niet weergegeven.

- De desbetreffende kanalen zijn niet toegewezen aan de linkerhand- en rechterhandgedeelten. Stel de Track 1- en Track 2-kanalen in op 'AUTO' (pagina 139).

De notatie in de display wordt plotseling beëindigd, waarbij het midden van een maat begint op de volgende regel.

- Als alle noten van een maat niet op één regel passen, worden de resterende noten in de maat op de volgende regel geplaatst.

Gepunteerde noten worden aangegeven als rusten.

- Dit is normaal; soms worden gepunteerde noten aangegeven als rusten.

Akkoorden worden niet weergegeven.

- Als de geselecteerde song geen akkoorddata bevat, worden er geen akkoorden weergegeven.

Songteksten (karaoke)

Songteksten worden niet weergegeven.

- Als de geselecteerde song geen songtekstdata bevat, worden songteksten niet weergegeven.

De songteksten overlappen elkaar gedeeltelijk.

- Dit gebeurt bij songs die te veel songteksten bevatten.

De instelling Lyrics Background kan niet worden gewijzigd.

- Als de achtergrondkleur wordt opgegeven in de songdata, kan de Lyrics Background-instelling niet worden gewijzigd.

Speelassistentietechnologie

De speelassistentietechnologie werkt niet naar behoren.

- Druk op de knop SONG [STOP] om het terugspelen van songs te stoppen en stel vervolgens [ACMP ON/OFF] en PART ON/OFF [LEFT] in op Off. Start ten slotte de song opnieuw.

Video uit (PSR-3000)

De inhoud van de PSR-3000-display kan niet worden overgebracht via video uit en kan niet worden weergegeven op een externe monitor.

- Controleer of de NTSC- of PAL-instelling overeenkomt met de standaard op uw video-apparatuur (pagina 190).

Enkele knipperende parallelle lijnen verschijnen in het beeld van de televisie of de videomonitor.

- Er kunnen sporadisch knipperende parallelle lijnen op de televisie of videomonitor verschijnen. Dit betekent niet dat uw televisie of videomonitor defect is. Probeer, voor een optimaal resultaat, de kleurinstellingen van de monitor zelf af te stellen.

Mogelijk wordt de display-inhoud van het instrument op de door u gebruikte monitor niet volgens verwachting weergegeven.

- Houd er rekening mee dat zelfs na het aanpassen van alle aanbevolen instellingen, de monitor die u gebruikt misschien toch de display-inhoud van het instrument niet weergeeft zoals verwacht (de display-inhoud past bijvoorbeeld niet op het scherm, de tekens zijn niet scherp of de kleuren kloppen niet).

Microfoon/Vocal harmony (PSR-3000)

Het microfooningangssignaal kan niet worden opgenomen.

- Het microfooningangssignaal kan niet worden opgenomen op het instrument. U kunt echter wel een opnameapparaat aansluiten op de uitgangconnectors [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] en zo het microfoonsignaal opnemen.

Naast het microfoongeluid kunnen tevens Harmony-geluiden worden gehoord.

- Vocal Harmony is ingesteld op 'ON'. Zet Vocal Harmony uit (pagina 57).

De Vocal Harmony-effectgeluiden vervormen of klinken ontstemd.

Het kan zijn dat uw zangmicrofoon vreemde geluiden oppikt, zoals het stijlgeluid van het instrument. Met name basgeluiden kunnen de Vocal Harmony misleiden. U kunt dit als volgt verhelpen:

- Zing zo dicht mogelijk bij de microfoon.
- Gebruik een richtingsgevoelige microfoon.
- Verlaag het Master-volume, stijlvolume of songvolume (pagina 40).
- Houd de microfoon zo ver mogelijk bij de externe luidsprekers van het instrument vandaan.
- Demp de Low (lage) band via de 3-bands EQ-functie in de display MICROPHONE SETTING (pagina 188).
- Verhoog het microfooningangsniveau (TH) via de Compressor-functie in de display MICROPHONE SETTING (pagina 185).

De juiste harmony-noten worden niet geproduceerd door de Vocal Harmony-functie.

- Zorg ervoor dat u de juiste methode gebruikt om de harmony-noten aan te geven voor de huidige Vocal Harmony-modus (pagina 186).

Specificaties

		PSR-3000	PSR-1500	
Klankopwekking		AWM Stereo Sampling		
Toetsenbord		61 toetsen (c1–c6 met aanslaggevoeligheid)		
Display		320 X 240 pixels kleuren-LCD, QVGA	320 x 240 pixels B/W-LCD, QVGA	
	Muzieknotatie, songteksten	JA		
Voice	Polyfonie (max.)	128	96	
	Voiceselectie	332 voices + 480 XG-voices 17 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice voor terugspelen van GS-songs	297 voices + 480 XG-voices 14 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice voor terugspelen van GS-songs	
		Mega Voice	10	—
		Regular voice	261	273
		Sweet! Voice	14	8
		Cool! Voice	18	5
		Live! Voice	19	1
Organ Flutes!	10			
Sound Creator		JA		
Effecten	Effectblokken	Reverb/Chorus/DSP	6	
		Microfoon	1	
	Effecttypen	Reverb/Chorus/DSP	Reverb : 35 vooraf ingesteld +3 gebruiker Chorus : 30 vooraf ingesteld +3 gebruiker DSP 1 : 183 vooraf ingesteld +3 gebruiker DSP 2–4 : 106 vooraf ingesteld +10 gebruiker	Reverb : 35 vooraf ingesteld +3 gebruiker Chorus : 30 vooraf ingesteld +3 gebruiker DSP 1 : 183 vooraf ingesteld +3 gebruiker DSP 2–4 : 106 vooraf ingesteld +10 gebruiker
		Master EQ	5 vooraf ingesteld +2 gebruiker	5 vooraf ingesteld +2 gebruiker
		Part EQ	28 gedeelten	
	Vocal Harmony		61 vooraf ingesteld +10 gebruiker	—
Begeleidingsstijl	Begeleidingsstijlen		240	
		Pro-stijlen	217	
		Session-stijlen	23	
	Mega-voice/stijl		JA	—
	Vingerzetting		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, All Fingered, Full Keyboard, All Full Keyboard	
	Style Creator		JA	
	OTS (One Touch Setting)		4 voor elke stijl	
	OTS Link		JA	
	Music Finder	Vooraf ingesteld	JA	
		Bewerken	JA	
RAM-capaciteit		120 KB		
Song	Vooraf ingestelde songs		5 samples	
	Guide		Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal Cue TIME	
	Speelassistentietechnologie		JA	
	Opnemen		Quick Record, Multi Record, Step Record, Song Editing	
		Opnamekanalen	16	
RAM-capaciteit		300 KB		
Multi Pad	Vooraf ingesteld	4 pads X 80 banken	4 pads X 54 banken	
Directe internetverbinding		Externe adapter (via USB TO DEVICE)		

		PSR-3000	PSR-1500
Geheugen-apparaat	Diskette (2HD, 2DD)	Externe adapter (via USB TO DEVICE)	
	Harddisk	Externe adapter (via USB TO DEVICE)	
	Flashgeheugen (intern)	1,5 MB	650 KB
	SmartMedia-sleuf	1 (Compatibel met SmartMedia FAT12- or 16-indeling)	
Tempo	Tempobereik	5 - 500, Tap Tempo	
	Metronoom	Ja	
		Klank	Bel aan/uit
Registration Memory	Knoppen	8	
	Regist. Sequence / Freeze	JA	
Overige	Demo / Help	JA	
	Taal voor display	6 talen (Engels, Japans, Duits, Frans, Spaans, Italiaans)	
	Direct Access (directe toegang)	JA	
	Transponeren	Toetsenbord/Song/Master	
	Stemmingstype	9	
Computer-aansluiting	USB TO HOST	JA	
	USB TO DEVICE	JA	
Overige aansluitingen	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	—
Pedaalfuncties		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, enz.	
Versterkers/luidsprekers	Versterkers	12 W × 2	
	Luidsprekers	(12 cm + 4 cm(dome)) × 2	(12 cm + 5 cm) × 2
Afmetingen [B × D × H]		937 mm × 399 mm × 167 mm	
Gewicht		11 kg	10 kg
Optionele accessoires	Hoofdtelefoon	HPE-3/HPE-150	
	Voetschakelaar	FC4/FC5	
	Voetregelaar	FC7	
	Keyboardstandaard	L-6/L-7	

* De specificaties en beschrijvingen in deze gebruikershandleiding zijn uitsluitend voor informatieve doeleinden. Yamaha Corp. behoudt zich het recht voor om producten of specificaties op elk gewenst moment zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen of te modificeren. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per locatie kunnen verschillen, kunt u het beste contact opnemen met uw Yamaha-leverancier.

Nummers

1-16 146, 156

A

A-B Repeat (herhaling) 41
 AI 103
 AI FINGERED 103
 AI FULL KEYBOARD 103
 ARABIC 82
 ASSEMBLY 117
 AUTO REVOICE SETUP 89
 Achtergrond (songteksten) 55
 Any Key 140
 Automatische begeleidingsfunctie 45

B

BALANCE 40
 BASIC 113
 BASS 205
 BOOKMARK 170
 Basisbediening voor display voor file-selectie 65
 Berichten 60
 Bewerken (EQ) 93
 Bewerken (Music Finder) 109
 Bewerken (OTS) 50
 Bewerken (Vocal Harmony) 180
 Bewerken (bladwijzers) 172
 Bewerken (effect) 91
 Bewerken (song) 156
 Bewerken (songteksten) 156
 Bewerken (stijl) 118
 Bewerken (voice) 95
 Browser 175

C

CARD 27
 CHANNEL 121, 156
 CHANNEL ON/OFF 104
 CHORD 146, 156
 CHORD DETECT 205
 CHORD FINGERING 102
 COMMON 96
 CONFIG 1 34, 47, 104
 CONFIG 2 20, 205
 CONTROLLER 96
 COPY 68
 CUT 69
 Configuratie van de display voor file-selectie 64
 Contrast 19
 Cool! 76

D

DELETE 69
 Knop [DEMO] 12
 Knop [DIGITAL RECORDING] 13
 DOC (Disk Orchestra Collection) 201
 DSP 83
 DSP/DSP VARIATION 83
 Demo 24
 Demo (voice) 31
 Direct Access 61

Display 205
 Display FUNCTION 27
 Display voor file-selectie 26, 66
 Doorzoeken (Music Finder-records) 107
 Drums 76

E

EDIT 116
 EFFECT 88
 EFFECT/EQ 98
 EQ (Equalizer) 89
 EQUAL TEMPERAMENT 82
 ESEQ 200
 EXIT 65
 Effect (microfoon) 56
 Effect (voice) 83
 Effect Return Level 92
 Effecttype 90
 Eigenaarsnaam 21

F

FADE IN/OUT (song) 135
 FADE IN/OUT (stijl) 47
 FADE IN/OUT/HOLD TIME 104
 FILTER 88, 163
 FINGERED 103
 FINGERED ON BASS 103
 FOLDER 71
 FOOT PEDAL 191
 FOOTAGE 99, 100
 FREEZE 132
 FULL KEYBOARD 103
 Fabrieksgeprogrammeerde instellingen 73
 Factory Reset 73
 Fade In/Out-tijd 135
 Favoriet 108
 File 64
 Follow Lights 140
 Formatteren 66

G

GM System Level 1 200
 GM System Level 2 200
 GROOVE 119
 GS 201
 Gedeelte 77
 Guide 139

H

HARMONY 98
 HARMONY/ECHO 83, 84
 HELP 60
 Handelingen voor files en mappen 66
 Helderheid 20
 Herhaaldelijk afspelen 136
 Herhaaldelijke afspeelfunctie 41
 Homepage 173
 Hoofddisplay 26
 Hoofddisplay (display MAIN) 62
 Hoofdtelefoon 18
 Hz 81

I

ICON	70
Internetinstellingen	174
Internetinstellingen initialiseren	178

K

KEYBOARD/PANEL	32, 58
KIRNBERGER	82
Karaoke	54
Karao-key	140
Ketengewijs afspelen	136

L

LAN	176
LCD	12
LYRICS	156
Left Hold	49
Links	77
Live!	76

M

MASTER TUNE	81
Draaiknop [MASTER VOLUME]	17
MEAN-TONE	82
MEDIA	66, 138, 196
MELODIC MINOR	124
MIC SETTING	183
MICROPHONE SETTING	183
MIDI	197
MIDI-instellingen	201
MIDI-sjablonen	201
MIXING CONSOLE	86
MONO/POLY	83
MULTI FINGER	103
Knop [MUSIC FINDER]	13
Map	64
Mega Voice	76
Multi Pads	12
Multi Track Recording (meersporig opnemen)	141
Music Finder	52
Muziekstandaard	18

N

NAME	70
Notatie	38

O

OTS Link	50
OTS Link Timing	106
OVERALL SETTING	184
OWNER	19, 21
Oefenen met één hand	39
Oefenfunctie	139
One Touch Setting	50
Opnemen	42
Opnemen (song)	141
Opnemen (stijl)	112
Opslaan (Music Finder)	110
Organ Flutes	13, 99

Organ Flutes!	76
Others	177

P

PANEL PART	87
PARAMETER	122
PASTE	68, 69
PHRASE MARK REPEAT	136
PRESET	27
PROPERTY	196
PURE MAJOR	82
PURE MINOR	82
PYTHAGOREAN	82
Pauze	136
Pedaalpolariteit	191
Phrase Mark (frasemarkering)	136
Polariteit instellen van het pedaal	191
Portamento	83
Portamento Time	96
Pro	102
Prot. 1	68
Prot. 2 Edit	68
Prot. 2 Orig	68

Q

QUANTIZE	121
QUICK START	137
Quick Recording	141

R

RANDOM	136
REC MODE	156
RECEIVE	204
REGISTRATION MEMORY	129
REGISTRATION SEQUENCE	132
REPEAT MODE	36, 136
Realtime Recording	112
Rechts 1	77
Rechts 2	77
Rechtstreekse internetverbinding	165

S

SAVE	67
SCALE TUNE	81
SFX	76
SINGLE FINGER	103
SMF (Standard MIDI File)	200
SONG CH 1-8/9-16	87
SOUND	97
SPLIT POINT	105
Schakelaar [STANDBY/VON]	12, 17
STYLE PART	87
STYLE SETTING/SPLIT POINT	105
SYS/EX.	156
SYSTEM	203
SYSTEM RESET	73
Score (muzieknotatie)	38
Section Set	106
Session	102
Snel vooruitspoelen	136
Song	12, 35

Songkanalen	145
Songteksten	55
Sound Creator	95
Step Recording	112
Step Recording (stapsgewijs opnemen)	141
Stijl	12, 45
Stijlen samenstellen	112
Stijlgedeelten	145
Stijlstructuur	112
Stop ACMP	106
Style Creator	112
Style File	200
Style Touch	106
Sweet!	76
Synchro Start (song)	135
Synchro Start (stijl)	47
Synchro Stop	48
Synchro Stop-venster	106

T

TALK	59
TALK SETTING	187
TRANSMIT	203
TUNE	88
Taal	19
Tap-functie	135
Tekens	71
Tekens invoeren	71
Tekens invoeren (Rechtstreekse internetverbinding)	167
Terugspoelen	136
Toetsenbordgedeelten	77
Top	136
Transponeren	55, 58, 81

U

UP	65
[USB TO HOST]-aansluiting	13
USER	27

V

VIDEO OUT	55
VOCAL HARMONY	180
VOCAL HARMONY EDIT	181, 182
VOCAL HARMONY TYPE	180
VOICE EFFECT	83
VOICE SET	101
VOICE-knoppen	13
VOL/VOICE	88
VOLUME/ATTACK	100
Vibrato	98
Vocal CueTIME	140
Vocal Harmony	12, 56
Voetmaat	100
Voice	29, 76
Voice-programmawijzigingsnummer	205

W

WERCKMEISTER	82
Wireless LAN	176

X

XF	200
XG	200

Z

functie Chord Tutor (Akkoordleraar)	49
geluidseffecten	31
microfoon	54
percussiegeluiden	31
speelassistentietechnologie	43

MEMO

Limited Warranty

90 DAYS LABOR

1 YEAR PARTS

Yamaha Corporation of America, hereafter referred to as Yamaha, warrants to the original consumer of a product included in the categories listed below, that the product will be free of defects in materials and/or workmanship for the periods indicated. This warranty is applicable to all models included in the following series of products:

PSR SERIES OF PORTATONE ELECTRONIC KEYBOARDS

If during the first 90 days that immediately follows the purchase date, your new Yamaha product covered by this warranty is found to have a defect in material and/or workmanship, Yamaha and/or its authorized representative will repair such defect without charge for parts or labor.

If parts should be required after this 90 day period but within the one year period that immediately follows the purchase date, Yamaha will, subject to the terms of this warranty, supply these parts without charge. However, charges for labor, and/or any miscellaneous expenses incurred are the consumers responsibility. Yamaha reserves the right to utilize reconditioned parts in repairing these products and/or to use reconditioned units as warranty replacements.

THIS WARRANTY IS THE ONLY EXPRESS WARRANTY WHICH YAMAHA MAKES IN CONNECTION WITH THESE PRODUCTS. ANY IMPLIED WARRANTY APPLICABLE TO THE PRODUCT, INCLUDING THE WARRANTY OF MERCHANTABILITY IS LIMITED TO THE DURATION OF THE EXPRESS WARRANTY. YAMAHA EXCLUDES AND SHALL NOT BE LIABLE IN ANY EVENT FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES.

Some states do not allow limitations that relate to implied warranties and/or the exclusion of incidental or consequential damages. Therefore, these limitations and exclusions may not apply to you.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state.

CONSUMERS RESPONSIBILITIES

If warranty service should be required, it is necessary that the consumer assume certain responsibilities:

1. Contact the Customer Service Department of the retailer selling the product, or any retail outlet authorized by Yamaha to sell the product for assistance. You may also contact Yamaha directly at the address provided below.
2. Deliver the unit to be serviced under warranty to: the retailer selling the product, an authorized service center, or to Yamaha with an explanation of the problem. Please be prepared to provide proof purchase date (sales receipt, credit card copy, etc.) when requesting service and/or parts under warranty.
3. Shipping and/or insurance costs are the consumers responsibility.* Units shipped for service should be packed securely.
*Repaired units will be returned PREPAID if warranty service is required within the first 90 days.
IMPORTANT: Do NOT ship anything to ANY location without prior authorization. A Return Authorization (RA) will be issued that has a tracking number assigned that will expedite the servicing of your unit and provide a tracking system if needed.
4. Your owners manual contains important safety and operating instructions. It is your responsibility to be aware of the contents of this manual and to follow all safety precautions.

EXCLUSIONS

This warranty does not apply to units whose trade name, trademark, and/or ID numbers have been altered, defaced, exchanged removed, or to failures and/or damages that may occur as a result of:

1. Neglect, abuse, abnormal strain, modification or exposure to extremes in temperature or humidity.
2. Improper repair or maintenance by any person who is not a service representative of a retail outlet authorized by Yamaha to sell the product, an authorized service center, or an authorized service representative of Yamaha.
3. This warranty is applicable only to units sold by retailers authorized by Yamaha to sell these products in the U.S.A., the District of Columbia, and Puerto Rico. This warranty is not applicable in other possessions or territories of the U.S.A. or in any other country.

Please record the model and serial number of the product you have purchased in the spaces provided below.

Model _____ Serial # _____ Sales Slip # _____

Purchased from _____ Date _____
(Retailer)

YAMAHA CORPORATION OF AMERICA
Electronic Service Division
6600 Orangethorpe Avenue
Buena Park, CA 90620

KEEP THIS DOCUMENT FOR YOUR RECORDS. DO NOT MAIL!

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. **IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!**

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. **IMPORTANT:** When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product **MUST** be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. **NOTE:** This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of

other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply **ONLY** to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations.

For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site:
www.eiae.org

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Neem voor gedetailleerde productinformatie contact op met de dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiger of de onderstaande geautoriseerde Yamaha-distributeur.

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 (Genevastraat) 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

Skifan 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. Nusantik
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

Yupangco 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/dutch/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2004 Yamaha Corporation

BGA0
404YCX3.2-01
Printed in Europe

