

PORTATONE

PSR **2000**

PSR **1000**

MANUALE DI ISTRUZIONI

SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

Questo prodotto utilizza batterie o un alimentatore esterno (adattatore). NON collegatelo ad un alimentatore diverso da quello descritto nel manuale o raccomandato da Yamaha.

ATTENZIONE:

Non posizionate questo prodotto in luoghi dove qualcuno possa inciampare, calpestare o scollegare in alcun modo il cavo di alimentazione.

L'uso di una prolunga è sconsigliato. Nel caso se ne rendesse necessario l'utilizzo, scegliete una prolunga con dimensioni minime di 18 AWG per un cavo di 25' o più corto. Minore è il numero AWG e maggiore è la capacità di gestione. Per prolunghie di lunghezza superiore, consultate un elettricista.

Questo prodotto deve essere usato solo con gli accessori in dotazione o raccomandati da Yamaha. Se usate degli accessori opzionali, osservate attentamente tutte le istruzioni riportate nei relativi manuali d'uso.

SPECIFICHE SOGGETTE A MODIFICA:

Le informazioni contenute nel presente manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. Yamaha si riserva il diritto di modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza obbligo di aggiornare le unità esistenti.

Questo prodotto, da solo o in abbinamento ad amplificatori e cuffie o altoparlanti, è in grado di produrre livelli di suono talmente elevati da causare la perdita dell'udito. NON usatelo a lungo ad un livello di volume elevato. Se avvertiste problemi all'udito, consultate subito uno specialista. **IMPORTANTE:** più elevato è il livello del suono, prima potrebbe verificarsi un danno all'udito.

Alcuni prodotti Yamaha possono essere forniti di panchetti e/o accessori opzionali o in dotazione al prodotto stesso. Alcuni di questi prodotti devono essere installati o assemblati dal rivenditore. Nel caso dei panchetti, assicuratevi che siano stabili e che qualsiasi elemento di fissaggio sia ben assicurato prima di utilizzare il panchetto. I panchetti Yamaha sono stati realizzati al solo scopo di sedervi, non utilizzateli in altro modo.

NOTA:

I costi dovuti a riparazioni causate dalla mancata conoscenza del funzionamento del prodotto (quando l'unità funziona correttamente) non sono coperti da garanzia e sono quindi sotto la responsabilità dell'utente. Leggete attentamente questo manuale e consultate il vostro rivenditore prima di richiedere un intervento di assistenza tecnica.

NOTE CIRCA L'AMBIENTE:

Yamaha si preoccupa di produrre unità che siano sicure per l'utente ed in armonia con l'ambiente. Crediamo sinceramente che i nostri prodotti ed i sistemi di produzione utilizzati per realizzarli, siano in linea con tale filosofia di salvaguardia. In questo senso, desideriamo sottolineare i seguenti punti:

Note circa la batteria:

Questo prodotto POTREBBE contenere una piccola batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batteria è di circa cinque anni.

Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

Questo prodotto potrebbe anche usare batterie di tipo "domestico". Alcune di queste potrebbero essere ricaricabili. Assicuratevi che la batteria usata sia di tipo ricaricabile e che il caricatore sia adatto per la batteria che desiderate caricare.

Quando installate le batterie, non mischiate batterie vecchie con batterie nuove o batterie di tipo diverso. Le batterie DEVONO essere installate correttamente o possono causare surriscaldamento e danni allo strumento.

Avvertenza:

Non cercate di smontare o bruciare le batterie. Tenetele fuori dalla portata dei bambini e, quando esaurite, disfatevi secondo le leggi del vostro Paese.

Nota:

Se questo strumento dovesse danneggiarsi in modo irreparabile, vi preghiamo di osservare tutte le leggi relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, batterie, plastica, etc.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA:

La piastrina di identificazione del prodotto è posizionata sotto lo strumento. Il numero di modello, di serie, l'alimentazione necessaria, etc. sono riportati su questa piastrina. Registrare il numero di modello, di serie e la data di acquisto del vostro strumento nello spazio sottostante e conservate sempre questo manuale di istruzioni.

Modello _____

Nr. Serie _____

Data di acquisto _____

CONSERVATE QUESTO MANUALE

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Conservate questo manuale per qualsiasi riferimento.



ATTENZIONE

Seguite sempre le precauzioni base qui di seguito elencate per evitare di danni causati da corto circuiti, shock elettrici, fuoco o altro. Tra queste precauzioni, ricordiamo:

Alimentazione/ Alimentatore AC

- Usate solo il voltaggio specificato per lo strumento, riportato sulla piastrina con il nome dello strumento.
- Usate l'adattatore specificato (PA-300 o equivalente, indicato da Yamaha). L'uso di adattori diversi può danneggiare lo strumento e causare surriscaldamento.
- Controllate periodicamente la presa elettrica e rimuovete eventuali depositi di polvere.
- Non posizionate la presa dell'adattatore vicino a sorgenti di calore come termosifoni o radiatori e non piegatela, non appoggiatevi oggetti pesanti né posizionate in luoghi dove qualcuno possa inciamparvi.

Non aprire!

- Non aprite lo strumento e non cercate di smontarne le parti interne né di modificarle in alcun modo. Lo strumento non contiene parti di competenza dell'utente. In caso di malfunzionamento, interrompete subito l'uso e consultate un centro di assistenza Yamaha.

Precauzioni circa l'acqua

- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo vicino all'acqua o in condizioni di forte umidità. Non appoggiatevi oggetti contenenti liquidi che potrebbero filtrare nello strumento.
- Non toccate la presa elettrica con le mani umide.

Precauzioni circa il fuoco

- Non appoggiate sullo strumento oggetti che bruciano, es. candele. In caso di caduta, potrebbero provocare incendi.

Se notate delle anomalie

- Se la presa o il cavo dell'adattatore si danneggiassero o in caso di perdita improvvisa del suono durante l'uso dello strumento o se avvertiste odori strani o fumo, disattivate subito l'unità, scollegate la presa dell'adattatore e rivolgetevi ad un centro di assistenza tecnica Yamaha.



AVVERTENZE

Seguite sempre le precauzioni base qui di seguito elencate per evitare danni a voi, ad altri o allo strumento. Tra queste precauzioni, ricordiamo:

Alimentazione/ Adattatore AC

- Quando rimuovete il cavo dallo strumento o dalla presa elettrica, afferrate sempre la spina e non tirate il cavo.
- Scollegate l'adattatore AC quando non usate lo strumento o in caso di temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando un connettore multiplo: potreste perdere qualità nel suono o causare surriscaldamento alla presa.

Posizionamento

- Non esponete lo strumento a polvere eccessiva o a vibrazioni o a temperature estreme (la luce diretta del sole, un calorifero o un auto durante il giorno) per prevenire scolorimenti del pannello e danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento vicino a TV, radio, unità stereo, cellulari o altre apparecchiature elettriche. Diversamente, tali apparecchiature potrebbero generare rumore.
- Posizionate sempre lo strumento su una superficie stabile e ben livellata da cui non possa cadere.
- Prima di spostare lo strumento, rimuovete tutti i cavi collegati.
- Usate solo il supporto specificato per lo strumento. Quando montate il supporto usate solo le viti in dotazione. Diversamente potreste danneggiare i componenti esterni o provocare una caduta dello strumento.

Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altre apparecchiature elettroniche, disattivate tutte le unità. Prima di attivare/disattivare gli strumenti, regolate al minimo tutti i livelli di volume e alzateli poi gradualmente mentre suonate, per regolare il livello di ascolto.

Manutenzione

- Usate un panno soffice ed asciutto per pulire lo strumento. Non usate solventi, creme o panni imbevuti di sostanze chimiche.

Precauzioni

- Non inserite dita o mani nelle fessure dello strumento.
- Non inserite graffette o altri oggetti sul pannello o sulla tastiera. Se oggetti di vario tipo dovessero infilarsi nelle fessure dello strumento, disattivatelo immediatamente, scollegate il cavo di alimentazione e rivolgetevi a personale qualificato Yamaha.
- Non posizionate oggetti in plastica, gomma o vinile sullo strumento: potrebbero scolorirne il pannello.
- Non appoggiatevi e non appoggiate oggetti pesanti sullo strumento. Non usate forza eccessiva sui suoi pulsanti, connettori e interruttori.
- Non utilizzate per lunghi periodi di tempo lo strumento a livelli di volume eccessivi perché possono causare la perdita permanente dell'udito. In caso di problemi all'udito, rivolgetevi immediatamente ad un medico.

Salvataggio dati

Salvataggio e backup dei dati

- I dati contenuti nella memoria (pag.39) vanno perduti alla disattivazione dello strumento. Salvate i dati su floppy disk o nel Drive User (pag.39). I dati salvati potrebbero andare perduti a seguito di un malfunzionamento o di un errore operativo. Salvate i dati più importanti su floppy disk.

Quando cambiate impostazioni in una pagina display e uscite da quella pagina, i dati di System Setup (elencati in Parameter Chart nella sezione Data List) vengono memorizzati automaticamente. Questi dati vanno perduti se disattivate lo strumento senza uscire correttamente dal display.

Backup su floppy disk

- Per evitare la perdita dei dati a seguito di un malfunzionamento, vi consigliamo di salvarli su floppy disk.

Yamaha non è responsabile per danni causati dall'uso improprio o da modifiche sullo strumento né per la perdita o distruzione di dati.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.

Anche quando l'interruttore di alimentazione è in posizione "STANDBY", l'elettricità continua a fluire ad un livello minimo. Se non usate lo strumento per lunghi periodi di tempo, scollegate l'adattatore AC dalla presa a muro.

Grazie per avere acquistato la Yamaha PSR-2000/1000!
Per utilizzare e sfruttare appieno le funzioni della PSR-2000/1000,
vi invitiamo a leggere attentamente questo manuale.
Conservate il manuale per riferimenti futuri.

Accessori

- **Adattatore AC PA-300 ***
- **Floppy Disk [include file di stili di accompagnamento (pagg. 28 e 29) e Driver MIDI (pag.154)]**
- **Leggìo (pag. 17)**
- **Data List (elenco dati)**
- **Manuale di Istruzioni**

* L'adattatore AC potrebbe non essere incluso. Ciò dipende da dove é stato acquistato il prodotto. Per chiarimenti, contattate il vostro rivenditore Yamaha.

Circa questo Manuale e l'Elenco Dati (Data List)

Questo manuale consiste di quattro sezioni: Introduzione, Guida Rapida, Operazioni Base e Riferimenti. E' disponibile inoltre un elenco completo dei dati (Data List).

Introduzione (pag. 2): Leggete innanzitutto questa sezione del manuale.

Guida Rapida (pag. 20): Questa sezione illustra l'uso delle funzioni base.

Operazioni Base (pag. 38): Questa sezione illustra le operazioni base, inclusi i controlli su display.

Riferimenti (pag. 52): Questa sezione illustra come eseguire impostazioni dettagliate per le varie funzioni della PSR-2000/1000.

Elenco Dati : Elenco Voci, formato Dati MIDI, etc.

* Le illustrazioni e le videate LCD riportate in questo manuale hanno solo scopo didattico e potrebbero differire da quelle visualizzate sul vostro strumento.

* I display operativi della Guida Operativa, visualizzati in questo manuale, sono in inglese e tratti dalla PSR-2000.

* Questo prodotto (PSR-2000) é costruito su licenza U.S. Patents No.5231671, No.5301259, No.5428708 e No.5567901 da IVL Technologies Ltd.

* I font bitmap usati in questo strumento sono stati forniti e sono di proprietà di Ricoh Co., Ltd.

* E' proibita la copia non autorizzata di software coperto da copyright, per scopi diversi dall'uso personale.

Marchi di fabbrica:

- Apple e Macintosh sono marchi di proprietà di Apple Computer, Inc.
- IBM-PC/AT é un marchio di proprietà di International Business Machines Corporation.
- Windows é un marchio registrato di proprietà di Microsoft® Corporation.
- Tutti gli altri marchi sono registrati a nome dei rispettivi proprietari.

Maneggiare il Disk Drive per Floppy (FDD) ed i Floppy Disk

Maneggiate con cura i floppy disk ed il disk drive e seguite le precauzioni qui di seguito riportate.

Tipi di Dischi Compatibili

- E' possibile usare floppy disk da 3.5" 2DD e 2HD.

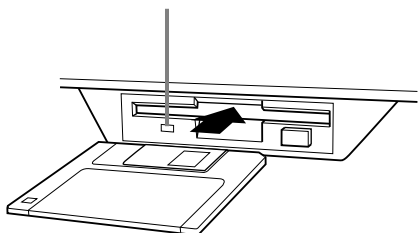
Inserire/ Estrarre i Floppy Disk

Per inserire un floppy disk nel disk drive:

- Tenete il disco in modo che l'etichetta sia rivolta verso l'alto e lo sportello scorrevole sia rivolto verso il basso, in direzione dello slot. Inserite delicatamente il disco nello slot, spingendolo finché non é entrato completamente ed il pulsante eject non viene spinto in fuori.

Spia del drive

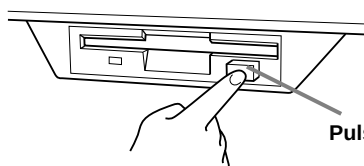
All'attivazione, la spia del drive (in basso a sinistra sul drive) si illumina ad indicare che é possibile utilizzare il drive.



Per estrarre un floppy disk:

Prima di estrarre il disco assicuratevi che non sia in corso la scrittura di dati sul floppy disk. Se, nelle condizioni sotto riportate, fosse in corso la scrittura di dati su floppy disk, a display apparirebbero i seguenti messaggi "Now executing," "Now copying," e "Now formatting".

- Spostare, copiare, incollare, salvare o cancellare dati (pagg. 42-44).
- Assegnare nomi a file e cartelle (pag.41); creare una nuova cartella (pag.44).
- Copiare un disco su un altro disco (pag.150); formattare il disco (pag.150).



Pulsante Eject

- Non cercate mai di rimuovere il disco o disattivare l'unità durante la scrittura di dati sul floppy disk. In tal modo danneggereste il disco e anche il disk drive. Premete il pulsante eject lentamente e fino in fondo; il disco viene automaticamente espulso. Quando é stato espulso, potete rimuoverlo.
- Se il pulsante eject viene premuto troppo rapidamente o non viene premuto fino in fondo, il disco potrebbe non essere espulso correttamente. Il pulsante eject potrebbe bloccarsi in una posizione a metà premuto ed il disco fuoriuscire solo di pochi millimetri dallo slot del drive. In tal caso non cercate di estrarre il disco perché usando la forza potreste danneggiare il meccanismo del disk drive o il floppy disk. Per rimuovere dischi parzialmente espulsi, provate a premere di nuovo il pulsante eject o a rispingere il disco nello slot e ripetere l'operazione di espulsione.
- Prima di disattivare l'unità, assicuratevi di rimuovere il floppy disk dal disk drive. Un floppy disk lasciato nel drive per lunghi periodi può facilmente impolverarsi e causare danni nella lettura/ scrittura dei dati.

Pulizia delle testine di scrittura/lettura

- Pulite regolarmente le testine di scrittura/lettura. Questo strumento utilizza una testina magnetica di precisione che, dopo lunghi periodi di uso, accumula particelle magnetiche lasciate dai dischi che possono causare errori di lettura o scrittura.
- Per mantenere il disk drive in perfette condizioni, Yamaha consiglia l'uso, almeno una volta al mese, dell'apposito disco di pulizia delle testine, in commercio. Per informazioni, fate riferimento al vostro rivenditore Yamaha.
- Non inserite mai nel disk drive oggetti diversi dai floppy disk indicati perché potrebbero danneggiare il drive o i floppy.

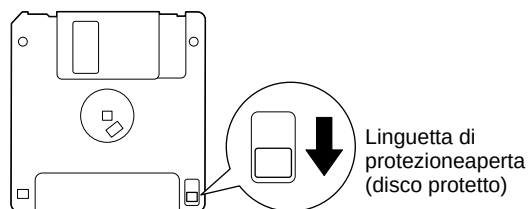
Circa i Floppy Disk

Maneggiate con cura i floppy disk:

- Non appoggiate oggetti pesanti su un disco, non piegatelo e non applicate pressione in alcun modo. Conservate sempre i dischi nell'apposita custodia (quando non li utilizzate).
- Non esponete il disco alla luce diretta del sole, a temperature estreme, ad umidità eccessiva, polvere o liquidi.
- Non aprite la linguetta e non toccate la superficie interna del floppy disk.
- Non esponete il disco a campi magnetici, come quelli prodotti da televisore, altoparlanti, motori, etc. perché potrebbero cancellare parzialmente o completamente i dati contenuti sul disco, rendendolo illeggibile.
- Non usate mai un floppy disk deformato.
- Usate solo le etichette in dotazione al floppy disk e assicuratevi di apporle nella posizione corretta.

Protezione dei dati (linguetta Write-protect):

- Per prevenire la cancellazione accidentale di dati importanti, fate scorrere la linguetta di protezione (write-protect) in posizione "protect" (linguetta aperta).



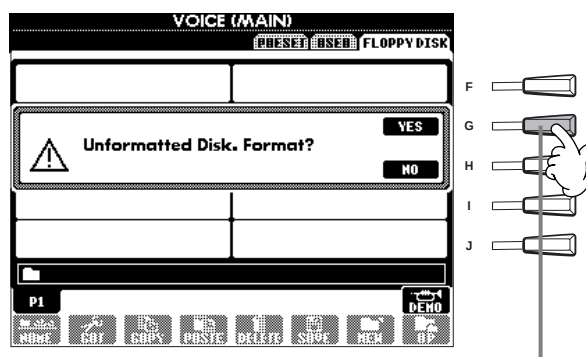
Backup dei Dati

- Per maggior sicurezza, Yamaha consiglia di conservare due copie dei dati importanti, su floppy disk separati. In caso di problemi ad un floppy disk, potrete sempre contare sull'altra copia eseguita. Per backuppare un disco, seguite la procedura illustrata a pag.150 (Disk to Disk).

Circa i Messaggi a Display

Per facilitare le operazioni, talvolta a display appare un messaggio (informazione o conferma).

Quando appare un messaggio, è sufficiente seguire le istruzioni visualizzate e premere i pulsanti corrispondenti.



NOTE

Dal display Help (aiuto) è possibile selezionare la lingua desiderata (pag.49).

Per questo esempio, premete il pulsante [G] (YES) per eseguire la formattazione.

Sommario

Introduzione..... 2

PRECAUZIONI.....	3
Accessori.....	6
Circa il Manuale d'Uso e l'Elenco Dati.....	6
Maneggiare il Drive per Floppy (FDD) e i Floppy Disk.....	7
Circa i Messaggi a Display	8
Indice Applicazioni.....	12
Cos'è possibile fare con la PSR-2000/1000?	14
Impostare la PSR-2000/1000	16
Controlli di Pannello & Connessioni.....	18

Guida Rapida 20

Suonare le Demo.....	20
Riprodurre le Song.....	21
Riprodurre le Song	21
Suonare le Voci	25
Suonare una Voce.....	25
Suonare due Voci simultaneamente	26
Suonare Voci diverse con la mano Sinistra e la mano Destra	27
Suonare gli Stili	28
Suonare uno stile	28
Sezioni Style.....	30
One Touch Setting.....	32
Music Finder.....	33
Usare il Music Finder.....	33
Ricerca nel Music Finder.....	34
Salvare e richiamare dati nel Music Finder.....	35
Suonare seguendo le Song.....	36
Suonare seguendo la PSR-2000/1000	36
Registrazione	37

Operazioni base — Organizzare i propri dati..... 38

Esempio — Display Open/Save per la Voce	39
Selezionare File e Cartelle (folder)	40
File/Cartelle-Operazioni relative.....	41
Assegnare nomi a File/Cartelle	41
Spostare File/Cartelle	42
Copiare File/Cartelle	43
Cancellare File/Cartelle	43
Salvare i File.....	44
Organizzare i File creando una nuova Cartella.....	44
Visualizzare le pagine Upper Level	44
Inserire caratteri e modificare le icone	44
Usare il dial [DATA ENTRY]	46
Direct Access—Selezione Istantanea dei Display	46
Messaggi di Aiuto	49
Usare il Metronomo	50
Regolare il Tempo	50
Tap Tempo	51

Suonare le Demo.....52

Voci54

Selezionare una Voce.....	54
Layer/Left — Suonare più Voci	
Simultaneamente	56
Layer — Miscelare due Voci diverse.....	56
Left — Impostare Voci separate per la sezione sinistra e destra della tastiera.....	57
Applicare Effetti alle Voci.....	57
Rotelle PITCH BEND & MODULATION	58
Regolare l'impostazione Octave	58

Stili59

Suonare uno Stile	59
Suonare solo un Canale Ritmico dello Stile	61
Regolare Bilanciamento Volume/Esclusione Canale....	61
Diteggiatura degli Accordi.....	62
Arrangiare i Pattern di Stile (SEZIONI: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)	64
Fermare la Riproduzione dello Stile rilasciando i tasti (SYNC. STOP)	65
Selezionare i Tipi Intro ed Ending (INTRO/ENDING)....	66
Suonare automaticamente pattern di Fill-in cambiando sezioni di accompagnamento — Auto Fill In	66
Impostazioni di Pannello appropriate allo Stile selezionato (ONE TOUCH SETTING)	67
Cambiare automaticamente impostazioni One Touch Setting con le Sezioni — OTS Link	68
Registrazione i Controlli di Pannello in One Touch Setting (ONE TOUCH SETTING)	68
Richiamare i Setup ideali per la vostra musica — Music Finder.....	69
Ricerca dei setup ideali — Music Finder Search	70
Editare i record — Music Finder Record Edit.....	71

I Multi Pad73

Suonare i Multi Pad.....	73
Chord Match	73
Editare i Multi Pad.....	74

Riprodurre le Song.....75

Tipi di Song Compatibili	75
Riprodurre le Song	76
Suonare le Song Interne.....	76
Riprodurre Song su Disco.....	78
Altre Operazioni relative alla riproduzione	78
Escludere Specifiche Parti (Mute) — Traccia1/Traccia2/Tracce Extra	79

Riproduzione Ripetuta di una sezione specifica....	79
Visualizzare le note — Score (solo PSR-2000).....	80
Visualizzare i testi	83

Salvare e Richiamare i propri Setup di Pannello — Registration Memory 84

Registrare Impostazioni di Pannello —	
Registration Memory	84
Salvare i propri Setup Registration Memory.....	85
Richiamare un Setup Registration Memory	86

Editare le Voci — Sound Creator 87

Procedura	87
Parametri di Voce Normali	88
Organ Flutes (solo PSR-2000)	91

Registrare le proprie esecuzioni e Creare le Songs — Song Creator 92

Circa la Registrazione di Song	92
Registrazione Rapida (Quick)	93
Registrazione Multi	94
Registrare Singole Note — Step Record.....	96
Procedura	96
Registrare le Melodie — Step Record (Note)	98
Registrare Cambi di Accordo per l'Accompagnamento Automatico — Step Record (Chord)	99
Selezionare le Opzioni di Registrazione: Start, Stop, Punch In/Out — Rec Mode.....	101
Editare una Song Registrata	102
Editare i parametri relativi al Canale — Channel.....	102
Editare Eventi di Nota — 1 - 16.....	105
Editare Eventi di Accordo — CHD	106
Editare Eventi di Sistema — SYS/EX. (System Exclusive) ..	106
Inserire ed Editare testi (lyric)	107
Personalizzare l'Elenco Eventi — Filter	107

Creare Stili di Accompagnamento — Style Creator 108

Circa la Creazione di Stili di Accompagnamento ..	108
Style File Format	109
Procedura	109
Registrazione Realtime — Base	110
Registrazione Step	111
Assemblare uno Stile di Accompagnamento —Assembly	112
Editare lo Stile di Accompagnamento creato.....	113
Cambiare il “feel” ritmico — Groove & Dynamics	113
Editare i Dati di Canale (channel)	115
Impostazioni Style File Format —Parameter	116

Creare i Multi Pad — Multi Pad Creator118

Procedura	118
Registrazione di Multi Pad in tempo reale — Realtime Record.....	119
Avviare la registrazione.....	119
Fermare la registrazione	119
Registrazione Step o Editing di Multi Pad—Edit ..	120

Regolare il Bilanciamento Volume e Cambiare le Voci — Mixing Console121

Procedura	121
Impostare Level Balance e Voce — Volume/Voice	122
Modificare il Tono della Voce — Filter	123
Modificare le Impostazioni relative all'Intonazione — Tune	123
Regolare gli Effetti	124
Struttura dell'Effetto	126
Impostare l'Equalizzatore—EQ (solo PSR-2000) .	127

Usare un Microfono — MIC. (PSR-2000)128

Selezionare un Tipo Vocal Harmony	129
Eseguire le Impostazioni per Vocal Harmony e Microphone — MICROPHONE SETTING	130
Regolare le Impostazioni per gli effetti Vocal Harmony e Microphone — OVERALL SETTING	130
Impostare Volume del Microfono e Relativi Effetti — TALK SETTING.....	132

Eseguire Altre Importanti Impostazioni Generali — Function133

Procedura	133
Accordare l'Intonazione/ Selezionare una Scala — Master Tune/Scale Tune.....	135
Accordare l'intonazione generale — Master Tune..	135
Selezionare una scala — Scale Tune	135
Impostare i Parametri relativi alla Song — Impostazioni Song.....	137
Impostare i Parametri relativi all'Accompagnamento Automatico — Impostazione Stile, Punto di Split, Diteggiatura degli Accordi.....	138
Impostare i Parametri relativi all'Accomp. Automatico — Impostazione Stile/ Punto di Split.....	138
Impostare il metodo di diteggiatura — Chord Fingering.....	139
Eseguire le impostazioni per Pedali e Tastiera — Controller	139
Eseguire le impostazioni per i Pedali	139

Modificare Touch Sensitivity Modulation e Transpose — Tastiera/ Pannello.....	141
Impostare Registration Sequence, Freeze, e Voice Set.....	142
Specificare l'Ordine per richiamare i Preset Registration Memory — Registration Sequence	142
Conservare le Impostazioni di Pannello — Freeze	142
Modificare le Impostazioni della Voce Automatica- mente Selezionata — Voice Set.....	143
Impostare Harmony ed Echo	143
Impostare i Parametri MIDI	145
Impostazioni Generali di Sistema (Local Control, Clock, etc.) — System.....	145
Trasmettere Dati MIDI — Transmit	146
Ricevere Dati MIDI — Receive	147
Impostare i Canali per la Nota fondamentale — Root.....	147
Impostare i Canali per gli Accordi — Chord Detect	147
Altre Impostazioni — Utility	148
Impostare Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock, Tap — CONFIG 1.....	148
Impostare le indicazioni di Display e Numero di Voce — CONFIG 2.....	149
Copiare e Formattare i Dischi — Disk	150
Inserire il proprio nome e la lingua preferita — Owner.....	151
Recuperare le impostazioni originali della fabbrica per la PSR-2000/1000 — System Reset	151

Usare la PSR-2000/1000 con altre Unità 152

Usare le Cuffie (presa PHONES).....	152
Collegare Microfono o Chitarra (presa MIC./LINE IN) (solo PSR-2000).....	152
Suonare i timbri della PSR-2000/1000 da un sistema audio esterno e registrarli su un registratore esterno (prese AUX OUT/OUTPUT).....	153
Usare il Pedale (interruttore a pedale) o il Controller a Pedale (presa FOOT PEDAL 1/2).....	153
Collegare unità MIDI esterne (prese MIDI)	153
Collegamento ad un Computer (prese MIDI/ presa TO HOST)	154
Cos'è il MIDI?	155
Cos'è possibile fare con il MIDI	158
Compatibilità Dati	158
Formato Dischi	158
Formato Sequenze	159
Formato Allocazione Voci.....	159

Malfunzionamenti..... 160

Specifiche Tecniche 162

Indice..... 164

Data List169

Introduzione

Guida Rapida

Operazioni Base - Organizzare i propri Dati

Suonare le Demo

Voci

Stili

I Multi Pad

Riprodurre le Song

Salvare e Richiamare i propri Setup di Pannello - Registration Memory

Editare le Voci - Sound Creator

Registrare le proprie esecuzioni e Creare le song - Song Creator

Creare Stili di Accompagnamento - Style Creator

Creare Multi Pad - Multi Pad Creator

Regolare Bilanciamento Volume e Modificare le Voci - Mixing Console

Usare un Microfono - MIC. (PSR-2000)

Eseguire altre impostazioni generali - Function

Usare la PSR-2000/1000 con altre unità

Appendice

Indice Applicazioni

Usate questo indice per individuare le pagine di riferimento che vi sono necessarie in particolari applicazioni o situazioni.

Ascoltare

Ascoltare le song interne	pag. 76
Ascoltare song su disco	“Riprodurre Song su Disco” pag. 78
Ascoltare le demo song	pag. 52
Ascoltare le demo delle voci selezionate	pag. 54
Ascoltare le song contenenti le speciali voci della PSR-2000/1000	pag. 122

Suonare

Suonare un Accompagnamento adatto alla tonalità	“Transpose Assign” pag. 141
Combinare due voci	“Layer - Miscelare due Voci diverse” pag. 56
Suonare voci separate con la mano sinistra e destra	“Left - Impostare Voci separate per la sezione sinistra e destra della tastiera” pag. 57

Modificare il Suono

Esaltare il suono con touch ed altri effetti	“Applicare Effetti alle Voci” pag. 57
.....	“Regolare gli Effetti” pag. 124
Regolare il bilanciamento di livello (Level Balance)	pag. 122
Combinare due voci	“Layer - Miscelare due Voci diverse” pag. 56
Suonare voci separate con la mano sinistra e destra	“Left - Impostare Voci separate per la sezione sinistra e destra della tastiera” pag. 57
Creare le Voci	pag. 87

Suonare l'Accompagnamento Automatico

Suonare automaticamente l'accompagnamento	pag. 59
Richiamare le impostazioni ideali per la propria musica	pag. 69

Esercitarsi

Esercitarsi seguendo un tempo costante e preciso	“Usare il Metronomo” pag. 50
--	------------------------------

Registrazione

Registrazione la propria esecuzione	pagg. 93, 94
Creare una song inserendo le note	pag. 96

Creare le proprie impostazioni

Creare voci	pag. 87
Creare stili di accompagnamento	pag. 108
Creare multi pad	pag. 118

Usare un microfono (solo PSR-2000)

Collegare un Microfono	"Collegare Microfono o Chitarra (presa MIC./LINE IN)"	pag. 152
Aggiungere armonie automatiche al canto		pag. 129

Impostazioni

Registrare le Impostazioni di Pannello		pag. 84
Accordare l'intonazione/Selezionare una scala		pag. 135
Eseguire impostazioni dettagliate per la riproduzione delle song		pag. 137
Eseguire impostazioni dettagliate per l'accompagnamento automatico		pag. 138
Eseguire impostazioni dettagliate per le voci da tastiera		pag. 141
Eseguire impostazioni dettagliate per il MIDI		pag. 145

Collegare la PSR-2000/1000 ad altre unità

Informazioni Base circa il MIDI	"Cos'è il MIDI?"	pag. 155
Registrare le proprie esecuzioni	"Suonare i timbri della PSR-2000/1000 da un sistema audio esterno e registrarli su un registratore esterno (prese AUX OUT/OUTPUT)"	pag. 153
Alzare il volume	"Suonare i timbri della PSR-2000/1000 da un sistema audio esterno e registrarli su un registratore esterno (prese AUX OUT/OUTPUT)"	pag. 153
Collegarsi ad un computer.	"Collegamento ad un Computer (prese MIDI/presa TO HOST)"	pag. 154

Soluzioni Rapide

Funzioni base della PSR-2000/1000. Come utilizzarla al meglio.....		pag. 12, 14
Resettare la PSR-2000/1000 alle impostazioni di default	"Recuperare le Impostazioni originali della PSR-2000/1000 - System Reset"	pag. 151
Visualizzare i Messaggi	"Circa i Messaggi a Display"	pag. 8
Malfunzionamenti		pag. 160

Cos'è possibile fare con la PSR-2000/1000?

SONG

Riproduce song precedentemente registrate (pagg. 21, 36, 75)

Potrete riprodurre svariate song preset e le song contenute su dischi in commercio.

Multi Pad

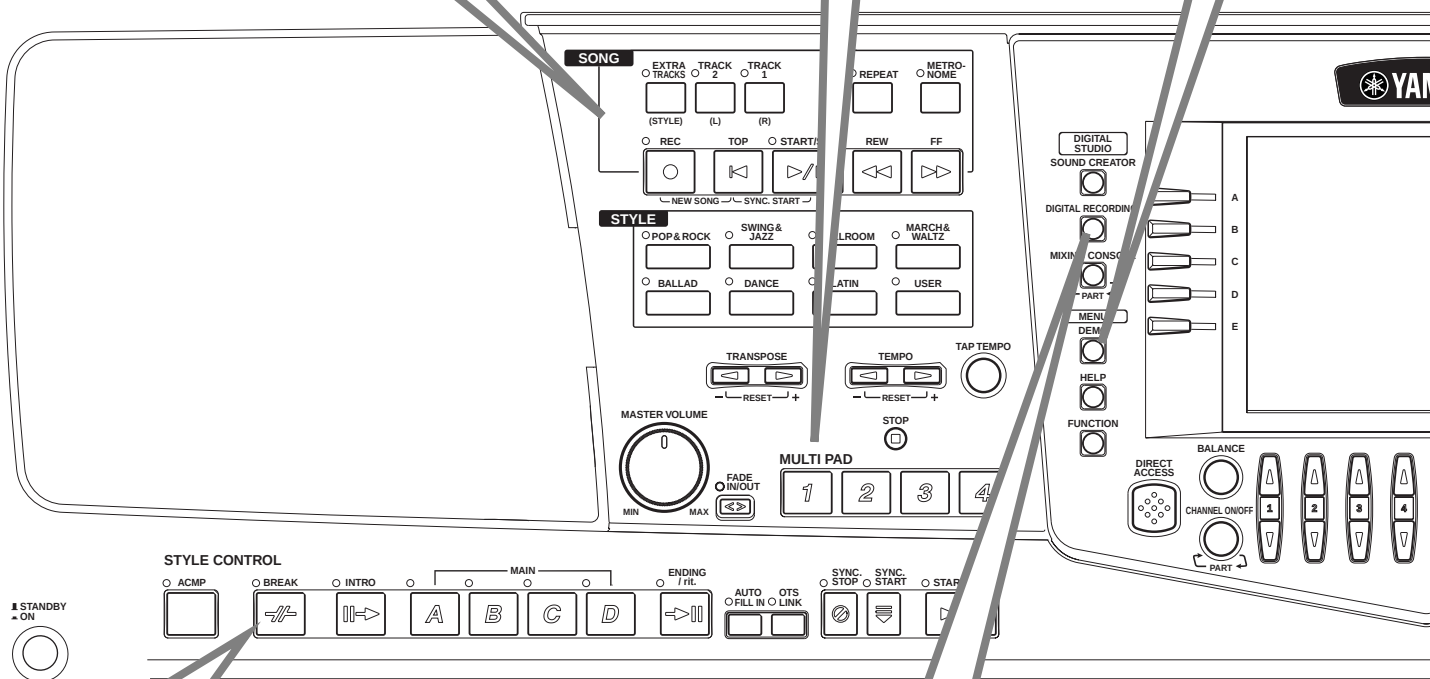
Aggiungete sapore alla vostra musica usando speciali phrase dinamiche (pagg. 73, 118)

E' sufficiente premere uno dei Multi Pad per suonare brevi phrase (frasi) ritmiche o melodiche. Potete anche creare le vostre phrase Multi Pad registrandole direttamente dalla tastiera.

DEMO

Scoprite le Demo (pagg. 20, 52)

Le demo, non solo dimostrano i suoni e gli stili dello strumento, ma vi introducono a varie funzioni e caratteristiche e vi aiutano a sperimentare le possibilità della PSR-2000/1000!



STILI

Sfruttate l'Accompagnamento Automatico per le vostre esecuzioni (pagg. 28, 59)

Suonando un accordo con la mano sinistra si avvia automaticamente l'accompagnamento automatico. Selezionate uno stile di accompagnamento (pop, jazz, Latin, etc.) e lasciate che la PSR-2000/1000 sia la vostra mano di "accompagnamento"!

REGISTRAZIONE DIGITALE

Registrate le vostre esecuzioni (pagg. 92, 108)

Grazie alle potenti ma semplici funzioni di registrazione della song, potete registrare le vostre esecuzioni su tastiera e creare composizioni orchestrali e salvarle successivamente sul drive USER o su floppy disk per qualsiasi utilizzo futuro.

LCD

L'ampio display LCD (insieme a vari pulsanti di pannello) consente un semplice e completo controllo delle operazioni sulla PSR-2000/1000.

MUSIC FINDER

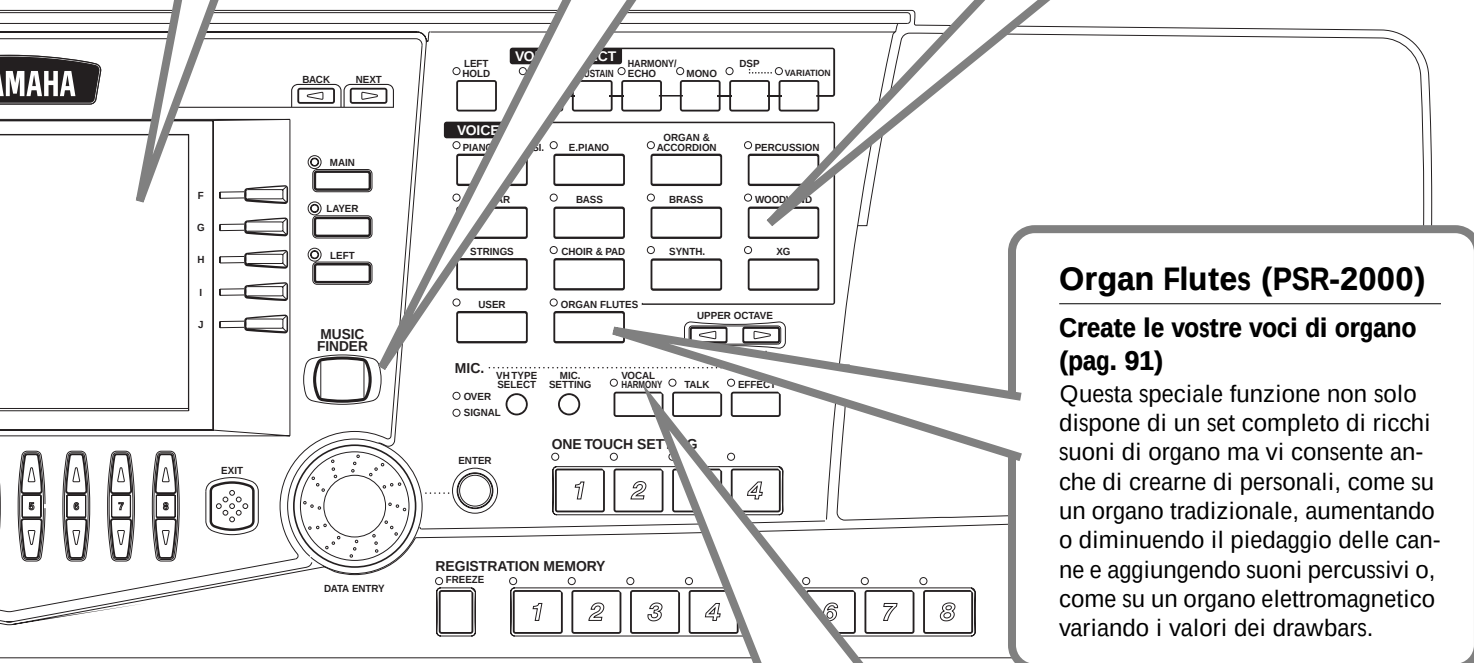
Richiamate lo stile di accompagnamento ideale (pagg. 33, 69)

Se desiderate suonare una song ma non sapete quale stile o voce meglio vi si adatterebbero, fateli scegliere al Music Finder. Selezionate il titolo della song: la PSR-2000/1000 richiama automaticamente stile e voce appropriati.

VOCI

Scegliete una tra le tante voci disponibili (pagg. 25, 54)

La PSR-2000/1000 incorpora svariate voci dinamiche, tra cui piano, archi, fiati e tante ancora. Troverete sicuramente quella che fa per voi!



Organ Flutes (PSR-2000)

Create le vostre voci di organo (pag. 91)

Questa speciale funzione non solo dispone di un set completo di ricchi suoni di organo ma vi consente anche di crearne di personali, come su un organo tradizionale, aumentando o diminuendo il piedaggio delle canne e aggiungendo suoni percussivi o, come su un organo elettromagnetico variando i valori dei drawbars.

Presenza TO HOST

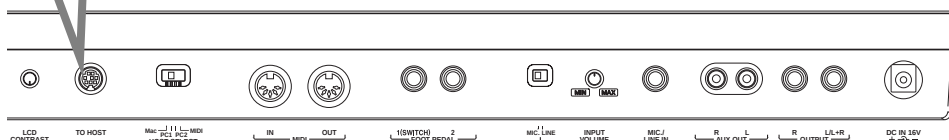
Fate musica con il computer — rapidamente e facilmente (pag. 154)

Sfruttate le possibilità offerte dal mondo della computer music. I collegamenti e le impostazioni sono molto semplici e potrete riprodurre le parti registrate sul computer, usando suoni di strumenti diversi: il tutto usando solo una PSR-2000/1000!

Vocal Harmony (PSR-2000)

Aggiungete accompagnamenti vocali alla vostra voce (pag. 128)

La funzione Vocal Harmony (PSR-2000) produce automaticamente armonie vocali di accompagnamento per la voce solista che canta in un microfono. Potrete persino cambiare timbro alla voce e avere un accompagnamento femminile (anche se siete uomini) o viceversa!



Impostare la PSR-2000/1000

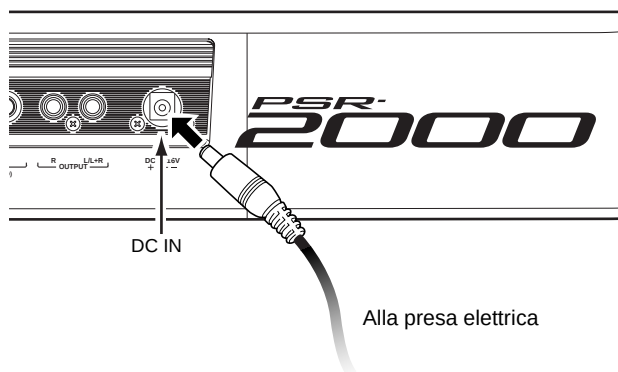
Alimentazione

1 Assicuratevi che l'interruttore STANDBY/ON della PSR-2000/1000 sia in posizione STANDBY (off).

2 Collegato un capo del cavo AC al PA-300.



3 Collegate la presa DC del PA-300 alla presa DC IN della PSR-2000/1000, posta sul pannello posteriore.



4 Collegate l'altro capo (normale presa AC) alla presa elettrica più vicina.

⚠ ATTENZIONE

Non cercate di usare un adattatore AC diverso dal PA-300 Yamaha o da altri specificamente raccomandati da Yamaha. L'uso di adattatori non compatibili può danneggiare irreparabilmente la PSR-2000/1000 e causare cortocircuiti! **SCOLLEGATE SEMPRE L'ADATTATORE DALLA PRESA A MURO QUANDO NON UTILIZZATE LA PSR-2000/1000.**

⚠ ATTENZIONE

Non interrompete mai l'alimentazione (es. scollegare l'adattatore AC) durante le operazioni di registrazione sulla PSR-2000/1000: tutti i dati andrebbero persi.

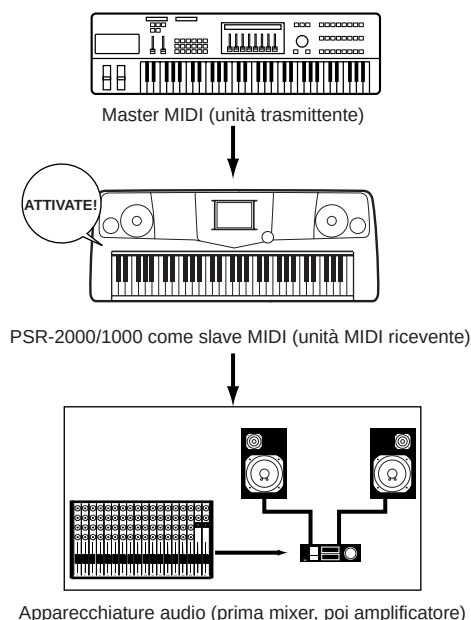
⚠ ATTENZIONE

Anche quando l'interruttore é in posizione "STANDBY", l'elettricit  continua a fluire allo strumento ad un livello minimo. Quando non usate la PSR-2000/1000 per lunghi periodi di tempo, assicuratevi di scollegare l'adattatore AC dalla presa a muro.

Procedura di attivazione

Dopo aver eseguito i collegamenti necessari (pag.152) tra PSR-2000/1000 e altre unit , assicuratevi di regolare tutti i livelli di volume a zero. Attivate poi una per volta le apparecchiature del vostro setup nel seguente ordine: master MIDI (unit  trasmittente), slave MIDI (unit  ricevente) e unit  audio (mixer, amplificatori, altoparlanti etc.). Questo sistema vi garantir  operazioni MIDI corrette e preverr  danni agli altoparlanti.

Quando dovete disattivare le apparecchiature, regolate al minimo i livelli di volume e disattivate ogni unit  seguendo l'ordine inverso all'attivazione (prima le unit  audio e poi quelle MIDI).



Attivazione

⚠ ATTENZIONE

Per prevenire danni agli altoparlanti o alle unità elettroniche collegate, disattivate sempre la PSR-2000/1000 prima di attivare altoparlanti amplificati o mixer ed amplificatori. Allo stesso modo, disattivate sempre la PSR-2000/1000 dopo aver disattivato altoparlanti amplificati o mixer e amplificatori.

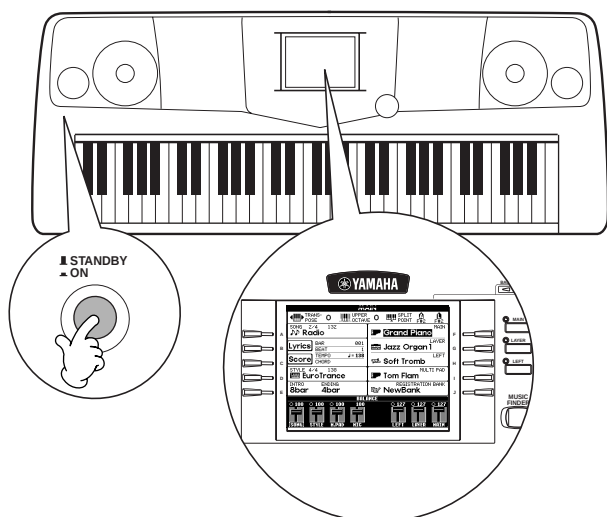
⚠ ATTENZIONE

Anche quando l'interruttore è in posizione "STANDBY", l'elettricità continua a fluire allo strumento ad un livello minimo. Quando non usate la PSR-2000/1000 per lunghi periodi di tempo, assicuratevi di scollegare l'adattatore AC dalla presa a muro.

NOTE

Prima di attivare/disattivare la PSR-2000/1000, prima abbassate i livelli di volume su tutte le unità audio collegate.

- 1 Premete l'interruttore **[STANDBY/ON]**.
→ A display appare la videata principale.



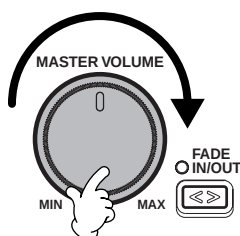
Per disattivare lo strumento, premete di nuovo l'interruttore **[STANDBY/ON]**.

→ Si disattiveranno sia il display che la spia del drive (in basso a sinistra sul drive).

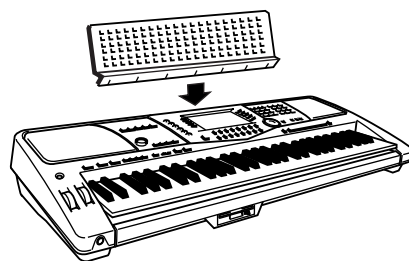
- 2 Regolare il contrasto del display
Se avete difficoltà a leggere l'LCD, regolate il contrasto usando la manopola **[LCD CONTRAST]** del pannello posteriore.



- 3 Impostare il volume
Usate il dial **[MASTER VOLUME]** per regolare il volume ad un livello appropriato.



Leggìo



La PSR-2000/1000 è dotata di un leggìo che potrete inserire nello slot posto sul retro del pannello di controllo dello strumento.

Loghi di pannello

I loghi riportati sul pannello della PSR-2000/1000 indicano gli standard/ formati supportati e le speciali funzioni disponibili.

GM System Level 1

"GM System Level 1" è un'estensione dello standard MIDI che garantisce che tutti i dati conformi a tale standard suoneranno accuratamente su qualsiasi generatore sonoro o sintetizzatore GM di ogni marca e modello.

XG Formato XG

XG è una nuova specifica MIDI Yamaha che espande e migliora notevolmente le possibilità dello standard "GM System Level1" aggiungendo ulteriori controlli sulla gestione delle voci, sull'espressione e sugli effetti, pur conservando la piena compatibilità GM. Usando le voci XG della PSR-2000/1000 è possibile registrare file di song compatibili XG.

XF Formato XF

Il formato XF Yamaha aumenta le possibilità offerte dallo standard SMF (Standard MIDI File) aggiungendo funzionalità ed espandibilità per il futuro. La PSR-2000/1000 è in grado di visualizzare i testi quando viene riprodotto un file XF contenente dati di testo (lyric). (SMF è il formato più comunemente usato per i file di sequenze MIDI. La PSR-2000/1000 è compatibile con i formati SMF 0 e 1 e registra dati di song usando il formato SMF 0).

Vocal Harmony (solo PSR-2000)

Vocal Harmony utilizza la più avanzata tecnologia di processamento del segnale digitale per aggiungere automaticamente l'armonia vocale più adatta ad una voce solista cantata. Vocal Harmony è anche in grado di modificare carattere e genere della voce solista e delle voci aggiunte per produrre svariati effetti di armonie vocali.

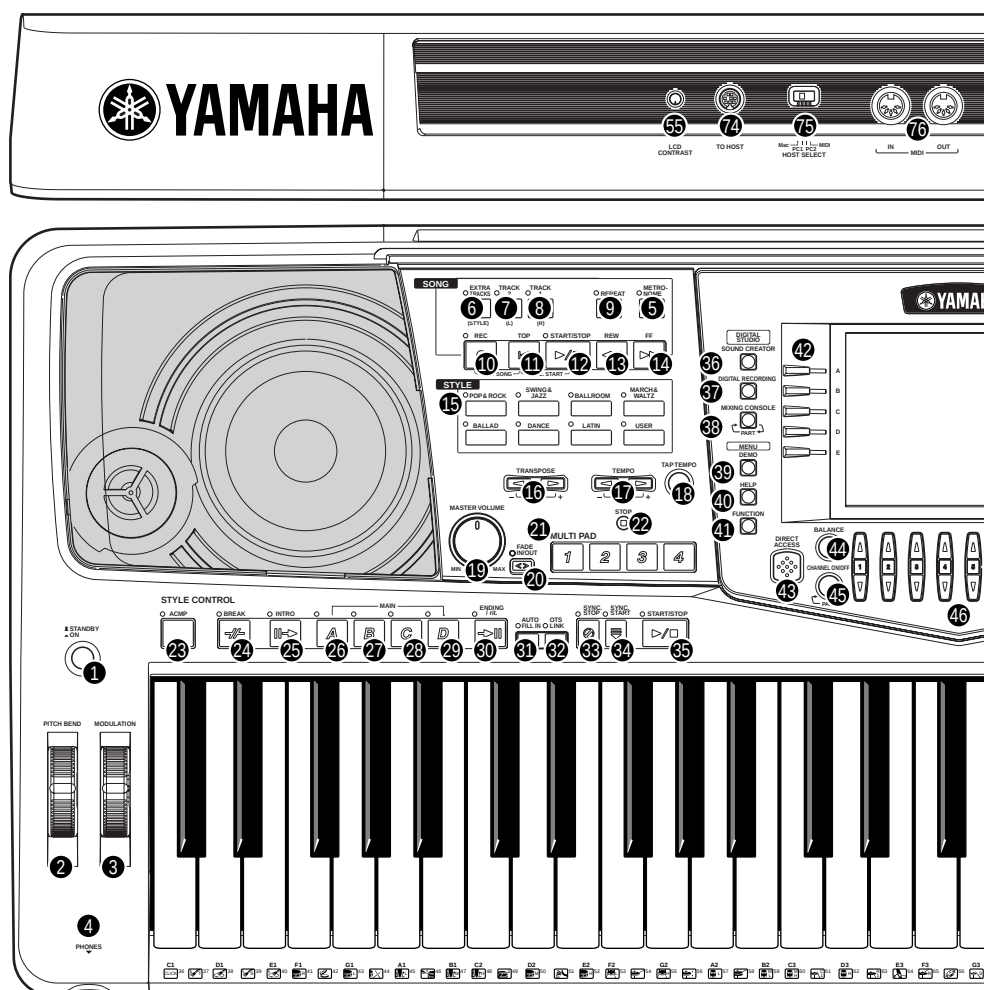
Disk Orchestra Collection

Il formato di allocazione voci DOC garantisce la piena compatibilità di riproduzione dati con numerosi strumenti Yamaha ed unità MIDI.

Style File Format

Questo formato (SFF) è originale Yamaha ed utilizza un sistema di conversione unico che offre accompagnamenti automatici di alta qualità basati su vari tipi di accordi. La PSR-2000/1000 utilizza internamente l'SFF, legge dischi di stili SFF e crea stili SFF usando la funzione Style Creator.

Controlli di Pannello & Connessioni



ALIMENTAZIONE

- ❶ Interruttore [STANDBY/ON] P. 17

ROTELLE

- ❷ PITCH BEND P. 58
❸ MODULATION (solo PSR-2000) P. 58

CUFFIE

- ❹ Presa [PHONES] P. 152

METRONOMO

- ❺ Pulsante [METRONOME] P. 50

SONG

- ❻ Pulsante [EXTRA TRACKS (STYLE)] P. 79
❼ Pulsante [TRACK 2 (L)] P. 79
❽ Pulsante [TRACK 1 (R)] P. 79
❾ Pulsante [REPEAT] P. 79
❿ Pulsante [REC] P. 92
⓫ Pulsante [TOP] P. 78
⓬ Pulsante [START / STOP] P. 76
⓭ Pulsante [REW] P. 78
⓮ Pulsante [FF] P. 78

STILE

- ⓯ Pulsanti STYLE P. 59

TRASPOSIZIONE

- ⓰ Pulsanti [◀] [▶] P. 141

TEMPO

- ⓱ Pulsanti [◀] [▶] P. 50
⓲ Pulsante [TAP TEMPO] P. 51

MASTER VOLUME

- ⓳ Dial [MASTER VOLUME] P. 17
⓴ Pulsante [FADE IN / OUT] P. 65

MULTI PAD

- ⓵ Pulsanti [1] - [4] P. 73
⓶ Pulsante [STOP] P. 73

CONTROLLI STILE

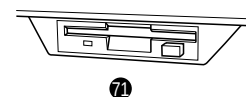
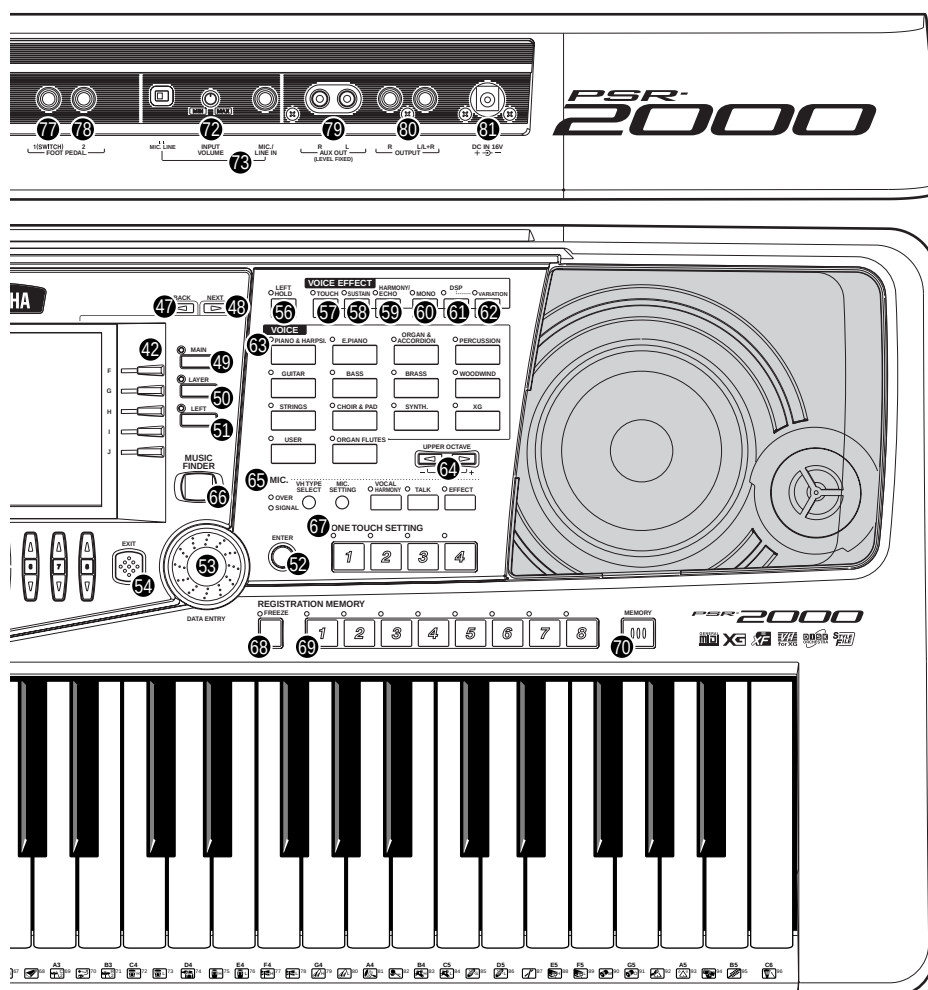
- ⓷ Pulsante [ACMP] P. 60
⓸ Pulsante [BREAK] P. 64
⓹ Pulsante [INTRO] P. 31, 66
⓺ Pulsante MAIN [A] P. 64
⓻ Pulsante MAIN [B] P. 64
⓼ Pulsante MAIN [C] P. 64
⓽ Pulsante MAIN [D] P. 64
⓿ Pulsante [ENDING / rit.] P. 31, 66
⓫ Pulsante [AUTO FILL IN] P. 66
⓬ Pulsante [OTS LINK] P. 68
⓭ Pulsante [SYNC.STOP] P. 65
⓮ Pulsante [SYNC.START] P. 60
⓯ Pulsante [START / STOP] P. 60

DIGITAL STUDIO

- ⓶ Pulsante [SOUND CREATOR] P. 87
⓸ Pulsante [DIGITAL RECORDING] P. 92, 108
⓹ Pulsante [MIXING CONSOLE] P. 121

MENU

- ⓺ Pulsante [DEMO] P. 52
⓼ Pulsante [HELP] P. 49
⓶ Pulsante [FUNCTION] P. 133



CONTROLLI A DISPLAY

42	Pulsanti [A] - [J]	P. 40
43	Pulsante [DIRECT ACCESS]	P. 47
44	Pulsante [BALANCE]	P. 61
45	Pulsante [CHANNEL ON / OFF]	P. 61, 78
46	Pulsanti [1▲▼] - [8▲▼]	P. 38 - 45
47	Pulsante [BACK]	P. 40, 46
48	Pulsante [NEXT]	P. 40, 46
49	Pulsante VOICE PART ON / OFF [MAIN]	P. 56
50	Pulsante VOICE PART ON / OFF [LAYER]	P. 56
51	Pulsante VOICE PART ON / OFF [LEFT]	P. 56
52	Pulsante [ENTER]	P. 46
53	Dial [DATA ENTRY]	P. 46
54	Pulsante [EXIT]	P. 40
55	Manopola [LCD CONTRAST]	P. 17

EFFETTI VOCE

56	Pulsante [LEFT HOLD]	P. 58
57	Pulsante [TOUCH]	P. 57
58	Pulsante [SUSUTAIN]	P. 57
59	Pulsante [HARMONY / ECHO]	P. 58
60	Pulsante [MONO]	P. 58
61	Pulsante [DSP]	P. 57
62	Pulsante [VARIATION]	P. 58

VOCE

63	Pulsanti VOICE	P. 54
----	----------------------	-------

UPPER OCTAVE

64	Pulsante [UPPER OCTAVE]	P. 58
----	-------------------------------	-------

MIC.

65	Pulsanti MIC. (solo PSR-2000)	P. 128
----	-------------------------------------	--------

MUSIC FINDER

66	Pulsante [MUSIC FINDER]	P. 69
----	-------------------------------	-------

ONE TOUCH SETTING

67	Pulsanti [1] - [4]	P. 67
----	--------------------------	-------

REGISTRATION MEMORY

68	Pulsante [FREEZE]	P. 86
69	Pulsanti [1] - [8]	P. 84
70	Pulsante [MEMORY]	P. 84

FLOPPY DISK

71	Floppy disk drive (3.5")	P. 7
----	--------------------------------	------

Microfono (solo PSR-2000)

72	Manopola [INPUT VOLUME]	P. 152
73	Presa [MIC. LINE IN]	P. 152

Prese

74	Presa [TO HOST]	P. 154
75	Interruttore [HOST SELECT]	P. 154
76	Prese MIDI [OUT] [IN]	P. 153
77	Presa [FOOT PEDAL 1 (SWITCH)]	P. 153
78	Presa [FOOT PEDAL 2]	P. 153
79	Prese AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R]	P. 153
80	Prese OUTPUT [L / L+R] [R]	P. 153
81	Presa DC IN	P. 153

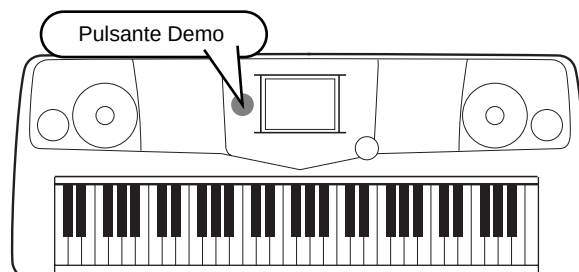
Guida Rapida

Suonare le Demo

Riferimenti
a pag. 52

La PSR-2000/1000 incorpora numerose demo song che dimostrano la ricchezza e l'autenticità dei suoi suoni e la dinamicità dei ritmi e degli stili.

Inoltre é disponibile una speciale selezione di funzioni Demo che vi consentirà di scorrere tra tutte le principali funzioni e caratteristiche dello strumento per scoprire, da subito, come usare con successo la PSR-2000/1000 per la vostra musica.

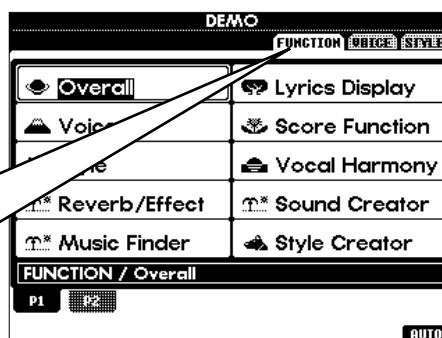
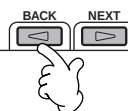


- **1** Premete il pulsante [DEMO] per riprodurre automaticamente le demo song in modo casuale.



In questo esempio é selezionato FUNCTION. Le Demo Function dimostrano ognuna delle funzioni della PSR-2000/1000.

- **2** Premete il pulsante [BACK]/[NEXT] per selezionare le categorie Demo.

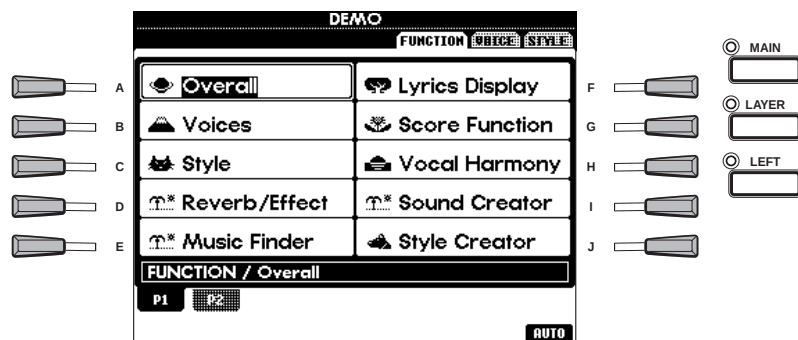


NOTE

Le Demo Voice dimostrano le voci della PSR-2000/1000. Le Demo Style vi introducono ai ritmi e agli stili di accompagnamento della PSR-2000/1000 (pag.52).

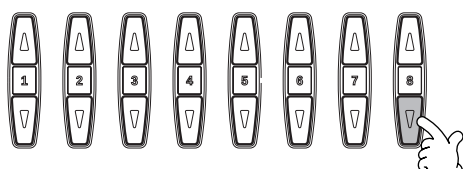
- **3** Premete un pulsante da [A] a [J] o il pulsante [8▼] (AUTO) (solo pagina FUNCTION) per selezionare le Demo song.

Per questo esempio, premete il pulsante [8▼] (AUTO). Verranno riprodotte in sequenza tutte le demo function.



NOTE

Per informazioni circa le Demo, vedi pag. 52.



Quando avete finito di riprodurre le demo song, premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo demo e tornare al display MAIN (principale).

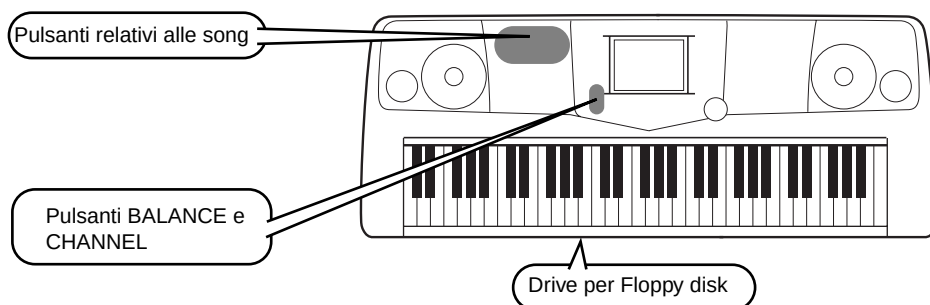
Quando avete terminato con le demo, potete approfondire la conoscenza della PSR-2000/1000:

- Riprodurre le Song (pag.21)
- Breve riproduzione dimostrativa della voce selezionata (nel display Voice Open, pag.26).

Riprodurre le Song

Riferimenti
a pag. 75

Ecco dove si riuniscono tutte le incredibili voci, gli effetti, i ritmi, gli stili ed altre sofisticate caratteristiche della PSR-2000/1000: nelle song!



Le seguenti song sono compatibili per la riproduzione sulla PSR-2000/1000. Per maggiori informazioni circa i loghi, fate riferimento alle pagine 75 e 158.



I dischi recanti questo logo contengono dati di song per le voci definite dallo standard GM.



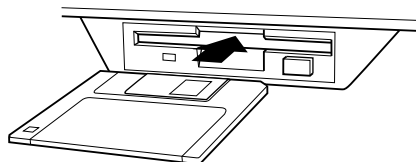
I dischi recanti questo logo contengono dati di song che utilizzano il formato XG, un'estensione dello standard GM che offre maggiore varietà di voci e un più dettagliato controllo sul suono.



I dischi recanti questo logo contengono dati di song per le voci definite nel formato Yamaha DOC.

Riprodurre le Song

- **1** Per riprodurre una song su disco, inserite nel disk drive il disco contenente i dati di song.

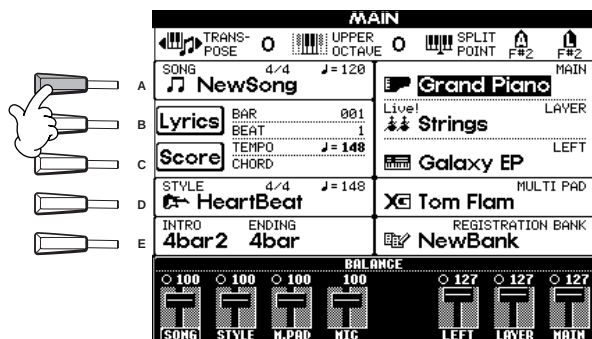


ATTENZIONE

- Leggete attentamente la sezione "Usare il Disk Drive per Floppy Disk (FDD) ed i Floppy Disk, a pag.7.

2 Premete il pulsante [A] per richiamare il display Song Open.

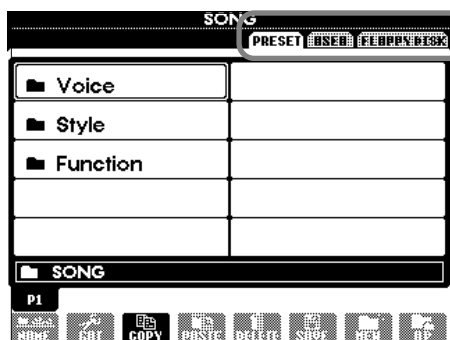
Se non é visualizzata la videata MAIN, premete il pulsante [DIRECT ACCESS] seguito da [EXIT].



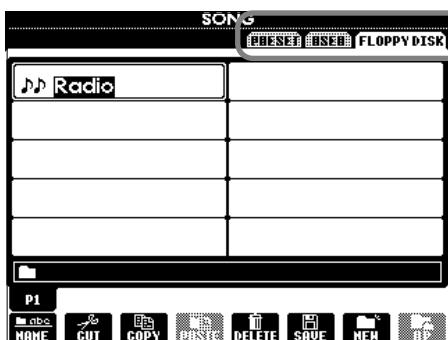
NOTE

Dal menu MAIN (il display visualizzato all'attivazione), potete selezionare song, voci, stili di accompagnamento, etc.

PRESET (Song per Demo)

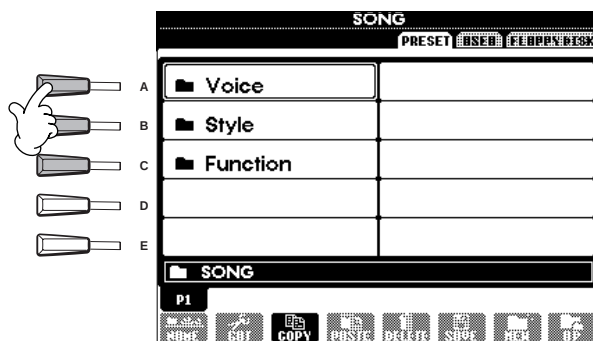


FLOPPY DISK (song in commercio, le vostre song, etc.)



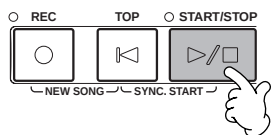
Premete il pulsante [BACK]/[NEXT] per selezionare il drive. Nel display riportato a sinistra, é selezionata la pagina PRESET; a destra é selezionata la pagina FLOPPY DISK.

3 Premete il pulsante [A] - [C] per selezionare la cartella Voice/Style/Function.



► **4** Premete uno dei pulsanti da [A] a [J] per selezionare il file di song.

► **5** Premete il pulsante SONG [START/STOP] per avviare la riproduzione.

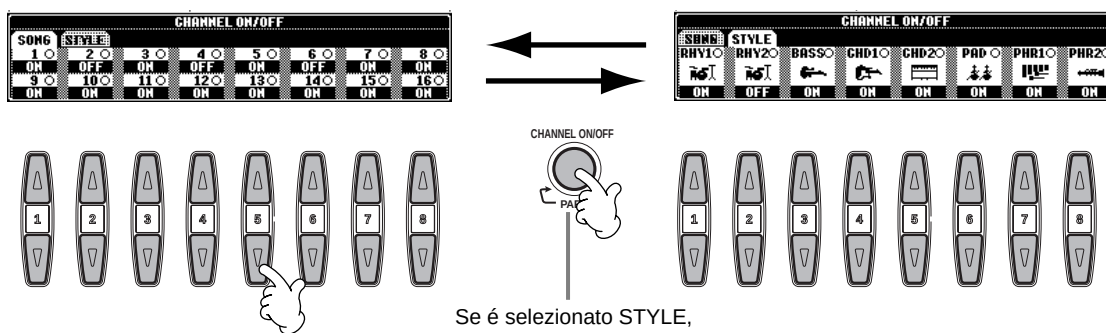


NOTE

- Per arretrare o avanzare nella riproduzione della song, premete il pulsante [REW] o [FF].
- Se il software di dati di song (Standard MIDI formato 0) contiene testi (lyric), potrete visualizzarli a display durante la riproduzione (solo PSR-2000). Per maggiori informazioni, vedi pagg. 80 e 83.

► **6** Durante la riproduzione della song, provate ad usare la funzione Mute per attivare o disattivare alcuni canali di strumenti ed improvvisare i vostri arrangiamenti dinamici!

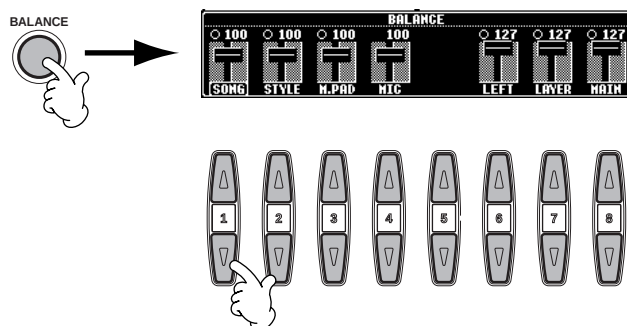
- 1) Premete il pulsante [CHANNEL ON/OFF].
- 2) Premete il pulsante [1 - 8▲▼] corrispondente al canale che desiderate attivare o disattivare.



Se é selezionato STYLE,
premete di nuovo questo
pulsante.

- **7** Ora, passate dalla parte del produttore e mettetevi al mixer... I controlli Balance vi consentono di regolare i livelli delle singole parti — song, stile, canto (solo PSR-2000) e della vostra esecuzione.

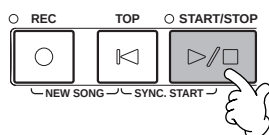
- 1) Premete il pulsante **[BALANCE]**.
- 2) Premete il pulsante **[1 - 8▲▼]** corrispondente alla parte di cui desiderate regolare il volume.



NOTE

E' possibile richiamare un set completo di controlli per il mixer, premendo il pulsante **[MIXING CONSOLE]** (pag.121).

- **8** Per fermare la riproduzione, premete il pulsante **SONG [START/STOP]**.



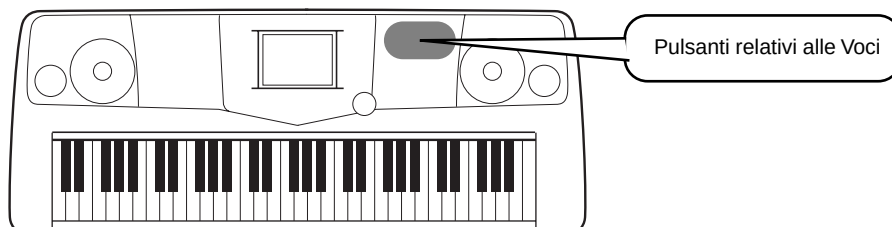
NOTE

- Il pulsante **[FADE IN/OUT]** (pag.65) può essere usato per produrre fade-in e fade-out quando si avvia o si ferma la song o l'accompagnamento.

Suonare le Voci

La PSR-1000/2000 incorpora più di 700 voci ricche e dinamiche. Provate a suonarne qualcuna ed immaginate come utilizzarle per la vostra musica. Qui impareremo a selezionare le singole voci, a combinare due voci in layer e a splittare (dividere) due voci per mano sinistra e destra.

Riferimenti
a pag. 54



Pulsanti relativi alle Voci

Suonare una Voce

- **1** Premete il pulsante [MAIN] per attivare la parte MAIN (principale) e premete poi il pulsante [F] per richiamare il menu di selezione della voce MAIN.

Se non appare la videata MAIN, premete il pulsante [DIRECT ACCESS] seguito da [EXIT].

Attivate MAIN

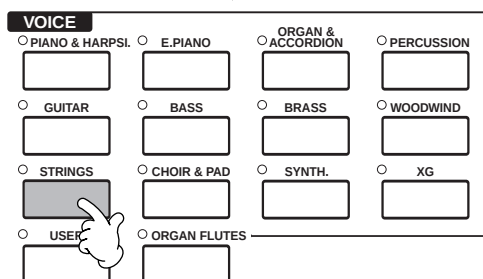
NOTE

La voce che state selezionando qui, appartiene alla parte MAIN ed è detta voce MAIN (vedi pag.56).

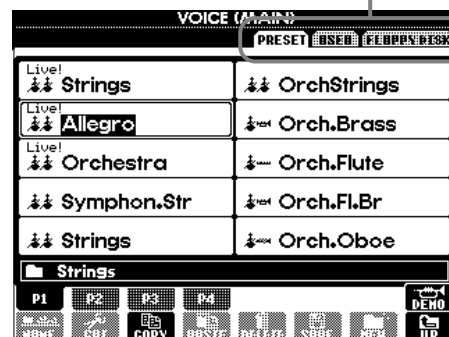
Per sentire da sola la voce MAIN, assicuratevi che le parti LAYER e LEFT siano disattivate.

- **2** Selezionate un gruppo di voci.

Per questo esempio, è selezionato STRINGS (archi).



Premete il pulsante [BACK]/[NEXT] per selezionare la locazione di memoria della voce. Per questo esempio, è selezionato PRESET.



3 Selezionate una voce.

Per questo esempio, é selezionato "Strings".



Per selezionare altre pagine e scoprire altre voci, premete i pulsanti corrispondenti.

Premete il pulsante [8▲] per avviare la demo per la voce selezionata. Premetelo di nuovo per fermare la demo. Ma le funzioni demo non si limitano alle voci, per informazioni vedi pag.52.

NOTE

- E' possibile tornare all'istante al display Main facendo doppio click su uno dei pulsanti [A] - [J].
- Le voci visualizzate sulla PSR-1000 variano rispetto al display qui illustrato ma le operazioni sono identiche.

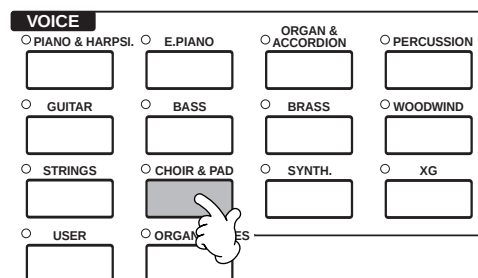
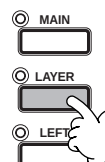
4 Suonate le voci.

Naturalmente potete suonare direttamente la voce dalla tastiera ma potete anche lasciare che la PSR-2000/1000 la suoni per voi. Premete il pulsante [8▲] dal display sopra riportato: suonerà automaticamente una demo della voce.



Suonare due Voci Simultaneamente

- 1 Premete il pulsante VOICE PART ON/OFF [LAYER] per attivare la parte LAYER.
- 2 Premete il pulsante [G] per selezionare la parte LAYER.
- 3 Selezionate un gruppo voci. Qui selezioniamo un pad molto ricco per ravvivare il suono. Richiamate il gruppo "CHOIR & PAD".
- 4 Selezionate una voce. Ad esempio, selezionate "Gothic Vox."
- 5 Suonate le voci. Ora potete suonare due voci insieme in un layer particolarmente ricco: la voce MAIN che avete selezionato nella sezione precedente e la nuova voce LAYER qui selezionata.

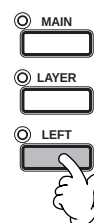


E questo é solo l'inizio. Date un'occhiata anche a queste funzioni relative alla voce:

- Creare le proprie voci, in modo rapido e veloce, cambiando le impostazioni di voci esistenti (pag.87).
- Regolare le impostazioni di pannello preferite, incluse voci, stili ed altro, e richiamarle quando necessario (pag.84).

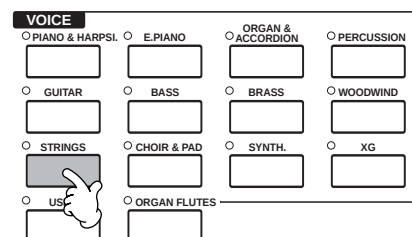
Suonare Voci Diverse con la mano sinistra e la mano destra

- **1** Premete il pulsante **VOICE PART ON/OFF [LEFT]** per attivare la parte **LEFT** (sinistra).



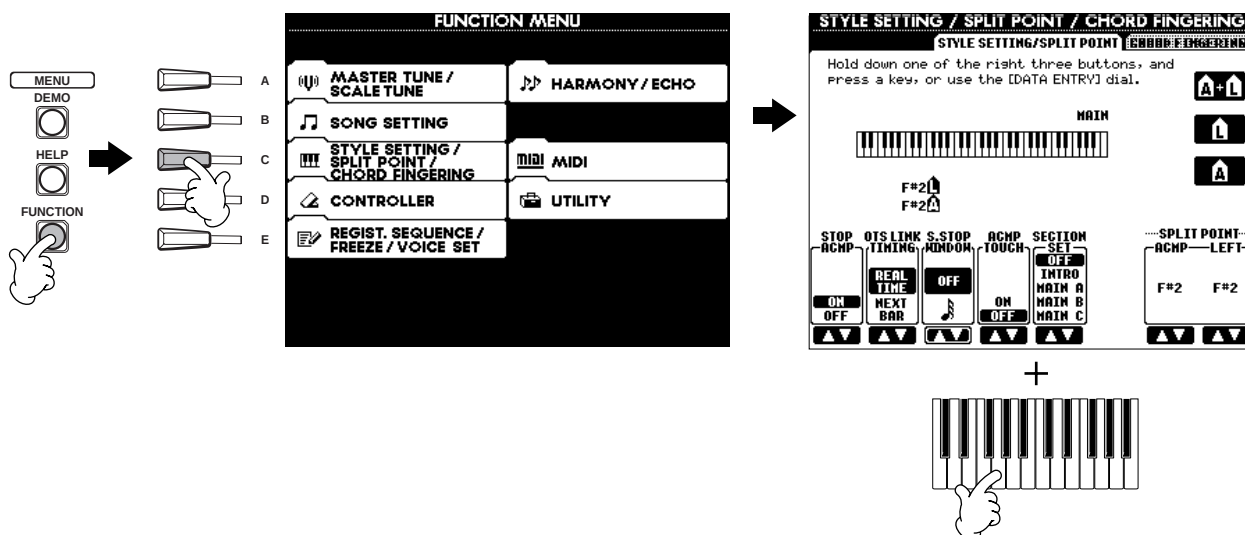
- **2** Premete il pulsante **[H]** per selezionare la parte **LEFT**.

- **3** Selezionate un gruppo voci.
Selezioniamo in questo caso il gruppo "STRINGS" — così da poter suonare con la sinistra ricchi accordi orchestrali.

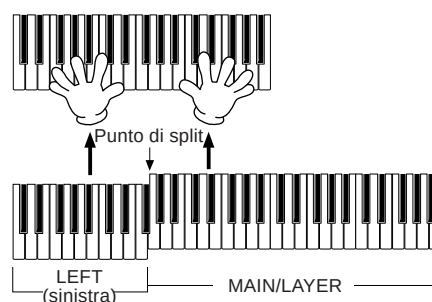


- **4** Selezionate una voce e premete poi il pulsante **[EXIT]** per tornare al display **MAIN**.
Ad esempio, selezionate "Symphon. Str."

- **5** Richiamate il display **SPLIT POINT** (punto di split, pag.138). Da qui potete impostare il tasto sulla tastiera che separa le due voci ovvero il punto di split (split point). Per fare ciò, tenete premuto il pulsante **[F]** o **[G]** e premete simultaneamente il tasto desiderato sulla tastiera (per maggiori informazioni, vedi pag. 138).



- **6** Suonate le voci.
Le note suonate con la mano sinistra suonano una voce mentre quelle suonate con la mano destra, suonano una voce (o voci) diversa.
Le voci **MAIN** e **LAYER** sono riservate alla mano destra.
La voce **LEFT** é riservata alla mano sinistra.



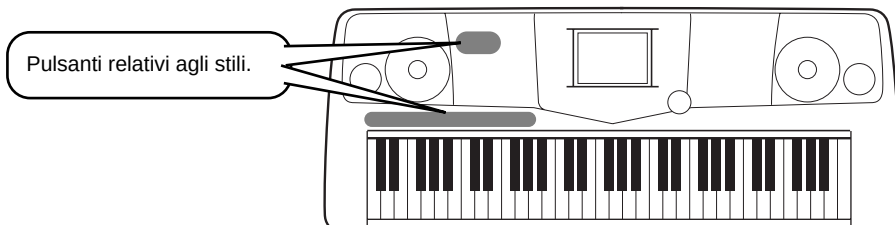
- **7** Per tornare al display **MAIN**, premete il pulsante **[EXIT]**.



Suonare gli Stili

La PSR-2000/1000 incorpora svariati “stili” musicali richiamabili per creare gli accompagnamenti delle vostre song. Questi stili offrono molte possibilità, da un semplice accompagnamento di piano o percussioni, ad un’orchestra completa.

Riferimenti
a pag. 59



Suonare uno Stile

- **1** Selezionate un gruppo di stili ed uno stile.

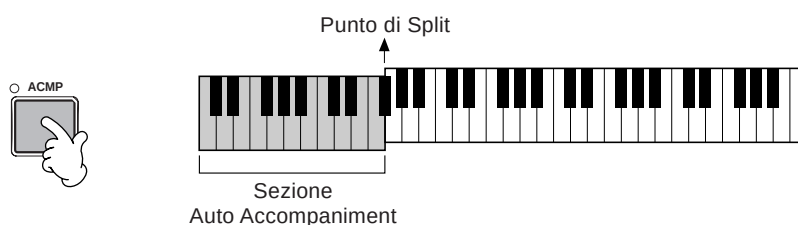
Per questo esempio é selezionato Dance.

Per questo esempio é selezionato EuroTrance.

Premete il pulsante **[BACK]/[NEXT]** per selezionare la locazione di memoria dello stile. Per questo esempio é selezionato PRESET.

- **2** Attivate ACMP.

La sezione specificata per la mano sinistra diventa la sezione “Auto Accompaniment” (accompagnamento automatico) e gli accordi qui suonati vengono automaticamente individuati ed usati come base per creare un accompagnamento automatico completo per lo stile selezionato.



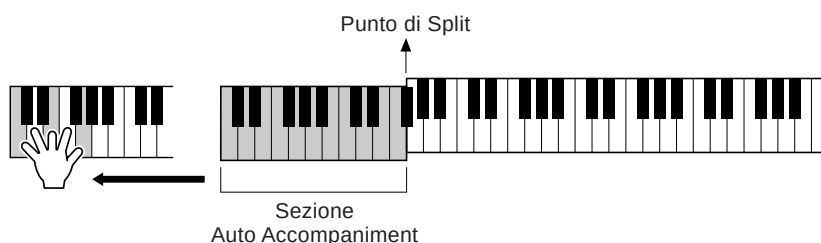
NOTE

- Il punto della tastiera che separa le sezioni di accompagnamento e della mano destra, é detto “punto di split” (split point). Per impostare il punto di split, seguite le istruzioni riportate a pag.138.

► 3 Attivate SYNC.START.



► 4 Non appena suonate un accordo con la mano sinistra, si avvia lo stile. Per questo esempio, suonate un accordo di DO maggiore (vedi sotto).



► 5 Se necessario, modificate il tempo usando i pulsanti TEMPO[◀] [▶]. Per riportare il tempo al valore originale, premete entrambi i pulsanti TEMPO [◀] [▶] simultaneamente. Per uscire dal display TEMPO, premete [EXIT].

NOTE

Il tempo può essere regolato anche usando il pulsante [TAP TEMPO] (pag.51).

► 6 Provate a suonare altri accordi con la mano sinistra. Per informazioni circa l'inserimento degli accordi vedi "Diteggiatura degli Accordi" a pag.62.

► 7 Per fermare lo stile, premete il pulsante STYLE [START/STOP].

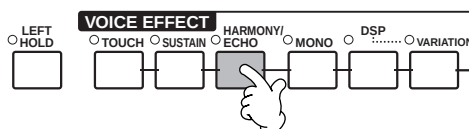
Ma c'è di più. Date un'occhiata anche a queste funzioni relative agli stili:

- Creare facilmente i propri stili (pag.87).
- Regolare le impostazioni di pannello preferite, incluse voci, stili ed altro, e richiamarle quando necessario (pag.84).

Arricchite le vostre melodie con gli effetti automatici Harmony ed Echo

Questa potente funzione vi consente di aggiungere automaticamente note armoniche alle melodie suonate con la mano destra, in base agli accordi suonati con la mano sinistra. Sono disponibili anche Tremolo, Echo ed altri effetti.

1 Attivate HARMONY/ECHO.



2 Attivate ACMP (pag.28).

3 Suonate un accordo con la mano sinistra e suonate alcune note nella sezione della mano destra della tastiera.

La PSR-2000/1000 incorpora vari tipi Harmony/Echo (pag.143).
Il tipo Harmony/Echo cambia in base alla voce MAIN selezionata.

- Harmony/Echo é solo uno dei molti Effetti Voce utilizzabili. Provatene altri e sentite come arricchiscono la vostra esecuzione (pag.57).

NOTE

Per informazioni circa i tipi Harmony/Echo, fate riferimento all'Elenco Dati.

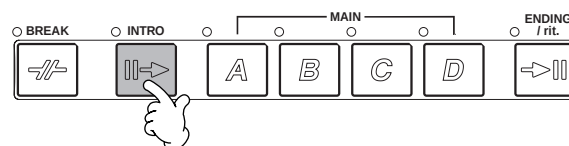
Sezioni Style (stile)

Ogni stile dell'accompagnamento automatico, é composto da "sezioni". Poiché ogni sezione rappresenta una variazione ritmica dello stile di base, potete usarle per aggiungere colore alla vostra esecuzione mentre suonate. Intro, Ending, pattern Main e Break sono tutti elementi dinamici di cui potrete disporre per creare arrangiamenti davvero professionali.

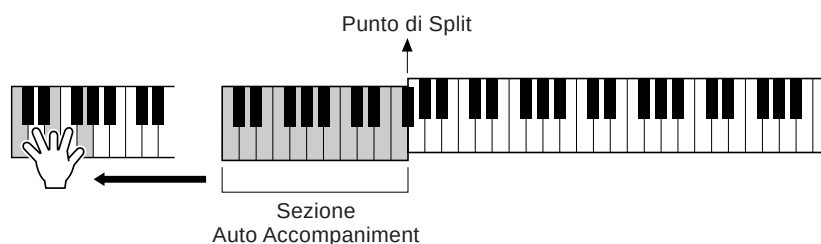
INTRO	Usata per l'inizio della song. Al termine dell'intro, l'accompagnamento si sposta sulla sezione main.
MAIN	Usata per suonare la parte principale (main) della song. Suona un pattern di accompagnamento di svariate misure e lo ripete finché non viene premuto il pulsante di un'altra sezione.
BREAK	Vi consente di aggiungere variazioni dinamiche ed intervalli nel ritmo dell'accompagnamento così da rendere la vostra esecuzione ancora più professionale.
ENDING	Usata per il finale della song. Al termine dell'ending, l'accompagnamento automatico si ferma automaticamente.

► **1-3** Usate la stessa procedura di "Suonare uno stile" a pagg. 28 e 29.

► **4** Premete il pulsante [INTRO].

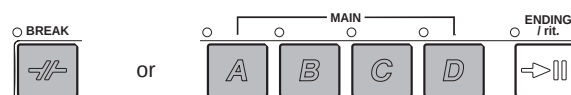


► **5** Non appena suonate un accordo con la mano sinistra, si avvia l'Intro.
Per questo esempio, suonate un accordo di DO maggiore (vedi sotto).

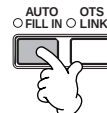


Al termine dell'intro, la riproduzione passa automaticamente alla sezione main.

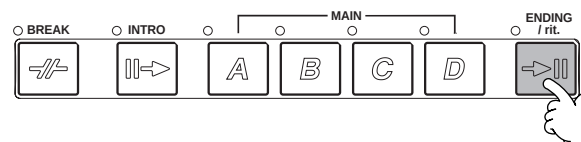
► **6** Premete uno dei pulsanti MAIN da [A] a [D] o il pulsante [BREAK]. (Vedi Struttura dell'Accompagnamento alla pagina successiva).



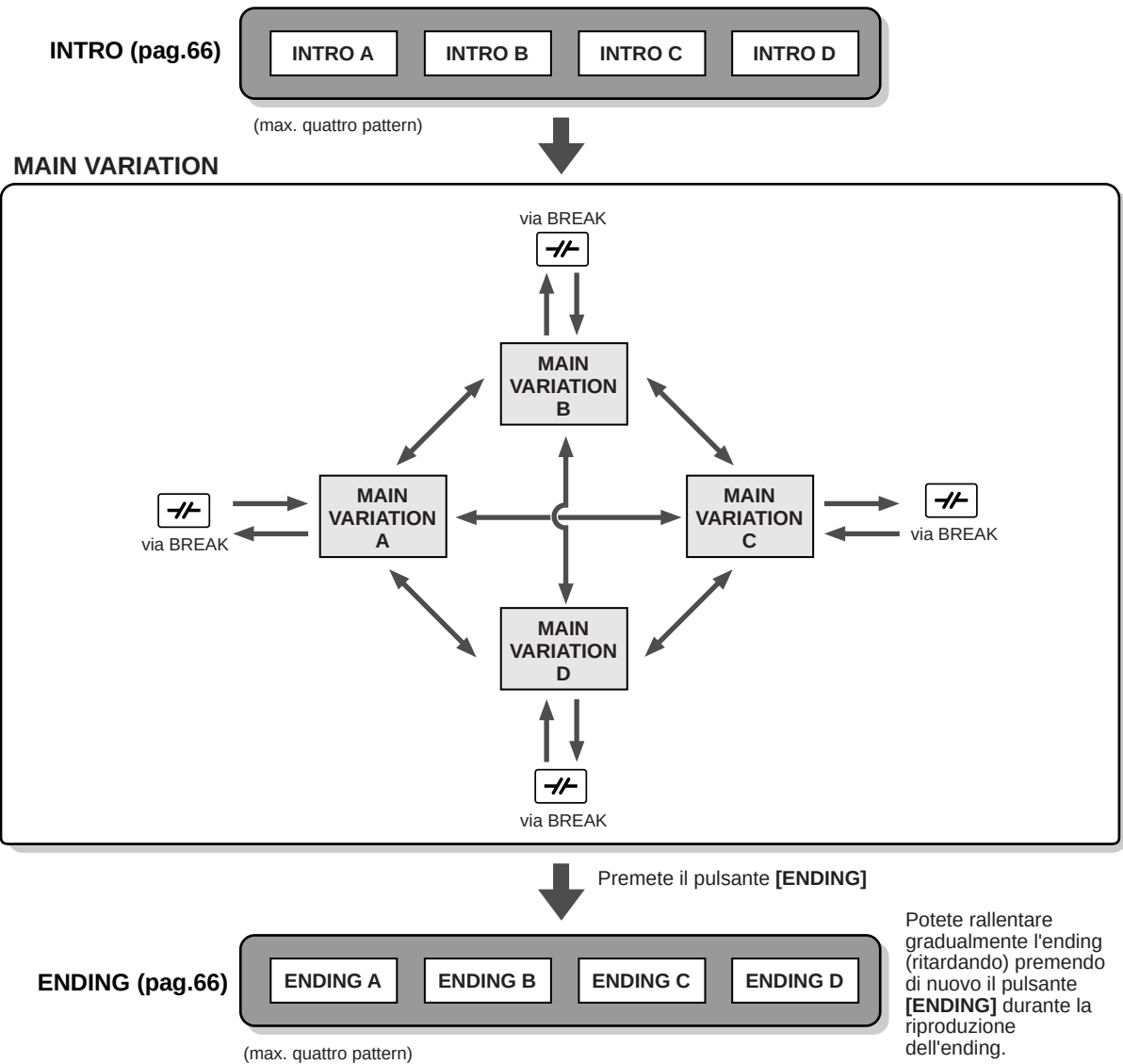
► **7** Se lo desiderate, aggiungete un fill-in premendo il pulsante [AUTO FILL IN].
I pattern di fill-in suonano automaticamente tra ogni cambio nelle sezioni Main.



► **8** Premete il pulsante [ENDING].
In questo modo si seleziona la sezione ending. Al termine dell'ending, lo stile si ferma automaticamente.



Struttura dell'Accompagnamento

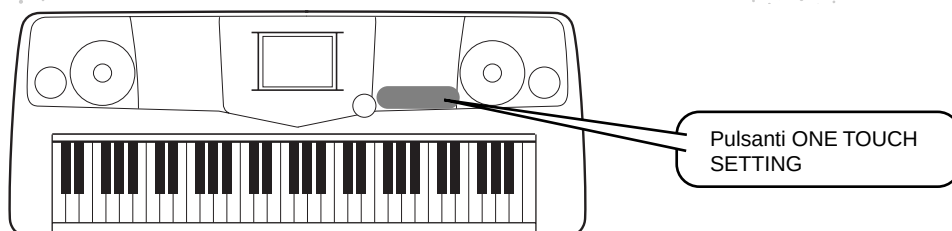


NOTE

- Non é necessario che un'Intro si trovi all'inizio.... Se lo desiderate potete suonare una sezione Intro anche in mezzo ad una song, é sufficiente premere il pulsante [INTRO] al punto desiderato.
- Controllate il tempo quando usate le sezioni Break. Se premete un pulsante [BREAK] quando siete troppo vicini alla fine della misura (es. dopo l'ultima nota da 1/8), la sezione Break inizia a suonare dalla misura successiva. Questo avviene anche con Auto Fill-in.
- Se lo desiderate, miscelate le vostre intro ed usate qualsiasi altra sezione per avviare lo stile.
- Se desiderate tornare allo stile subito dopo il termine dell'Ending, premete il pulsante [INTRO] mentre la sezione Ending suona.
- Se premete il pulsante [BREAK] mentre suona l'ending, questa sezione inizia subito a suonare, seguita dalla sezione Main.

Altri Controlli

FADE IN/OUT	Il pulsante [FADE IN/OUT] può essere usato per produrre lievi sfumature (fade-in, fade-out, pag.65) quando si avvia o si ferma uno stile.
TAP TEMPO	Lo stile può essere avviato al tempo desiderato: é sufficiente "battere" il tempo sul pulsante [TAP/TEMPO] . Per maggiori informazioni, vedi pag.51.
SYNC.STOP	Quando é attivo Synchro Stop, potete fermare ed avviare lo stile in qualsiasi momento, semplicemente rilasciando o suonando i tasti (nella sezione Auto Accompaniment della tastiera). E' un sistema molto efficace per aggiungere intervalli ed accenti alla propria esecuzione. Per informazioni, vedi pag.65.

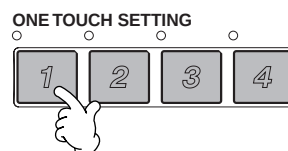


One Touch Setting

One Touch Setting é una potente funzione che richiama automaticamente le impostazioni di pannello (numero voce, etc.) appropriate allo stile attualmente selezionato; é sufficiente premere un pulsante. E' un sistema estremamente utile per riconfigurare all'istante tutte le impostazioni della PSR-2000/1000 ed adattarle allo stile in cui si desidera suonare.

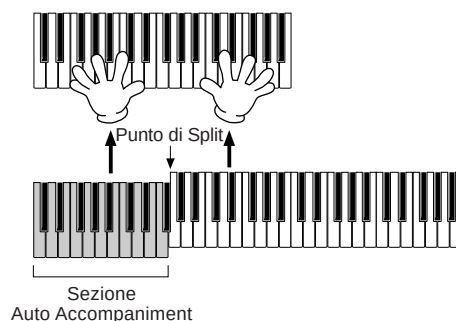
► **1** Selezionate uno stile (pag.28).

► **2** Premete un pulsante [ONE TOUCH SETTING].
In questo modo non solo si richiamano all'istante tutte le impostazioni (voci, effetti, etc.) adatti allo stile attuale (pag.67) ma si attivano automaticamente anche ACMP e SYNC.START, così da poter iniziare immediatamente a suonare lo stile.

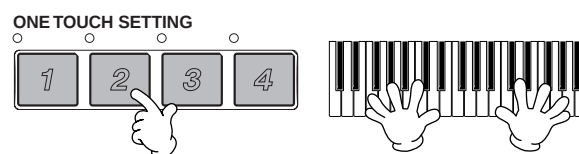


► **3** Non appena suonate un accordo con la mano sinistra, si avvia l'accompagnamento automatico.

► **4** Suonate le melodie con la mano destra ed i vari accordi con la mano sinistra.



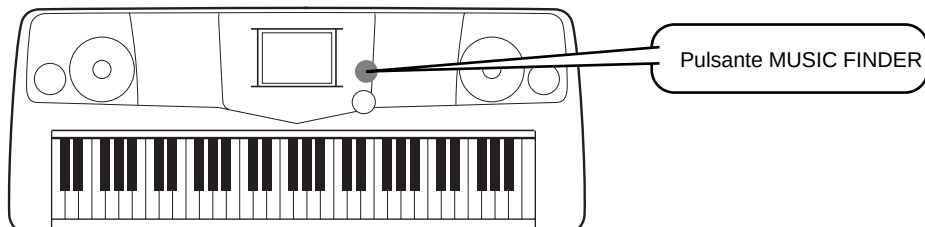
► **5** Provate altri setup One Touch Setting.
E' possibile anche creare setup One Touch Setting personalizzati.
Per informazioni, fate riferimento a pag.68.



- Ecco un altro modo per automatizzare cambi musicali e aggiungere colore alla vostra esecuzione: Usate la funzione OTS (One Touch Setting) Link per cambiare automaticamente i setup One Touch Setting quando selezionate una diversa sezione Main (pag.68).

Music Finder

Riferimenti
a pag. 69



Pulsante MUSIC FINDER

Se desiderate suonare una determinata song ma non conoscete le impostazioni di stile e voci più appropriate, la funzione Music Finder può aiutarvi. Selezionate dal Music Finder il nome della song e la PSR-2000/1000 esegue automaticamente le impostazioni di pannello adeguate allo stile musicale indicato!

Usare il Music Finder

- **1** Premete il pulsante [MUSIC FINDER].

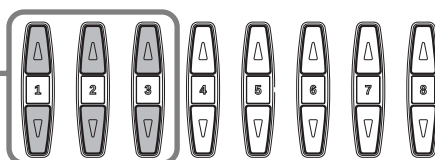


- **2** Selezionate un record.

MUSIC FINDER				
ALL	SEARCH	SEARCH	SEARCH	SEARCH
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
A Swains Safari	Swins2	4/4	152	
Abacadabra	Rock+HalfTi~	4/4	141	
All I Have To Do Is ~	60's8Beat	4/4	106	
All Shook Up	Jive	4/4	156	
Anapola	60's6trPop	4/4	152	
At The Hop	CrocoTwist	4/4	174	
Azurro	DiscoHands	4/4	122	
Bailamos	DiscoLatin	4/4	100	
Bamboleo	Espanole	4/4	116	
Black is Black	70'sDisco3	4/4	125	
Black Magic Woman	RockChaCha	4/4	120	
Blame It On The Boo~	DiscoChocol~	4/4	106	
Blue Suede Shoes	Rock&Roll	4/4	186	
Boon Boon Boon Boon	EuroTrance	4/4	138	

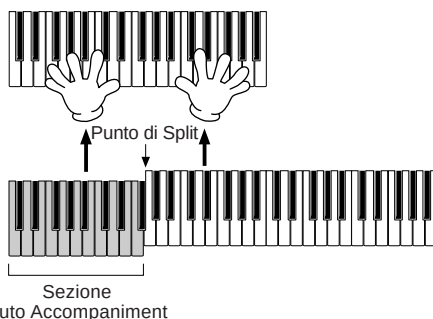
Premete il pulsante [BACK]/[NEXT] per selezionare la pagina di record desiderata. Per questo esempio, é selezionato ALL (tutte).

Selezionate il record desiderato.



In questo caso, premete i pulsanti [1▲▼] - [3▲▼] per selezionare un record attraverso il titolo della song.

- **3** Suonate seguendo la riproduzione dello stile.



Sezione
Auto Accompaniment

Per tornare al display MAIN, premete il pulsante [EXIT].

NOTE

E' possibile fare in modo che anche la voce ed altre impostazioni cambino automaticamente quando cambia lo stile. Per fare ciò, attivate OTS LINK (pag.68) e impostate OTS LINK TIMING (pag.138) su "REAL."

Ricerca nel Music Finder

Il Music Finder é dotato di una funzione di ricerca che vi consente di inserire il titolo di una song o una parola chiave e di richiamare all'istante tutti i record che rispondono a tale criterio.

- **1** Premete il pulsante [MUSIC FINDER].

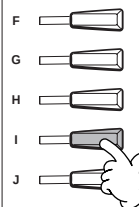


- **2** Premete il pulsante [I] per richiamare il display MUSIC FINDER SEARCH 1.

NOTE

I risultati di Search 1 e 2 appaiono nei display con i corrispondenti numeri: SEARCH 1/2.

MUSIC FINDER				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
Swimsa Safari	Swims2	4/4	152	SORT BY MUSIC
Abacadabra	Rock+HalfTi~	4/4	141	
All I Have To Do Is ~	60's8Beat	4/4	106	SORT ORDER ASCENDING
All Shook Up	Jive	4/4	156	
Anapola	60's6trPop	4/4	152	88-10 FAVORITE
At The Hop	CrocoTwist	4/4	174	
Azurro	DiscoHands	4/4	122	SEARCH 1
Bailamos	DiscoLatin	4/4	100	
Banboleo	Españole	4/4	116	2
Black is Black	70'sDisco3	4/4	125	
Black Magic Woman	RockChacha	4/4	120	NUMBER OF RECORDS
Blame It On The Boo~	DiscoChocol~	4/4	106	
Blue Suede Shoes	Rock&Roll	4/4	186	149
Boon Boon Boon Boon	EuroTrance	4/4	138	



- 4** Per questo esempio premete il pulsante [A] per richiamare il display per l'inserimento del titolo della song.

In questo esempio é selezionato ANY.

MUSIC FINDER SEARCH 1				
MUSIC:		CLEAR		
KEYWORD:		CLEAR		
FILE:		CLEAR		
BEAT:	ANY	2 4 3/4 4/4 6/8 OTHER		
SEARCH AREA:	ALL	FAVORITE SEARCH1 SEARCH2		
TEMPO:	FROM ~ TO	GENRE ANY		
	5 ~ 500	16 Beat Ballad 16 Beat Pop		
			START SEARCH	

NOTE

Vedi pag.45 per la procedura di inserimento dei caratteri.

- 3** Se necessario, premete [F], [G] e [H] per cancellare le precedenti condizioni.

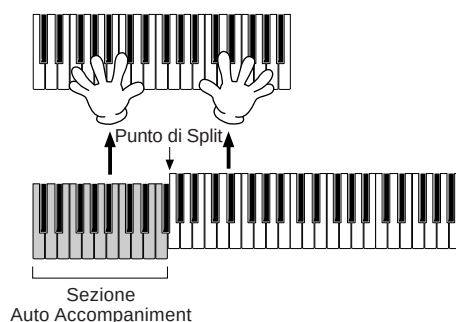
- 5** Inserite il titolo della song e premete poi il pulsante [8▲] (OK).

MUSIC	LOVE
CASE	..-1 ABC2 DEF3 GHI4 JKL5 MN06 OK
PARS7	TUV8 WXYZ9 ..0 ANY DELETE CANCEL

In questo esempio é selezionato ALL.

- 6** Premete il pulsante [8▲] (START SEARCH).
La funzione di ricerca (search) richiama tutti i record contenenti la parola/e inserita.

- **7** Selezionate un record (punto #2 a pag.33) e suonate seguendo la riproduzione dello stile.



Per tornare al display MAIN, premete il pulsante **[EXIT]**.

E' possibile creare i propri setup Music Finder e salvarli su floppy disk (pagg.38 e 44). In questo modo, potrete espandere la vostra raccolta Music Finder scambiandoli con altri possessori di PSR-2000/1000. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.71.

Salvare e richiamare Dati Music Finder

Per salvare i vostri dati Music Finder, richiamate la finestra MUSIC FINDER Open/Save dalla pagina SYSTEM RESET (pag.151) del display UTILITY e seguite la stessa procedura della finestra Open/Save per la Voce (pagg.40, 44). Per richiamare i dati salvati, eseguite la procedura appropriata dalla finestra Open/Save del MUSIC FINDER. I record possono essere sostituiti o aggiunti (pag.71).

Nelle istruzioni sopra riportate, tutti i dati Music Finder vengono gestiti insieme. Oltre a ciò, quando salvate o caricate file di stili, i dati Music Finder che utilizzano il file/i di stili corrispondenti, vengono memorizzati o aggiunti automaticamente. Quando copiate o spostate un file di stili da un floppy disk al driver USER (pagg.42, 43), il record registrato durante la memorizzazione dello stile corrispondente, viene aggiunto automaticamente alla PSR-2000/1000.

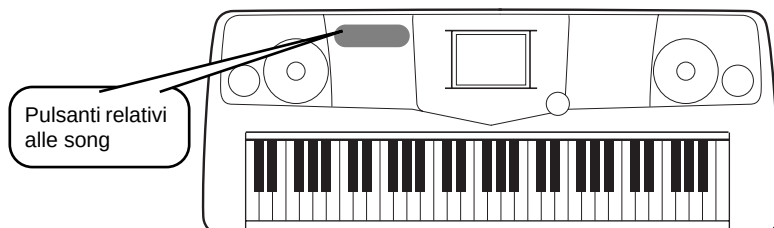
NOTE

I dati Music Finder sono compatibili per la PSR-2000 e per la PSR-1000.

- Nell'esempio sopra, è stato specificato il titolo di una song ma è possibile cercare il record corrispondente anche in base ad una parola chiave o ad un genere musicale, es. Latin, 8-beat, etc. (pag.70).

Suonare seguendo le Song

Riferimenti
a pag. 75

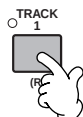


Suonare seguendo la PSR-2000/1000

In questa sezione, provate ad usare le funzioni di riproduzione di song della PSR-2000/1000 per cancellare o escludere la melodia della mano destra e suonarla direttamente. E' come avere un partner che vi accompagna mentre suonate.

► **1-4** Usate la stessa procedura di "Riprodurre le Song" a pagg. 21 - 23.

► **5** Premete il pulsante [TRACK 1] per cancellare la parte melodica della mano destra.

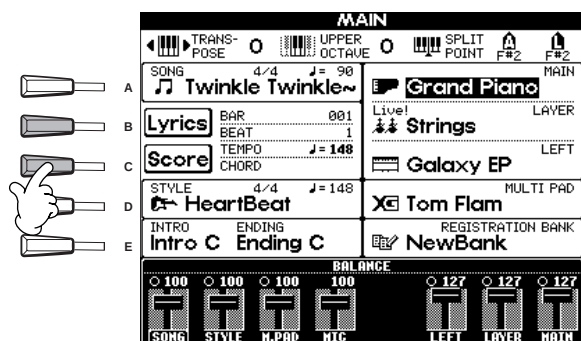


NOTE

Per cancellare la parte della mano sinistra, premete il pulsante [TRACK 2].

► **6** Se desiderate visualizzare le note mentre suonate (solo PSR-2000), premete il pulsante [C]. Per visualizzare i testi (lyric), premete il pulsante [B].

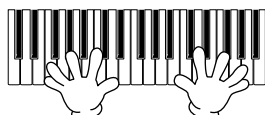
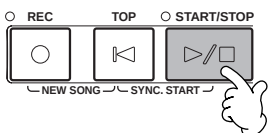
Se non é visualizzata la videata MAIN, premete il pulsante [DIRECT ACCESS] seguito da [EXIT].



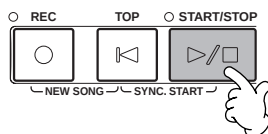
NOTE

Se la song selezionata non contiene dati lyric, i testi non verranno visualizzati.

► **7** Premete il pulsante SONG [START/STOP] e suonate la parte. Se lo desiderate, potete regolare il tempo premendo i pulsanti TEMPO [◀] [▶].



► **8** Per fermare la riproduzione, premete il pulsante SONG [START/STOP].



NOTE

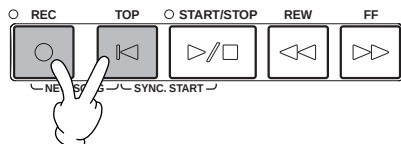
- Per avviare direttamente la song, senza intro, usate la funzione Sync Start. Per regolare Sync Start su standby, tenete premuto [TOP] e premete simultaneamente il pulsante SONG [START/STOP]. La riproduzione della song si avvia automaticamente non appena suonate la melodia.
- Potete anche sentire la PSR-2000/1000 che suona la parte melodica, controllare l'impostazione del canale per la parte melodica nei dati di song e cambiare il canale assegnato alla Traccia 1 (pag.137). Potete cambiare anche il canale stesso della song in modo permanente (pag.103).

Registrazione

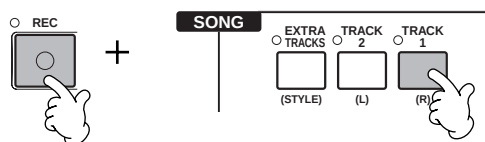
La PSR-2000/1000 vi consente anche di registrare in modo semplice e veloce. Provate la funzione Quick Recording (registrazione rapida) per “catturare” la vostra esecuzione sulla tastiera.

- **1-3** Selezionate una voce per la registrazione. (Stessa procedura di “Suonare una Voce” a pagg. 25, 26).

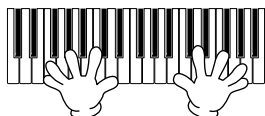
- **4** Premete entrambi i pulsanti [REC] e [TOP] simultaneamente per selezionare “New Song” e registrare.



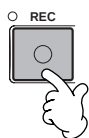
- **5** Tenendo premuto il pulsante [REC] premete simultaneamente il pulsante [TRACK1].



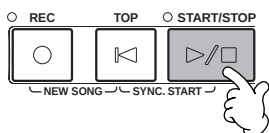
- **6** La registrazione si avvia non appena iniziate a suonare la tastiera.



- **7** Quando avete terminato la registrazione, premete il pulsante [REC].



- **8** Per ascoltare l'esecuzione appena registrata, riportate la song all'inizio usando il pulsante [TOP] e premete il pulsante SONG [START/STOP].



⚠ ATTENZIONE

I dati registrati andranno perduti se disattivate lo strumento. Per conservarli, salvateli nel drive User o su floppy disk.

- **9** Se lo desiderate, salvate i dati registrati (pagg. 38, 44).

Operazioni Base — Organizzare i Propri Dati

La PSR-2000/1000 utilizza vari tipi di dati, incluse voci, stili di accompagnamento, song, multi pad ed impostazioni registration memory. Molti di questi dati sono già programmati e contenuti nella PSR-2000/1000; è possibile anche creare ed editare i propri dati usando alcune delle funzioni dello strumento.

Tutti i dati vengono memorizzati in file separati, esattamente come su un computer.

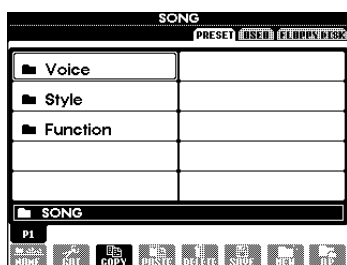
In questa sezione illustreremo come usare le operazioni base dei controlli del display per gestire ed organizzare i dati della PSR-2000/1000 in file e cartelle (folder).

I file possono essere aperti, salvati, nominati, spostati o cancellati nei rispettivi display Open/Save (apri/salva).

E' possibile selezionare questi display in base ai rispettivi tipi di file: Song, Voce, Stile, etc. Inoltre, potrete organizzare ancora più efficientemente i vostri dati inserendo vari file dello stesso tipo in una singola cartella.

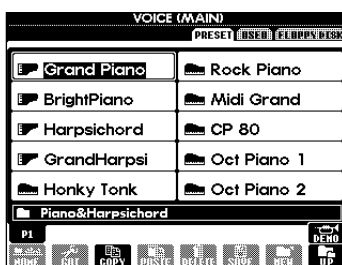
I display Open/Save per Song, Voce, Stile, Banco Multi Pad e Registration Bank possono essere richiamati dal display MAIN (visualizzato all'attivazione) premendo il pulsante [A] - [J] appropriato.

Display Open/Save per Song (pag. 76)



gestisce i file di Song.

Display Open/Save per Voce (pag. 54)

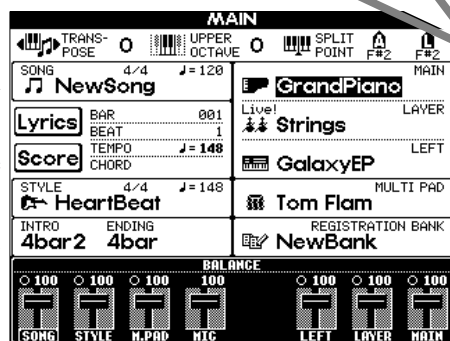


gestisce i file di Voce.

Display Open/Save per Multi Pad (pag. 73, 118)



gestisce i file di Banco Multi Pad.

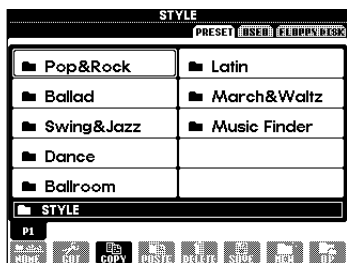


NOTE

Sono disponibili anche i seguenti tipi di display Open/Save; questi però vengono selezionati da display diversi dal display MAIN (pag.151).

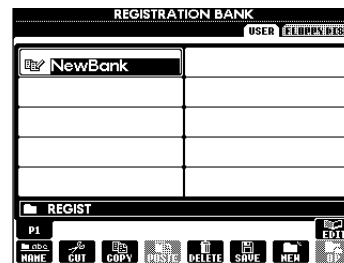
- SYSTEM SETUP
- MIDI SETUP
- USER EFFECT
- MUSIC FINDER

Display Open/Save per Stile (pag. 59)



gestisce i file di Stile.

Display Open/Save per Registration Bank (pag. 85)



gestisce i file di Banco Registration.

Esempio — Display Open/Save per la Voce

Ogni display Open/Save consiste di pagine drive PRESET, USER e FLOPPY DISK.

Drive PRESET

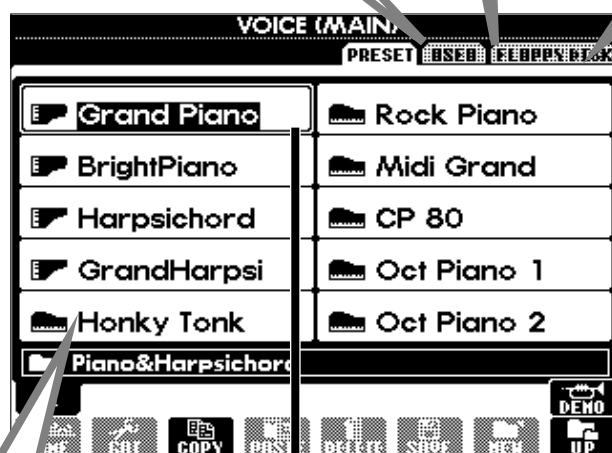
I file pre-programmati ed installati internamente nella PSR-2000/1000 sono conservati qui. I file preset possono essere caricati ma non riscritti. Potete usarli però come base per creare i vostri file originali (che potete poi salvare nel drive USER o FLOPPY DISK).

Drive USER

I file qui conservati contengono i vostri dati originali, creati o editati usando le varie funzioni della PSR-2000/1000. Questi file vengono memorizzati internamente nella PSR-2000/1000.

Drive FLOPPY DISK

Potete memorizzare i vostri dati originali anche su floppy disk. Qui è possibile richiamare anche i dischi di software in commercio. Naturalmente questi file sono disponibili solo quando il disco appropriato è inserito nel disk drive.



Alterna i drive tra PRESET, USER e FLOPPY DISK.

Richiama la pagina del livello di directory superiore. In questo esempio, è possibile richiamare la pagina di selezione della cartella voce (voce).

File

Tutti i dati, sia quelli pre-programmati, sia i vostri, sono memorizzati come "file".

Current Memory (memoria attuale)

"Current Memory" è l'area in cui viene richiamata una voce quando la selezionate. E' anche l'area in cui editate la vostra voce usando la funzione SOUND CREATOR. Dovrete poi salvare la voce editata come file nel drive USER o FLOPPY DISK.

NOTE

E' possibile salvare nel drive USER o FLOPPY DISK anche la voce selezionata, non editata.

Selezionare File e Cartelle (folder)

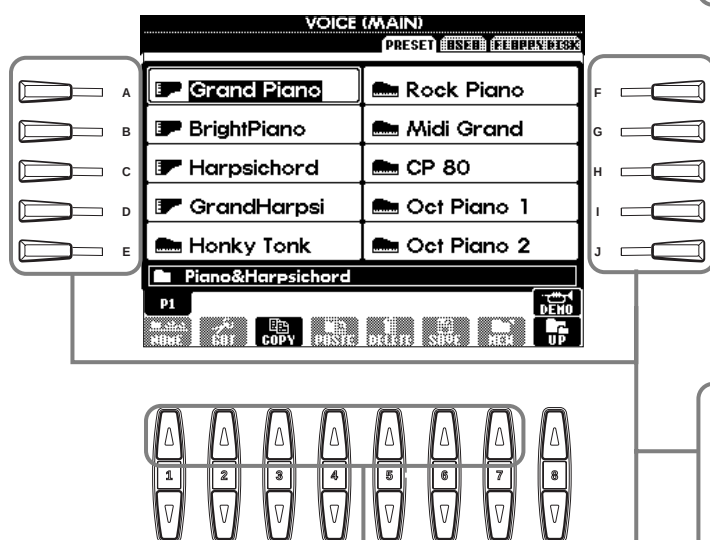
Selezionate un file visualizzato a display. In questo esempio, selezioneremo un file di voce.

Innanzitutto premete il pulsante VOICE [PIANO & HARPSI.] per richiamare il display contenente i file.

Questo display ("Open/Save") è quello tipicamente usato per richiamare e memorizzare i file (file di voce).

La PSR-2000/1000 contiene già numerose voci nella sezione **PRESET**. Potrete memorizzare le vostre voci originali, create con la funzione **Sound Creator**, nella sezione **USER** o **FLOPPY DISK**.

- 1** Selezionate "PRESET", "USER" o "FLOPPY DISK", usando il pulsante [BACK][NEXT].



NOTE

Quando come parametro Language (lingua) è selezionato "JAPANESE" (pagg. 45, 151) e desiderate passare alle lingue occidentali, i caratteri kanji e kana del nome del file memorizzato nel disk drive, vengono cambiati in caratteri occidentali. Nel caso opposto, gli speciali caratteri e simboli Latini vengono cambiati in caratteri normali. Nel caso di dati di floppy disk, i testi dei file cambiano in caratteri non leggibili dallo strumento. Ricordate che simili problemi potrebbero verificarsi cercando di accedere a file originanti o editati da un computer con un sistema operativo diverso. In generale, fate attenzione quando cambiate la lingua per non correre il rischio di non poter più accedere correttamente ai dati.

NOTE

Facendo doppio click sul pulsante [A]-[J] appropriato, si richiama il file corrispondente e si ritorna al display MAIN.

NOTE

Selezionando il file desiderato e facendo doppio click sul pulsante [ENTER], si richiama il file corrispondente e si ritorna al display MAIN.

- 2** Usate i pulsanti [1▲] ~ [7▲] per scorrere tra le pagine.

Quando la quantità di file o cartelle disponibili supera dieci, la parte bassa del display cambia nel seguente modo.



Premi Next ↓ ↑ Premi Prev.(preced.)



- 3** Selezionate il file/cartella.

E' possibile operare in due modi:

- **Premete il pulsante [A] - [J].**
Premete il pulsante corrispondente al file/cartella che desiderate richiamare. (Nel display sopra riportato, sono visualizzati i file di voce).
- **Usate il dial [DATA ENTRY] ed il pulsante [ENTER].**
Quando ruotate il dial [DATA ENTRY], si illuminano in sequenza i file/ cartelle disponibili. Selezionate (illuminate) il file o la cartella desiderati (i file di voce sono indicati come nell'esempio sopra) e premete il pulsante [ENTER] per richiamare l'elemento selezionato.

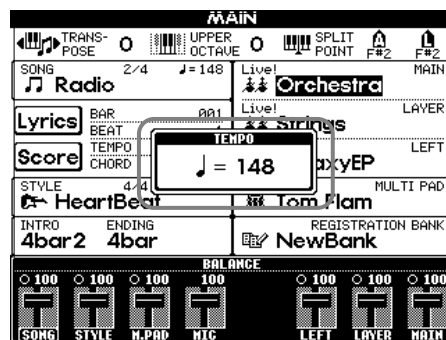


Premete il pulsante [EXIT] per tornare al display MAIN.

Potete tornare al display precedente, premendo il pulsante [EXIT].

Uscire dalle piccole finestre a discesa

Potete uscire dalle piccole finestre a discesa (come quelle illustrate sotto) anche premendo il pulsante [EXIT].



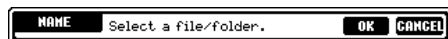
File/Cartelle - Operazioni relative

Assegnare Nomi a File/Cartelle

E' possibile assegnare nomi a file e cartelle. Qualsiasi file/cartella nelle sezioni **USER** e **FLOPPY DISK** può essere nominato o rinominato. Seguite la procedura qui indicata quando nel drive User sono presenti dati. Se ci sono file/cartelle Preset che desiderate rinominare, prima copiatele (pag.43) e usatele come file/cartelle User.

1 Premete il pulsante [1▼] (NAME).

Apparirà il display NAME.



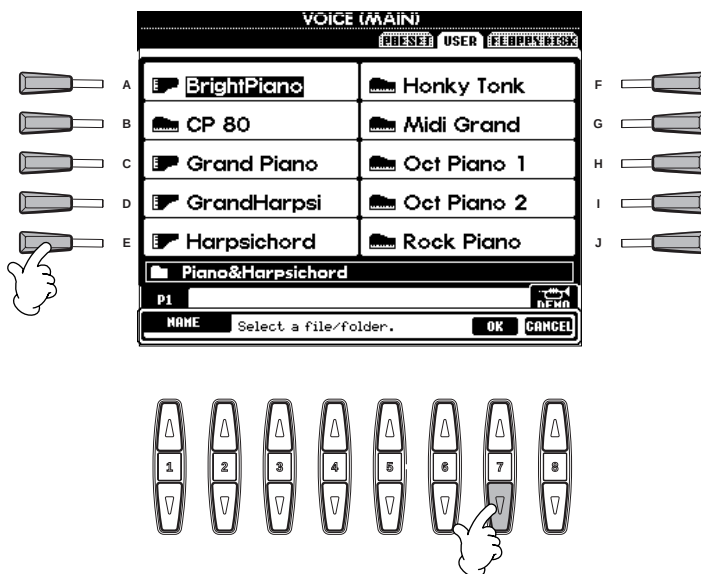
NOTE

Il nome per un file/cartella può contenere fino a 50 lettere di dimensioni ridotte (o 25 lettere Hiragana e kanji), inclusa l'ID dell'icona (vedi sotto) e l'estensione.

2 Selezionate il file/cartella desiderato e premete il pulsante [7▼](OK).

Il file/cartella selezionato si illumina. Per selezionare un altro file/cartella, premete uno dei pulsanti [A] - [J].

Per annullare, premete il pulsante [8▼] (CANCEL).



NOTE

Il nome del file apparirà sul computer come illustrato sotto. Se cambiate l'ID dell'icona o l'estensione, l'icona potrebbe cambiare o il file non essere riconosciuto correttamente.

ABCDE.S002.MID
 ID file ID icona Estensione



Inserite il nuovo nome (pag.45).



Premete il pulsante [8▲] (OK).

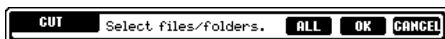
Per annullare, premete il pulsante [8▼] (CANCEL).

Spostare File/Cartelle

E' possibile spostare file e cartelle per organizzare i propri dati. Qualsiasi file/cartella contenuto nelle sezioni **USER** e **FLOPPY DISK** può essere spostato usando le operazioni taglia e incolla (cut & paste) qui di seguito descritte.

1 Premete il pulsante [2▼] (CUT).

Apparirà il display CUT.



NOTE

Questa operazione non può essere usata per spostare un file/cartella da un floppy disk all'altro. Per fare ciò tagliate e incollate il file o la cartella dal primo floppy disk nella pagina USER e poi cambiate disco e incollatelo nella pagina FLOPPY DISK.

2 Selezionate il file/cartella da spostare.

Selezionate il file/cartella desiderato e premete il pulsante [7▼](OK).

Il file/cartella attualmente selezionato si illumina. Per selezionarne un altro, premete uno dei pulsanti [A] - [J].

E' possibile selezionare più file/cartelle anche di pagine diverse. Per rilasciare o annullare la selezione, premete di nuovo il pulsante del file/cartella selezionato.

Premete il pulsante [6▼] (ALL) per selezionare tutti i file/cartelle nella pagina visualizzata (USER/ FLOPPY DISK). Quando viene premuto il pulsante [6▼] (ALL), il pulsante [6▼] diventa pulsante "ALL OFF" per rilasciare o annullare la selezione.

NOTE

Tutti i file/cartelle in a floppy disk possono essere copiati in un altro disco in una sola volta (pag.150).

NOTE

Dopo essere stati incollati, i file vengono riordinati automaticamente e visualizzati in ordine alfabetico.

3 Premete il pulsante [7▼] (OK).

Per interrompere l'operazione, premete il pulsante [8▼] (CANCEL).

NOTE

Circa file/cartelle su un floppy disk
Nella pagina **FLOPPY DISK** del display Open/Save, appariranno solo i file che possono essere gestiti in quel display (anche se una cartella di un floppy disk può contenere tipi diversi di file). Nel caso di un'operazione di taglia/incolla di una cartella (per floppy disk), è possibile tagliare un'intera cartella; verranno però copiati solo i file gestibili nell'attuale display.

4 Richiamate il display di destinazione.

Come destinazione è possibile selezionare solo le pagine USER e FLOPPY DISK .



Premete il pulsante [4▼] (PASTE).

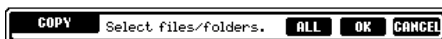
Il file/cartella tagliato ora è stato incollato alla destinazione indicata.

Copiare File/Cartelle

E' possibile anche copiare file e cartelle per organizzare i propri dati. Ogni file/cartella contenuto nelle sezioni **PRESET**, **USER** e **FLOPPY DISK** può essere copiato usando l'operazione copia/incolla (copy & paste) qui di seguito descritta.

1 Premete il pulsante [3▼] (COPY).

Apparirà il display **COPY**.



NOTE

Questa operazione non può essere usata per copiare direttamente un file/cartella da un floppy disk a un altro. Per fare ciò, copiate e incollate il file o cartella dal primo floppy disk nella pagina User e poi cambiate disco e incollatelo nella pagina Floppy Disk.

2 Selezionate il file/cartella desiderato.

Selezionate il file/cartella desiderato e premete il pulsante [7▼](OK).

Il file/cartella attualmente selezionato, si illumina. Per selezionare un altro file/cartella, premete uno dei pulsanti [A] - [J].

E' possibile selezionare più file/cartelle anche di pagine diverse. Per rilasciare o annullare la selezione, premete di nuovo il pulsante del file/cartella selezionato.

Premete il pulsante [6▼] (**ALL**) per selezionare tutti i file/cartelle nella pagina visualizzata. Quando viene premuto il pulsante [6▼] (**ALL**), il pulsante diventa pulsante "**ALL OFF**" e vi consente di rilasciare o annullare la selezione.

3 Premete il pulsante [7▼] (OK).

Per fermare l'operazione, premete il pulsante [8▼] (**CANCEL**).

4 Richiamate il display di destinazione.

Come destinazione è possibile selezionare solo le pagine **USER** e **FLOPPY DISK**.



Premete il pulsante [4▼] (PASTE).

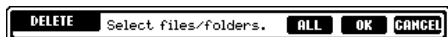
Il file/cartella copiato ora è stato incollato alla destinazione.

Cancellare File/Cartelle

E' possibile cancellare file e cartelle per organizzare al meglio i propri dati. Qualsiasi file/cartella contenuto nelle sezioni **USER** e **FLOPPY DISK** può essere cancellato usando l'operazione qui di seguito descritta.

1 Premete il pulsante [5▼] (DELETE).

Apparirà il display **DELETE** (cancella).



2 Selezionate il file/cartella desiderato.

Selezionate il file/cartella desiderato e premete il pulsante [7▼](OK).

Il file/cartella attualmente selezionato, si illumina. Per selezionare un altro file/cartella, premete uno dei pulsanti [A] - [J].

E' possibile selezionare più file/cartelle anche di pagine diverse. Per rilasciare o annullare la selezione, premete di nuovo il pulsante del file/cartella selezionato.

Premete il pulsante [6▼] (**ALL**) per selezionare tutti i file/cartelle nella pagina visualizzata. Quando viene premuto il pulsante [6▼] (**ALL**), il pulsante diventa pulsante "**ALL OFF**" e vi consente di rilasciare o annullare la selezione.



Premete il pulsante [7▼] (OK).

Per annullare l'operazione, premete il pulsante [8▼] (**CANCEL**).

Apparirà il messaggio "**Are you sure you want to delete the "*****" file (or data/folder)? YES/NO**".
YES Cancella l'elemento illuminato.
NO Esce senza cancellare.

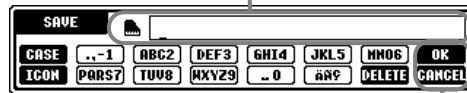
Se sono stati selezionati più file, appare il messaggio "**Are you sure you want to delete the "*****" file (or data/folder)? YES/YES ALL/NO/CANCEL**".
YES/NO Cancella l'elemento selezionato (**YES**) o lo evita senza cancellarlo (**NO**).
YES ALL Cancella tutti gli elementi selezionati.
CANCEL Esce senza cancellare.

Salvare i File

Questa operazione vi consente di salvare in file i vostri dati. I file possono essere memorizzati solo nelle sezioni **USER** e **FLOPPY DISK**.

1 Premete il pulsante [6▼] (SAVE).

Inserite un nome per il nuovo file (pag.45).



Premete il pulsante [8▲] (OK).
Per fermare l'operazione, premete [8▼] (CANCEL).

NOTE

La capacità della memoria interna della PSR-2000/1000 è di circa 580KB (PSR-2000) / 260KB (PSR-1000). La capacità di memoria per floppy disk 2DD e 2HD è rispettivamente di circa 720KB e 1440 KB. Quando memorizzate dati in queste locazioni, tutti i tipi di file della PSR-2000/1000 (Voce, Stile, Song, Registration, etc.) sono memorizzati insieme.

NOTE

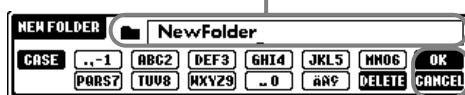
I file del software DOC e Yamaha Disklavier in commercio ed i file in questi formati, editati sulla PSR-2000/1000, possono essere memorizzati nella pagina USER ma non copiati su un altro floppy disk.

Organizzare i File Creando una Nuova Cartella

Questa operazione vi consente di organizzare facilmente i vari file in categorie, creando una nuova cartella per ogni categoria. Le cartelle possono essere create solo nelle sezioni **USER** e **FLOPPY DISK**.

1 Richiamate la pagina in cui desiderate creare una nuova cartella e premete il pulsante [7▼] (NEW).

Inserite il nome della nuova cartella (pag.45).



Premete il pulsante [8▲](OK).
Per annullare l'operazione, premete [8▼] (CANCEL).

NOTE

Le directory delle cartelle possono contenere fino a 4 livelli. Il numero totale massimo di file e cartelle memorizzabili è 800 (PSR-2000)/400 (PSR-1000) ma può variare a seconda della lunghezza dei nomi dei file. Il numero massimo di file memorizzabili in una cartella è 250.

Visualizzare le Pagine del Livello Superiore

Premete il pulsante [8▼] (UP) per richiamare le pagine del livello superiore. Ad esempio potete richiamare le pagine del livello di cartella dalle pagine del livello di file.

Inserire i Caratteri e Modificare le Icone

1 Premete il pulsante [1▼] (NAME), [6▼] (SAVE) o [7▼] (NEW).

Modificate il tipo di carattere, usando il pulsante [1▲].

Se nel display **FUNCTION** (pag. 151) selezionate Japanese come lingua, potete inserire i seguenti tipi di caratteri a diverse dimensioni:

かな漢 (kana-kan)

Hiragana e kanji, (dimensioni standard)

カナ (kana)

Katakana (dimens.standard), marchi (dim.stand.)

か (kana)

Katakana (dim.ridotta), marchi (dim.ridotta)

A B C — Alfabeto (maiuscole e minuscole, dim.stand.), numeri (dim.stand.), marchi (dim.stand.)

ABC — Alfabeto (maiuscole e minuscole, dim.ridotta), numeri (dim.ridotta), marchi (dim.ridotta)

Se nel display **FUNCTION** (pag.151) avete selezionato una lingua diversa dal giapponese, sono disponibili i seguenti tipi di caratteri:

CASE — Alfabeto (maiuscole, dim.ridotta), numeri (dim.ridotta), marchi (dim.ridotta)

case — Alfabeto (minuscole, dim.ridotta), numeri (dim.ridotta), marchi (dim.ridotta)



Richiamate il display **ICON SELECT** premendo il pulsante [1▼]. In questo modo potete modificare l'icona a sinistra del nome del file.

Inserire i Caratteri

Le istruzioni qui riportate illustrano come inserire i caratteri per assegnare nomi a file e cartelle. Il metodo è simile all'inserimento di nomi e numeri nel telefono cellulare.

1 Spostate il cursore sulla posizione desiderata, usando il dial [DATA ENTRY].

2 Premete il pulsante corrispondente al carattere che desiderate inserire: [2▲] - [7▲] e [2▼] - [6▼].

Ad ogni pulsante sono assegnati più caratteri, che cambiano ogni volta che il pulsante viene premuto. Per inserire il carattere selezionato, spostate il cursore o premete un altro pulsante di inserimento lettera.

Se avete inserito per errore un carattere, spostate il cursore sul carattere che desiderate cancellare e premete il pulsante [7▼] (DELETE). Se desiderate cancellare tutti i caratteri su una linea, in una sola volta, premete e tenete premuto per qualche istante il pulsante [7▼] (DELETE). Quando il cursore si illumina a display, viene cancellata solo l'area illuminata.

3 Per confermare l'inserimento del nuovo nome, premete il pulsante [8▲] (OK).

Per annullare l'operazione, premete il pulsante [8▼] (CANCEL).

NOTE

Non è possibile usare i seguenti simboli a dimensione ridotta, per file e cartelle:
¥ \ : * ? " < > |

■ Conversione in Kanji (linguaggio giapponese)

Questa funzione è abilitata solo se usate il pulsante “かな漢 (kana-kan)” (in giapponese). Quando nel display illuminato vengono visualizzati i caratteri “hiragana” inseriti, premete una o più volte il pulsante [ENTER] per convertire i caratteri in kanji. L'area selezionata (illuminata) può essere cambiata usando il dial [DATA ENTRY]. L'area selezionata può essere riportata a “hiragana” usando il pulsante [7▼] (DELETE) o cancellata in una sola volta, premendo il pulsante [8▼] (CANCEL). Per confermare la modifica premete il pulsante [8▲] (OK) o inserite il carattere successivo. Per inserire “hiragana” (senza convertirlo), premete il pulsante [8▲] (OK).

■ Inserire simboli speciali (dieresi, accenti, “ゝ” e “ゑ” giapponesi)

Selezionate un carattere a cui aggiungere questo tipo di simboli e premete il pulsante [6▼] (prima di inserire il carattere).

■ Inserire caratteri vari (simboli)

Potete richiamare l'elenco dei simboli premendo il pulsante [6▼] dopo aver inserito il carattere.



Spostate il cursore sul simbolo desiderato, usando il dial [DATA ENTRY] e premete poi il pulsante [8▲] (OK) o [ENTER].

NOTE

Nel caso di caratteri non accompagnati da speciali simboli (tranne per kana-kan e katakana a dimensione ridotta), potete richiamare l'elenco dei simboli premendo il pulsante [6▼] dopo aver selezionato un carattere (prima di confermarne l'inserimento).

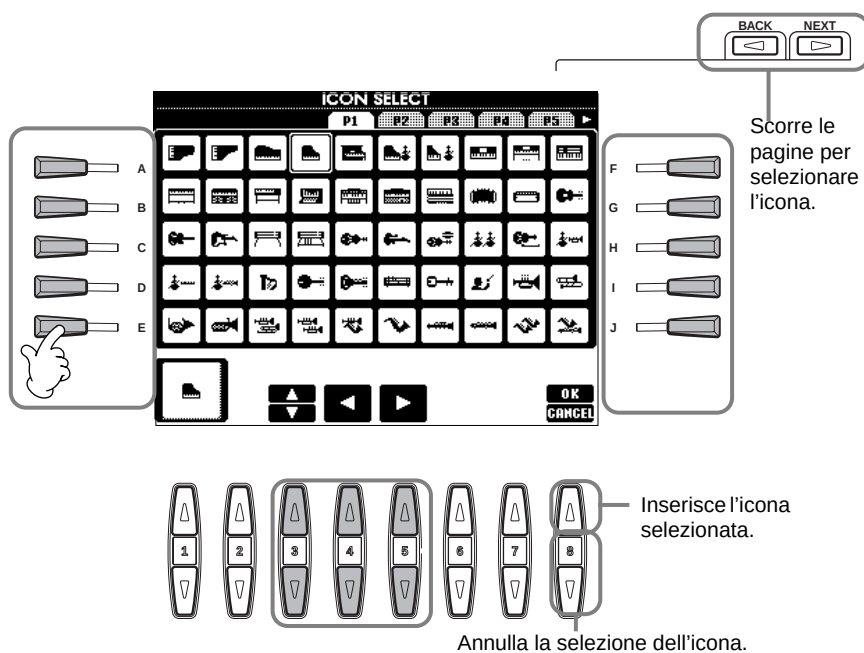
■ Inserire numeri

Prima di tutto selezionate: “A B C” (alfabeto a dimensione standard), “ABC” “CASE” (alfabeto maiuscolo a dimensione ridotta) o “case” (alfabeto minuscolo a dimensione ridotta). Poi, premete e tenete premuto per un istante il pulsante appropriato [2▲] - [7▲] e [2▼] - [5▼] o premetelo più volte fino a selezionare il numero desiderato.

Modificare l'icona

E' possibile modificare l'icona riportata a sinistra del nome del file. Richiamate il display **ICON SELECT** premendo il pulsante **[1▼] (ICON)** dal display di inserimento caratteri (pag.45).

Selezionate l'icona desiderata, usando i pulsanti **[A] - [J]** o i pulsanti **[3▲▼] - [5▲▼]** e inserite poi l'icona selezionata, premendo il pulsante **[8▲] (OK)**.

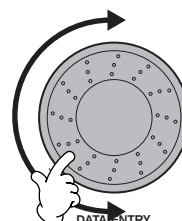
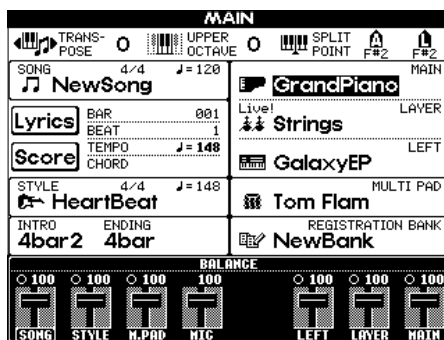


Usare il dial [DATA ENTRY]

Questo comodissimo controllo vi consente di selezionare gli elementi a display o modificare velocemente i valori dei parametri. La funzione del dial **[DATA ENTRY]** varia a seconda del display selezionato.

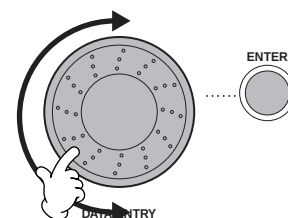
Regolare i valori

E' possibile cambiare i valori dei parametri ruotando il dial **[DATA ENTRY]**. Nel display **[BALANCE]** dell'esempio, ruotando il dial si regola il volume della parte selezionata a display (illuminata). Per regolare il volume di un'altra parte, prima selezionate la parte premendo il pulsante **[▲▼]** corrispondente e poi ruotate il dial **[DATA ENTRY]**.

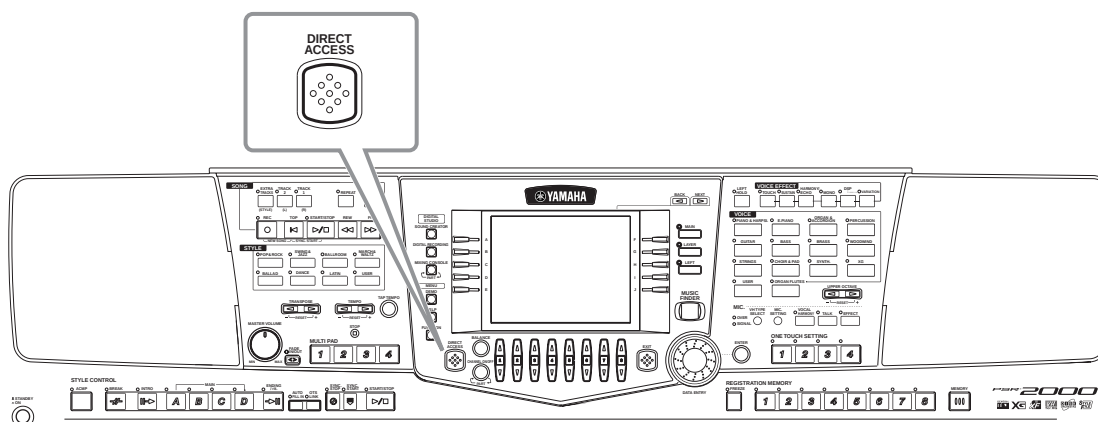


Selezionare gli elementi

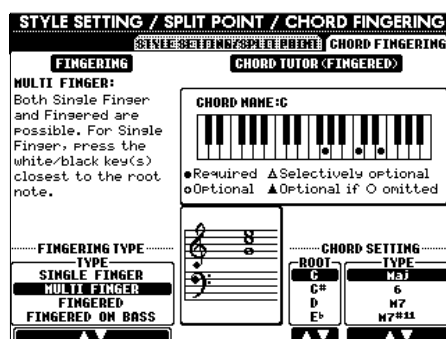
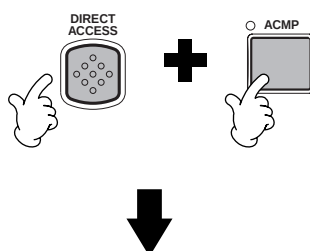
E' possibile selezionare a display l'elemento o la funzione desiderata, ruotando il dial **[DATA ENTRY]**. L'elemento selezionato può poi essere richiamato o eseguito, usando il pulsante **[ENTER]**. Nel display **VOICE** dell'esempio, potete selezionare il file di voce desiderato usando il dial **[DATA ENTRY]** e richiamare l'elemento selezionato, premendo il pulsante **[ENTER]** del pannello.



Direct Access — Selezione Istantanea dei Display



Grazie a questa funzione è possibile richiamare all'istante il display desiderato semplicemente premendo un pulsante in più. Premete il pulsante **[DIRECT ACCESS]**: apparirà un messaggio a display che vi richiede di premere il pulsante appropriato. Premete poi il pulsante corrispondente al display di impostazione desiderato per richiamare all'istante quel display. Nell'esempio sotto, Direct Access è usato per richiamare il display di selezione **Chord Fingering** (pag.149).



Per l'elenco dei display richiamabili con la funzione Direct Access, fate riferimento allo Schema Direct Access (pag.48).

NOTE

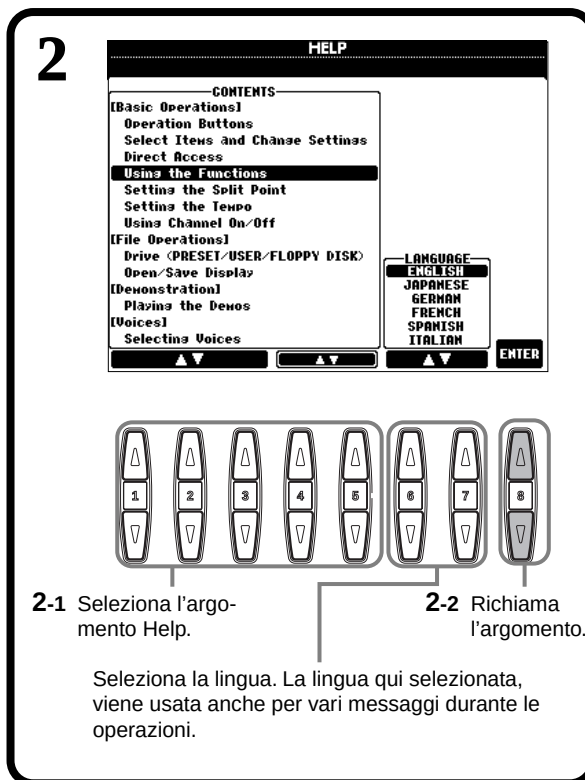
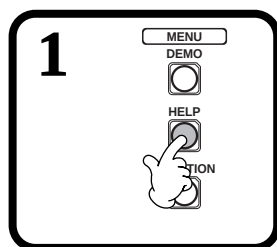
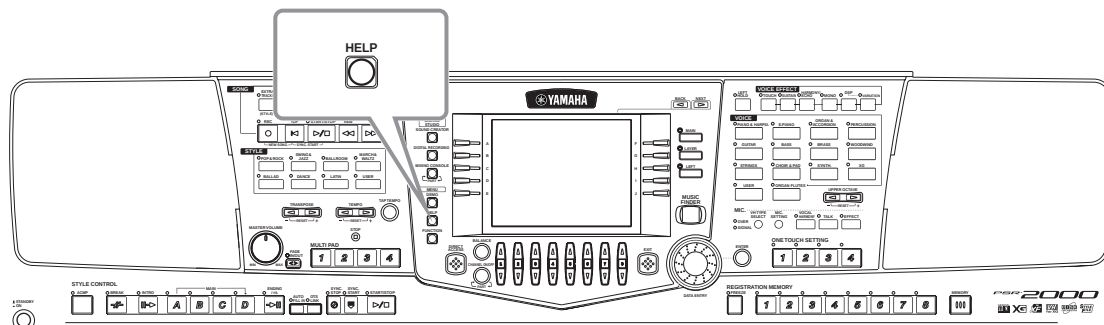
Ecco un modo facile e per tornare al display **MAIN** da qualsiasi altro display: premete il pulsante **[DIRECT ACCESS]** seguito dal pulsante **[EXIT]**.

Schema Direct Access

Procedura: Pulsante [DIRECT ACCESS] + pulsante sotto elencato		Display LCD e funzione corrispondente			Vedi pagg.	
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	Selezione TRACK1 CHANNEL	137	
	[TRACK2]			Selezione TRACK2 CHANNEL	137	
	[EXTRA TRACKS]				137	
	[REPEAT]					
	[METRONOME]		UTILITY	Impostazione METRONOME	148	
	[REC]		—			
	[TOP]		—			
	[START/STOP]		—			
	[REW]		—			
	[FF]		—			
STYLE	[POP & ROCK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	Impostazione SPLIT POINT (ACMP)	138	
	[SWING & JAZZ]					
	[BALLROOM]					
	[MARCH & WALTZ]					
	[BALLAD]					
	[DANCE]					
	[LATIN]					
	[USER]					
TRANPOSE	[◀]		CONTROLLER	Assegnazione TRANPOSE	141	
	[▶]	MIXING CONSOLE	TUNE	Impostazioni TRANPOSE	123	
TEMPO	[◀]	FUNCTION	MIDI	Impostazione MIDI CLOCK	145	
	[▶]		UTILITY	Impostazioni TAP	149	
[TAP TEMPO]				Impostazioni FADE IN/OUT	148	
[FADE IN/OUT]						
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		74	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[STOP]	DIGITAL RECORDING	MULTI PAD CREATOR	Impostazioni REPEAT/CHORD MATCH	119	
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNCTION	CHORD FINGERING	Selezione FINGERING TYPE	138	
	[BREAK]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	VOLUME/VOICE	Impostazioni VOICE	122	
	[INTRO]			Impostazioni PANPOT		
				Impostazioni VOLUME		
	MAIN [A]		FILTER	Impostazioni HARMONIC CONTENT	123	
	MAIN [B]			Impostazioni BRIGHTNESS		
	MAIN [C]			Impostazioni REVERB		
	MAIN [D]		EFFECT	Impostazioni CHORUS	124	
	[ENDING/rit.]			Impostazioni DSP		
	[AUTO FILL IN]					
	[OTS LINK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	Impostazione SYNC. STOP WINDOW	138	
	[SYNC. STOP]					
	[SYNC. START]					
		[START/STOP]	—			
	DIGITAL STUDIO	[SOUND CREATOR]	FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE	Impostazione MASTER TUNING	135
[DIGITAL RECORDING]			Impostazione SCALE TUNING			
		[MIXING CONSOLE] PSR-2000	MIXING CONSOLE	EQ	127	
MENU	[DEMO]	FUNCTION	UTILITY	Selezione LANGUAGE	151	
	[HELP]			Impostazioni LCD BRIGHTNESS	149	
	[FUNCTION]		MIDI	Impostazioni MIDI	145	
[DIRECT ACCESS]		Exit from the Direct Access mode				
[BALANCE]		MIXING CONSOLE (SONG PART)	VOLUME/VOICE	Impostazioni VOLUME	122	
[CHANNEL ON/OFF]				Impostazioni VOICE		
[NEXT]		—				
[BACK]		—				
VOICE PART	[MAIN]	MIXING CONSOLE	TUNE	Impostazioni OCTAVE	123	
	[LAYER]					
	[LEFT]					
[MUSIC FINDER]		MUSIC FINDER	MUSIC FINDER SEARCH1 (ricerca dei record)		34	
[EXIT]		Vedi display MAIN				
[ENTER]		—				
VOICE EFFECT	[LEFT HOLD]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	Impostazione SPLIT POINT (LEFT)	138	
	[TOUCH]		CONTROLLER	Assegnazione KEYBOARD TOUCH	141	
	[SUSTAIN]	MIXING CONSOLE	EFFECT	Impostazioni REVERB	123	
	[HARMONY/ECHO]	FUNCTION	HARMONY/ECHO		143	
	[MONO]	MIXING CONSOLE	TUNE	Impostazioni PORTAMENTO TIME	123	
	[DSP]		EFFECT	Impostazioni DSP	124	
	[VARIATION]			Selezione EFFECT TYPE		
VOICE	[PIANO & HARPSI]	FUNCTION	Impostazioni VOICE SET		143	
	[E.PIANO]					
	[ORGAN & ACCORDION]					
	[PERCUSSION]					
	[GUITAR]					
	[BASS]					
	[BRASS]					
	[WOODWIND]					
	[STRINGS]					
	[CHOIR&PAD]					
	[SYNTH.]					
	[XG]					
	[USER]					
		[ORGAN FLUTES] (solo PSR-2000)	MIXING CONSOLE		Impostazioni EQ	
UPPER OCTAVE	[◀]	—				
	[▶]	—				
MIC. (PSR-2000 only)	[VH TYPE SELECT]	VOCAL HARMONY	VOCAL HARMONY EDIT (Editing dei parametri VOCAL HARMONY)		129	
	[MIC. SETTING]	MIXING CONSOLE	EFFECT	Selezione MIC. EFFECT TYPE	124	
	[VOCAL HARMONY]			Impostazione MIC. REVERB		
	[EFFECT]			Impostazione MIC. DSP		
	[TALK]	MIC. SETTING	TALK SETTING		132	
ONE TOUCH SETTING	[1]	—				
	[2]	—				
	[3]	—				
	[4]	—				
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNCTION	FREEZE		142	
	[1]	REGISTRATION BANK	REGISTRATION EDIT (Editing di RAGISTRATION)		85	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[5]					
	[6]					
	[7]					
	[8]					
	[MEMORY]	FUNCTION	REGISTRATION SEQUENCE (Creazione di REGISTRATION SEQUENCE)		142	
PEDAL	[PEDAL1]	FUNCTION	CONTROLLER	Assegnazione funzione PEDAL1	139	
	[PEDAL2]			Assegnazione funzione PEDAL2		
WHEEL	[PITCH BEND]	MIXING CONSOLE	TUNE	Impostazioni PITCH BEND RANGE	123	
	[MODULATION] (solo PSR-2000)	FUNCTION	CONTROLLER	Impostazioni MODULATION WHEEL	141	

Messaggi di Aiuto (Help)

I messaggi di aiuto spiegano tutte le principali funzioni e caratteristiche della PSR-2000/1000.



2-1 Seleziona l'argomento Help.

2-2 Richiama l'argomento.

Seleziona la lingua. La lingua qui selezionata, viene usata anche per vari messaggi durante le operazioni.

NOTE

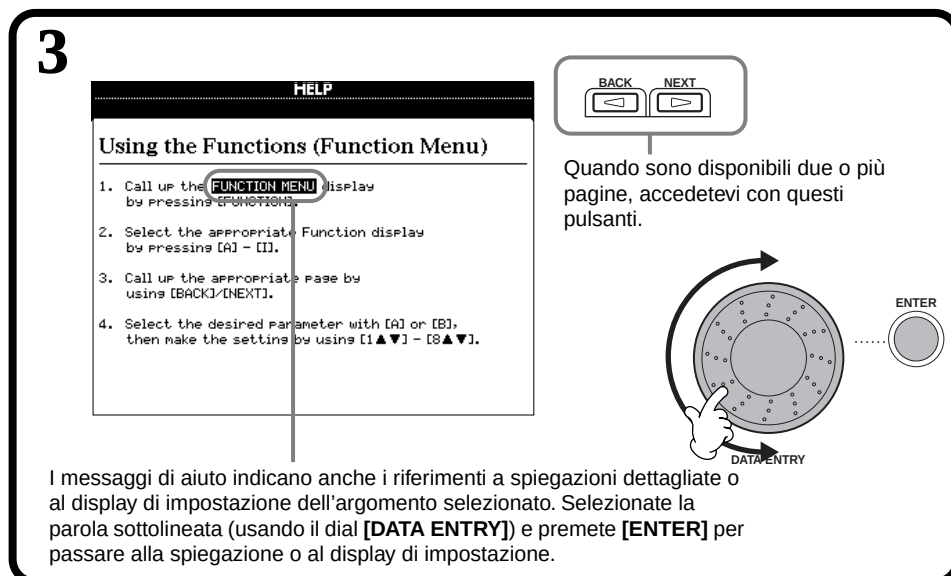
Potete visualizzare i messaggi di aiuto in una delle seguenti lingue:
INGLESE
GIAPPONESE
TEDESCO
FRANCESE
SPAGNOLO
ITALIAN

NOTE

La lingua può essere selezionata anche nel display FUNCTION "LANGUAGE" (pag.151).

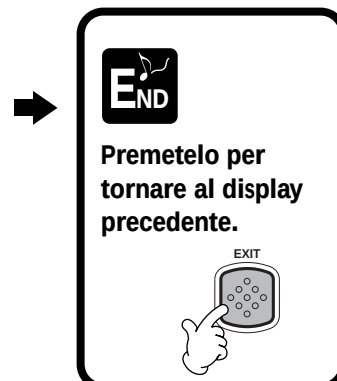
NOTE

Quando viene selezionato "JAPANESE" come parametro LANGUAGE (lingua) e desiderate passare ad una lingua occidentale, i caratteri kanji e kana dei nomi dei file memorizzati nel disk drive vengono cambiati in caratteri occidentali. Nel caso opposto, gli speciali caratteri e simboli latini vengono cambiati in normali caratteri. Inoltre, nel caso di dati su floppy disk, i testi nei file vengono cambiati in caratteri non leggibili dallo strumento. Ricordate che simili problemi possono verificarsi quando cercate di accedere a file originari o editati da un computer che ha un diverso linguaggio di sistema operativo. In generale, fate attenzione nel cambiare le lingue, potreste non riuscire più ad accedere correttamente ai dati.



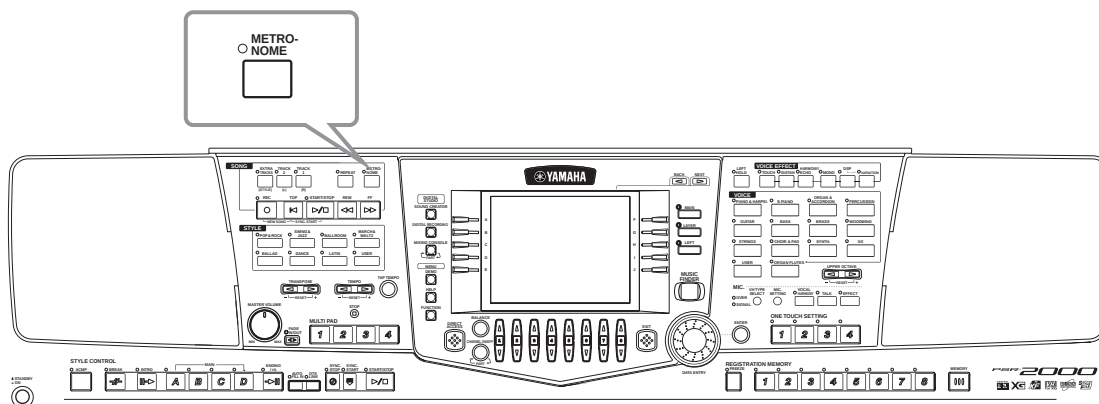
Quando sono disponibili due o più pagine, accedetevi con questi pulsanti.

I messaggi di aiuto indicano anche i riferimenti a spiegazioni dettagliate o al display di impostazione dell'argomento selezionato. Selezionate la parola sottolineata (usando il dial [DATA ENTRY]) e premete [ENTER] per passare alla spiegazione o al display di impostazione.



Usare il Metronomo

Il **metronomo** suona un click che vi dà il tempo preciso da seguire mentre vi esercitate o vi consente di sentire e controllare come suona un tempo specifico.



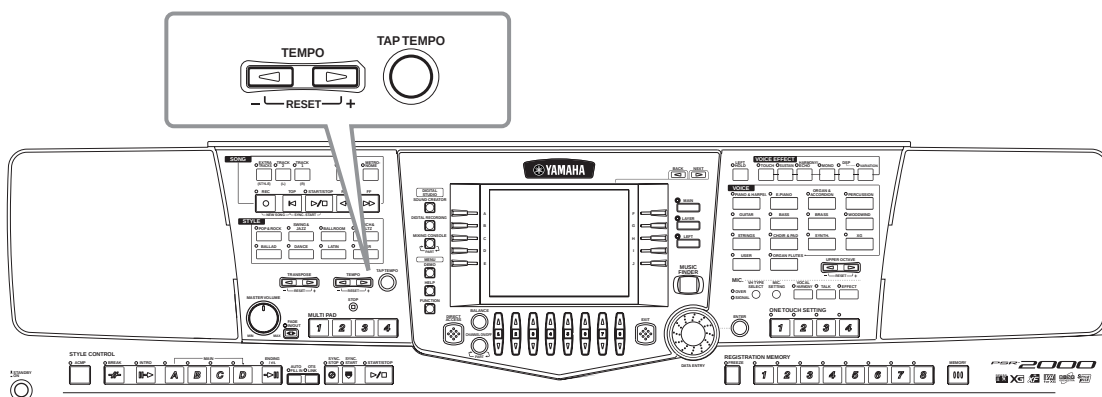
Il **metronomo** si avvia premendo il pulsante **[METRONOME]**. Regolate il tempo usando i pulsanti **TEMPO** **[◀] [▶]** (vedi sotto). Per fermare il **metronomo**, premete di nuovo il pulsante **[METRONOME]**.

NOTE

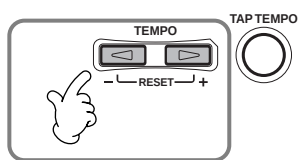
Il suono, il livello di volume e la battuta (divisione del tempo) del metronomo sono modificabili (pag. 148).

Regolare il Tempo

Questa sezione illustra come regolare il tempo di riproduzione che non influenza solo il metronomo ma anche la riproduzione di una song o di uno stile di accompagnamento.



1



Premete il pulsante **TEMPO** **[◀] o [▶]**.

2



Regolate il tempo usando i pulsanti **TEMPO** **[◀] [▶]** o il dial **[DATA ENTRY]**. Il numero a display indica quanti movimenti di nota da 1/4 avvengono in un minuto. Il valore va da 5 a 500. Più alto è il valore, più veloce è il tempo.

Quando cambiate tempo, cambiano anche i tempi dell'attuale song e stile. Per recuperare le rispettive impostazioni di tempo di default (iniziali) premete simultaneamente entrambi i pulsanti **TEMPO** **[◀] [▶]**. Vedi anche "Indicazioni di Tempo — display MAIN" (pag.51).

NOTE

Le song e gli stili di accompagnamento hanno un tempo di default (iniziale) impostato per adattarsi al meglio alla song/stile.



Premetelo per chiudere il display **TEMPO**.

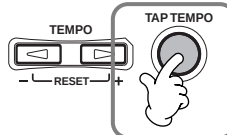


Tap Tempo

Questa funzione vi consente di “battere” il tempo per una song o stile di accompagnamento. Battete sul pulsante **[TAP TEMPO]** alla velocità desiderata: il tempo della song o dello stile di accompagnamento cambieranno in base alla vostra “battuta”.

1 Riproducete la song o lo stile di accompagnamento (pagg. 54, 76).

2



Battete due volte il pulsante **[TAP TEMPO]** per cambiare il tempo.

NOTE

Battendo il pulsante **[TAP TEMPO]** si produce un suono che potrete, volendo, modificare (pag. 149).

NOTE

Potete usare Tap Tempo anche per avviare automaticamente la song o lo stile di accompagnamento, al tempo desiderato. Mentre song o stile sono fermi, battete più volte il pulsante **[TAP TEMPO]** e lo stile di accompagnamento selezionato si avvierà automaticamente al tempo che avete battuto. Mentre una song è regolata su Sync. Start stand-by ((pagg.60, 76), battendo il pulsante **[TAP TEMPO]** si avvia la riproduzione della song come per lo stile. Per song e stili in tempi di 2/4 e 4/4 battete 4 volte; per tempi di 3/4 tre volte; per tempi di 5/4, cinque volte.

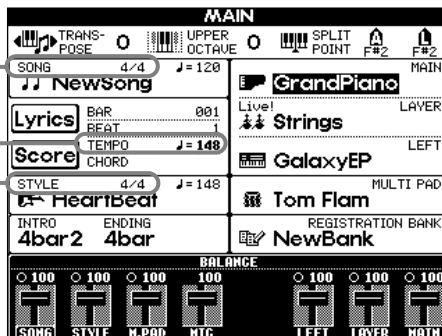
■ Indicazioni di Tempo — Display MAIN

Il display MAIN visualizza tre diverse indicazioni di tempo (vedi sotto).

Indica l'impostazione di tempo di default (iniziale) per la song attualmente selezionata.

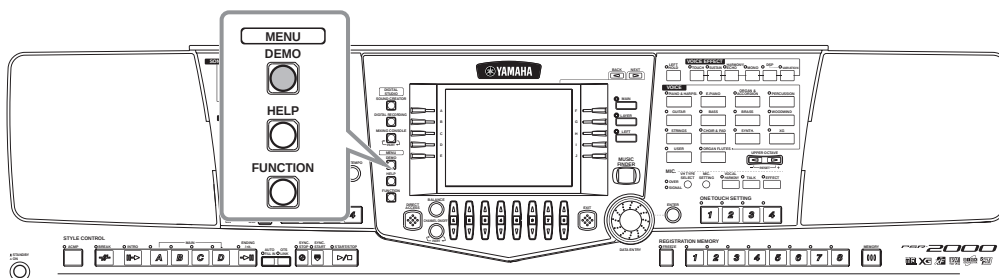
Indica l'attuale tempo della song o stile di accompagnamento selezionato o il metronomo attualmente riprodotto. Quando nulla è in fase di riproduzione, indica il tempo per lo stile selezionato. Quando la song e lo stile vengono riprodotti simultaneamente, il tempo dello stile cambia automaticamente per adattarsi alla song e viene visualizzato in quest'area del display. Questo tempo è usato per la registrazione di song o stili di accompagnamento.

Indica l'impostazione di tempo di default (iniziale) per lo stile di accompagnamento attualmente selezionato.



Suonare le Demo

La PSR-2000/1000 é uno strumento estremamente versatile e sofisticato dotato di svariate voci e ritmi dinamici e di funzioni avanzate. Per dimostrare le straordinarie possibilità della PSR-2000/1000 sono state realizzate tre speciali tipi di Demo song.



- 1 Premete il pulsante [DEMO] per riprodurre automaticamente le Demo song, in modo casuale.



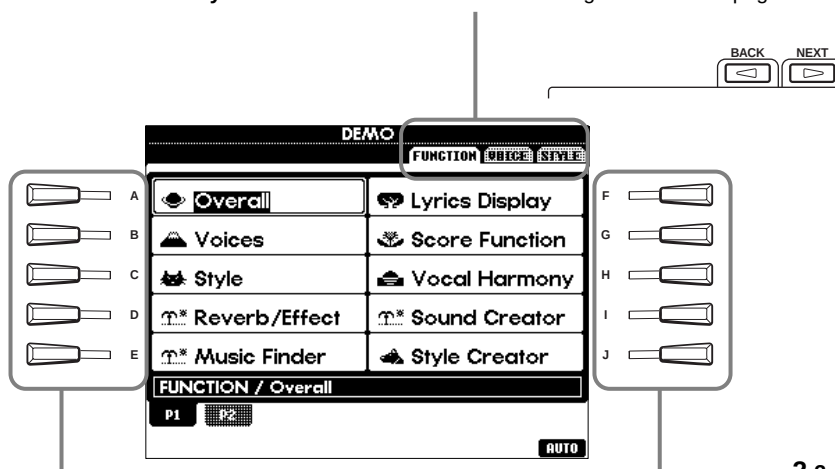
2

- 2-1 Usate i pulsanti [BACK][NEXT] per selezionare la categoria Demo desiderata.

Demo Function Dimostrano tutte le funzioni della PSR-2000/1000.

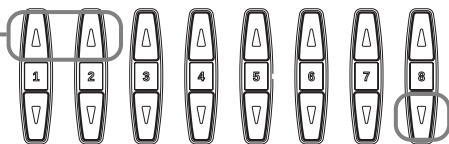
Demo Voice Dimostrano le voci della PSR-2000/1000.

Demo Style Vi introducono ai ritmi e agli stili di accompagnamento della PSR-2000/1000.



- 2-3 Premete due volte uno di questi pulsanti, una volta per selezionare la demo desiderata e un'altra per avviarla.

- 2-2 Usateli per selezionare le diverse pagine a display.



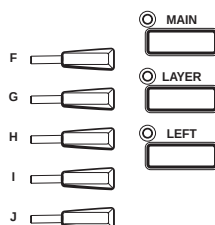
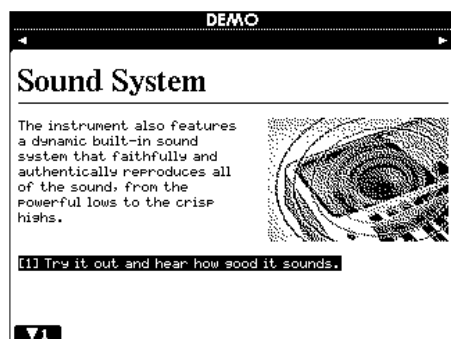
Premetelo per riprodurre tutte le demo song in modo continuo, partendo dal primo elemento in alto a sinistra del display. (Disponibile solo dalla pagina FUNCTION).

Tutte le demo disponibili vengono riprodotte in sequenza, a partire da quella in alto a sinistra. Le pagine VOICE e STYLE non dispongono del pulsante [AUTO] ma tutte le demo song vengono comunque riprodotte in sequenza. Premendo questo pulsante si annullano le funzioni interattive delle Demo Function (diversamente disponibili al punto 3 sotto).

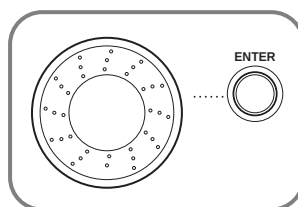


3 Per le demo Function, a display appare una videata introduttiva e la demo inizia a suonare.

Questo esempio mostra il Sound System (sistema sonoro) nella demo FUNCTION.



Selezionate la parola o l'elemento desiderato usando il dial **[DATAENTRY]** e premete poi il pulsante **[ENTER]** o i pulsanti numerici (**[1▼]**, **[2▼]**, etc.) per richiamarlo.



NOTE

Usate i pulsanti **[BACK]** **[NEXT]** della videata introduttiva per richiamare la pagina precedente o successiva.

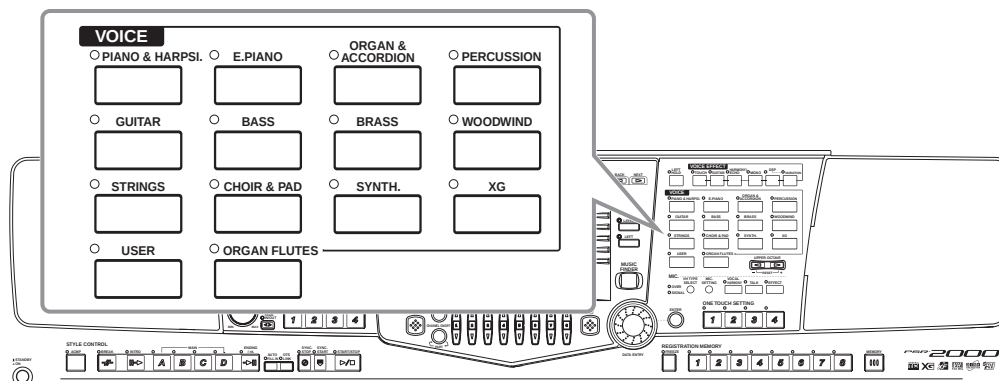
NOTE

Premete il pulsante **SONG [START/STOP]** per fermare la demo song. Per riavviarla dal punto in cui è stata fermata, premete di nuovo il pulsante **SONG [START/STOP]**. Con le demo song è possibile usare anche i controlli **rewind** (riavvolgimento) e **fast-forward** (avanzamento) (pag.78).



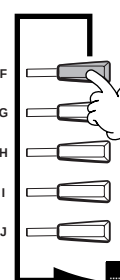
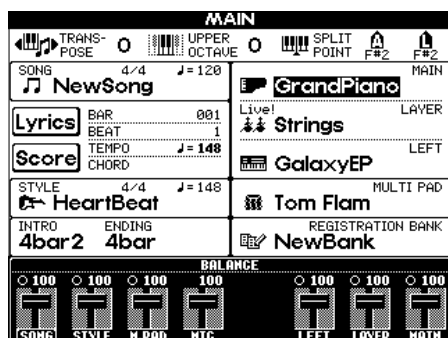
Tornate alla videata MAIN.

La PSR-2000/1000 dispone di un'ampia selezione di voci, inclusi vari strumenti a tastiera, archi, fiati e moltissimi altri ancora.



Selezionare una Voce

- 1 Premete il pulsante [MAIN] per attivare la parte MAIN e premete poi il pulsante [F] per richiamare il menu di selezione della voce MAIN (principale).



Attivate MAIN.

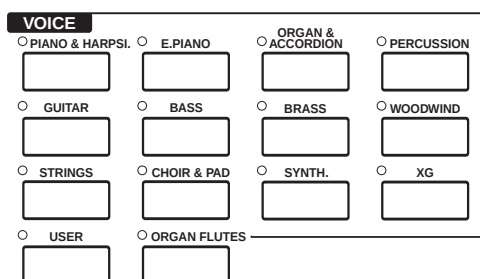
Se desiderate sentire la voce MAIN da sola, assicuratevi di disattivare le parti LAYER e LEFT.



NOTE

La voce qui selezionata appartiene alla parte MAIN e viene perciò detta voce MAIN. (Per informazioni, vedi pag.56.)

- 2 Selezionate il gruppo voci desiderato.

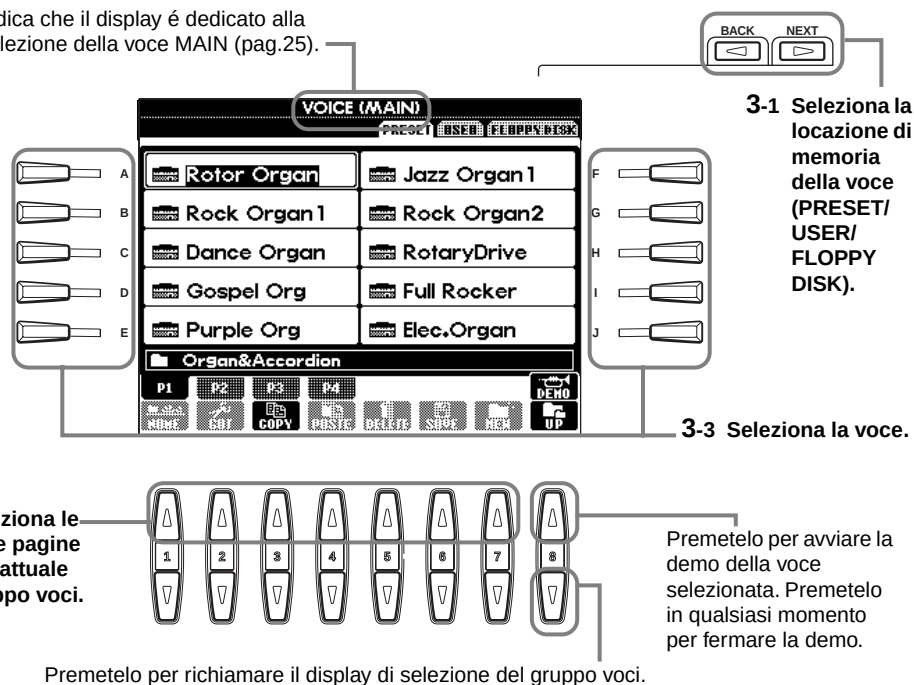


NOTE

Quando selezionate un gruppo voci, viene automaticamente richiamata l'ultima voce selezionata.

3

Indica che il display è dedicato alla selezione della voce MAIN (pag.25).

**NOTE**

Selezionando una voce, si selezionano automaticamente l'effetto ed altre impostazioni adatte a quella voce. E' possibile disabilitare questa funzione in modo che le impostazioni non vengano selezionate automaticamente (pag. 143).

NOTE

E' possibile impostare la variazione del volume in base alla forza con cui si suona (pag.141).

NOTE

L'elenco delle voci disponibili è riportato nella sezione "Elenco Dati" (data list).

NOTE

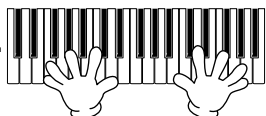
E' possibile impostare se visualizzare o meno i numeri di banco voci e di program change ("MSB-LSB-Program Change number" a destra, sopra il nome della voce).

NOTE

XG è un'estensione del formato GM System level 1, sviluppato da Yamaha per offrire più voci e variazioni ed un maggior controllo espressivo sulle voci e sugli effetti nonché per assicurare la compatibilità futura dei dati.

4

Suonate la tastiera per ascoltare la voce selezionata.



Premetelo per tornare al display **MAIN**.

**Caratteristiche della Voce**

Il tipo di voce e le sue caratteristiche salienti, sono indicate sopra il nome della voce stessa.

Live! (solo PSR-2000)

Questi suoni di strumenti acustici sono stati campionati in stereo per riprodurre l'autenticità del suono, ricco e pieno di atmosfera.

Cool!

Queste voci catturano i tessuti dinamici e le sottili sfumature degli strumenti elettrici, grazie ad un'enorme quantità di memoria e a programmazioni estremamente sofisticate.

Sweet!

Questi suoni di strumenti acustici beneficiano dell'avanzata tecnologia Yamaha e offrono timbriche molto dettagliate e naturali: potreste davvero pensare si tratti dei corrispondenti strumenti acustici!

Drum

Ai singoli tasti sono assegnati vari suoni di batteria e percussioni che vi consentono di riprodurre i suoni direttamente dalla tastiera.

SFX

Ai singoli tasti sono assegnati vari effetti sonori, riproducibili quindi da tastiera.

Organ Flutes! (solo PSR-2000)

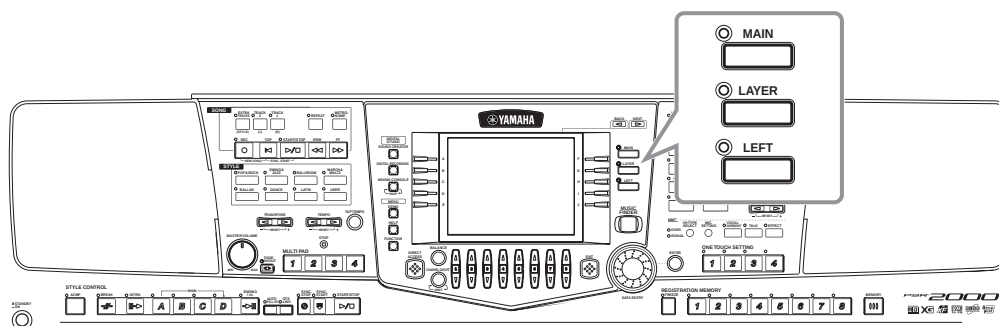
Questa voce di organo vi consente di utilizzare la funzione Sound Creator per regolare i piedaggi delle canne e creare i vostri suoni di organo personalizzati.

Percussioni da tastiera

Quando nel gruppo voci PERCUSSION, è selezionato uno dei kit SFX, ai singoli tasti vengono assegnati vari suoni di effetti speciali che potrete così riprodurre da tastiera. I vari strumenti di batteria e percussioni del Kit Standard sono indicati da simboli sotto i tasti a cui sono assegnati. Ricordate che anche se kit diversi hanno suoni diversi, alcuni suoni con lo stesso nome, contenuti in kit diversi, sono identici. L'elenco dei suoni di ogni kit drum/SFX è riportato nella sezione "Elenco Dati - Data List" (Drum/key Assignment List).

Layer/Left — Suonare più Voci Simultaneamente

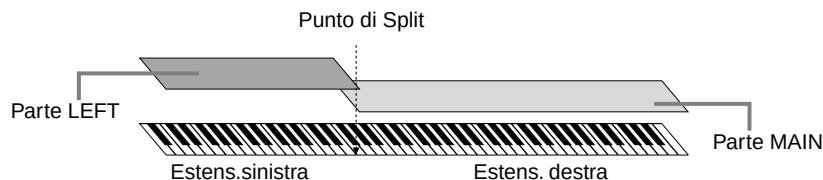
La PSR-2000/1000 vi consente di impostare tre voci che suonino simultaneamente: MAIN, LAYER e LEFT. Combinando queste tre voci, potete creare ricchi tessuti sonori e setup multistrumentali per la vostra esecuzione.



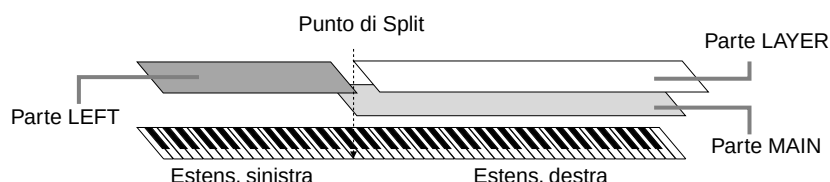
Suonare un layer (mix) di due voci



Suonare due voci simultaneamente — nelle sezioni sinistra e destra della tastiera

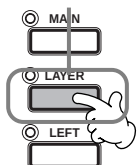


Suonare tre voci diverse — una nella sezione sinistra della tastiera ed un layer di due voci nella sezione destra

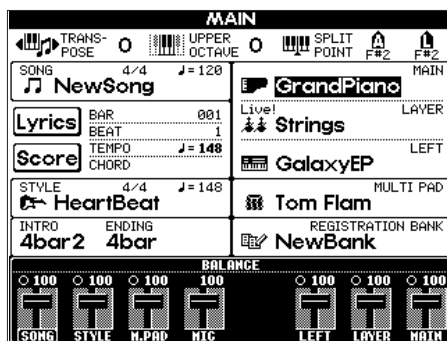


Layer — Miscelare due voci diverse

- 1** Premetelo per attivare la funzione LAYER. Premetelo di nuovo per disattivarla.



- 2** Con il pulsante [G], selezionate Layer. Premete lo stesso pulsante per richiamare il display VOICE da cui selezionare la voce che desiderate suonare in layer con la voce Main. Il metodo di selezione della voce segue la stessa procedura descritta per il display VOICE (MAIN) (pag.54).



NOTE

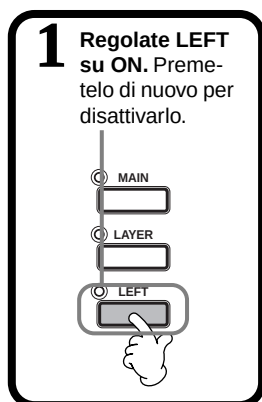
Esiste un altro modo per selezionare rapidamente le voci MAIN e LAYER da pannello: tenendo premuto un pulsante **voice** di pannello, premete un secondo pulsante **voice**. La prima voce selezionata diventa la voce MAIN e la seconda, la voce LAYER.



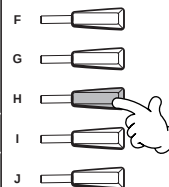
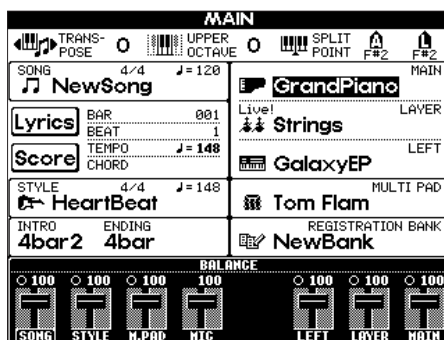
Premetelo per tornare al display MAIN.



Left — Impostare Voci Separate per la Sezione Sinistra e Destra della Tastiera



2 Usate il pulsante **[H]** per selezionare **LEFT**. Premete lo stesso pulsante per richiamare il display **VOICE** da cui selezionare la voce che desiderate suonare nella sezione sinistra. La selezione avviene come per la videata **VOICE (MAIN)** (pag.54).



NOTE

Il punto di split può essere impostato liberamente in qualsiasi punto (pag.138).

NOTE

Ogni parte (**MAIN**, **LAYER** e **LEFT**) può avere impostazioni di volume diverse (pag.61).

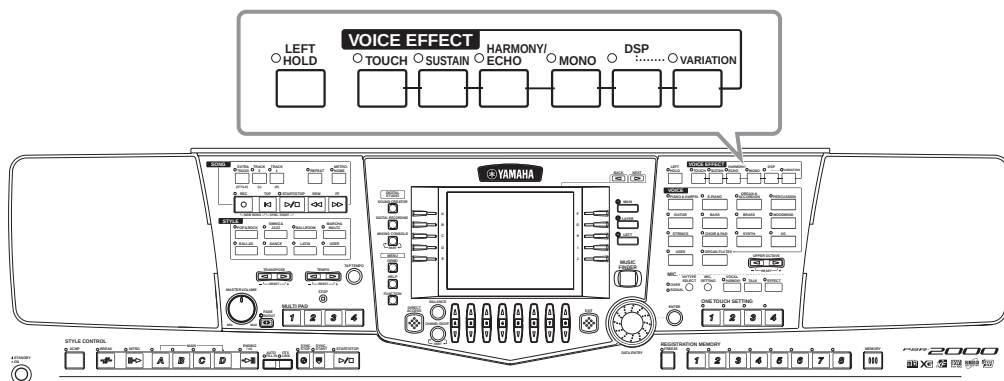
NOTE

Potete anche usare insieme le funzioni **LAYER** e **LEFT** per creare combinazioni layer/split. Per fare ciò, impostate voci separate per le sezioni sinistra e destra della tastiera (come indicato) e impostate un layer di due voci diverse nella sezione destra.



Applicare Effetti alle Voci

Questa sezione del pannello vi consente di aggiungere vari effetti alle voci suonate sulla tastiera.



Premete uno dei pulsanti Effect per attivare l'effetto corrispondente. Premetelo di nuovo per disattivarlo. Per informazioni circa gli effetti, vedi sotto.

TOUCH

Questo pulsante attiva/disattiva la risposta al tocco della tastiera. Quando è regolato su off, viene sempre prodotto lo stesso volume, indipendentemente dalla forza con cui vengono premuti i tasti.

SUSTAIN

Quando è attivo il Sustain, tutte le note suonate sulla tastiera vengono sostenute più a lungo. E' possibile regolare anche la profondità dell'effetto (Sustain depth, pag.90).

DSP

La PSR-2000/1000 incorpora vari effetti digitali che vi consentono di processare il suono in molti modi. Potete usare il DSP per esaltare le voci, ad esempio applicando un chorus per aggiungere profondità o usando un effetto sinfonico per dare calore e ricchezza al suono. La sezione DSP inoltre dispone di effetti, come il distorsore, che modificano completamente il carattere del suono.

NOTE

Gli effetti di tipo **DSP** e **VARIATION** e la loro profondità (depth) sono selezionabili e regolabili nel display **MIXING CONSOLE** (pag.124).

■ VARIATION

Questo controllo modifica le impostazioni dell'effetto Variation, consentendovi di alterare alcuni aspetti dell'effetto a seconda del tipo selezionato. Ad esempio, quando è selezionato l'effetto Rotary Speaker (pag.124), è possibile scegliere tra velocità rotary lenta o rapida (slow/fast).

■ HARMONY/ECHO

Questo controllo aggiunge gli effetti Harmony o Echo alle voci suonate nella sezione della mano destra della tastiera (pag.143).

■ MONO

Questo controllo determina se la voce per ogni parte (MAIN/LAYER/LEFT) viene suonata in monofonia (una nota per volta) o in polifonia. Quando la spia è illuminata, il controllo è regolato su MONO, quando la spia è disattivata, l'impostazione è polifonica. Ciò vi consentirà di suonare le voci dei fiati in modo ancora più realistico. A seconda della voce selezionata, l'impostazione MONO vi consente inoltre di usare efficacemente l'effetto Portamento durante le esecuzioni in legato.

■ LEFT HOLD

Questa funzione "tiene" la voce della parte sinistra anche quando i tasti vengono rilasciati (stesso effetto prodotto dalla pressione del pedale sustain). Ciò è particolarmente efficace in abbinamento all'accompagnamento automatico. Ad esempio, se suonate e rilasciate un accordo nella sezione auto accompagnamento della tastiera (con la parte sinistra attiva e la voce Left impostata su Strings), la parte degli archi viene sostenuta aggiungendo ricchezza a tutto il suono di accompagnamento.

NOTE

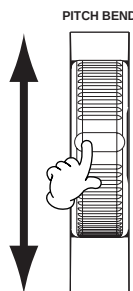
Il Portamento crea una lieve sfumatura di intonazione tra note suonate in successione..

HINT

Potete dare maggiore enfasi alle linee melodiche suonate sugli accordi, usando la funzione Layer con una voce monofonica. Impostate la voce Main perché suoni in polifonia e la voce Layer perché suoni in monofonia (MONO). In questo caso, la melodia suonata, incluse le note principali degli accordi, risulta monofonica. Provate ad usare le seguenti voci:
Voce MAIN: Sezione Brass (polifonica) + **voce LAYER:** Sweet Trump (monofonica).

Rotelle PITCH BEND & MODULATION

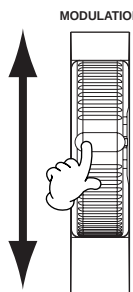
Usate la rotella PITCH BEND della PSR-2000/ 1000 per alzare l'intonazione delle note (rotella in direzione opposta a voi) mentre suonate la tastiera. La rotella di PITCH BEND è autocentrante e tornerà automaticamente alla normale intonazione non appena la rilascerete.



NOTE

È possibile modificare l'estensione massima di pitch bend (pag.123).

La funzione Modulation applica un effetto di vibrato alle note suonate sulla tastiera (PSR-2000). Spostando la rotella MODULATION verso di voi, ridurrete la profondità dell'effetto mentre ruotandola in direzione opposta, la aumenterete.

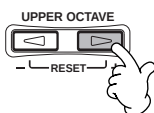


NOTE

Per evitare di applicare accidentalmente la modulazione, regolate la profondità al minimo.

Regolare l'Impostazione Octave

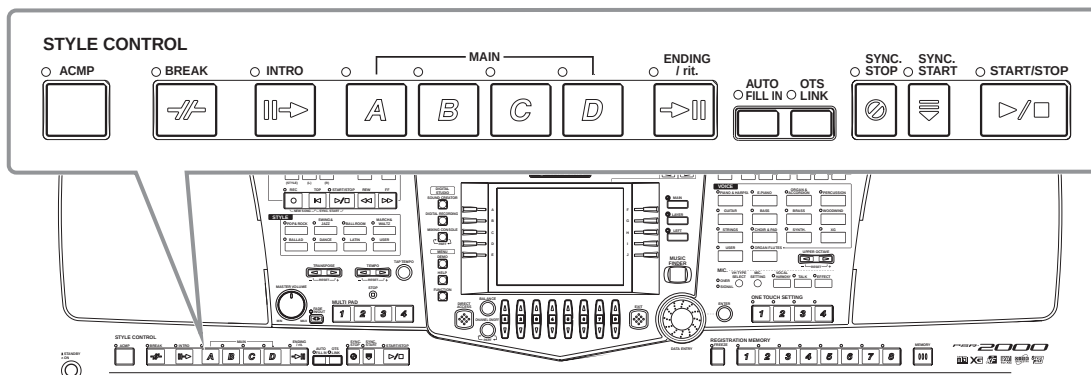
Il pulsante [UPPER OCTAVE] consente di trasporre simultaneamente le parti MAIN e LAYER di un'ottava sopra o sotto.



NOTE

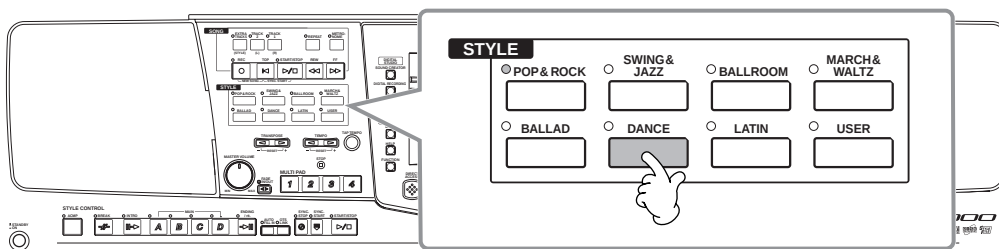
È possibile eseguire impostazioni più dettagliate per ogni parte, usando la funzione Mixing Console (pag.121).

La PSR-2000/1000 dispone di stili (pattern di accompagnamento) in vari generi musicali diversi, inclusi pop, jazz, Latin e dance. Per usarli é sufficiente suonare gli accordi con la mano sinistra: lo stile di accompagnamento selezionato (style), più adatto alla vostra musica, vi accompagnerà automaticamente seguendo all'istante gli accordi suonati. Provate a selezionare e suonare stili diversi (vedi elenco dati - Data List - Style List).

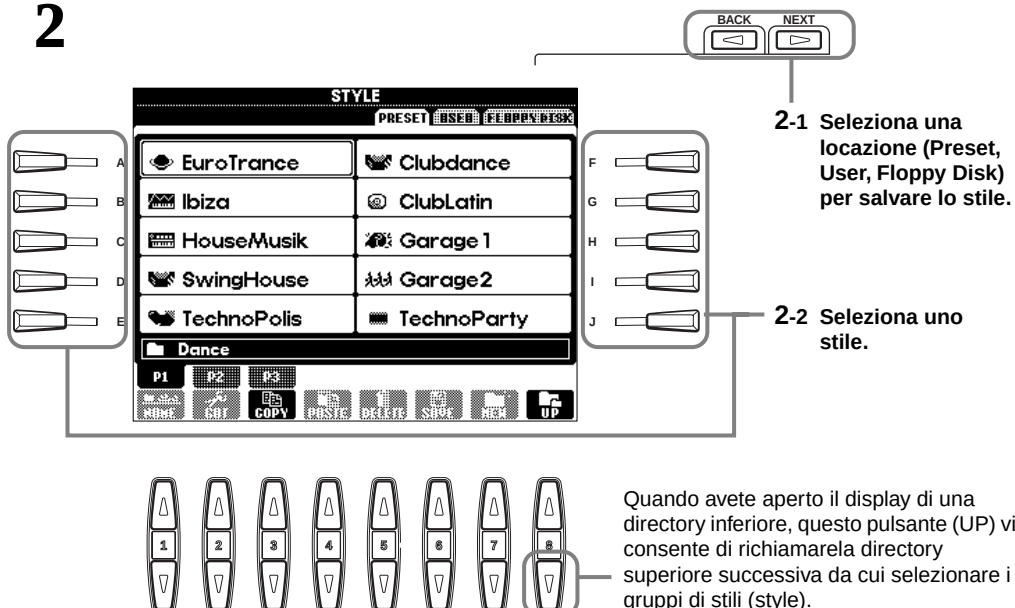


Suonare uno Stile

1



2

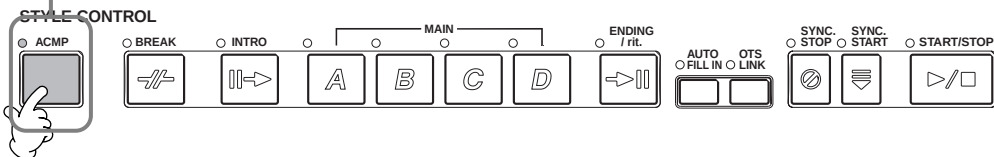


NOTE

L'elenco degli stili di accompagnamento é riportato nell'elenco Dati (Data List).

3

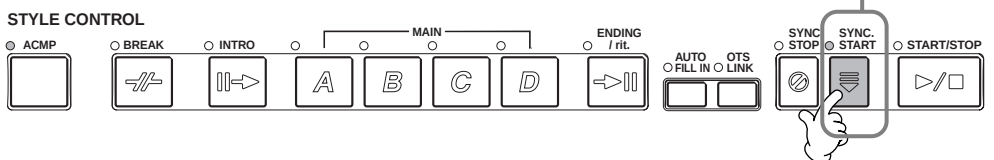
Quando il pulsante [ACMP] é abilitato, potete suonare/indicare gli accordi nella sezione di accompagnamento automatico della tastiera. (A seconda delle impostazioni questa sezione potrebbe corrispondere alla voce Left o a tutta la tastiera).

**NOTE**

E' possibile impostare l'estensione di tastiera per l'accompagnamento automatico (pag.138).

4

Attivate SYNC. (SYNCHRONIZED) START.

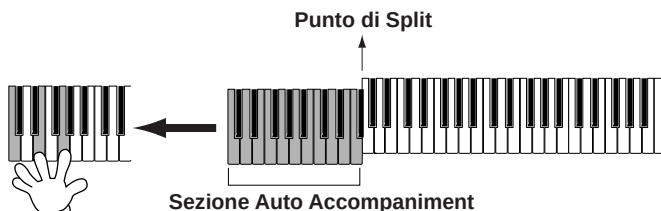
**NOTE****Sync. Start**

Abilitandolo, potete avviare lo stile semplicemente suonando la tastiera.

5

Appena suonate un accordo nella sezione auto accompagnamento, si avvia lo stile. Per informazioni circa la diteggiatura degli accordi, vedi pag.62.

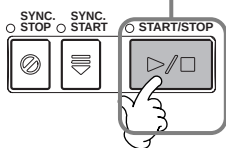
Il tempo può essere regolato usando il pulsante TEMPO [◀][▶] o [TAP TEMPO]. Se battete sul pulsante [TAP TEMPO], il tempo si imposterà in base alla velocità con cui battete il pulsante.

**NOTE**

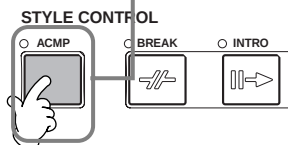
- Potete avviare i canali ritmici (tracce) dello stile, premendo il pulsante [START/STOP].
- I canali ritmici dello stile possono essere avviati anche battendo il pulsante [TAP TEMPO]. Mentre lo stile é fermo, battete il pulsante [TAP TEMPO] tre, quattro o cinque volte (tre per tempi di 3/4, quattro per 2/4 o 4/4, cinque per 5/4).

6

Fermate lo stile.



Disattivate ACMP.

**NOTE**

Quando riproducete simultaneamente gli stili di accompagnamento con una song, le parti di accompagnamento registrate nella song (canali 9-16), vengono temporaneamente sostituite dallo stile di accompagnamento selezionato per permettervi di provare ad usare accompagnamenti diversi per la song (pag. 77).

Caratteristiche degli Stili di Accompagnamento

Il tipo di stile di accompagnamento e le sue caratteristiche, sono riportati sopra il nome dello stile.

Session!

Questi stili offrono un grande realismo all'accompagnamento, mixando tipi e cambi di accordo originali e speciali riff ai cambi di accordo, insieme alle sezioni Main. Sono stati programmati per aggiungere sapore ed un tocco professionale alle esecuzioni di determinate song in alcuni generi musicali. Ciò significa che non tutti gli stili sono necessariamente adatti (o armonicamente corretti) per tutte le song e gli accordi suonati. In alcuni casi, ad esempio, suonando un accordo di triade potrebbe risultare un accordo in settima o suonando un accordo on-bass si potrebbe ottenere un accompagnamento non corretto.

Piano Combo! (Floppy Disk)

Questi stili di accompagnamento dispongono di un trio piano di base (piano, basso e batteria) con l'aggiunta, in alcuni casi, di altri strumenti. Trattandosi di un piccolo suono di combo, l'accompagnamento é abbastanza scarno, adatto ed efficace per molti tipi di song diversi.

Suonare solo un Canale Ritmico (Rhythm) dello Stile

1 Selezionate uno stile (pag.59).

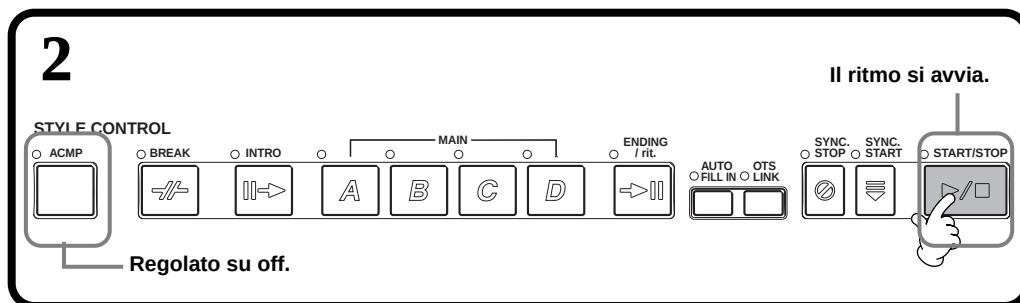
NOTE

I canali Rhythm (ritmici) fanno parte dello stile. Ogni stile è dotato di diversi pattern ritmici.

2

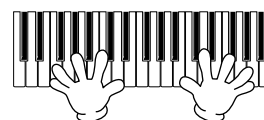
NOTE

Se Synchron Start è abilitato, potete avviare il ritmo anche suonando un tasto sulla tastiera (attivate il pulsante [SYNC.START]).



3 Suonate seguendo il ritmo.

Il Tempo può essere regolato usando i pulsanti **TEMPO** [◀▶] o [TAP TEMPO]. Se battete il pulsante [TAP TEMPO], il tempo seguirà la stessa velocità con cui avete battuto il pulsante.



Premete di nuovo il pulsante **STYLE** [START/STOP] per fermare la riproduzione del ritmo.

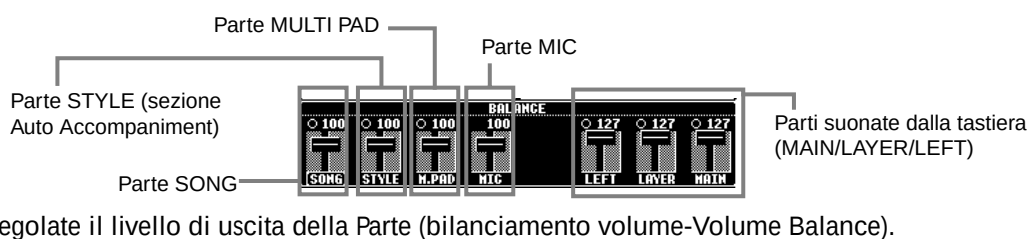
Regolare Bilanciamento Volume/ Esclusione Canale - Mute

Display **BALANCE**

Richiama il display **BALANCE**



Richiama il display **Channel ON/OFF**.



Regolate il livello di uscita della Parte (bilanciamento volume-Volume Balance).

Display **CHANNEL ON/OFF**

CHANNEL ON/OFF															
SONG	STYLE	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
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

Richiamate il display **STYLE** premendo il pulsante [CHANNEL ON/OFF] e regolate su off lo strumento che non desiderate sentire (channel muting).

NOTE

Channel

Vedi "canali MIDI" nei dati di song (pag.157). I canali sono assegnati nel seguente modo:

Song

1 - 16

Stile Accompanimento

9 - 16

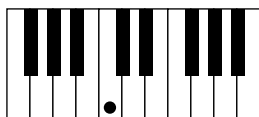
Diteggiatura degli Accordi

La riproduzione dello stile può essere controllata dagli accordi suonati sui tasti a sinistra del punto di split. Sono disponibili 7 tipi di diteggiatura, sotto descritti. Andate alla pagina CHORD FINGERING (pag.139) e selezionate Chord Fingerings. La pagina mostra come suonare gli accordi con la mano sinistra.

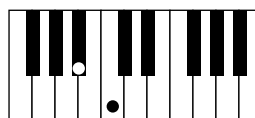
SINGLE FINGER

L'accompagnamento Single Finger consente di produrre splendidi accompagnamenti orchestrali usando accordi di maggiore, settima, minore e minore settima, solo premendo pochi tasti nella sezione auto accompaniment della tastiera. Sono usate le seguenti abbreviazioni di diteggiature di accordi.

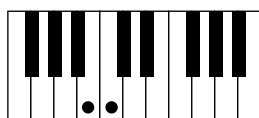
Accordo maggiore, premete solo la fondamentale.



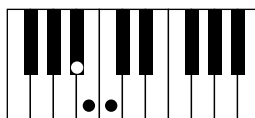
Accordo minore, premete simultaneamente la fondamentale ed il tasto nero alla sua sinistra.



Accordo di settima, premete simultaneamente la fondamentale ed il tasto bianco alla sua sinistra.



Accordo minore settima, premete simultaneamente la fondamentale ed un tasto nero e uno bianco alla sua sinistra.



MULTI FINGER

Il modo Multi Finger individua automaticamente gli accordi suonati con le diteggiature Single Finger o Fingered consentendovi di usarle entrambe senza dover selezionare modi diversi. Per suonare accordi di minore, settima o minore settima usando SINGLE FINGER nel modo MULTI FINGER, premete sempre il tasto bianco/nero più vicino alla fondamentale dell'accordo.

FINGERED

Questo modo vi consente di produrre l'accompagnamento suonando accordi pieni nella sezione auto accompaniment della tastiera. Il modo Fingered riconosce i vari tipi di accordi elencati nella pagina a lato.

FINGERED ON BASS

Questo modo accetta le stesse diteggiature del modo FINGERED ma la nota più bassa suonata nella sezione auto accompaniment, viene usata come nota di basso per suonare accordi "on bass". Ad esempio, per indicare un accordo di DO su MI, suonate un accordo maggiore di DO con il MI come nota più bassa (MI, SOL, DO).

FULL KEYBOARD

Questo metodo individua gli accordi in tutta l'estensione della tastiera, in modo simile a Fingered, anche se le note sono divise tra mano sinistra e destra, ad esempio quando suonate una nota di basso con la mano sinistra ed un accordo con la destra o quando suonate un accordo con la sinistra e la nota melodica con la destra.

AI FINGERED

Questo modo è sostanzialmente come FINGERED ma per indicare gli accordi (basati sull'accordo precedentemente suonato, etc.) sono sufficienti meno di tre note.

AI FULL KEYBOARD

Quando è abilitato questo avanzato modo di accompagnamento automatico, la PSR-2000/1000 crea automaticamente l'accompagnamento appropriato mentre voi suonate qualsiasi cosa in qualsiasi punto della tastiera, usando entrambe le mani. Non dovrete preoccuparvi di specificare gli accordi di accompagnamento. Anche se il modo AI Full Keyboard è studiato per funzionare con molte song, alcuni arrangiamenti potrebbero non essere adatti all'uso di questa funzione. Questo modo è simile a FULL KEYBOARD tranne che per indicare gli accordi (basati sull'accordo precedentemente suonato, etc.) sono sufficienti meno di tre note. Non è possibile suonare accordi di 9a e 11a.

NOTE

Il riconoscimento accordi nel modo AI Full Keyboard si verifica circa ad intervalli di nota da 1/8. Accordi molto brevi — meno di una nota da 1/8 — potrebbero non essere riconosciuti.

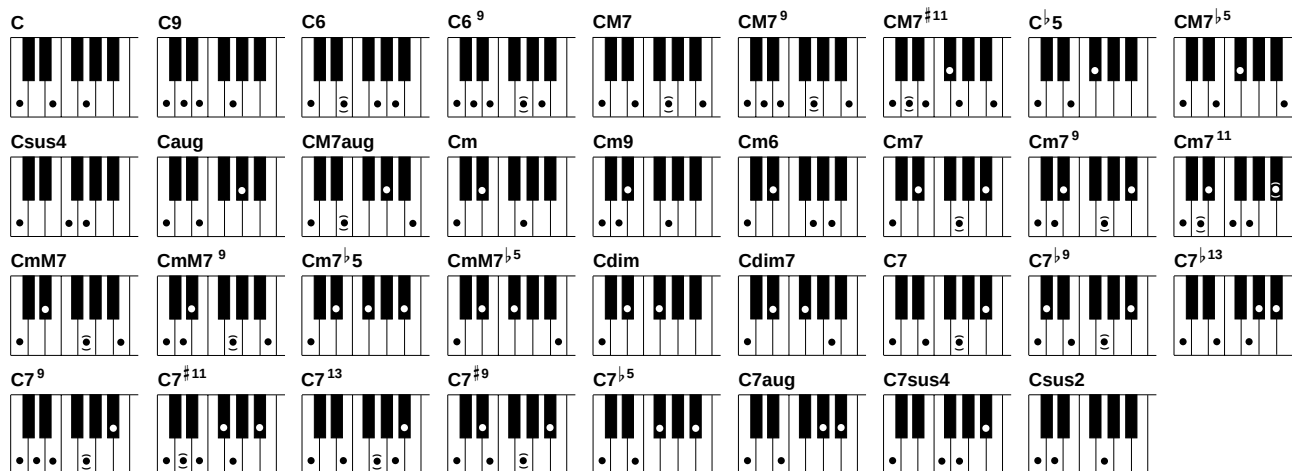
NOTE

Nel modo Full Keyboard, gli accordi sono riconosciuti in base alla nota più bassa e alla seconda nota più bassa suonate. Se le due note più basse rientrano nella stessa ottava, quelle due note determinano l'accordo. Se la nota più bassa e la seconda nota più bassa sono separate da più di un'ottava, la nota più bassa diventa il basso e l'accordo è determinato dalla seconda nota più bassa e dalle altre note suonate nella stessa ottava.

NOTE

AI
Artificial Intelligence

Accordi riconosciuti nel modo Fingered (Esempio per accordi di DO, C)



Nome Accordo [Abbreviazione]	Normale diteggiatura	Display per "C" - do
Maggiore [M]	1 - 3 - 5	C
Nona [9]	1 - 2 - 3 - 5	C9
Sesta [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
Sesta nona [6 ⁹]	1 - 2 - 3 - (5) - 6 or 3 - 6 - 2*	C6 ⁹
Maggiore settima [M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
Maggiore settima nona [M7 ⁹]	1 - 2 - 3 - (5)j - 7	CM7 ⁹
Maggiore settima, undicesima diesis [M7 ^{#11}]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7 ^{#11}
Quinta bemolle [^b5]	1 - 3 - ^b5	C^b5
Maggiore settima, quinta bemolle [M7^b5]	1 - 3 - ^b5 - 7	CM7^b5
Quarta sus [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
Aumentato [aug]	1 - 3 - #5	Caug
Maggiore settima aumentato [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
Minore [m]	1 - ^b3 - 5	Cm
Nona minore [m9]	1 - 2 - ^b3 - 5	Cm9
Sesta minore [m6]	1 - ^b3 - 5 - 6	Cm6
Settima minore [m7]	1 - ^b3 - (5) - ^b7	Cm7
Settima minore, nona [m7 ⁹]	1 - 2 - ^b3 - (5) - ^b7 or ^b3 - ^b7 - 2	Cm7 ⁹
Settima minore, undicesima [m7 ¹¹]	1 - (2) - ^b3 - 4 - 5 - (^b7)	Cm7 ¹¹
Minore maggiore settima [mM7]	1 - ^b3 - (5) - 7	CmM7
Minore maggiore settima nona [mM7 ⁹]	1 - 2 - ^b3 - (5) - 7	CmM7 ⁹
Settima minore, quinta bemolle [m7^b5]	1 - ^b3 - ^b5 - ^b7	Cm7^b5
Minore maggiore 7a, 5a bemolle [mM7^b5]	1 - ^b3 - ^b5 - 7	CmM7^b5
Diminuito [dim]	1 - ^b3 - ^b5	Cdim
Settima diminuita [dim7]	1 - ^b3 - ^b5 - 6	Cdim7
Settima [7]	1 - 3 - (5) - ^b7 or 1 - (3) - 5 - ^b7	C7
Settima, nona bemolle [7^b9]	1 - ^b2 - 3 - (5) - ^b7	C7^b9
Settima, tredicesima bemolle [7^b13]	1 - 3 - 5 - ^b6 - ^b7	C7^b13
Settima nona [7 ⁹]	1 - 2 - 3 - (5) - ^b7 or 3 - ^b7 - 2*	C7 ⁹
Settima, undicesima diesis [7 ^{#11}]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - ^b7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - ^b7	C7 ^{#11}
Settima tredicesima [7 ¹³]	1 - 3 - (5) - 6 - ^b7 or 3 - 6 - ^b7	C7 ¹³
Settima, nona diesis [7 ^{#9}]	1 - #2 - 3 - (5) - ^b7	C7 ^{#9}
Settima, quinta bemolle [7^b5]	1 - 3 - ^b5 - ^b7	C7^b5
Settima aumentata [7aug]	1 - 3 - #5 - ^b7	C7aug
Settima quarta sus [7sus4]	1 - 4 - 5 - ^b7	C7sus4
Sus 2 [sus2]	1 - 2 - 5	Csus2

NOTE

- Le note tra parentesi possono essere omesse.
- Se suonate tre tasti adiacenti (inclusi i tasti neri), il suono dell'accordo verrà cancellato e continueranno a suonare solo gli strumenti ritmici (funzione Chord Cancel). Ciò vi consente di riprodurre solo i ritmi.
- Suonando due tasti della stessa fondamentale in ottave adiacenti, si ottiene un accompagnamento basato solo sulla fondamentale.
- Una quinta giusta (1+5) produce un accompagnamento basato sulla fondamentale e la quinta.
- Tavolta lo stile di accompagnamento automatico non cambia quando vengono suonati in sequenza accordi relativi (cioè alcuni accordi minori seguiti da minore settima).
- La PSR-2000/1000 vi "insegna" anche come suonare gli accordi. Dal display CHORD FINGERING (pag.139), specificate l'accordo che desiderate imparare: a display appariranno le note da suonare.

* E' riconosciuta solo questa diteggiatura (inversione). Altri accordi non indicati dall'asterisco possono essere suonati con qualsiasi inversione.

Arrangiare i Pattern di Stile (SEZIONI: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)

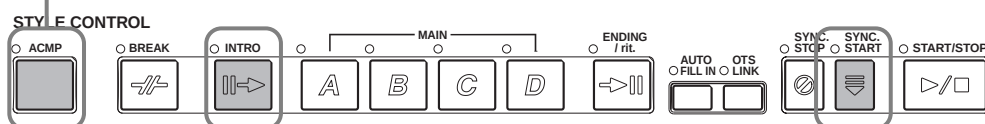
La PSR-2000/1000 è dotata di varie sezioni di Accompagnamento Automatico che vi consentono di variare l'arrangiamento degli stili: Intro, Main, Break e Ending. Selezionando queste sezioni mentre suonate, potete facilmente aggiungere elementi dinamici tipici di un arrangiamento professionale.

1 Selezionate uno stile (pag.59).



2

2-1 Attiva la funzione ACMP.



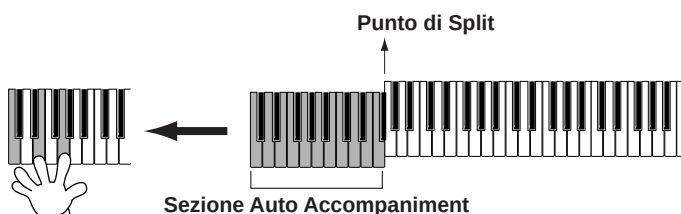
2-3 Attiva la funzione SYNC. START.

2-2 Premete il pulsante [INTRO]. Per cancellare la sezione INTRO prima di avviare lo stile, premete di nuovo il pulsante [INTRO].



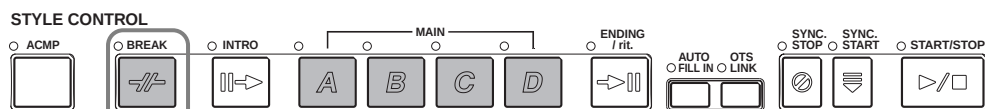
3

La sezione Intro si avvia non appena suonate un tasto nella sezione Auto Accompaniment della tastiera e passa poi alla sezione Main.



4

E' possibile far scorrere le sezioni Main.



Premete questo pulsante per aggiungere intervalli



NOTE

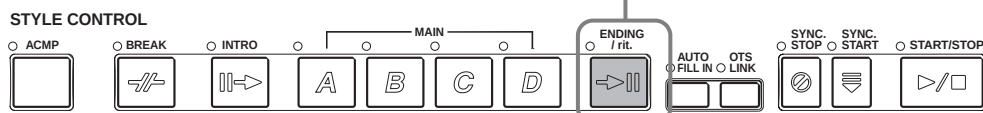
Potete usare questa funzione anche per suonare solo i ritmi (pag.61).

NOTE

- Premendo il pulsante [INTRO], potete riprodurre una sezione Intro mentre suona l'accompagnamento.
- Indicazioni pulsanti sezioni — [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING]
LED verde
— La sezione non è selezionata.
LED rosso
— La sezione è selezionata.
LED spento
— Nessun dato di sezione; la sezione non può essere suonata.
- Potete controllare dinamicamente il livello dell'accompagnamento suonando con più o meno forza i tasti nella sezione Auto Accompaniment della tastiera (pag.138).
- Se premete il pulsante [SYNC. START] mentre suona un accompagnamento, questo si fermerà e la PSR-2000/1000 entrerà in stato di standby di avvio sincronizzato (Synchronized Start standby).
- Potete cambiare le sezioni di stile anche usando il pedale (pag.139).
- La sezione Break vi consente di aggiungere al ritmo dell'accompagnamento, intervalli e variazioni dinamiche per rendere più professionale la vostra esecuzione. Premendo il pulsante [BREAK] mentre suona un accompagnamento, il fill-in sarà riprodotto per una misura.
- L'indicatore della sezione di destinazione (MAIN A/B/C/D) lampeggia mentre suona il Break.
- Quando il pulsante [AUTO FILL IN] è regolato su ON e viene premuto il pulsante MAIN [A][B][C][D] dopo il movimento finale (nota di 1/8) di una misura, il fill-in ricomincerà dalla misura successiva.

5

Seleziona la sezione Ending. Al termine dell'ending, lo stile si ferma automaticamente. Potete rallentare gradualmente l'ending (ritardando) premendo di nuovo lo stesso pulsante **[ENDING/rit.]** durante la riproduzione del finale.



Fade-in/Fade-out

Lo stile di accompagnamento può includere anche un'utile funzione Fade-in/Fade-out che sfuma gradualmente l'accompagnamento (inizio o fine). Per avviare lo stile con un fade-in, premete il pulsante **[FADE IN/OUT]** e attivate SYNC.START. Per annullare il fade-in prima di avviare lo stile, premete di nuovo il pulsante.

Per eseguire un fade-out e fermare lo Stile, premete questo pulsante mentre suona lo stile. E' possibile impostare anche il tempo di fade-in/fade-out (pag.148).

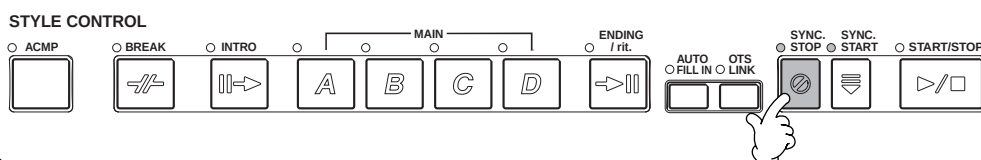
Fermare la Riproduzione dello Stile rilasciando i tasti (SYNC. STOP)

Quando é abilitata la funzione Synchro Stop, la riproduzione dell'accompagnamento si ferma non appena vengono rilasciati i tasti della sezione Auto Accompaniment della tastiera. La riproduzione dell'accompagnamento si riavvia non appena premete un tasto nella sezione Auto Accompaniment della tastiera.

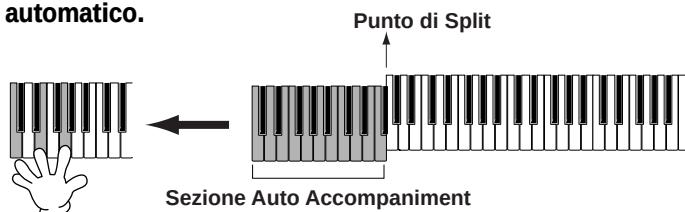
1 Attivate ACMP (Accompaniment).



2 Attivate SYNC. STOP. SYNC. START si attiva automaticamente attivando SYNC. STOP.



3 Non appena suonate un accordo con la mano sinistra, si avvia l'accompagnamento automatico.



4 L'accompagnamento si ferma non appena rilasciate la mano sinistra.



5 Suonando un accordo con la mano sinistra, si riavvia automaticamente l'accompagnamento.



Per fermare l'accompagnamento, premete di nuovo il pulsante **[SYNC. STOP]/[SYNC. START]**.

NOTE

- Gli stili possono essere avviati anche premendo il pulsante **STYLE [START/STOP]**.
- Potete selezionare il tipo Intro ed Ending premendo il pulsante **[E]** nella videata **MAIN** (pag.66).
- Se premete il pulsante **[INTRO]** mentre sta suonando l'ending, la sezione Intro inizierà a suonare al termine dell'Ending.
- Quando é attivo il pulsante **[AUTO FILL IN]** e premete il pulsante **MAIN** mentre suona l'ending, inizia a suonare un fill-in di accompagnamento, seguito dalla sezione Main.
- Potete avviare l'accompagnamento usando una sezione Ending anziché Intro. In questo caso al termine dell'ending l'accompagnamento non si fermerà.
- Se, mentre suona uno stile, selezionate uno stile diverso, si seleziona anche il tempo di "default" per quello stile. Se sta suonando l'accompagnamento, viene conservato lo stesso tempo anche selezionando uno stile diverso.
- Quando é attivo **STOP ACMP** e l'accompagnamento non sta suonando, potete suonare sia accordi che basso nella sezione Auto Accompaniment della tastiera (pag.138).

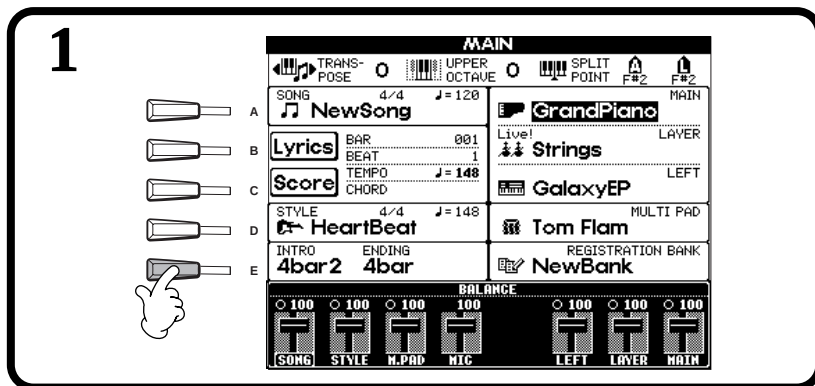
NOTE

Potete usare la funzione SYNC. STOP anche premendo per un istante la sezione auto accompagnamento (sinistra) (pag.138).

NOTE

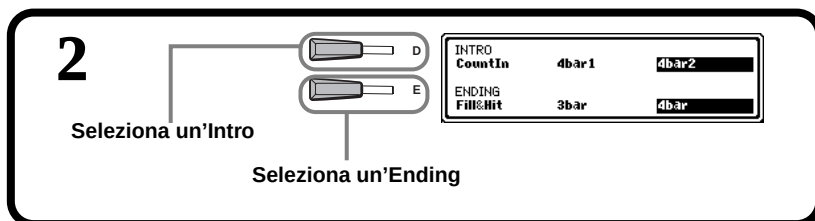
Synchro Stop non può essere attivato quando il modo fingering é regolato su Full Keyboard/AI Full Keyboard o l'accompagnamento automatico é disabilitato da pannello.

Selezionare i Tipi Intro ed Ending (INTRO/ENDING)



NOTE

Per richiamare il display [MAIN], premete prima il pulsante [DIRECTACCESS], e poi il pulsante [EXIT].



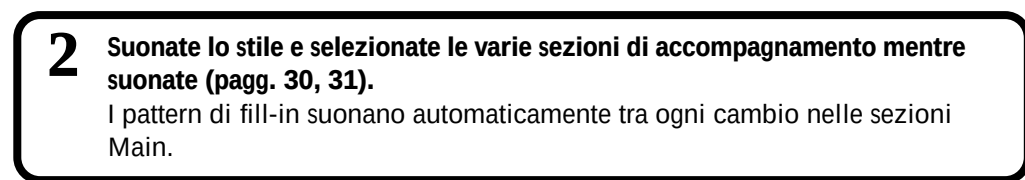
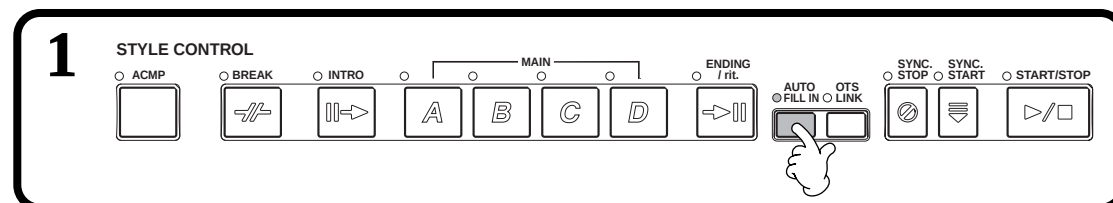
3

Selezionate lo stile usando le sezioni Intro o Ending (pagg. 30, 31).

Suonare automaticamente pattern di Fill-in cambiando sezioni di accompagnamento — Auto Fill In

NOTE

Fill
Breve phrase usata per aggiungere variazioni allo stile.



NOTE

Potete aggiungere un fill-in anche premendo di nuovo il pulsante MAIN selezionato.

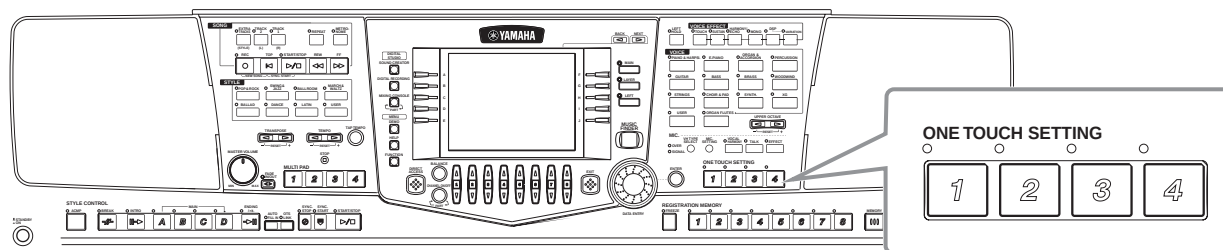


NOTE

Potete disabilitare temporaneamente Auto Fill In durante un'esecuzione, premendo due volte in rapida successione il pulsante della sezione Main successiva.

Impostazioni di Pannello appropriate allo Stile selezionato (OTS)

La funzione OTS, One Touch Setting, semplifica la selezione delle voci e degli effetti adatti allo stile suonato. Ogni stile preset incorpora quattro setup di pannello pre-programmati, selezionabili premendo un pulsante.

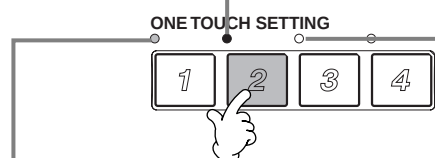


1 Selezionate uno stile (pag.59).



2 Premete uno dei pulsanti ONE TOUCH SETTING ([1] - [4]).

LED rosso — One Touch Setting é selezionato.



LED spento — Nessun dato One Touch Setting. Il pulsante non é disponibile.

LED verde — One Touch Setting non é selezionato.

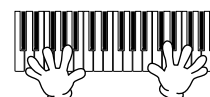
E' possibile richiamare all'istante varie impostazioni (voci, effetti, etc.) adatte allo stile selezionato. Quando lo stile non sta suonando, Auto Accompaniment e Sync. Start si attivano automaticamente. Per informazioni circa i parametri One Touch Setting, fate riferimento all'Elenco Dati- Data List (Parameter Chart).

3 Appena suonate un accordo con la mano sinistra, si avvia l'accompagnamento.

Punto di Split

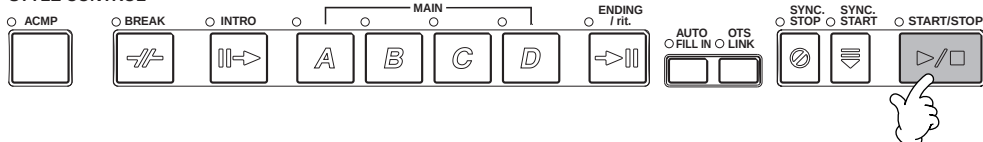


Sezione Auto Accompaniment



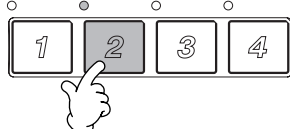
4 Fermate l'accompagnamento automatico.

STYLE CONTROL



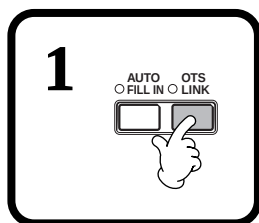
5 Provate altri setup One Touch Setting. Potete anche creare setup One Touch Setting personalizzati (pag.68).

ONE TOUCH SETTING



Cambiare Automaticamente Impostazioni OTS con le Sezioni — OTS Link

La funzione OTS (One Touch Setting) Link vi consente di cambiare automaticamente le impostazioni One Touch Setting quando selezionate una diversa sezione Main (A - D).



2 Quando scorrete le varie sezioni Main (A - D), si richiama automaticamente l'impostazione One Touch Setting corrispondente.

Le sezioni Main A, B, C e D corrispondono rispettivamente alle impostazioni One Touch Settings 1, 2, 3 e 4.

NOTE

Le impostazioni One Touch Setting possono essere regolate in modo da cambiare a seconda delle sezioni, in uno o due tempi (pag.138):

- Non appena premete il pulsante di una sezione.
- Alla misura successiva (in uno stile di accompagnamento) dopo aver premuto un pulsante di sezione.



Per annullare la funzione OTS Link, premete di nuovo [OTS LINK].

Registrare i Controlli di Pannello in One Touch Setting (ONE TOUCH SETTING)

Questa sezione illustra come creare i propri setup One Touch Setting (quattro per stile). L'elenco completo dei parametri di setup One Touch Setting é riportato nell'Elenco Dati - Data List (Parameter Chart).

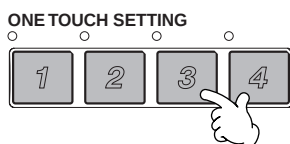
1 Selezionate uno stile.

2 Impostate i controlli di pannello (es. selezione voce).

3 Premete il pulsante [MEMORY].



4 Premete uno dei pulsanti ONE TOUCH SETTING: da [1] a [4].



Potete registrare in One Touch Setting impostazioni di: Voce, Harmony, Multi Pad e Pedale.

NOTE

Se non memorizzate qui le impostazioni di pannello, queste verranno cancellate quando selezionate un nuovo stile.



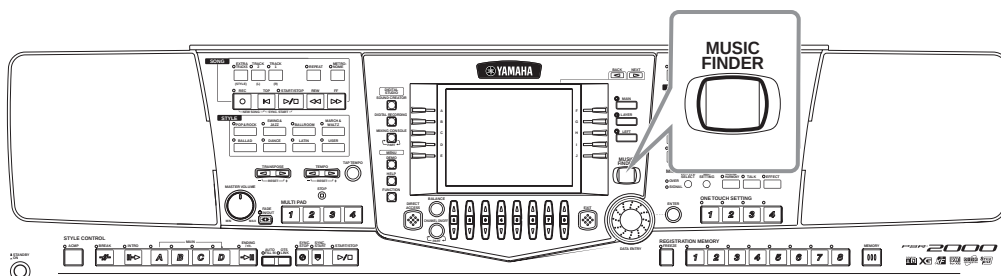
Apparirà un messaggio che vi chiede di salvare lo stile attuale. Premete "YES" per richiamare il display STYLE e salvare le impostazioni (pagg. 38, 44).

Richiamare i Setup ideali per la vostra Musica — Music Finder

La funzione Music Finder vi consente di richiamare all'istante le impostazioni adeguate allo strumento (inclusa voce, stile e One Touch Setting) semplicemente selezionando il titolo della song desiderata. Per suonare una song di cui non conoscete le impostazioni di voce e stile, la funzione Music Finder é davvero ideale. E' anche possibile editare e memorizzare le impostazioni consigliate e creare e salvare i propri record Music Finder per poterli richiamare in qualsiasi momento.

NOTE

I record MUSIC FINDER ed i loro contenuti sono solo un esempio delle impostazioni di pannello consigliate. Potete anche creare impostazioni Music Finder personalizzate per le vostre song e generi musicali.

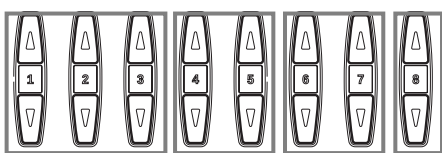


2

Selezionate un record. Ad esempio, selezionate il record in alto premendo il pulsante [1▲▼] per richiamare i setup consigliati. I dati di impostazione qui visualizzati sono detti "record."

MUSIC FINDER				
MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
1 A Swainsa Safari	Swainsa2	4/4	152	
2 Abacadabra	Rock+Half	4/4	141	
3 All I Have To Do Is ~	60's8Beat	4/4	106	
4 All Shook Up	Jive	4/4	156	
5 Awapela	60's6trPop	4/4	152	
6 At The Hop	CrocoTwist	4/4	174	
7 Azurro	DiscoLands	4/4	122	
8 Bailamos	DiscoLatin	4/4	100	
9 Bamboleo	Espanole	4/4	116	
10 Black is Black	70'sDisco3	4/4	125	
11 Black Magic Woman	RockChaCha	4/4	120	
12 Blame It On The Boo~	DiscoChocol	4/4	106	
13 Blue Suede Shoes	Rock&Roll	4/4	186	
14 Boom Boom Boom Boom	EuroTrance	4/4	138	

Selezionate un record in base al titolo di song. Quando estraete i record in base a questo criterio, il pulsante [1▲▼] scorre su e giù tra le song in ordine alfabetico. Premete simultaneamente i pulsanti [▲▼] per spostare il cursore sul primo record.



Seleziona un record in base al nome dello stile. Se estraete i record con questo criterio, premete questi pulsanti per spostare il cursore sullo stile precedente o successivo. Premete simultaneamente i pulsanti [▲▼] per spostare il cursore sul primo record.

ALL.....Mostra tutti i record.
FAVORITE.....Mostra i record aggiunti alla pagina "Favorite".
SEARCH1,2.....Mostra i risultati della funzione SEARCH (pag.70).

Estrae i record

MUSIC..... In base al titolo della song.
STYLE..... In base al nome dello stile.
BEAT..... In base alla battuta.
TEMPO..... In base al tempo.

Cambia l'ordine dei record (ascendente o discendente).

Aggiunge il record selezionato alla pagina "Favorite (Bookmark)". Premendo il pulsante [H], appare il messaggio "Add selected data to the favorite list? YES/NO". Selezionate [YES] per aggiungere la pagina selezionata alla pagina "FAVORITE".

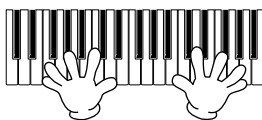
Ricerca i record. Inserite il criterio di ricerca nel display **MUSIC FINDER SEARCH** (pag.70). I risultati di **SEARCH 1** o **2** appaiono rispettivamente nella pagina "**SEARCH 1**" o "**SEARCH 2**".

Richiama il display **MUSIC FINDER RECORD EDIT** (pag.71) (per editare il record selezionato).

Attiva/disattiva TEMPO LOCK. La funzione **TEMPO LOCK** vi permette di evitare di cambiare Tempo durante la riproduzione di uno stile, quando selezionate un altro record. L'impostazione on/off influenza tutte le pagine (**ALL/FAVORITE/SEARCH 1/SEARCH 2**).

3

Suonate lo stile (pag.60).



NOTE

I record possono essere selezionati usando il dial **[DATA ENTRY]** e premendo il pulsante **[ENTER]**.

Ricerca dei Setup Ideali — Music Finder Search

Potete cercare i record in base al titolo o a parole chiave. Il risultato viene visualizzato a display.

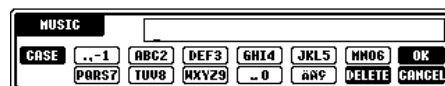
1 Premete il pulsante **[I] (SEARCH 1)** o **[J] (SEARCH 2)** nel display MUSIC FINDER.

2 Inserite i criteri di ricerca (vedi sotto) e poi avviate la ricerca premendo il pulsante **[START SEARCH]**.

Iniziate la ricerca del record. I risultati che soddisfano i criteri indicati, appariranno nella pagina **SEARCH**. Per dettagli circa le impostazioni di ricerca in questo display, vedi sotto.

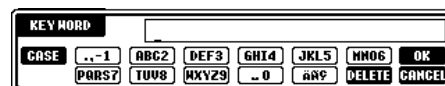
■ [A] MUSIC

Ricerca in base a musica o titolo di song. Premete questo pulsante per richiamare il display per l'inserimento del titolo di song. Quando inserite il titolo della song (pag.45), la funzione "search" (ricerca) richiama tutti i record contenenti la parola/e inserita.



■ [B] KEYWORD

Ricerca in base a parola chiave. Premete questo pulsante per richiamare il display per l'inserimento della parola chiave. Quando inserite la parola chiave (pag.45), la funzione search richiama tutti i record contenenti la parola/e inserita. Potete cercare più parole chiave simultaneamente inserendo una virgola tra ognuna. La funzione search trova e visualizza tutti i record contenenti almeno una delle parole chiave.



■ [C] FILE

Ricerca in base al nome del file di stile. Premete questo pulsante per richiamare il display **STYLE FILE SELECT**. Premete i pulsanti da **[A]** a **[J]** nel display per selezionare lo stile di accompagnamento desiderato. Questa funzione vi consente di trovare tutte le song che utilizzano un determinato stile di accompagnamento.

NOTE

Il display **STYLE FILE SELECT** può essere usato solo per selezionare il nome dello stile da ricercare; non è utilizzabile per richiamare l'attuale stile di accomp.

■ [D] BEAT

Ricerca in base a battuta o ritmo.

■ [E] SEARCH AREA

Seleziona una specifica locazione per la ricerca. Potete restringere ulteriormente l'area di ricerca usando le selezioni **SEARCH 1** e **2**.

■ [F]~[H] CLEAR

Cancella l'elemento inserito a sinistra.

■ [1▲▼] TEMPO FROM

Potete restringere la ricerca anche specificando un'estensione di tempo. Questa funzione vi consente di impostare il tempo minimo da ricercare. Per resettare al minimo il valore tempo, premete entrambi i pulsanti [1▲▼].

■ [2▲▼]TEMPO TO

Questa funzione vi consente di impostare il tempo massimo da ricercare. Per resettare al massimo il valore tempo, premete entrambi i pulsanti [2▲▼].

■ [3▲▼]~[5▲▼] GENRE

Seleziona il genere musicale specifico per la ricerca. Le opzioni disponibili vanno da tutti i generi (ANY), a generi preset e ai generi da voi inseriti (pag.69).

■ [8▼] CANCEL

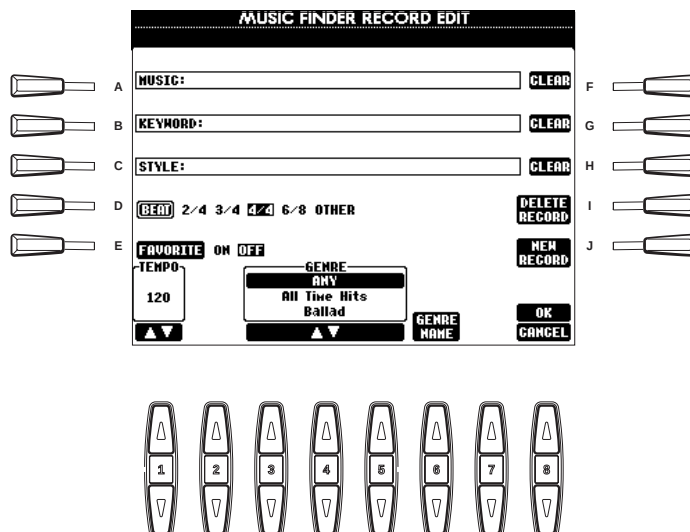
Premetelo per annullare l'operazione e tornare al display precedente.

Editare i Record — Music Finder Record Edit

Da questo display potete richiamare i record esistenti ed editarli in base alle vostre esigenze. Potete usare questa funzione anche per creare i vostri record Music Finder.

1 Premete il pulsante [8 ▲▼] (RECORD EDIT) nel display MUSIC FINDER.

2 Cambiate/cancellate i dati di record. Potete anche registrare nuovi record. Per impostazioni e procedure, vedi sotto.



NOTE

Potete anche modificare/ cancellare un record preset. Per evitare di cambiarlo/cancellarlo, dopo averlo editato salvatelo con un nuovo nome.

NOTE

Tutti i record Music Finder possono essere memorizzati insieme come singolo file (pag.151). Quando richiamate un file memorizzato, appare un messaggio che vi richiede di sostituire o aggiungere i record.

• Replace (sostituire):

Tutti i record Music Finder contenuti nello strumento vengono cancellati e sostituiti dai record del file selezionato.

• Append (aggiungere):

I record richiamati vengono aggiunti ai numeri di record vacanti.

■ [A] MUSIC

Seleziona la musica o il titolo di song per l'editing. Premete questo pulsante per richiamare il display di inserimento corrispondente e poi eseguite l'editing.

■ [B] KEYWORD

Seleziona la parola chiave per l'editing. Premete questo pulsante per richiamare il display di inserimento corrispondente e poi eseguite l'editing. Potete inserire anche più parole chiave, separate da una virgola.

■ [C] FILE

Seleziona il nome di file per l'editing. Inserite sempre il nome quando registrate un nuovo record. Premete il pulsante per richiamare il display **STYLE FILE SELECT**. Premete i pulsanti da [A] a [J] nel display per selezionare il file che desiderate cambiare/cancellare/registrare.

■ [D] BEAT

Seleziona la battuta (divisione del tempo) per l'editing. Quando viene selezionato un altro file premendo il pulsante [C], l'attuale impostazione beat viene sostituita con quella del file selezionato.

■ [E] FAVORITE

Aggiunge il record selezionato alla pagina **FAVORITE** (pag.69).

■ [F]~[H] CLEAR

Cancella l'elemento inserito a sinistra.

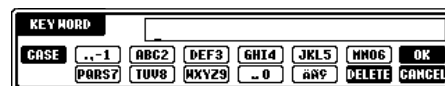
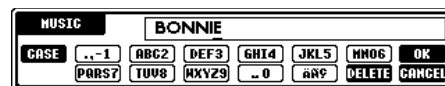
■ [I] DELETE RECORD

Cancella il record selezionato. Il numero di record cancellato rimane vuoto. Quando premete questo pulsante, appare un messaggio che vi chiede di eseguire, annullare o cancellare l'operazione.

YES Premetelo per cancellare il record e chiudere il display.

NO Premetelo per chiudere il display senza cancellare il record.

CANCEL..... Premetelo per chiudere la finestra di messaggio e tornare al display precedente.



NOTE

Il display STYLE FILE SELECT può essere usato solo per selezionare il nome dello stile da editare; non è utilizzabile per richiamare l'attuale stile di accomp.

NOTE

Ricordate che l'impostazione Beat qui eseguita si riferisce solo alla funzione Music Finder e non influenza l'impostazione Beat dello stile di accompagnamento stesso.

■ [J] NEW RECORD

Registra un nuovo record. Per la registrazione viene usato il numero di record vuoto disponibile, più basso. Quando premete questo pulsante, un messaggio vi richiede di eseguire, annullare o cancellare l'operazione.

YES Premetelo per registrare il record e chiudere il display.

NO Premetelo per chiudere il display senza registrare il record.

CANCEL Premetelo per chiudere la finestra di messaggio e tornare al display precedente.

NOTE

Il numero massimo di record é 2500 (PSR-2000)/ 1200 (PSR-1000), inclusi i record interni.

■ [1▼▲] TEMPO

Determina il tempo per il record selezionato. Quando cambiate file usando il pulsante [C], il tempo cambia automaticamente su quello del file cambiato.

■ [3▼▲]~[5▼▲] GENRE

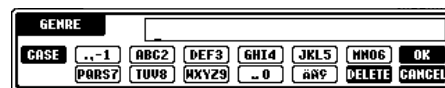
Seleziona il genere specifico per l'editing. Sono inclusi tutti i generi preset ed i generi eventualmente da voi inseriti.

■ [6▼▲] GENRE NAME

Per l'inserimento di un nome di genere. Premete questo pulsante per richiamare il display di inserimento del nome di genere e poi editatelo come desiderate. E' possibile memorizzare un massimo di 200 nomi di genere. Il

nome di genere inserito diventa operativo quando il record attuale viene editato (sovrascritto) premendo il pulsante [8▲] (OK) o quando viene registrato un nuovo record premendo il pulsante [J] (NEW RECORD).

Se uscite dal display MUSIC FINDER EDIT senza editare o registrare un record, il nome di genere inserito viene cancellato.



■ [8▲] OK

Esegue tutti gli editing e le modifiche nel record. Quando premete questo pulsante, appare un messaggio che vi richiede di eseguire, annullare o cancellare l'operazione.

YES Premetelo per sostituire il record e chiudere il display.

NO Premetelo per chiudere il display senza sostituire il record.

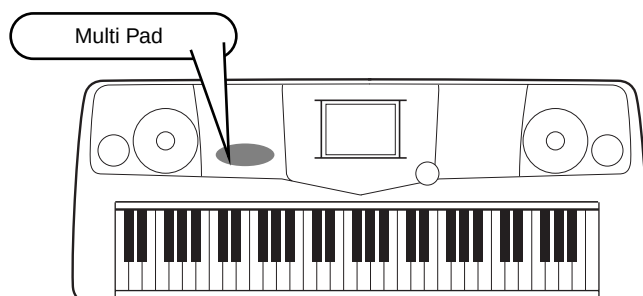
CANCEL Premetelo per chiudere la finestra di messaggio e tornare al display precedente.

■ [8▼] CANCEL

Premetelo per annullare l'operazione e tornare al display **MUSIC FINDER**.

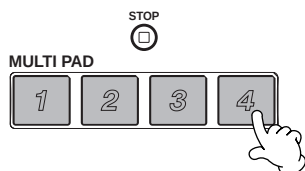
I Multi Pad

I Multi Pad della PSR-2000/1000 possono essere usati per suonare varie sequenze ritmiche e melodiche pre-registrate, utilizzabili per aggiungere colore all'esecuzione su tastiera.



Suonare i Multi Pad

- 1 Selezionate il banco desiderato nel display **MULTI PAD Bank** (pag.38).
- 2 Premete uno dei Multi Pad.



La phrase corrispondente (in questo caso per il Pad 4) inizia a suonare non appena viene premuto il pad.

La funzione Multi Pad consente di fermare la riproduzione nel mezzo della phrase in due modi:

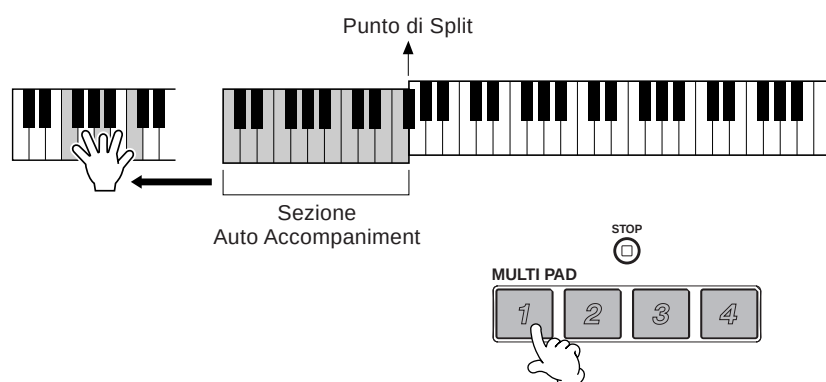
- Per fermare tutti i pad, premete e rilasciate il pulsante **[STOP]**.
- Per fermare specifici pad, tenete premuto il pulsante **[STOP]** e premete il/i pad che desiderate fermare.

NOTE

- Battete su uno dei Multi Pad ad un tempo qualsiasi per riprodurre la phrase corrispondente al tempo attualmente impostato.
- Potete anche suonare due, tre o quattro Multi Pad simultaneamente.
- Premendo il pad mentre viene riprodotto, questo si fermerà e ricomincerà a suonare dall'inizio.

Chord Match

- 1 Attivate **ACMP** (pag.60).
- 2 Suonate un accordo con la mano sinistra e premete uno dei Multi Pad.



NOTE

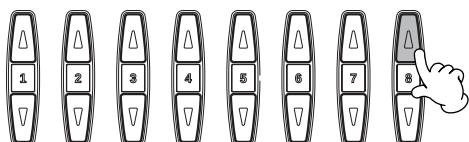
Lo stato di on/off di Chord Match dipende dal banco Multi Pad selezionato.

In questo esempio, la phrase per il Pad 1 verrà trasposta in FA maggiore prima di essere riprodotta. Provate a suonare altri accordi e a premere i pad. Ricordate che mentre suona un pad, potete cambiare anche gli accordi.

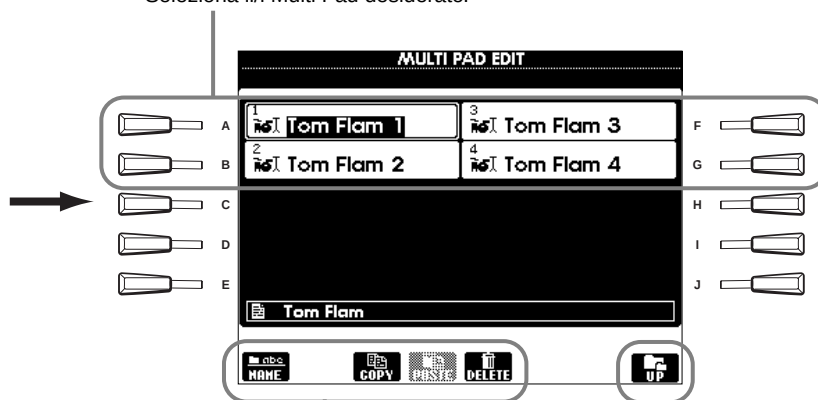
Editare i Multi Pad

Questa funzione vi consente di copiare singole impostazioni Multi Pad da un banco Multi Pad a un altro.

Display Open/Save per Multi Pad (pag.38)



Seleziona il/i Multi Pad desiderato.



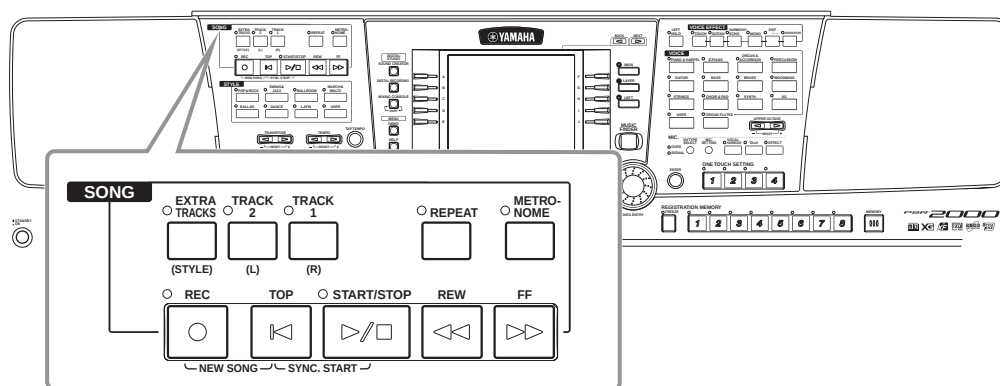
Come il display Open/Save alle pagine 41 e 44.

Richiama la pagina di directory di livello superiore.

Riprodurre le Song

In questa sezione impareremo come riprodurre le song. Le song includono le song interne dello strumento, le esecuzioni da voi registrate usando le funzioni di registrazione (pag.92) e i dati di song in commercio. Potete usare questa versatile funzione in molti modi e suonare la tastiera seguendo la song registrata. E' anche possibile visualizzare a display le note (solo PSR-2000) ed i testi.

Se collegate alla PSR-2000 un microfono, potete cantare seguendo la song o l'accompagnamento automatico aggiungendo automaticamente parti armoniche vocali (pag.128).



Tipi di Song Compatibili



I dischi recanti questo logo contengono dati di song compatibili GM (General MIDI).



I dischi recanti questo logo contengono dati di song compatibili con il formato Yamaha XG. XG é un avanzamento dello standard "GM system Level 1" e, rispetto a questo, offre più voci, maggior controllo di editing e supporta svariate sezioni e tipi di effetti.



I dischi recanti questo logo contengono dati di song compatibili con il formato Yamaha DOC (Disk Orchestra Collection).



I dischi recanti questo logo contengono dati di song compatibili con il formato Yamaha MIDI file.

NOTE

I dati musicali in commercio sono soggetti a restrizioni da copyright e sono dedicati al solo uso personale.

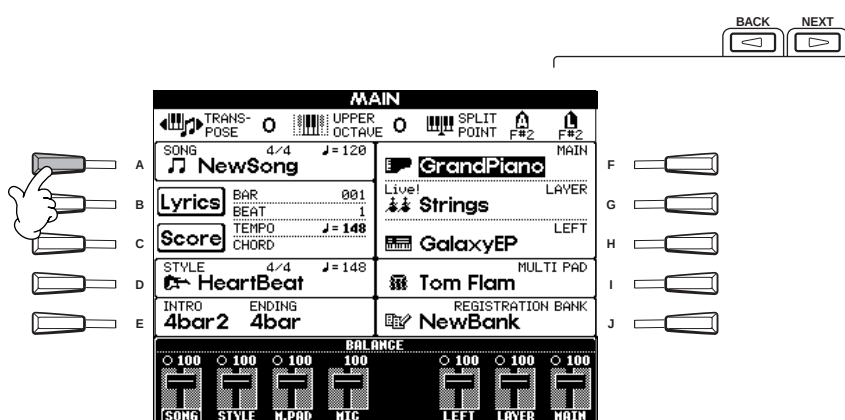
NOTE

Per maggiori informazioni circa i tipi di file di song compatibili con la PSR-2000/1000, vedi pag.159.

Riprodurre le Song

Suonare le Song Interne

1



NOTE

Se non é visualizzata la videata **MAIN** (a sinistra) premete il pulsante **[DIRECT ACCESS]** seguito dal pulsante **[EXIT]**.

NOTE

Potete eseguire anche molte altre impostazioni (es. tempo, selezione voce, etc.) e richiamarle automaticamente quando riproducete la song (pag.104).

NOTE

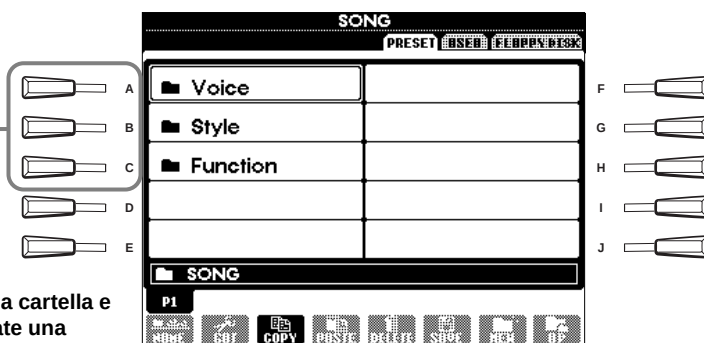
Potete abilitare Synchro Start per la song, premendo simultaneamente i pulsanti **[TOP]** e **SONG [START/STOP]**. La song si avvia non appena suonate la tastiera. Potete usare questa funzione anche in abbinamento alla funzione Synchro Start dello Stile (pag. 60).

NOTE

Potete sfumare il volume all'inizio e alla fine della song: é sufficiente premere il pulsante **[FADEIN/OUT]** all'inizio della riproduzione della song per sfumare l'ingresso del brano e premere di nuovo alla fine per sfumare il finale.

2

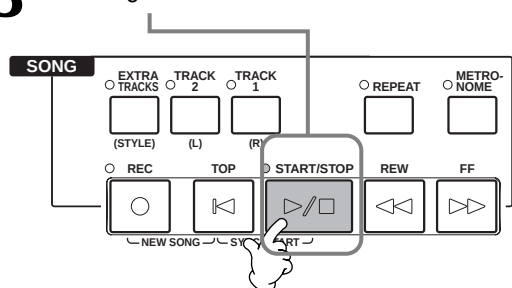
2-1 Selezionate PRESET usando il pulsante **[BACK]**.



2-2 Aprite una cartella e selezionate una song da riprodurre.

3

La song inizia a suonare.



Regolate il tempo usando i pulsanti **TEMPO [◀][▶]** (pag.50) o il pulsante **[TAP TEMPO]**. Potete cambiare la velocità di riproduzione anche "battendo" il tempo: é sufficiente battere due volte il pulsante **[TAP TEMPO]**.



Per fermare immediatamente la song, premete di nuovo il pulsante **[START/STOP]**.

Premete il pulsante **[EXIT]** per tornare al display precedente.

NOTE

L'accompagnamento si ferma quando fermate la song. Se avviate la song mentre sta suonando lo stile, l'accompagnamento si ferma automaticamente.

Riprodurre Simultaneamente Song e Stile di Accompagnamento

Quando riproducete simultaneamente song e stile di accompagnamento, i canali 9-16 dei dati di song vengono sostituiti con i canali dello stile di accompagnamento, consentendovi di usare gli stili di accompagnamento automatico al posto delle parti di accompagnamento della song. Eseguite le impostazioni qui di seguito indicate e suonate gli accordi sostitutivi al posto dei dati di accordo della song.

- Pulsante [ACMP]ON
- Pulsante [AUTO FILL IN]ON

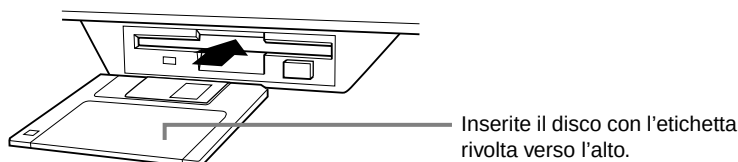
- 1** Selezionate la song e avviate la riproduzione premendo il pulsante SONG [START/STOP].
- 2** Selezionate lo stile di accompagnamento desiderato.
- 3** Avviate lo stile premendo il pulsante STYLE [START/STOP].
- 4** Mentre suona la song, inserite un'intervallo (break) o cambiate le sezioni (usando i pulsanti della sezione STYLE).
Quando cambiate sezioni, suonano i pattern di fill-in.



Lo stile si ferma automaticamente quando la song termina o viene interrotta.

Riprodurre Song su Disco

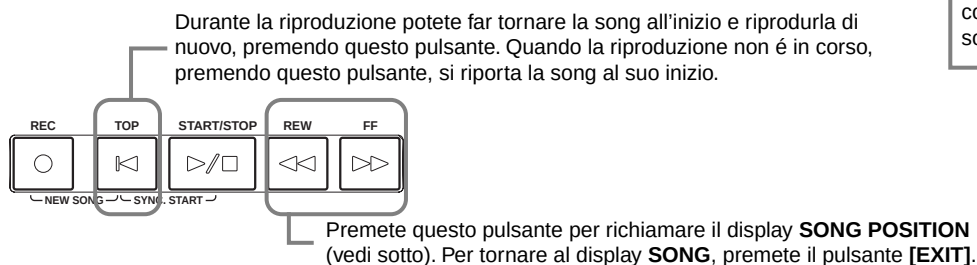
Inserite il disco nel drive.



Il metodo di riproduzione é uguale a quello descritto in "Suonare le Song Interne" (pag.76) tranne che nel display **SONG** dovreste selezionare la pagina **FLOPPY DISK**.

Altre Operazioni Relative alla Riproduzione

Repeat / Rewind / Fast forward



NOTE

Prima di procedere, leggete la sezione "Maneggiare il Drive per Floppy Disk (FDD) ed i Floppy Disk" (pag.7).

NOTE

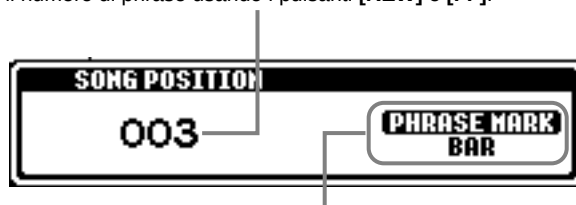
Potete impostare se la PSR-2000/1000 richiama automaticamente o meno la prima song su disco non appena viene inserito il disco (pag.150).

NOTE

Alcuni dati di song per la PSR-2000/1000 sono stati registrati con speciali impostazioni "free tempo". Durante la riproduzione di questi dati di song, i numeri di misura visualizzati a display non corrispondono alla misura attuale, serviranno solo come riferimento di quanta song é stata riprodotta.

Display SONG POSITION

Quando é selezionato "BAR", potete specificare un numero di misura (conteggiato dall'inizio della song), usando i pulsanti [REW] e [FF]. Quando é selezionato "PHRASE MARK", specificate il numero di phrase usando i pulsanti [REW] e [FF].



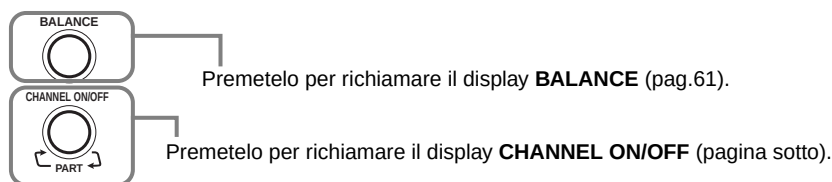
"PHRASE MARK" é visualizzato solo quando la song contiene tali dati. Premete il pulsante [J] per alternare tra "BAR" e "PHRASE MARK" e usate poi i pulsanti [REW] e [FF] per selezionare la misura o la phrase desiderata.

NOTE

Phrase Mark

Questi dati specificano una determinata locazione nei dati di song

Regolare Bilanciamento Volume / Escludere Canali Specifici



Display CHANNEL ON/OFF

CHANNEL ON/OFF															
SONG	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
ON	OFF	ON	OFF	ON	OFF	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

Selezionate [SONG] usando il pulsante [CHANNEL ON/OFF] ed escludete il canale desiderato, impostandolo su [OFF]. Per regolare in solo un canale (suonerà solo quel canale), tenete premuto il pulsante corrispondente a quel canale. Per annullare il solo per quel canale, premete di nuovo il pulsante del canale.

NOTE

Channel

Si riferisce al canale MIDI nei dati di song. I canali per la PSR-2000/1000 sono assegnati come illustrato di seguito.

Song

1 - 16

Stile Accompagnamento

9 - 16

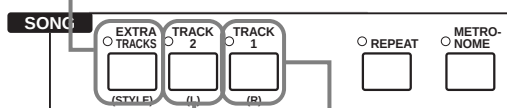
Escludere Specifiche Parti - Traccia1/Traccia2/Tracce Extra

La funzione Mute vi consente di escludere alcune parti della song (Traccia1, Traccia2, Tracce Extra) e riprodurre solo quelle che desiderate ascoltare. Ad esempio, per esercitarvi sulla melodia di una song, potete escludere solo la parte della mano destra e suonarla direttamente.

1 Selezionate la song da riprodurre (pag.75).

2

Usate questo pulsante per attivare/disattivare altre parti di performance (tutte tranne la mano destra/sinistra).



Usate questo pulsante per attivare/disattivare la parte della mano destra.

Usate questo pulsante per attivare/disattivare la parte della mano sinistra.

NOTE

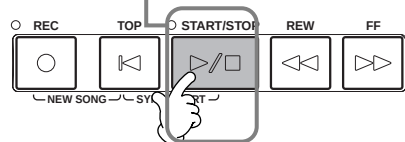
E' possibile modificare le assegnazioni di canale per Traccia 1 e 2 (pag.137) e specificare quali parti vengono escluse premendo i pulsanti **[TRACK 1]/[TRACK 2]/[EXTRA TRACKS]**.

NOTE

Quando si seleziona una nuova song, le tracce si attivano automaticamente.

3

Avviate la song.
Regolate il tempo, usando i pulsanti TEMPO [**◀**][**▶**] (pag.50).



Per fermare la song, premete di nuovo il pulsante

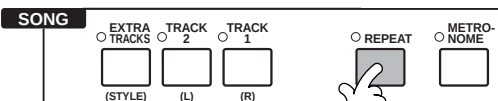


Riproduzione Ripetuta di una Sezione Specifica

E' possibile specificare una determinata sezione della song (compresa tra i punti A e B) e riprodurla ripetutamente.

1 Riproducete la song (pag.76, 78).

2



Premete questo pulsante sul punto in cui desiderate che la phrase inizi a ripetersi (punto A). Premetelo di nuovo sul punto in cui desiderate che la phrase termini (punto B).

NOTE

Potete specificare i punti A e B anche quando la song é ferma. Impostate il punto A premendo il pulsante **[REPEAT]** e con il pulsante **[FF]** spostatevi poi sul punto finale e impostate il punto B premendo di nuovo il pulsante **[REPEAT]**.

3

Dopo un'introduzione automatica (che vi guida nella phrase), la sezione compresa tra i punti A e B viene riprodotta ripetutamente. Indipendentemente dallo stato della song (in riproduzione o ferma), premendo il pulsante **[TOP]** si torna al punto A.

NOTE

Il punto B non può essere impostato se prima non é stato impostato un punto A.

NOTE

Specificando solo il punto A, la song continua a ripetersi dal punto A alla fine.

NOTE

I punti A e B specificati saranno cancellati quando si selezionerà un nuovo numero di song, annullando la funzione Repeat o quando si seleziona un altro modo di ripetizione, es. Phrase Repeat o Song Chain Play (pag.133).

4

Fermate la song.



Per annullare la funzione Repeat, premete di nuovo il pulsante



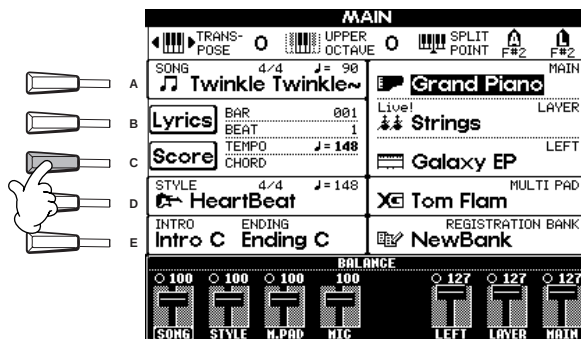
Visualizzare le Note — Score (solo PSR-2000)

Con questa funzione é possibile visualizzare automaticamente a display le note durante la riproduzione della song. Questa funzione é particolarmente utile in fase di registrazione oppure durante la riproduzione delle Demo song.

1 Selezionate la song desiderata (pag.76, 78).



2



3

Abilita/disabilita la visualizzazione della parte della mano sinistra. A seconda di altre impostazioni, questo parametro potrebbe non essere disponibile e apparire in grigio. In questo caso, passate al display di impostazioni dettagliato (sotto; usate i pulsanti [8▲▼]) e impostate il parametro **LEFT CH.** su qualsiasi canale tranne "AUTO." Oppure passate al display **SONG SETTING** nel menu **Function** (pag.133) e impostate il parametro **TRACK 2** su qualsiasi canale tranne "OFF."

Abilita/disabilita la visualizzazione della parte della mano destra. Quando [TRACK1] é impostato su [OFF] nel display **SONG SETTING** (pag.137), viene automaticamente selezionato il canale 1.

Abilita/disabilita la visualizzazione dei testi.

Se la song selezionata non contiene dati di testi, i testi non appariranno a display.

Abilita/disabilita la visualizzazione degli accordi.

Se la song selezionata non contiene dati di accordi, questi non appariranno a display.

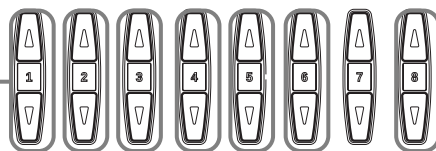
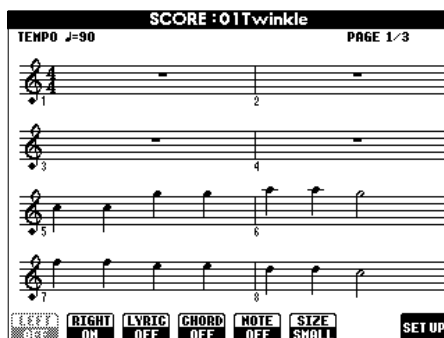
Abilita/disabilita la visualizzazione del nome di nota (pitch).

Determina la risoluzione del display (o livello zoom) delle note.

SMALL..... Le note sono visualizzate a dimensioni ridotte.

LARGE Le note sono visualizzate a dimensioni ampie.

Richiama il display di impostazione dettagliata per la notazione (vedi pagina successiva).



NOTE

Se non é visualizzato il display **MAIN** (a sinistra), premete il pulsante **[DIRECT ACCESS]** seguito dal pulsante **[EXIT]**.

NOTE

Le note visualizzate sono generate dalla PSR-2000/1000 in base ai dati di song. Ne risulta che potrebbero differire dagli spartiti della song in commercio, specialmente nel caso vengano visualizzati passaggi particolarmente complicati o numerose note brevi.

NOTE

Alcuni dati di song della PSR-2000/1000 sono state registrate con speciali impostazioni "free tempo". Per questi dati, tempo, movimenti, misura e note non saranno visualizzati correttamente.

NOTE

[RIGHT] e **[LEFT]** non possono essere disattivati contemporaneamente.

NOTE

Il nome della nota é indicato a sinistra della nota. Quando lo spazio tra le note é troppo ridotto, l'indicazione potrebbe spostarsi in alto a sinistra della nota.

NOTE

Potete aumentare il numero di misure visualizzate, diminuendo il numero di elementi da visualizzare (parti, testi, accordi, etc.).

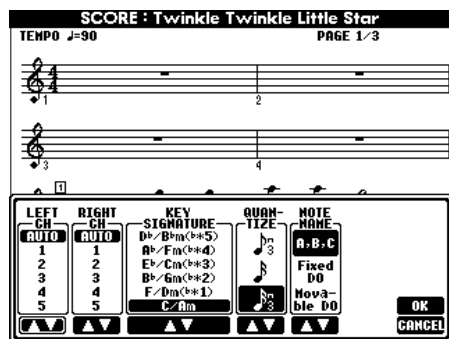
NOTE

Quando accidenti (diesis e bemolle) e note non possono essere visualizzati su una sola riga, vengono visualizzati nella riga successiva, da metà della misura.

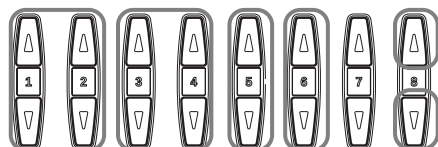
NOTE

Le funzioni di notazione non sono utilizzabili per creare dati di song inserendo le note. Per informazioni circa la creazione di dati di song, vedi pag.96.

Impostazioni Dettagliate per la Notazione

**NOTE**

Quando "LEFT" e "RIGHT" sono impostati sullo stesso canale, le note delle parti della mano destra e sinistra sono visualizzate in formato piano (due pentagrammi collegati).



■ [1▲▼] LEFT CH/[2▲▼] RIGHT CH

Determina il canale Left (sinistro/ dedicato alla parte della mano sinistra) e Right (destro/ dedicato alla parte della mano destra). Questa impostazione torna su **AUTO** quando viene selezionata una nuova song.

AUTOI canali delle parti destra e sinistra vengono assegnati automaticamente, impostando le parti sullo stesso canale specificato nel display **SONG SETTING** del menu **Function** (pag.137).

1-16Assegna la parte al canale specificato, 1- 16.

OFF (LEFT CH only)Nessun canale assegnato.

■ [3▲▼], [4▲▼] KEY SIGNATURE

Vi consente di inserire cambi di chiave nel mezzo di una song, quando la song é ferma, e di trasporre così l'intonazione in qualsiasi punto della song. Per un elenco delle intonazioni ed i relativi tasti minori e accidenti, fate riferimento al seguente schema.

Chiavi ed Accidenti

C Maj (A min)	G Maj (E min)	D Maj (B min)	A Maj (F# min)	E Maj (C# min)	B Maj (G# min)	F# Maj (D# min)	C# Maj (A# min)
Cb Maj (Ab min)	Gb Maj (Eb min)	Db Maj (Bb min)	Ab Maj (F min)	Eb Maj (C min)	Bb Maj (G min)	F Maj (D min)	

La nota indica la nota fondamentale della chiave maggiore e la nota indica la fondamentale della relativa minore.

■ [5▲▼] QUANTIZE (quantizzazione)

Vi consente di controllare la risoluzione di nota nella notazione e di spostare o correggere il tempo di tutte le note visualizzate in modo da allinearle ad un particolare valore di nota. Assicuratevi di selezionare il valore della nota più piccola usata nella song.

Risoluzione di nota:

nota da 1/4, nota da 1/8, nota da 1/16, nota da 1/32, terzina di nota da 1/4, terzina di nota da 1/8, terzina di nota da 1/16, terzina di nota da 1/32.

NOTE

Le note più brevi e le note con ornamenti (es. trilli) più brevi della risoluzione di nota, non saranno visualizzate nella notazione.

■ [6▲▼] NOTE NAME

Quando [NOTE NAME] é abilitato, sono indicati nome della nota e solfeggio (do, re, mi, etc.).

ABC I nomi delle note sono indicati in lettere (C, D, E, F, G, A, B).

Fixed Do I nomi delle note sono indicati in solfeggio e cambiano in base alla lingua selezionata (pag.49).

English Do Re Mi Fa Sol La Ti

French Ut Re Mi Fa Sol La Si

Italian Do Re Mi Fa Sol La Si

German Do Re Mi Fa Sol La Si

Spanish Do re Mi Fa Sol La Si

Japanese ドレミファソラシ

Movable Do I nomi delle note sono indicati in solfeggio, in base agli intervalli di scala ed in tal modo si riferiscono alla tonalità. La nota fondamentale é indicata come Do. Ad esempio, nella tonalità di G maggiore, la nota fondamentale Sol verrà indicata come Do. Come per "Fixed Do", l'indicazione cambia a seconda della lingua selezionata.

■ [8▲] OK

Chiude il display di impostazione dettagliata ed avvia la generazione della notazione. Potete eseguire questo comando anche premendo il pulsante [ENTER] del pannello.

■ [8▼] CANCEL

Chiude il display di impostazione dettagliata senza modificare le impostazioni. Potete eseguire questo comando anche premendo i pulsanti [EXIT] o [RECORD] del pannello.

NOTE

Potete selezionare le pagine display (una prima e dopo) utilizzando i pulsanti [BACK] / [NEXT] o il pedale (pag. 139).

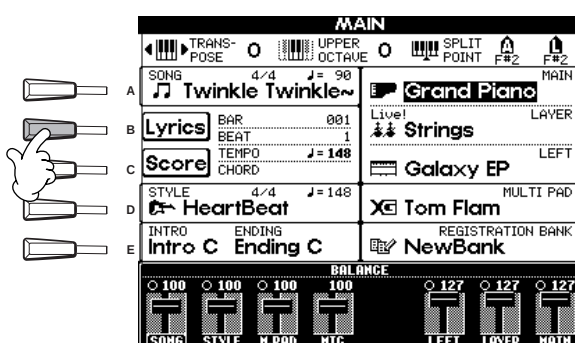
Visualizzare i Testi (Lyrics)

Questa funzione vi consente di visualizzare i testi mentre viene riprodotta la song e vi permette così di cantare più facilmente seguendo la vostra esecuzione o la riproduzione della song.

* L'ingresso microfonico é disponibile solo sulla PSR-2000.

1 Selezionate la song desiderata (pag.76, 78).

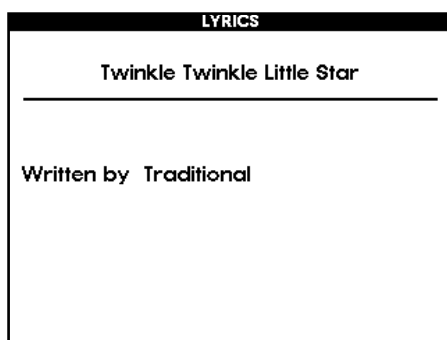
2



NOTE

La lingua usate per il display Lyrics dipende dai dati lyric. Se questi non sono leggibili, potete provare a modificare l'impostazione "LYRICS LANGUAGE" nel display SONG SETTING (pag.137).

3



NOTE

Se la song selezionata non contiene dati lyric, i testi non saranno visualizzati.

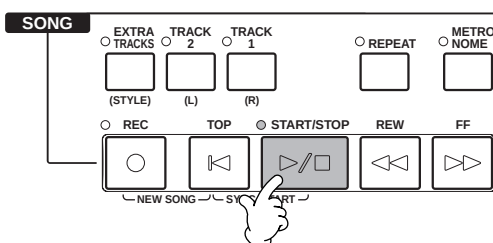
NOTE

In questo esempio, selezionate "Lyrics" nella cartella Function della pagina PRESET (SONG).

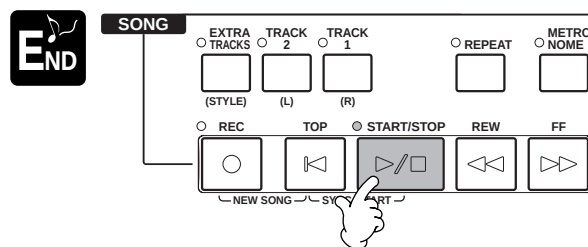
NOTE

Se la song selezionata contiene dati di accordi, i loro nomi saranno visualizzati insieme ai testi.

4 Avviate la song.



5 I testi vengono visualizzati durante la riproduzione della song.



NOTE

E' possibile modificare i testi (pag.107).

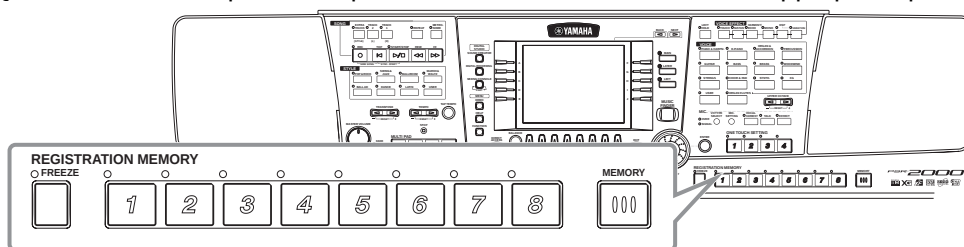
Fermate la song.

Per tornare alla pagina precedente, premete il pulsante



Salvare&Richiamare i propri Setup di Pannello—Registration Memory

Registration Memory è una potente funzione che vi consente di impostare la PSR-2000/1000 esattamente come desiderate, selezionando voci, stili, effetti etc. e salvando queste impostazioni di pannello per richiamarle all'occorrenza. Quando necessario, premete il pulsante REGISTRATION MEMORY appropriato per utilizzarle.



Registrare Impostazioni di Pannello—Registration Memory

Qui di seguito illustriamo come registrare le proprie impostazioni di pannello nei pulsanti REGISTRATION MEMORY. Eseguite tutte le impostazioni desiderate usando i controlli di pannello: Registration Memory le “ricorderà” per voi.

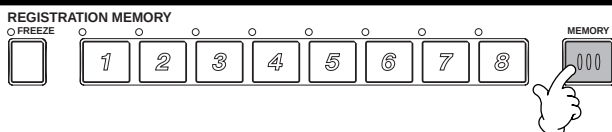
NOTE

Le song e gli stili su disco non possono essere registrati nelle Registration Memory. Per registrare song o stili su disco, copiate i dati nella sezione “USER” del display **SONG/STYLE** (pag. 38) e registrate i dati separatamente.

1 Impostate i controlli di pannello come desiderato.

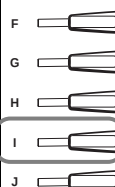
L'elenco delle impostazioni registrabili è riportato nella sezione Data List, Elenco Dati, (Parameter Chart).

2



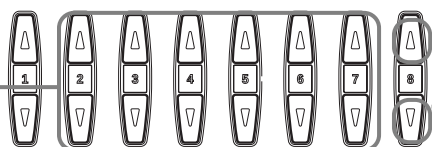
3

Selezionate i gruppi di parametri per le impostazioni che desiderate registrare. Per navigare in questo display, potete usare anche il dial **[DATA ENTRY]**. Per registrare un gruppo di parametri contrassegnate la finestra corrispondente. I gruppi non contrassegnati non verranno inclusi nelle impostazioni **Registration Memory**. Ciò vi consente di conservare determinate impostazioni anche cambiando preset Registration Memory. Potete usare anche la funzione Freeze (pag. 86) per evitare i cambi Registration Memory ed assicurarvi che alcune impostazioni di pannello non vengano modificate.



Annulla la registrazione e torna al display MAIN. Potete usare anche il pulsante **[EXIT]**.

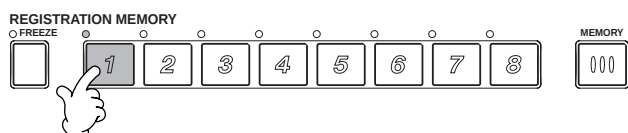
Inserisce un contrassegno nella finestra selezionata. Potete usare anche il pulsante **[ENTER]**.



Rimuove un contrassegno dalla finestra selezionata. Potete usare anche il pulsante **[ENTER]**.



Premete il pulsante con il numero desiderato per registrare le impostazioni.



Indicatore verdeL'impostazione viene registrata ma non selezionata.

Indicatore rossoL'impostazione viene registrata e selezionata.

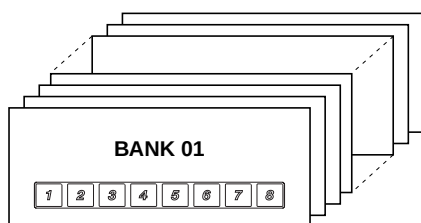
Indicatore spentoNon viene registrata alcuna impostazione di pannello.

NOTE

I dati precedentemente registrati nel pulsante REGISTRATION MEMORY (indicatore verde o rosso) saranno cancellati e sostituiti dalle nuove impostazioni.

Salvare i propri Setup Registration Memory

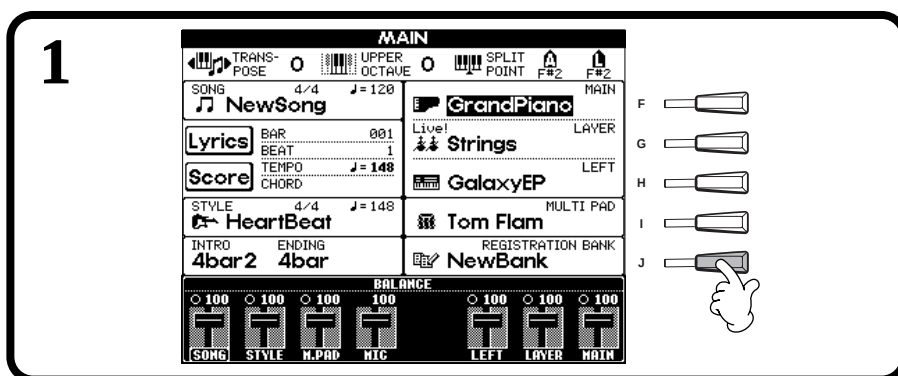
Le impostazioni registrate nei pulsanti **REGISTRATION MEMORY [1]-[8]** vengono salvate in un singolo file.



Tutte le impostazioni registrate nei pulsanti **[1]-[8]** sono dette “bank” (banchi). I banchi possono essere salvati come file Registration bank sia in “USER” che in “FLOPPY DISK”.

NOTE

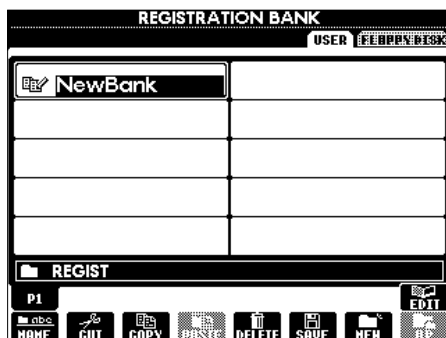
Ricordate che le dimensioni dei file Registration bank e la memoria che essi occupano, dipende dalla quantità di funzioni impostata in ognuno.



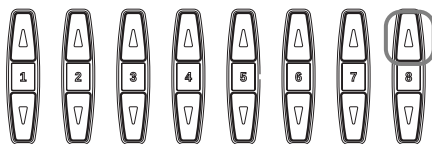
NOTE

Per richiamare il display MAIN, premete il pulsante **[DIRECT ACCESS]** e il pulsante **[EXIT]**.

2 Salvate le impostazioni eseguite nei pulsanti Registration Memory come singolo file Registration bank (pag.44).



Apparirà il display **REGISTRATION EDIT**. Per informazioni circa questo display, vedi sotto.



Display REGISTRATION EDIT

I contenuti dell'attuale banco Registration Memory (REGIST.) sono elencati nella videata **REGISTRATION EDIT**. I nomi dei preset Registration Memory memorizzati, sono visualizzati a display e gli indicatori dei relativi pulsanti REGISTRATION MEMORY sono illuminati in verde.

Da questa videata potete selezionare, assegnare nomi o cancellare i preset Registration Memory.

SelectPremete i pulsanti **[A] - [J]**. Il display REGIST. é collegato ai pulsanti REGISTRATION MEMORY **[1] - [8]**. Quando selezionate a display il preset Registration Memory, il pulsante corrispondente si illumina (in rosso).

NameStessa procedura di “Assegnare Nomi a File e Cartelle” (pag.41) delle “Operazioni Base - Organizzare i propri Dati”.

DeleteStessa procedura di “Cancellare File/Cartelle” (pag.43) delle “Operazioni Base - Organizzare i propri Dati”.

Richiamare un Setup Registration Memory

Potete richiamare tutte le impostazioni di pannello eseguite o solo quelle necessarie. Ad esempio, se de-selezionate "STYLE" nel display **REGISTRATION MEMORY**, potete conservare lo stile attualmente selezionato anche se cambiate preset Registration Memory preset.

NOTE

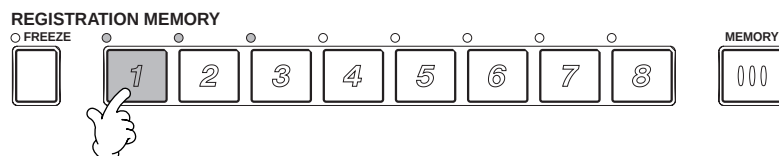
Selezionate il banco desiderato nel display **REGISTRATION BANK** (pag.85).

Richiamare le Impostazioni Registrate

Premete il pulsante **REGISTRATION MEMORY** appropriato (uno il cui indicatore sia verde) e richiamate le impostazioni desiderate.

NOTE

Potete programmare i vostri preset Registration Memory in modo che siano richiamati in sequenza, in qualsiasi ordine. Una volta programmati, i preset 1 - 8 possono essere selezionati in sequenza usando i pulsanti **[BACK]** **[NEXT]** o il pedale (pag.142).



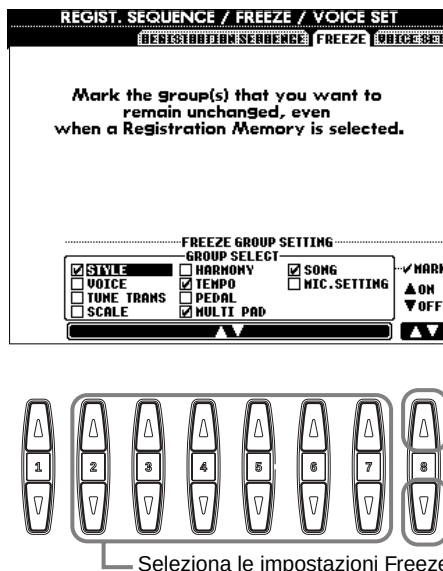
Selezionare le Impostazioni Freeze

1



Richiamate la pagina "FREEZE" dalla videata **REGIST.SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET** (pag.142).

2



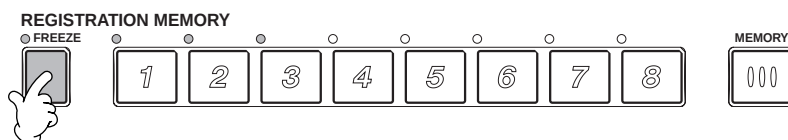
Inserisce un contrassegno nella finestra selezionata.

Rimuove il contrassegno dalla finestra selezionata.

Seleziona le impostazioni Freeze.

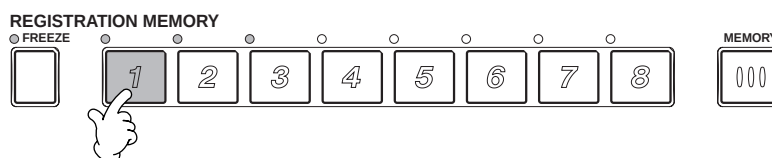
3

Premete il pulsante **[FREEZE]**. Quando é attiva Freeze (spia illuminata), le impostazioni specificate nella pagina Freeze non varieranno anche se cambiate preset Registration Memory.



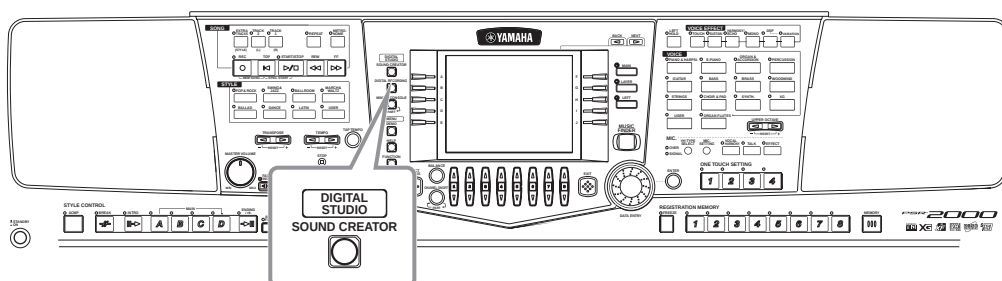
4

Premete il pulsante **REGISTRATION MEMORY** (indicatore verde) per richiamare le impostazioni desiderate.



Editare le Voci — Sound Creator

La PSR-2000/1000 é dotata di una funzione Sound Creator che vi consente di creare le vostre voci editando alcuni parametri delle voci esistenti. Una volta creata una voce, potete salvarla come voce USER e utilizzarla in qualsiasi momento.

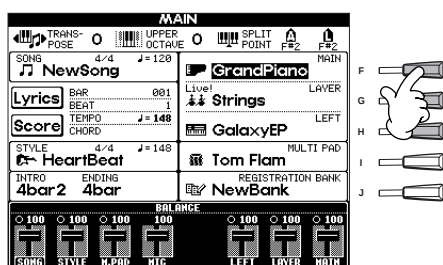


NOTE

- La voce può essere editata in tempo reale durante la riproduzione di stili/song.
- Ricordate che le regolazioni dei parametri potrebbero non variare molto il suono, a seconda delle impostazioni originali della song.

Procedura

- 1** Premete il pulsante [F], [G] o [H] per selezionare la parte (MAIN, LAYER or LEFT) contenente la voce da editare.



- 2** Premete il pulsante [SOUND CREATOR].



NOTE

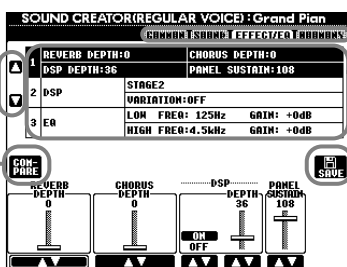
La voce può essere selezionata anche nel display SOUND CREATOR.

ATTENZIONE

Le impostazioni vanno perdute se la voce della parte editata viene cambiata su un'altra voce. Salvate i dati importanti nel Drive User o su floppy disk.

- 3** Editate i parametri di voce.
Le operazioni per ogni funzione qui selezionata, sono illustrate in dettaglio a pag.89 (Voce normale) e a pag.91 (Organ Flutes).

VOCE NORMALE

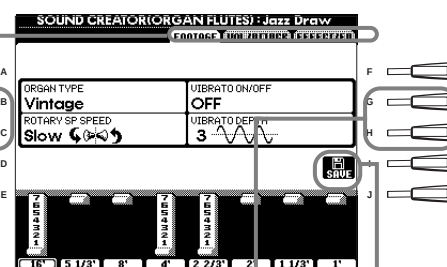


Utilizzabile durante l'editing per confrontare il suono della voce originale con quello della voce editata.

Seleziona il menu desiderato. Il menu selezionato si illumina.

Selezionate il menu desiderato, premendo il pulsante [NEXT]/[BACK].

ORGAN FLUTES (solo PSR-2000)



Seleziona o regola i parametri.

Indica i parametri disponibili per l'editing in questo display. Corrispondono ai parametri/valori visualizzati in basso al display.

Apri il display Save (Voice) per salvare la voce editata come voce User (pag.44).

- 4** Salvate la voce editata nel drive USER (Flash ROM) o come voce USER (pag.44).

- 5** Premete il pulsante [USER] per selezionare la voce editata e suonate la tastiera.

Parametri Voce Normale

COMMON	Determina le impostazioni comuni come volume voce e ottava.
SOUND	Determina timbro/EG (Envelope Generator)/vibrato della voce.
EFFECT/EQ (PSR-2000) EFFECT (PSR-1000)	Determina profondità/tipo dell'effetto ed impostazioni dell'equalizzatore.
HARMONY	Determina le impostazioni Harmony/Echo.

NOTE

Ricordate che esistono alcuni parametri le cui impostazioni Sound Creator influenzano solo la voce della parte Main.

I seguenti parametri sono collegati a quelli contenuti in ogni display.

Parametro Common (comune)	Altre Locazioni	
MONO	VOICE EFFECT (pannello superiore)	pag. 58
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	pag. 123
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	pag. 123
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	pag. 123
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	pag. 124
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	pag. 124
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT (pannello superiore)	pag. 57
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	pag. 124
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (pannello sup.)	pagg.58,124
EQ LOW/GAIN	MIXING CONSOLE	pag. 121
EQ HIGH/GAIN	MIXING CONSOLE	pag. 121
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	pag. 143
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	pag. 143
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	pag. 143
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	pag. 143
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	pag. 143
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	pag. 143

COMMON

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 di pag.87.

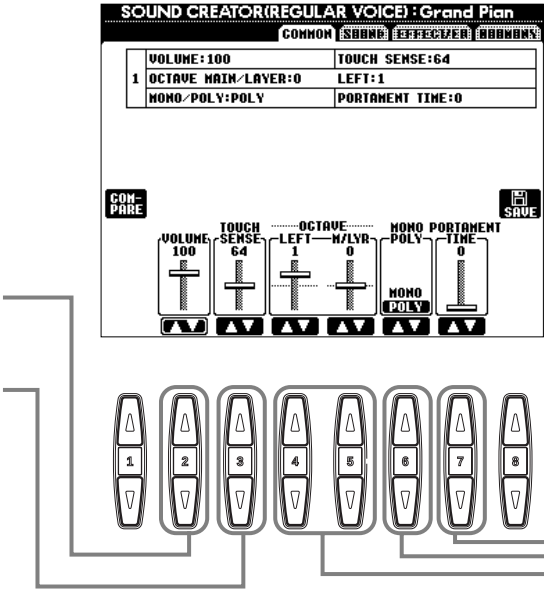
Imposta il volume della voce attualmente editata.

Determina la sensibilità al tocco ovvero quanto il volume risponde alla forza con cui suonate.

0 — Produce cambi di livello più evidenti quando suonate in modo più leggero.

64 — Risposta normale.

127 — Produce volume elevato in qualsiasi modo suonate (fisso).



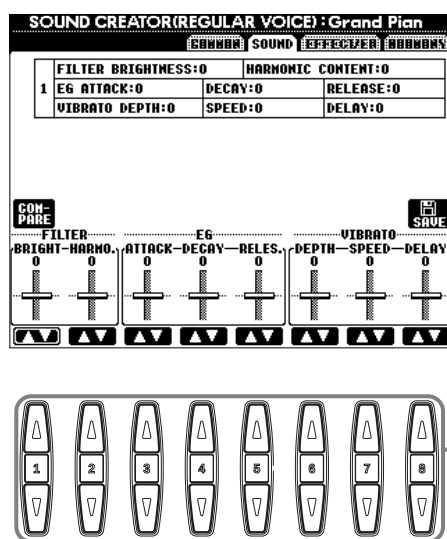
Imposta il tempo di portamento di ogni parte (MAIN/LAYER/VOICE) (pag. 123).

Determina se la voce viene suonata in monofonia (pag.58).

Alza o abbassa in unità di ottave l'estensione di ottava della voce selezionata. Quando é usata la voce della parte Main o Layer, é disponibile il parametro M/LYR; per la voce della parte Left é disponibile il parametro LEFT.

SOUND

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 di pag.87.



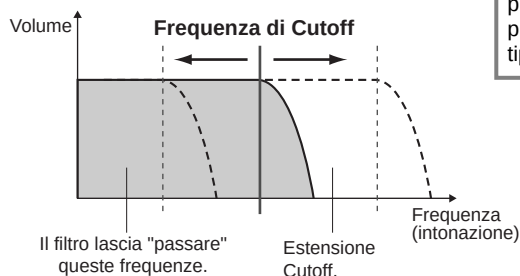
Determina le impostazioni di filtro, EG e vibrato (vedi sotto).

■ FILTER

Le impostazioni FILTER determinano il timbro generale del suono, esaltando o tagliando determinate frequenze.

• BRIGHTNESS

Determina la frequenza di cutoff o l'estensione di frequenza effettiva (risonance) del filtro (vedi diagramma). A valori più alti corrisponde un suono più brillante.

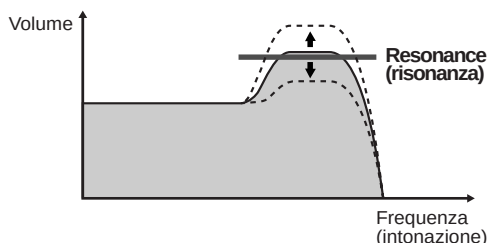


NOTE

Oltre a rendere il suono più brillante o più cupo, Filter può essere usato per produrre effetti elettronici, tipo sintetizzatore.

• Harmonic Content

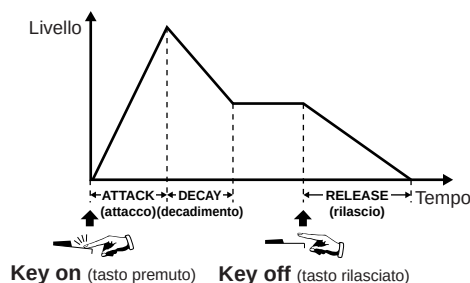
Determina l'enfasi data alla frequenza di cutoff, impostata in BRIGHTNESS (vedi diagramma). A valori più alti corrisponde un effetto più pronunciato.



■ EG

Le impostazioni EG (Envelope Generator) determinano in che modo il livello del suono cambia nel tempo. Consentono di riprodurre molte caratteristiche sonore di strumenti acustici, come il rapido attacco e decadimento di suoni percussivi o il rilascio lungo di un tono di piano sostenuto.

- **ATTACK** Determina quanto rapidamente il suono raggiunge il livello massimo dopo che è stato premuto il tasto. Più alto è il valore e più lento è l'attacco.
- **DECAY** Determina quanto rapidamente il suono raggiunge il livello di sustain (un livello leggermente inferiore rispetto al massimo). Più alto è il valore e più lento è il decadimento.
- **RELEASE** Determina quanto rapidamente il suono decade fino al livello zero, dopo che un tasto è stato rilasciato. Più alto è il valore e più lento è il rilascio.



NOTE

Se RELEASE è impostato su un valore alto, il sustain sarà lungo.

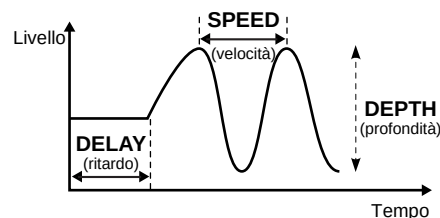
VIBRATO

- **DEPTH**..... Determina l'intensità dell'effetto di Vibrato (vedi diagramma). A impostazioni elevate corrisponde un Vibrato più pronunciato.
- **SPEED**..... Determina la velocità del Vibrato (vedi diagramma).
- **DELAY** Determina la quantità di tempo che intercorre tra il momento in cui viene suonato un tasto all'inizio del Vibrato (vedi diagramma). Impostazioni elevate aumentano il delay dell'onset del Vibrato.

NOTE

VIBRATO

Crea un ondeggiamento nel suono attraverso un cambio continuo di intonazione.



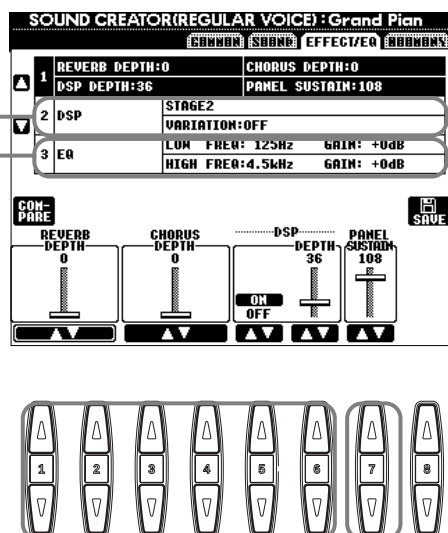
EFFECT/EQ

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 di pag.87.

Determina il tipo DSP.
Per informazioni circa la struttura dell'effetto, vedi pag.126;
per l'elenco dei tipi di effetti disponibili, vedi sezione Data List (elenco dati).

Determina Frequenza e Gain delle bande Low e High EQ (solo PSR-2000).

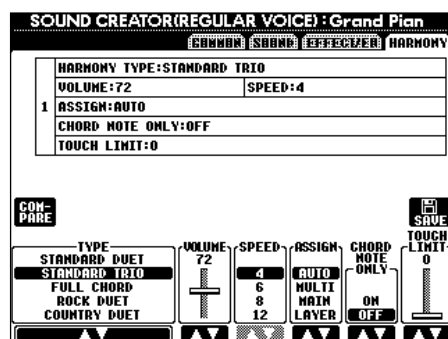
Come "Mixing Console", pag.124.



Determina la profondità di Sustain di ogni voce quando é abilitato il pulsante [SUSTAIN].

HARMONY

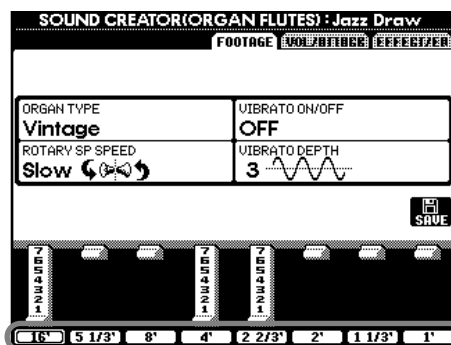
Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 di pag.87.



I parametri sono uguali a quelli del display HARMONY/ECHO di FUNCTION (vedi pag.144).

Organ Flutes (solo PSR-2000)

Oltre alle voci di organo della categoria ORGAN, la PSR-2000 incorpora la voce ORGAN FLUTES.



Regola il piedaggio (footage).

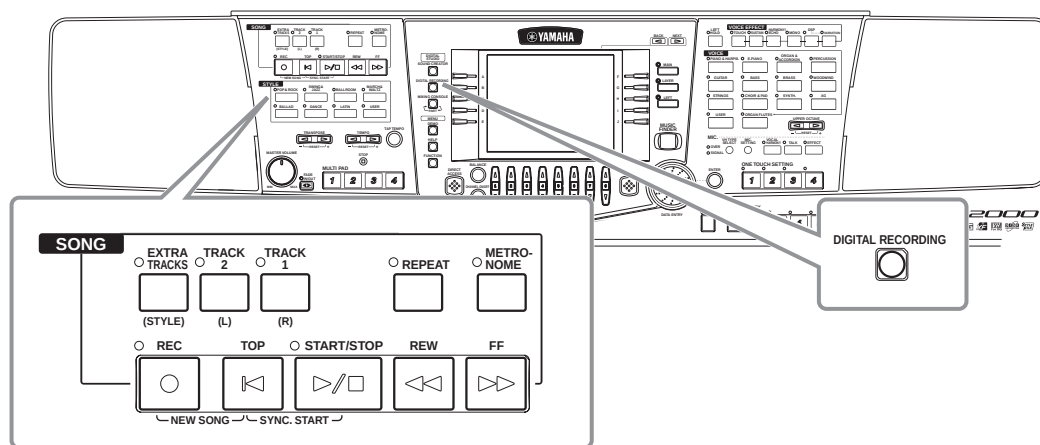
■ Parametri

Organ Type	Specifica il tipo di generazione sonora di organo da simulare: Sine o Vintage.	
Rotary SP Speed	Il pulsante Rotary SP Speed ([C]) alterna tra velocità slow (lenta) e fast (rapida) di rotary speaker quando per Organ Flutes è selezionato un effetto rotary speaker (vedi "DSP Type" sotto) e il pulsante VOICE EFFECT [DSP] è attivato (il pulsante Rotary SP Speed ha la stessa funzione del pulsante VOICE EFFECT [VARIATION]).	
Vibrato On/Off	Questo pulsante ([G]) attiva/disattiva l'effetto di vibrato per la voce Organ Flutes.	
Vibrato Depth	Impostabile su tre livelli diversi usando il pulsante Vibrato Depth ([H]). Il pulsante seleziona in sequenza le seguenti profondità: "1", "2", "3".	
Footage	Le impostazioni footage (piedaggio) determinano il suono base di organ flutes. Il termine "footage" si riferisce alla generazione sonora dei tradizionali organi a canne in cui il suono è prodotto da canne di lunghezza diversa (misurate in piedi). Più lunga è la canna e più bassa è l'intonazione del suono. Quindi l'impostazione 16' determina la componente della voce con la tonalità più bassa mentre l'impostazione 1' determina la componente più alta. Maggiore è il valore di questa impostazione e più alto è il volume del piedaggio corrispondente. Miscelando volumi diversi di piedaggi, potrete creare suoni di organo personalizzati.	
Volume (VOL)	Regola il volume generale di Organ Flutes. Più lunga è la barra grafica e più alto è il volume.	
Response (RESP)	Il controllo Response influenza sia la porzione di attacco che di sustain del suono, aumentando o diminuendo il tempo di risposta del crescendo iniziale e il rilascio, basati sui controlli FOOTAGE. Più alto è il valore e più lento saranno crescendo e rilascio.	
Vibrato Speed (VIB. SPEED)	Determina la velocità del vibrato controllata da Vibrato On/Off e Vibrato Depth, sopra descritti.	
Mode	Il controllo MODE seleziona due modi: FIRST e EACH. Nel modo FIRST l'attacco è applicato solo alle prime note suonate e tenute simultaneamente; mentre le prime note vengono tenute, a qualsiasi nota suonata successivamente non viene applicato l'attacco. Nel modo EACH l'attacco è applicato in modo equo a tutte le note.	
Attack (4', 2 2/3', 2')	I controlli ATTACK regolano il suono di attacco della voce ORGAN FLUTE. I controlli 4', 2 2/3' e 2' aumentano o riducono la quantità di suono di attacco ai piedaggi corrispondenti. Più lunga è la barra grafica e più alto è il suono dell'attacco.	
Length (LENG)	Il controllo LENGTH influenza la porzione di attacco del suono producendo un decadimento più lungo o più breve subito dopo l'attacco iniziale. Più lunga è la barra grafica e più lungo è il decadimento.	
Reverb Depth Chorus Depth DSP on/off DSP Depth	Per dettagli circa gli effetti digitali, vedi pagg. 57, 124.	
DSP Type	Determina il tipo di effetto DSP applicato alla voce Organ Flutes. Normalmente si tratterà di uno dei sette effetti Rotary Speaker disponibili. Se è selezionato un altro tipo di effetto, il pulsante Rotary SP Speed ([C]) nel display FOOTAGE/VOL/ATTACK non controllerà la velocità del rotary speaker ma avrà la stessa funzione del pulsante VOICE EFFECT [VARIATION].	
Variation	Variation	Determina se la variazione DSP sarà impostata su Slow o Fast quando viene selezionata la voce Organ Flutes (se è attiva la funzione Voice Set, pag.143).
	Value	Imposta il valore del parametro DSP variation (es. "LFO Freq" per un effetto Rotary Speaker) quando è attivo DSP variation.
EQ Low EQ High	I parametri EQ determinano Frequenza e Gain delle bande Low e High EQ.	

Registrazione delle proprie esecuzioni e Creazione delle Song

— Song Creator

Grazie a queste semplici ma potenti funzioni di creazione di song, potete registrare le vostre esecuzioni su tastiera e memorizzarle per richiamarle in qualsiasi momento. Sono disponibili vari metodi di registrazione: Registrazione Rapida (Quick Recording, pag.93), per registrare facilmente e velocemente; Registrazione Multi (Multi Recording, pag. 94) per registrare più parti diverse tra loro e Registrazione Step (Step Recording, pag.96) per inserire le note una per volta. Le song possono includere non solo le impostazioni di voce per l'esecuzione su tastiera (Main, Left, Layer) ma anche gli effetti e le parti vocal harmony e di accompagnamento automatico. Le song registrate possono essere memorizzate nella memoria interna o su floppy disk (pagg. 38, 44).



Circa la Registrazione di Song

■ Registrazione Rapida (Quick Recording, pag.93)

È il metodo di registrazione più semplice e vi consente di registrare rapidamente le song mentre vi esercitate. Potete selezionare una delle seguenti parti: mano destra, mano sinistra, accompagnamento automatico, multi pad. Ad esempio, potete registrare solo l'esecuzione della mano destra oppure registrare simultaneamente mano destra e accompagnamento automatico.

■ Registrazione Multi (Multi Recording, pag.94)

Vi consente di registrare una song con più suoni e creare il suono di un'intera orchestra. Registrare l'esecuzione di ogni singolo strumento e creare le vostre composizioni orchestrali! Potete anche registrare la vostra esecuzione su una parte già esistente di una song interna o di una song su disco.

■ Registrazione Step (Step Recording, pag.96)

Questo metodo è simile alla scrittura delle note su carta. Vi consente di inserire singolarmente ogni nota, specificandone intonazione e durata. È ideale per registrazioni precise o registrazioni di parti molto difficili da eseguire.

■ Editing delle Song (pag.102)

La PSR-2000/1000 vi consente di editare le song registrate con uno dei metodi di registrazione Quick, Multi e Step.

NOTE

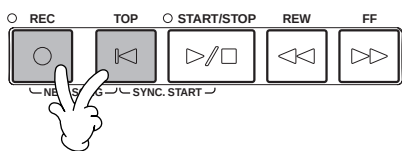
- La capacità della memoria interna della PSR-2000/1000 è di circa 580KB (PSR-2000) / 260KB (PSR-1000). La capacità di memoria per dischi 2DD e 2HD è rispettivamente di circa 720KB e 1.44MB. Quando memorizzate dati in queste locazioni, tutti i tipi di file della PSR-2000/1000 (Voci, Stili, Song, Registrazione, etc.) vengono memorizzati insieme.
- Non è possibile registrare il segnale del microfono (PSR-2000).
- Le song vengono registrate automaticamente come SMF (Standard MIDI File formato 0). Per informazioni circa l'SMF, vedi pag.159.
- La riproduzione dei dati di song registrati può essere trasmessa dal MIDI OUT consentendovi di usare i suoni di un generatore sonoro esterno collegato (pag.146).
- Il livello di volume di ogni canale della song può essere regolato da Mixing Console e le impostazioni possono essere salvate. Inoltre, anche dopo aver impostato una voce per la vostra registrazione da tastiera, potete registrare selezioni di voce in modo che questa cambi automaticamente durante la riproduzione (pag.104).

Registrazione Rapida (Quick Recording)

È il metodo di registrazione più semplice, ideale per registrare e riprodurre rapidamente una song su cui vi state esercitando, così da controllare i progressi compiuti.

■ Per creare una nuova song:

1



■ Per registrare la vostra esecuzione sulla parte di una song interna o di una song su disco:

1

Selezionate la song desiderata (pag.76, 78).

2

Selezionate la voce e lo stile di accompagnamento che desiderate utilizzare nella song.

Se desiderate registrare le voci MAIN/Layer/Left, attivate i pulsanti **[MAIN]/[LAYER]/[LEFT]**. Eseguite anche le altre eventuali impostazioni (Riverbero, Chorus, etc.).

3

Tenendo premuto il pulsante [REC], premete il pulsante corrispondente alla traccia che desiderate registrare.

Potete selezionare TRACK 1 (traccia1) o TRACK 2 (traccia2) o EXTRA TRACKS (tracce extra) per registrare simultaneamente.

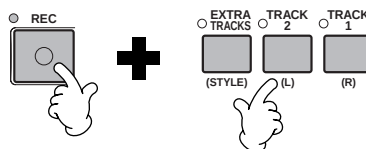
Per registrare l'esecuzione da tastiera:

Premete il pulsante **[TRACK 1]** o **[TRACK 2]**.

Per registrare accompagnamento automatico e multi pad:

Premete il pulsante **[EXTRA TRACKS]**.

Per fermare la registrazione, premete di nuovo **[REC]**.



NOTE

Se il pulsante "LAYER" o "LEFT" viene attivato prima di premere il pulsante REC, le parti Layer e Left corrispondenti vengono automaticamente registrate su canali diversi.

NOTE

L'esecuzione della traccia 1/2 è registrata sul canale specificato nel display SONG SETTING (pag.137).

NOTE

Potete sovrapporre una seconda esecuzione della mano destra sulla Traccia 2 dopo averne registrata una (include le voci layer) sulla Traccia 1: impostate il pulsante **[LEFT]** su OFF e ripetete i punti 2 e 3.

NOTE

Per interrompere la registrazione, premete il pulsante SONG **[START/STOP]**. Per riprendere, premete di nuovo SONG **[START/STOP]**.

NOTE

Potete usare anche il click del metronomo come guida durante la registrazione. Il suono del metronomo non viene registrato.

4

La registrazione inizia appena suonate la tastiera.

Potete avviare la registrazione anche premendo il pulsante SONG/STYLE **[START/STOP]** o premendo il pedale se la funzione song start/stop è assegnata al pedale (pag.139).



Per fermare la registrazione premete di nuovo il pulsante [RECORD].

La registrazione può essere fermata anche premendo il pedale, se la funzione song start/stop è assegnata al pedale (pag.139).

■ Riproducete la vostra nuova song

Per riprodurre la song appena registrata, riportatela all'inizio usando il pulsante **[TOP]** e premete il pulsante SONG **[START/STOP]**. La riproduzione si ferma automaticamente al termine della song e si riposiziona all'inizio.

Potete editare i dati di song registrati, dai display **SONG CREATOR (1 - 16)** (pag.105).

Premete il pulsante **[6▼]** del display **SONG** per memorizzare i dati registrati (pagg.38, 44).



ATTENZIONE

Disattivando lo strumento si cancella l'esecuzione registrata. Per salvare la registrazione memorizzatela nella memoria interna o su floppy disk (pag.38, 44).

Registrazione Multi (Multi Recording)

Questo metodo vi consente di registrare una song con suoni di più strumenti diversi su sedici canali e di creare così le sonorità di un'intera orchestra.

La struttura dei canali e delle parti é illustrata nel seguente schema.

Canali	Parti (impostaz.default)	Parti disponibili	Canali	Parti (impostaz.default)	Parti disponibili
1	Voce MAIN	Voce MAIN, LAYER, LEFT Multi Pad1 Multi Pad2 Multi Pad3 Multi Pad4 Stile di accomp. RHYTHM 1 Stile di accomp. RHYTHM 2 Stile di accomp. BASS Stile di accomp. CHORD1 Stile di accomp. CHORD2 Stile di accomp. PAD Stile di accomp. PHRASE1 Stile di accomp. PHRASE2 MIDI	9	Stile di accomp. RHYTHM 1	Voic MAIN, LAYER, LEFT Multi Pad1 Multi Pad2 Multi Pad3 Multi Pad4 Stile di accomp. RHYTHM 1 Stile di accomp. RHYTHM 2 Stile di accomp. BASS Stile di accomp. CHORD1 Stile di accomp. CHORD2 Stile di accomp. PAD Stile di accomp. PHRASE1 Stile di accomp. PHRASE2 MIDI
2	Voce MAIN		10	Stile di accomp. RHYTHM 2	
3	Voce MAIN		11	Stile di accomp. BASS	
4	Voce MAIN		12	Stile di accomp. CHORD1	
5	Voce MAIN		13	Stile di accomp. CHORD2	
6	Voce MAIN		14	Stile di accomp. PAD	
7	Voce MAIN		15	Stile di accomp. PHRASE1	
8	Voce MAIN		16	Stile di accomp. PHRASE2	

Circa le parti degli stili di accompagnamento

RhythmE' la base dell'accompagnamento e contiene pattern di batteria e percussioni. Normalmente é usato uno dei drum kit (kit percussivi).

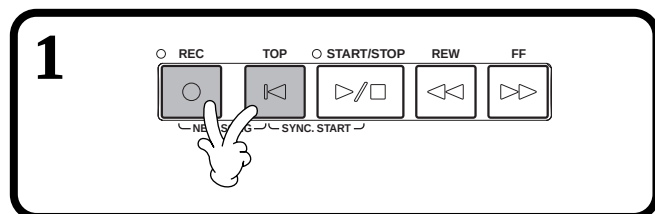
Bass Questa parte usa vari suoni di strumenti adatti allo stile, come basso acustico, basso synth, etc.

ChordE' l'accompagnamento di accordi ritmici, comunemente usato con voci di piano o chitarra.

Pad Questa parte é composta da accordi sostenuti ed é comunemente usata per suoni come archi, organo e coro.

Phrase Questa parte é usata per abbellimenti e riff che esaltano la song, come accenti nella sezione fiati e arpeggi di accordi.

■ Per creare una nuova song:



■ Per registrare la vostra esecuzione sulla parte di una song interna o di una song su disco:

1 Selezionate la song desiderata (pag.76, 78).

2 Selezionate il canale di registrazione (impostandolo su "REC") tenendo premuto il pulsante [REC] e premendo il pulsante [1▲▼] - [8▲▼] corrispondente.

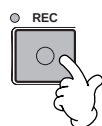
E' possibile selezionare più canali simultaneamente.

REC Abilita la registrazione per il canale

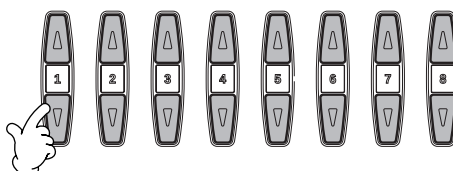
ON Abilita la riproduzione del canale

OFF Esclude il canale

Per annullare o disabilitare la registrazione, premete di nuovo il pulsante [REC].



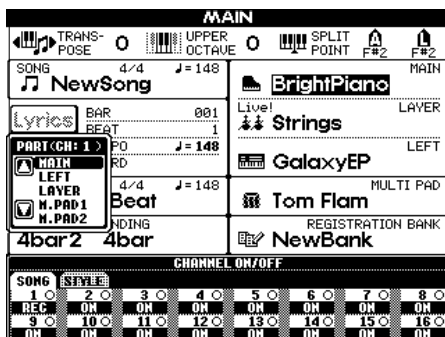
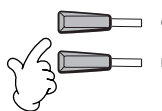
SONG	STYLE	1	2	3	4	5	6	7	8
REC	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON



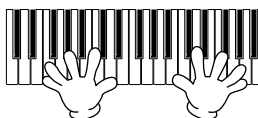
NOTE

La parte viene selezionata automaticamente quando si impostano su "REC" più canali simultaneamente.

- 3 Selezionate la parte che desiderate assegnare al canale da registrare.**
Determina quale delle parti suonate sulla tastiera (Main/Layer/Left) e delle parti di stile di accompagnamento (RHYTHM 1/2, BASS, etc.) vengono registrate nei canali selezionati al punto #2. L'elenco delle impostazioni di default è riportato a pag.94.



- 4 La registrazione inizia appena suonate la tastiera.**
Potete avviare la registrazione anche premendo il pulsante SONG/STYLE [START/STOP]. Se la funzione punch in/out è impostata sul pedale (pag.101), è possibile avviare/fermare la registrazione anche usando il pedale.



- 5 Per fermare la registrazione, premete di nuovo il pulsante [REC].**
Per fermare la registrazione potete anche rilasciare il pedale, se la funzione punch in/out è impostata sul pedale (pag.101).



- 6 Riproducete la vostra nuova song.**
Per riprodurre la song appena registrata, riportatela all'inizio usando il pulsante [TOP] e premete il pulsante SONG [START/STOP]. La riproduzione si ferma automaticamente al termine della song e si riposiziona all'inizio.



Per registrare una nuova parte, ripetete i punti 2 - 6.
Potete riprodurre parti precedentemente registrate e monitorarle mentre registrate una nuova parte. Continuate in questo modo finché non avete terminato la song.
Potete editare i dati di song registrati, dai display **SONG CREATOR (1 - 16)** (pag.105).
Premete il pulsante [6▼] dal display **SONG** per memorizzare i dati registrati (pagg.38, 44).

NOTE

Selezionare la parte MIDI
• **Impostare su MIDI un singolo canale**
Vengono registrati tutti i dati in ingresso ricevuti su uno dei canali MIDI 1 - 16. Quando per registrare usate una tastiera o un controller MIDI esterno, vi consente di registrare senza dover impostare il canale di trasmissione MIDI sull'unità esterna.
• **Impostare su MIDI più canali**
Quando per registrare usate una tastiera o un controller MIDI esterno, i dati vengono registrati solo sul canale selezionato, quindi l'unità esterna deve essere impostata sullo stesso canale.

NOTE

Non è possibile assegnare una singola parte (tranne le parti MIDI) a più canali.

NOTE

Le impostazioni delle parti registrate restano memorizzate finché non eseguite una registrazione Rapida, selezionate una song o disattivate l'unità.

NOTE

Per interrompere la registrazione, premete il pulsante SONG [START/STOP]. Per riprendere, premete di nuovo SONG [START/STOP].

NOTE

Potete usare anche il click del metronomo come guida durante la registrazione. Il suono del metronomo non viene registrato.

ATTENZIONE

Disattivando lo strumento si cancella l'esecuzione registrata.
Per salvare la registrazione memorizzatela nella memoria interna o su floppy disk (pag.38, 44).

Registrare Singole Note — Registrazione Step (Step Record)

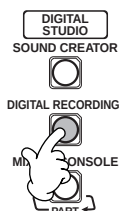
Questo metodo vi consente di creare una song inserendo le note una per volta, cioè senza suonarle in tempo reale. E' particolarmente utile per registrare separatamente accordi e melodia.

Procedura

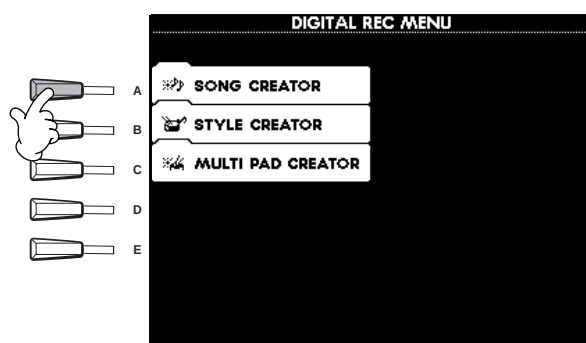
- 1 Selezionate una song esistente (pag.76, 78) da ri-registrare o a cui aggiungere parti.



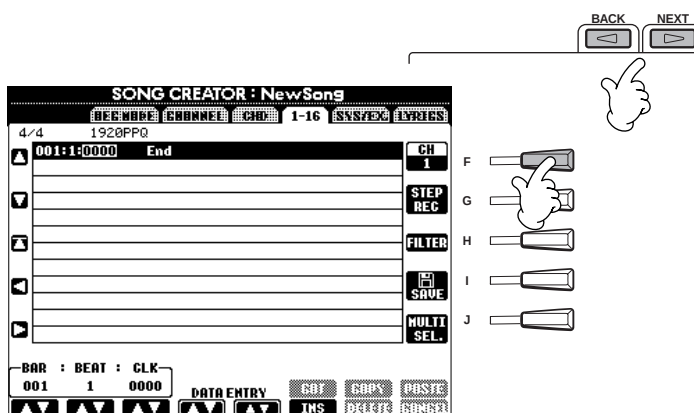
- 2 Premete [DIGITAL RECORDING].



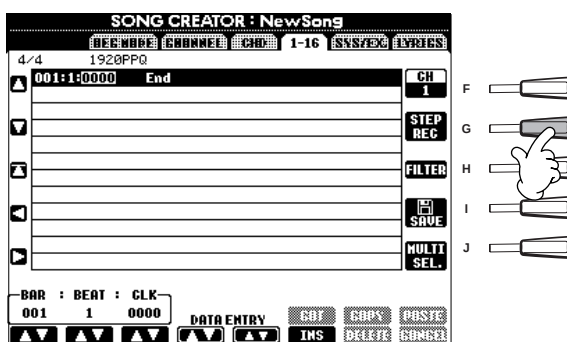
- 3 Premete il pulsante [A] per richiamare il display Song Creator.



- 4 Usando i pulsanti [BACK]/[NEXT], selezionate "1-16" per registrare melodie o altre parti o selezionate "CHD" (Chord) per registrare accordi. Dopo aver selezionato "1 - 16", selezionate un canale di registrazione, usando il pulsante [F] (CH).



- 5 Richiamate il display Step Record premendo il pulsante [G].



NOTE

Qualsiasi voce, effetto o impostazione eseguita in Mixing Console, viene automaticamente cancellata quando richiamate la pagina CHD (Chord).

NOTE

Per la registrazione Step non é possibile selezionare le voci delle pagine USER e FLOPPY DISK. Potete selezionare le voci dalla pagina PRESET ma queste potrebbero suonare leggermente diverse rispetto all'originale.

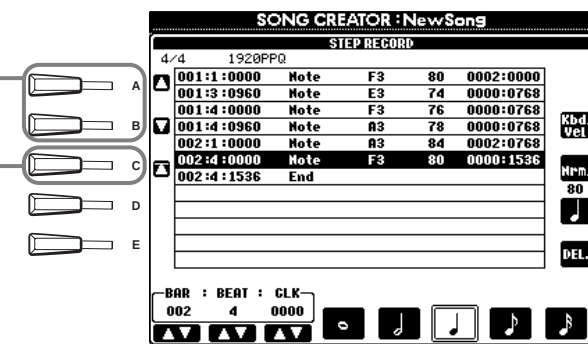


6 Per inserire la nota, specificate prima in questo display lunghezza e volume e inserite poi l'intonazione suonando la nota sulla tastiera.

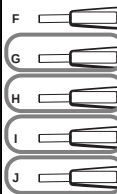
Sposta verso l'alto o il basso la posizione del cursore.

Riporta il cursore all'inizio della song (prima nota della prima misura).

Usateli per spostare l'evento selezionato in unità di misure (BAR), movimenti e clock. Per informazioni circa queste impostazioni, vedi sotto.



Specifica il tipo di nota da inserire successivamente (le note da 1/16 sono disponibili solo quando si registra la melodia). Determina anche la posizione a cui avanzerà il puntatore dopo l'inserimento di una nota.



Determina la dinamica (velocity) della nota da inserire (solo per la melodia). Per informazioni circa queste impostazioni, vedi sotto.

Determina (in percentuale) la distanza della nota dalla posizione in cui deve essere inserita (solo quando si registra la melodia). Per informazioni circa queste impostazioni, vedi sotto.

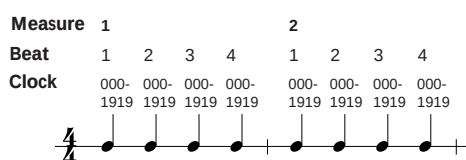
Ogni pressione di questo pulsante alterna tra i tre selettori di nota base posti in basso sul display: normale, puntata, terzina (solo quando si registra la melodia).

Cancella l'evento alla posizione del cursore.



Per chiudere il display STEP RECORD, premete il pulsante [EXIT]. Assicuratevi di premere il pulsante [I] (SAVE) (pag.44) per memorizzare i dati registrati.

■ Misura/Movimento/Clock (Measure/Beat/Clock)



■ Dinamica (Velocity)

La seguente tavola illustra le impostazioni disponibili ed i valori di dinamica corrispondenti.

Kbd. Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
Attuale forza di esecuzione	127	111	95	79	63	47	31	15

■ Tempo di Gate (Gate Time)

Sono disponibili le seguenti impostazioni:

Normal 80%

Tenuto 99%

Staccato 40%

Staccatissimo 20%

Manual Il tempo di gate (lunghezza della nota) può essere specificato in percentuale.

Registrazione le Melodie — Registrazione Step (Note)

In questa sezione illustriamo come usare la registrazione Step, guidandovi attraverso l'esempio illustrato qui a lato. Le seguenti procedure si riferiscono al punto 6 di pag.97.



1

1-1 Selezionate questa nota.

1-2 Tenendo premuta questa nota...

1-3 ...premete questo.

2

2-1 Selezionate questa nota.

2-2

2-3

2-4

3

3-2 Selezionate questa nota.

3-1 Premete questo pulsante per visualizzare le note puntate.

3-3

4

4-2 Selezionate questa nota.

4-1 Premete questo pulsante per richiamare le note normali.

4-3

■ Riproducete la melodia creata

Usate il pulsante **[C]** (▲) per spostare il cursore all'inizio della song e premete il pulsante **SONG [START/STOP]** per ascoltare le nuove note inserite. Per confermare l'inserimento dei dati registrati, premete il pulsante **[EXIT]**. I dati inseriti possono essere editati nel display **SONG CREATOR (1 - 16)** (pag.105).

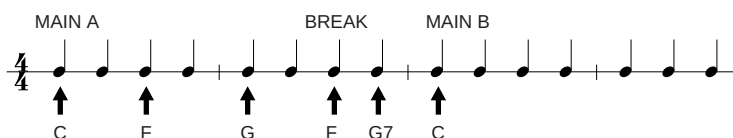
Registrare Cambi di Accordo per l'Accompagnamento Automatico — Registrazione Step (Chord)

La registrazione Chord Step consente di registrare i cambi di accordo dell'accompagnamento automatico uno per volta seguendo un tempo preciso. Non dovendo suonare i cambi in tempo reale, potete creare facilmente complessi cambi di accordi su cui registrare la melodia secondo la normale procedura.

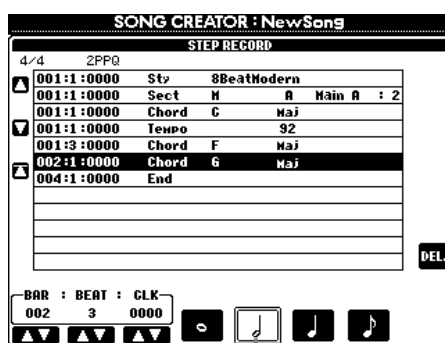
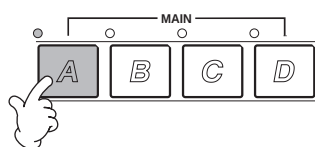
Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto 6 di pag. 97.

Inserire Accordi e Sezioni (Chord Step)

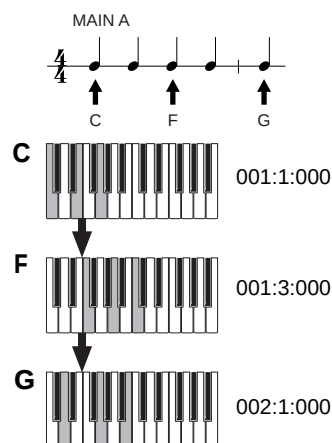
Potete ad esempio inserire la seguente progressione di accordi, seguendo la procedura qui illustrata.



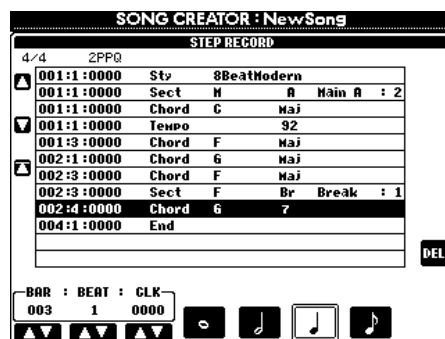
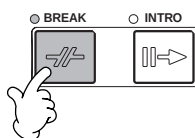
- 1 Premete il pulsante MAIN [A] per specificare la sezione e inserite gli accordi come indicato a destra.



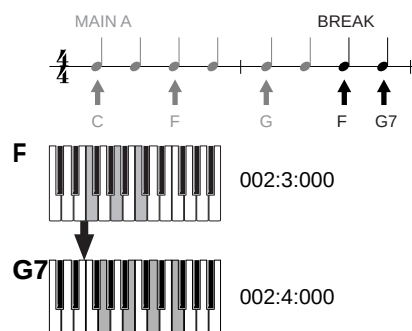
Selezionate questo valore di nota e inserite gli accordi come indicato a destra.



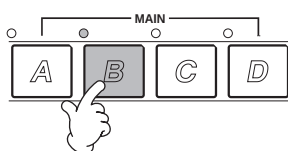
- 2 Premete il pulsante [BREAK] per specificare la sezione Break e inserite gli accordi come indicato a destra.



Selezionate questo valore di nota e inserite gli accordi come indicato a destra.

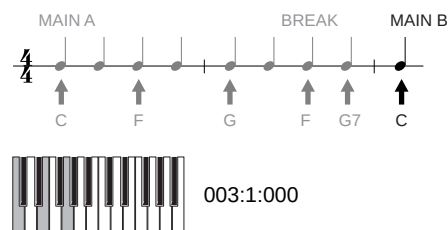


3 Premete il pulsante MAIN [B] per specificare la sezione e inserite gli accordi come indicato a destra.



SONG CREATOR : NewSong				
STEP RECORD				
4/4	2PPQ			
001:1:0000	Sty	8BeatModern		
001:1:0000	Sect	M	A	Main A : 2
001:1:0000	Chord	C	Maj	
001:1:0000	Tempo	92		
001:3:0000	Chord	F	Maj	
002:1:0000	Chord	G	Maj	
002:3:0000	Chord	G	Maj	
002:3:0000	Sect	F	Br	Break : 1
002:4:0000	Chord	G	7	
003:1:0000	Chord	C	Maj	
003:1:0000	Sect	M	B	Main B : 2
005:1:0000	End			

Selezionate questo valore di nota e inserite gli accordi come indicato a destra.



C

003:1:000

■ Riprodurre la nuova progressione di accordi creata

Usate il pulsante [C] (▲) per spostare il cursore all'inizio della song e premete il pulsante SONG [START/STOP] per ascoltare le nuove note inserite. Per confermare l'inserimento dei dati registrati, premete il pulsante [EXIT]. I dati inseriti possono essere editati dal display **SONG CREATOR (CHD)** (pag.106). Premete infine il pulsante [F] (EXPAND) dal display **SONG CREATOR (CHD)** per convertire i dati inseriti in dati di song.

NOTE

Per inserire un fill-in premete il pulsante [AUTO FILL IN] e uno dei pulsanti MAIN [A]–[D].

NOTE

Simbolo END

Sul display è visualizzato un simbolo "END" ad indicare la fine dei dati di song.

La posizione del simbolo End differisce a seconda della sezione inserita alla fine della song. Quando viene inserita una sezione Ending, il simbolo End segue automaticamente i dati Ending. Quando viene inserita una sezione diversa da Ending, il simbolo End è impostato due misure dopo la sezione finale.

Il simbolo End può essere inserito in qualsiasi posizione desiderata.

Selezionare le Opzioni di Registrazione: Start, Stop, Punch In/Out — Modo di Registrazione (Rec Mode)

Il metodo per richiamare questa operazione si riferisce al punto 4 di pag.96. Richiamate i seguenti display usando i pulsanti [BACK]/[NEXT].

Queste impostazioni determinano il modo in cui si avvierà la registrazione.

Normal

Premendo il pulsante SONG [START/STOP] si abilita Synchro standby (standby sincronizzato) e la registrazione con sovrascrittura (overwrite) si avvia suonando la tastiera.

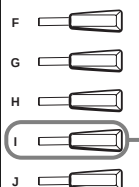
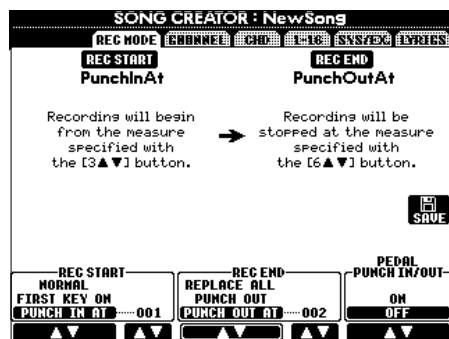
First Key On

La registrazione con sovrascrittura si avvia appena suonate la tastiera. Questa impostazione, inoltre, preserva i dati di introduzione iniziali consentendovi di registrare sull'introduzione originale senza cancellarla.

Punch In At

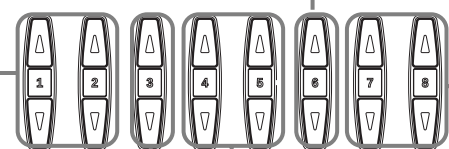
La song viene riprodotta normalmente fino alla misura di Punch In indicata (impostata con i pulsanti [3▲▼]) e a quella misura inizia la registrazione con sovrascrittura.

Determina la misura a cui inizia la registrazione Punch In (quando è selezionato "PUNCH IN AT").



Richiama il display **SONG** da cui potete salvare i dati editati.

Determina la misura di Punch Out, a cui si ferma la registrazione Punch In (quando è selezionato "PUNCH OUT AT").



Queste impostazioni determinano come si fermerà la registrazione e cosa accade ai dati precedentemente registrati.

Replace All

Cancella tutti i dati successivi al punto in cui si ferma la registrazione.

Punch Out

Conserva tutti i dati successivi al punto in cui si ferma la registrazione.

Quando è regolato su ON, potete usare il pedale 2 per controllare i punti di punch-in e punch-out. (L'attuale funzione assegnata al pedale viene cancellata). Per registrare, premete e tenete premuto il pedale. La registrazione si ferma quando rilasciate il pedale.

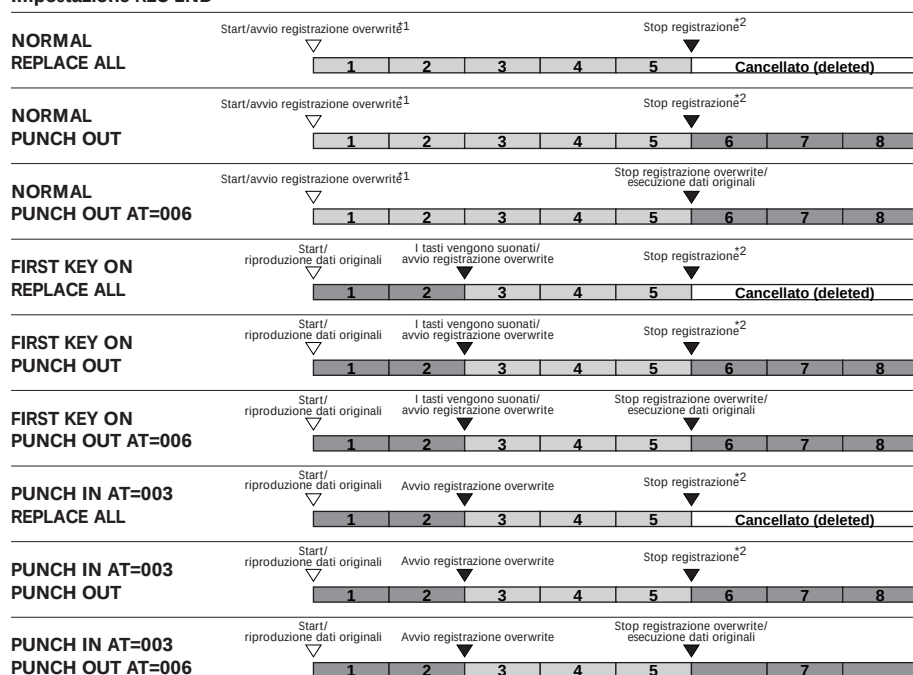
Punch Out At

La registrazione con sovrascrittura continua fino alla misura di Punch Out indicata (impostata dai pulsanti [6▲▼]) e si ferma alla misura di Punch Out, dopo la quale la riproduzione della song continua normalmente.

Circa Punch In/Out

Questa funzione è utile soprattutto per ri-registrare o sostituire una specifica sezione di un canale già registrato. Le seguenti figure indicano una serie di situazioni in cui vengono ri-registrate le misure selezionate in una phrase di otto misure.

Impostazione REC START Impostazione REC END



*1 Quando le misure 1 - 2 non vengono sovrascritte (overwrite), la registrazione inizia dalla misura 3.

*2 Dopo 5 misure, dovreste premere il pulsante [REC].

■ Dati precedentemente registrati
■ Nuovi dati registrati
□ Dati cancellati

Editare una Song registrata

Sia che abbiate registrato una song usando la registrazione Rapida (Quick), Multi o Step, potete usare le seguenti funzioni di editing per modificarne i dati.

Editare i parametri relativi al canale — Channel

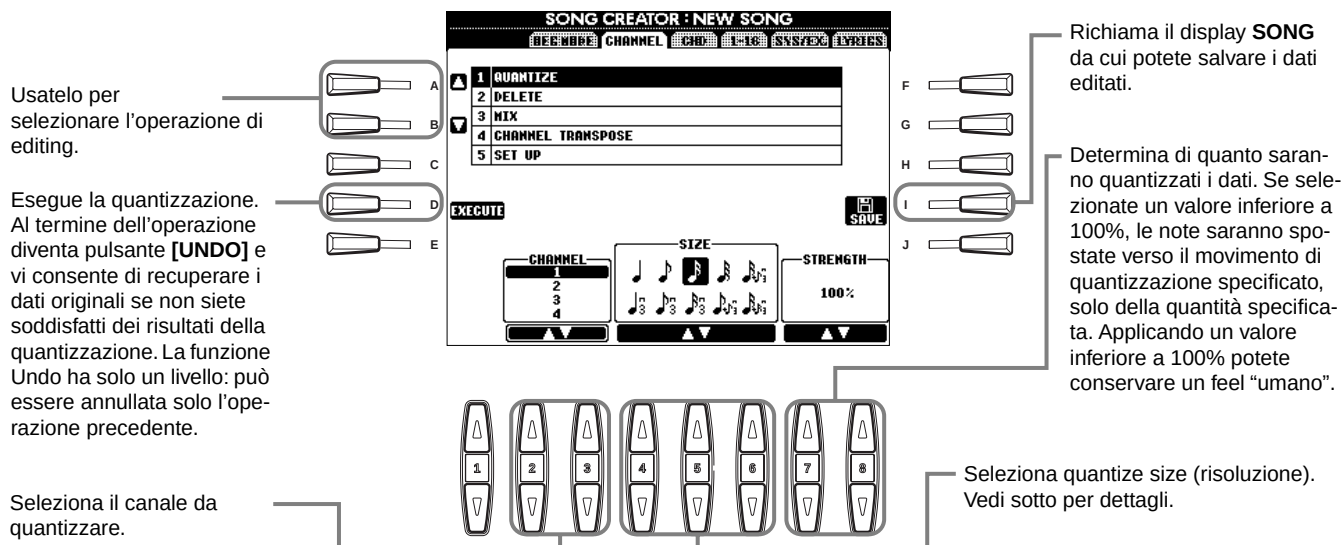
Le operazioni qui illustrate si riferiscono al punto 4 di pag.96. Per richiamare il display qui di seguito illustrato, usate i pulsanti [BACK]/[NEXT].

Quantizzazione (Quantize)

Questa funzione vi consente di “pulire” o “avvicinare” il tempo di un canale precedentemente registrato. Ad esempio, il seguente passaggio musicale é stato scritto con valori precisi di nota da 1/4 e da 1/8.



Anche se pensate di aver registrato accuratamente il passaggio, la vostra esecuzione potrebbe essere leggermente in anticipo o in ritardo. La quantizzazione vi consente di allineare tutte le note nel canale in modo che il tempo sia assolutamente preciso rispetto al valore di nota specificato (vedi sotto).



■ Circa Quantize Size

Imposta le dimensioni (size) della quantizzazione corrispondenti alle note più piccole del canale su cui state lavorando. Ad esempio, se i dati sono stati registrati sia con note da 1/4 che da 1/8, per Quantize size usate le note da 1/8. Utilizzando le note da 1/4, le note da 1/8 verrebbero spostate sopra le note da 1/4.

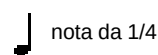
Una misura di note da 1/8 prima della quantizzazione



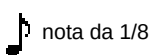
Dopo la quantizzazione ad 1/8 di nota



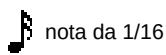
Quantize Size



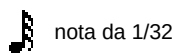
nota da 1/4



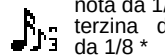
nota da 1/8



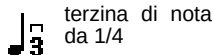
nota da 1/16



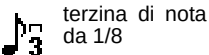
nota da 1/32



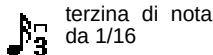
nota da 1/16 +
terzina di nota
da 1/8 *



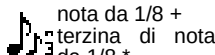
terzina di nota
da 1/4



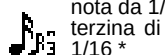
terzina di nota
da 1/8



terzina di nota
da 1/16



nota da 1/8 +
terzina di nota
da 1/8 *

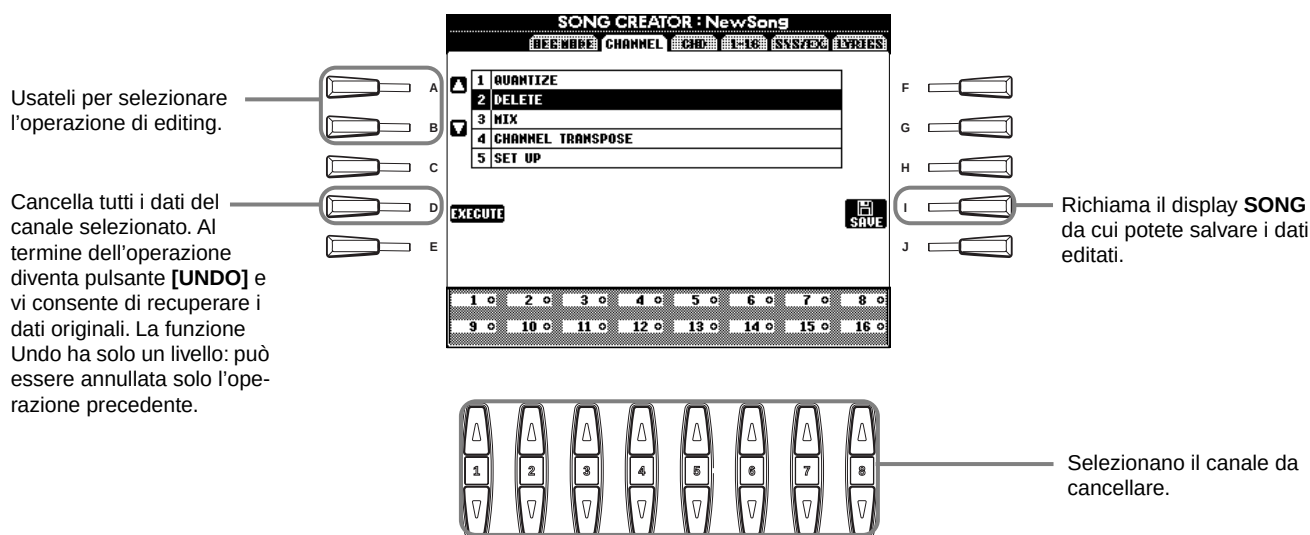


nota da 1/16 +
terzina di nota da
1/16 *

Le tre impostazioni di Quantizzazione indicate con un asterisco (*) sono le più consigliabili perché vi consentono di quantizzare simultaneamente due valori di nota diversi senza comprometterne la quantizzazione. Ad esempio, se sullo stesso canale sono registrate sia note da 1/8 che terzine di nota da 1/8 e voi quantizzate solo il valore di nota da 1/8, tutte le note del canale vengono quantizzate in base a questo valore e viene eliminato completamente il senso di terzina nel ritmo. Usando invece l'impostazione di nota da 1/8 + terzina di nota da 1/8, entrambi i valori di nota vengono quantizzati correttamente.

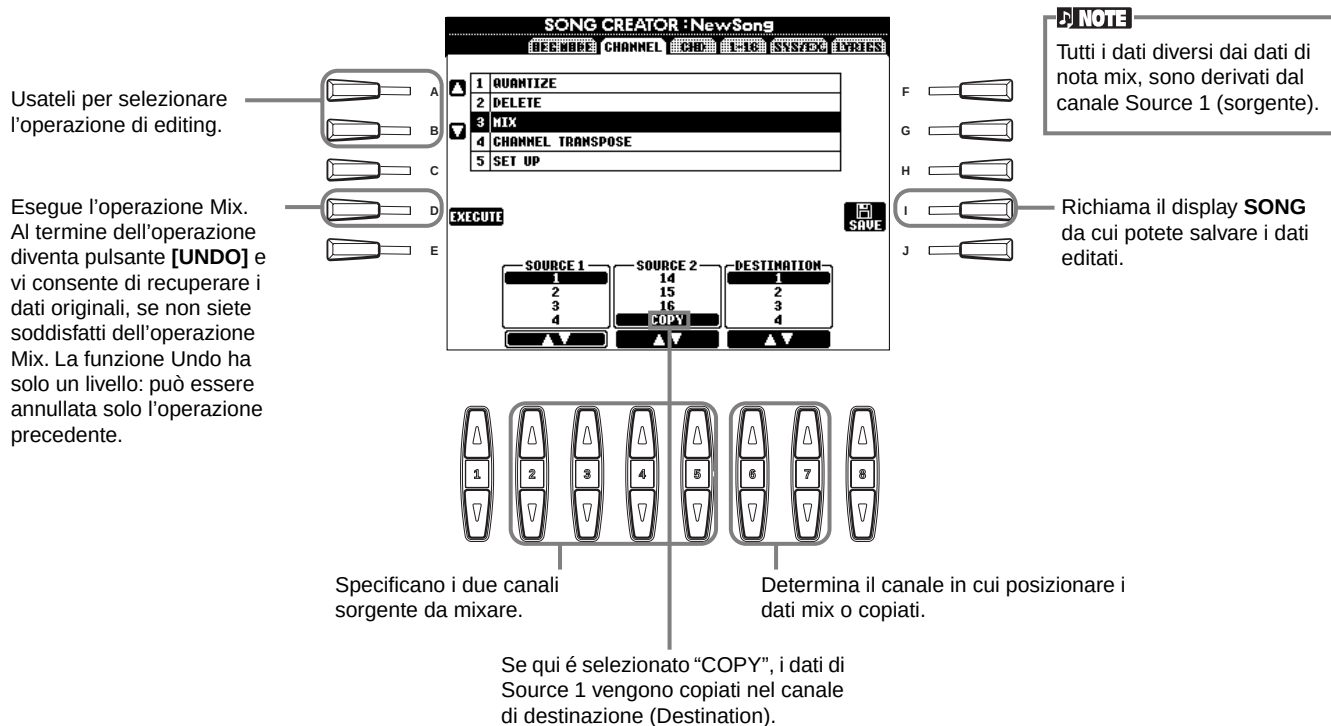
Delete (cancellazione)

Vi consente di cancellare (delete) i dati registrati sul canale specificato.



Mix

Questa funzione vi consente di mixare (miscelare) i dati di due canali e spostarne i dati risultanti in un canale diverso. Vi permette anche di copiare i dati da un canale all'altro.



Channel Transpose (trasposizione di canale)

Vi consente di trasporre verso l'alto o verso il basso di un massimo di due ottave (con incrementi di semitono) i dati registrati su singoli canali .

Usateli per selezionare l'operazione di editing.

Esegue l'operazione Channel Transpose. Al termine dell'operazione diventa pulsante [UNDO] e vi consente di recuperare i dati originali, se non siete soddisfatti dell'operazione. La funzione Undo ha solo un livello: può essere annullata solo l'operazione precedente.

Alterna tra i display di due canali: Canali 1 - 8 e Canali 9 - 16.

Per impostare simultaneamente tutti i canali sullo stesso valore, regolate Channel Transpose per uno dei canali, tenendo premuto questo pulsante.

Richiama il display **SONG** da cui potete salvare i dati editati.

Determina la quantità di Channel Transpose per ogni canale.

Set Up

Potete cambiare le impostazioni iniziali della song (es. voce, livello e tempo) sulle attuali impostazioni dei controlli mixing console o di pannello .

Usateli per selezionare l'operazione di editing.

Esegue l'operazione SET UP. Una volta eseguita, questa operazione non può essere cancellata né annullata.

Richiama il display **SONG** da cui potete salvare i dati editati.

Usatelo per contrassegnare l'elemento selezionato. Gli elementi contrassegnati vengono memorizzati con la song.

Determina quali funzioni di riproduzione saranno richiamate automaticamente insieme alla song selezionata. E' possibile registrare tutti gli eventi (tranne "KEYBOARD VOICE") all'inizio della song.

Prima di selezionare o contrassegnare uno di questi elementi (diversi da Keyboard Voice, voce da tastiera), assicuratevi di riportare la song all'inizio, usando il pulsante [TOP] e di fermare la riproduzione.

Song Memorizza l'impostazione tempo e le impostazioni eseguite da Mixing Console.

Keyboard Voice Vi consente di impostare automaticamente la voce delle parti suonate da tastiera (Main/Layer/Left) quando riproducente i dati di song. Memorizza la voce suonata da tastiera e le impostazioni di parte ON/OFF. Per registrare un cambio di voce per la parte suonata da tastiera nel mezzo di una song, fermate la song al punto desiderato, eseguite la modifica e premete il pulsante [D] (EXECUTE).

Lyrics language Memorizza le impostazioni del display Lyrics.

Score Setting Memorizza le impostazioni del display Score (solo PSR-2000).

Mic. Settings Memorizza le impostazioni del microfono in mixing console (solo PSR-2000).

Editare Eventi di Nota — 1 - 16

Da questo display potete editare singoli eventi di nota (vedi sotto). Queste operazioni si riferiscono al punto 4 di pag. 96. Per richiamare il display sotto illustrato, premete i pulsanti **[BACK]/[NEXT]**.

Usateli per spostare il cursore verso alto/basso e selezionare l'evento desiderato.

Torna all'inizio della song attuale (prima nota della prima misura).

Usateli per spostare il cursore a sinistra/destra e selezionare il parametro desiderato nell'evento selezionato (illuminato). Ricordate che allontanando il cursore dal valore appena editato, il valore viene automaticamente inserito.

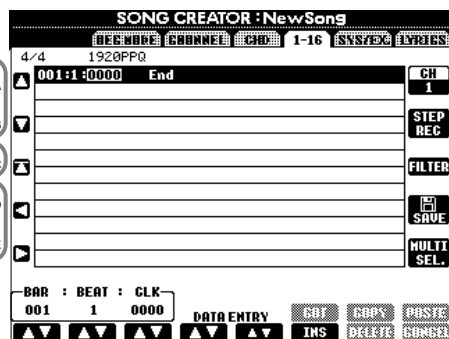
Determina l'attuale posizione dell'evento editato.

Regolazione coarse del valore dell'evento.

Regolazione fine del valore dell'evento.

Taglia (cancella) tutti gli eventi selezionati. Questi vengono copiati e possono essere incollati in un'altra locazione.

Aggiunge un nuovo evento alla Event List (Lista degli Eventi).



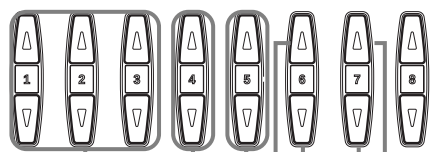
Determina il canale da editare.

Richiama il display **Step Recording** (pag.97).

Richiama il display **Filter** (pag.107), che vi consente di selezionare gli elementi da visualizzare nella Event List.

Richiama il display **SONG** da cui potete salvare i dati editati.

Tenendo premuto questo pulsante mentre usate i pulsanti **[A]** e **[B]**, potete selezionare più eventi.



Incolla tutti gli eventi cancellati o copiati, nella locazione selezionata.

Se il valore alla posizione del cursore é stato modificato, premendo questo pulsante si recupera il valore originale.

Copia tutti gli eventi selezionati. Questi eventi possono poi essere incollati in un'altra locazione.

Cancella l'evento alla posizione del cursore.

NOTE

Per inserire un valore editato, allontanate il cursore dal valore o premete il pulsante **SONG [START/STOP]**.

Eventi di Nota

Parametro	Descrizione
Note	Determina intonazione, dinamica (volume) e lunghezza della nota.
Ctrl (Control change)	Determina numero e valore di control change. Per dettagli circa i messaggi di control change, fate riferimento alla sezione Data List (MIDI Data Format).
Prog (Program change)	Determina numero di voce (program). Per dettagli circa i messaggi di program change e come impostarli, fate riferimento alla sezione Data List (Voice List).
P.Bnd (Pitch bend)	Determina il valore di pitch bend
A.T. (After touch)	Determina il valore di aftertouch.

NOTE

Il suono delle voci registrate in modo Step può differire leggermente dall'originale.

Editare Eventi di Accordo — CHD

Da questo display potete editare gli eventi di accordo che avete registrato nella song.

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.96. Usate i pulsanti **[BACK]/[NEXT]** per richiamare il display qui di seguito illustrato. Tranne per il pulsante **[F] (EXPAND)**, le seguenti operazioni sono identiche a quelle illustrate per “Editare Eventi di Nota” (pag.105).



Premetelo per convertire in dati di song gli accordi registrati e gli inserimenti di sezione.

NOTE

Per inserire un valore editato, allontanate il cursore dal valore o premete il pulsante SONG **[START/STOP]**.

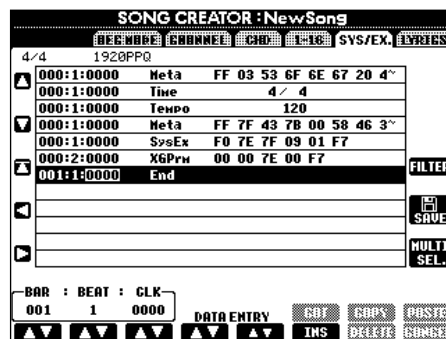
Eventi di Accordo

Parametro	Descrizione
Style (Accompaniment style)	Visualizza il nome dello stile di accompagnamento. Per inserire uno stile, richiamate il display STYLE e selezionate lo stile desiderato.
Tempo	Determina il valore tempo.
Chord	Specifica l'accordo (fondamentale, tipo e nota on-bass).
Sect (Section)	Specifica la sezione (nome e variazione).
OnOff (Channel on/off)	Determina attivazione/disattivazione di specifici canali (ritmo, basso, etc.).
CH.Vol (Channel volume)	Determina il livello di specifici canali (ritmo, basso, etc.).
S.Vol (Style volume)	Determina il livello di tutto lo stile di accompagnamento

Editare Eventi di Sistema — SYS/EX. (System Exclusive)

Da questo display potete editare gli eventi di sistema registrati.

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.96. Usate i pulsanti **[BACK]/[NEXT]** per richiamare il seguente display. Le operazioni qui illustrate sono identiche a quelle illustrate per “Editare Eventi di Nota” (pag.105).



Eventi di Sistema (System)

Parametro	Descrizione
ScBar (Score initial measure)	Determina il numero della misura superiore (prima). Il numero viene indicato nel display MAIN o di notazione (solo PSR-2000). All'inizio dei dati di song può essere specificato solo un valore.
Tempo	Determina il valore tempo.
Time (Time signature)	Determina la divisione del tempo.
Key	Determina la tonalità e l'impostazione maggiore/settima.
XG Prm (XG parameters)	Vi consente di eseguire modifiche dettagliate dei dati. Per maggiori informazioni circa i parametri XG, consultate la sezione Data List (MIDI Data Format).
SYS/EX. (System Exclusive)	Visualizza i dati di Sistema Esclusivo della song. Non vi consente di modificare i contenuti dei dati ma vi permette di cancellare, copiare ed incollare i dati.
Meta (Meta event)	Visualizza i meta eventi SMF della song. Non vi consente di modificare i contenuti dei dati ma vi permette di cancellare, copiare ed incollare i dati.

Inserire ed Editare Testi (Lyric)

Questa funzione vi consente di inserire il nome della song ed il relativo testo nonché di modificare o correggere testi già esistenti. Per maggiori informazioni circa gli eventi lyric, vedi lo schema seguente. Le operazioni qui illustrate si riferiscono al punto 4 di pag.96. Usate i pulsanti **[BACK]/[NEXT]** per richiamare il display qui di seguito. Le operazioni qui illustrate sono identiche a quelle illustrate per “Editare Eventi di Nota” (pag.105).

Nel seguente esempio riscriveremo una porzione dei testi di una song, “Twinkle Twinkle Little Star.”

Selezionate la song interna “Twinkle Twinkle Little Star.” Il metodo per la selezione é descritto a pagg. 76 e 83.

1 Spostate il cursore sull'evento contenente la parola “star.”

2 Spostate il cursore sulla parola “star”.

3 Usate questi pulsanti per richiamare il display Lyric da cui inserire i testi.
Dal display **Lyric** (pag.45), inserite la nuova parola, “(vostro nome).”

4 Premete questo pulsante per salvare i dati lyric modificati.

NOTE

Per inserire un valore editato, allontanate il cursore dal valore o premete il pulsante SONG [START/STOP].

Eventi Lyric

Parametro	Descrizione
Name (Song name)	Determina il nome della song. Richiama il display NAME da cui potete inserire il nome.
Lyric	Consente di inserire i testi.
Code (Other controls)	CR : Inserisce una linea di interruzione nei testi. LF : Cancella i testi attualmente visualizzati e visualizza il set di testi successivo.

Personalizzare l'Elenco Eventi (Event List) — Filter

Questa funzione vi consente di determinare quali tipi di eventi saranno visualizzati nei display di editing di evento. Per selezionare un evento da visualizzare, contrassegnate la finestra corrispondente al nome dell'evento. Per filtrare un evento, in modo che non venga visualizzato nell'elenco, rimuovete il contrassegno in modo che la finestra risulti vuota. Per richiamare il display sotto illustrato, premete il pulsante **[H] (FILTER)** da uno dei seguenti display: CHD, 1 - 16, SysEX, LYRICS (pag.105 - pag.107).

Richiama il display Main Filter. Per informazioni circa ogni tipo di evento, vedi sezione Data List (MIDI Data Format).

Richiama il display Control Change Filter. Per informazioni circa ogni tipo di evento, vedi sezione Data List (MIDI Data Format).

Richiama il display Accompaniment Filter. Per informazioni circa ogni tipo di evento, vedi sezione Data List (MIDI Data Format).

Inserisce un contrassegno per tutti gli elementi.

Seleziona solo un dato di nota; tutti i contrassegni per le altre finestre, vengono rimossi.

Inverte i contrassegni per tutte le finestre, cioè contrassegna tutte le finestre che prima non erano contrassegnate e vice versa.

Inserisce/rimuove un contrassegno per l'elemento selezionato.

Seleziona un elemento, scorrendo verso l'alto/basso.

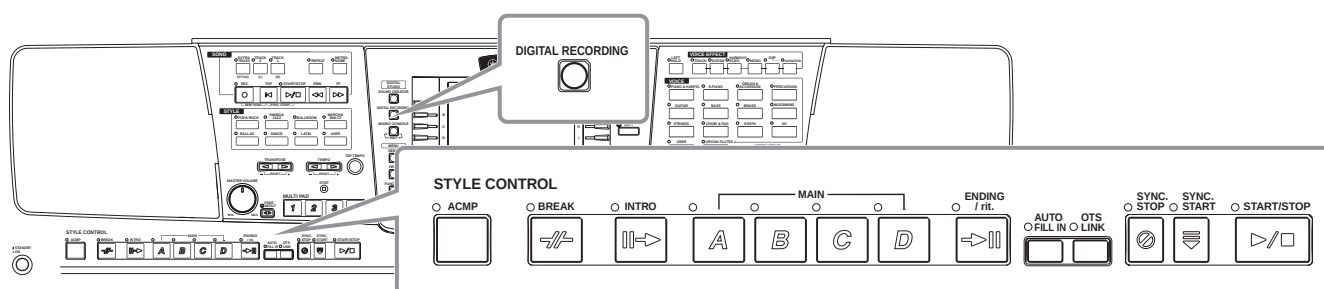
Quando é selezionato “MAIN FILTER” o “ACCOMPANIMENT FILTER”, selezionano l'elemento scorrendo verso alto/basso, dall'inizio alla fine. Quando é selezionato “CONTROL CHANGE FILTER”, selezionano l'elemento scorrendo verso alto/basso di otto elementi per volta.

END

Eseguite le impostazioni premendo il pulsante **[EXIT]**.

Creare Stili di Accompagnamento — Style Creator

Questa potente funzione vi consente di creare i vostri stili utilizzabili poi per l'accompagnamento automatico, esattamente come gli stili preset.



Circa la Creazione di Stili di Accompagnamento

Lo schema a lato mostra le parti base (o “canali”) che compongono ogni sezione di uno stile di accompagnamento. Per creare uno stile, registrate i pattern nei vari canali, uno per volta per ogni sezione che desiderate creare.

■ Registrazione Realtime - in tempo reale (pag.110)

Potete registrare gli stili di accompagnamento semplicemente suonando le parti sulla tastiera, in tempo reale (realtime). Non dovete registrare ogni parte, potete scegliere uno stile di accompagnamento preset già esistente, simile a quello desiderato e poi aggiungere o sostituire le parti per creare il vostro stile personalizzato.

Sezione	Canale
INTRO A - D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
MAIN A - D	
FILL IN A - D	
BREAK	
ENDING A - D	

NOTE

Per informazioni circa la struttura degli stili di accompagnamento, vedi pag.94.

Caratteristiche della Registrazione Realtime

• Registrazione Loop

Poiché la riproduzione dell'accompagnamento automatico ripete i pattern di accompagnamento di più misure in un “loop”, potete registrare anche i pattern in loop. Ad esempio, se iniziate a registrare con una sezione Main di due misure, le due misure vengono registrate ripetutamente. Le note che registrate saranno riprodotte dal loop (ripetizione) successivo, consentendovi di registrare nuovo materiale ascoltando le parti che avete già registrato.

• Registrazione Overdub

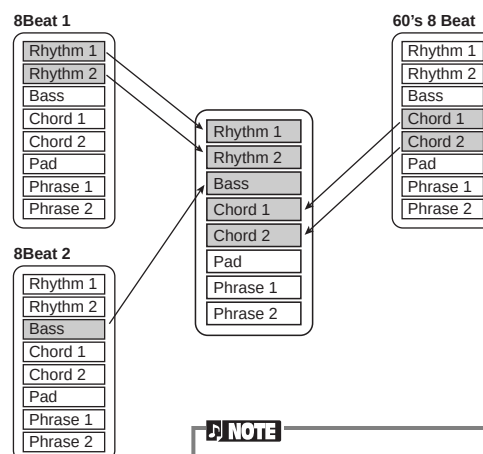
Questa funzione vi permette di registrare nuovo materiale su una traccia già contenente dati, senza cancellare i dati originali. Nella registrazione degli stili, i dati registrati restano intatti, a meno che non li cancelliate specificamente. Ad esempio, se iniziate a registrare con una sezione Main di due misure, le due misure vengono ripetute. Mentre registrate le note ad ogni passo del loop, quelle note vengono riprodotte a partire dal loop successivo, consentendovi di sovraincidere (overdub) nuovo materiale ascoltando le parti già registrate.

■ Registrazione Step (pag.111)

Questo metodo é simile alla scrittura delle note sul pentagramma: vi consente di inserire ogni nota singolarmente e specificarne la durata. E' ideale per registrazioni di precisione o per registrare parti difficili da suonare.

■ Assemblare uno Stile di Accompagnamento (pag.112)

Questa funzione vi consente di creare stili composti combinando vari pattern di stili di accompagnamento interni. Ad esempio, per creare il vostro stile 8-beat, potete prendere i pattern ritmici dallo stile “8 Beat 1”, usare il pattern di basso dello stile “8 Beat 2” e importare i pattern di accordi dello stile “60's 8 Beat”: combinando i vari elementi, creerete il vostro stile.



NOTE

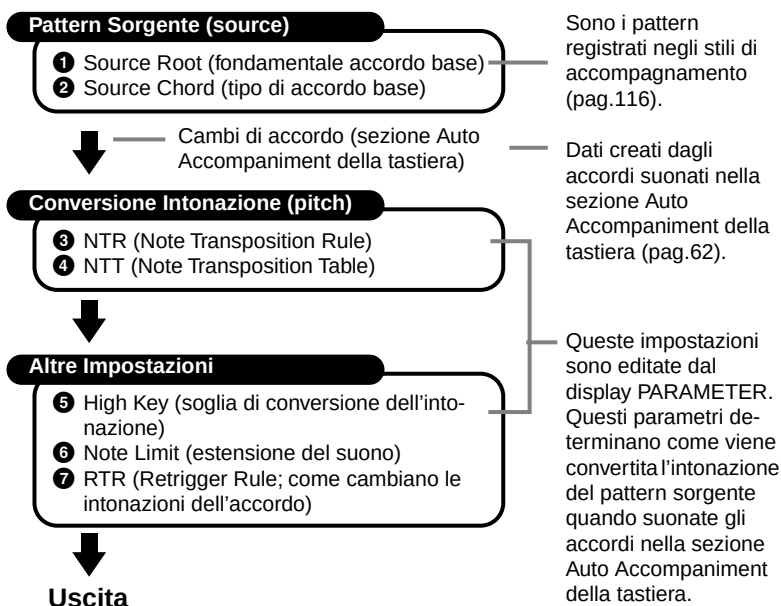
E' possibile selezionare qualsiasi voce per il canale RHY1, tranne Organ Flute.

■ Editare lo Stile di Accompagnamento creato (pag.113)

Grazie alle funzioni di editing, potete personalizzare l'editing degli stili creati con la registrazione realtime, step o assemblando elementi di stili diversi.

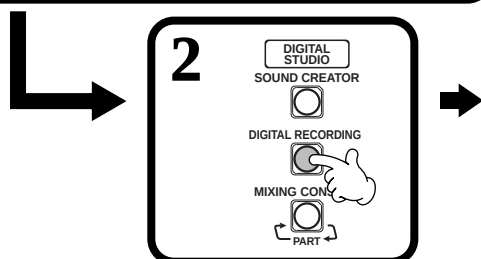
Style File Format

Il formato Style File Format (SFF) unisce in un singolo formato tutta l'esperienza Yamaha in fatto di accompagnamento automatico. Usando le funzioni di editing, potete sfruttare il formato SFF per creare i vostri stili. Lo schema a destra indica il processo attraverso il quale viene riprodotto l'accompagnamento (non valido per le tracce ritmiche). Il pattern di base o "sorgente" (source) riportato nello schema è costituito dai dati di stile originali. Questo pattern viene registrato usando la registrazione di stili di accompagnamento (sotto). L'uscita dell'accompagnamento è determinata da varie impostazioni di parametro e cambi di accordo (suonati nella sezione Auto Accompaniment della tastiera) inseriti in questo pattern sorgente.

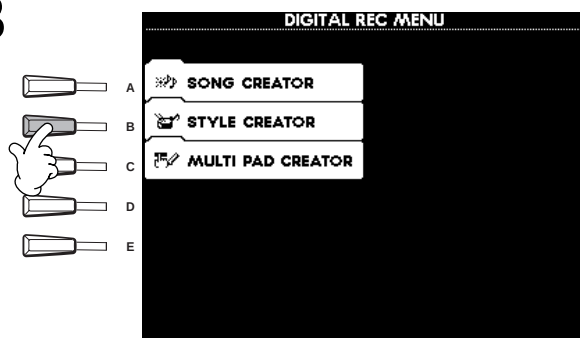


Procedura

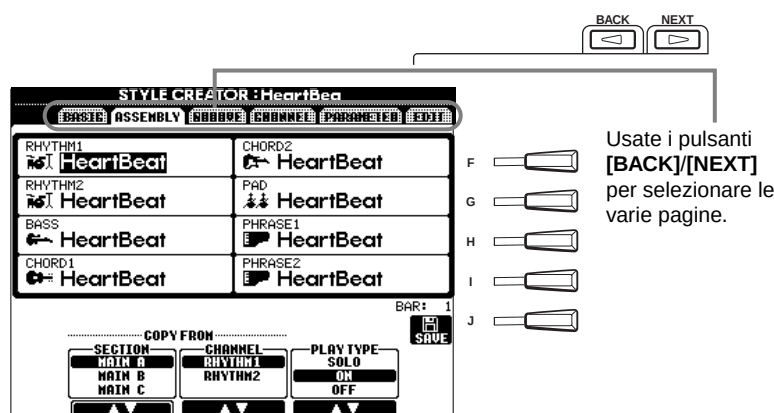
1 Selezionate lo stile di accompagnamento desiderato per l'editing. Per registrare un nuovo stile dal nulla, richiamate la pagina **BASIC** nel display **Style Creator** e selezionate "New Style" premendo il pulsante **[C]**.



3



4 Registrate ed editate lo stile di accompagnamento. Per informazioni circa le operazioni da ogni display, fate riferimento alla pagina successiva.



5 Richiamate il display **Style**, premendo il pulsante **[I]** (SAVE) (nella pagina Assembly: pulsante **[J]**) e salvate i dati registrati/editati nella pagina **USER** o **FLOPPY DISK**.



Premete il pulsante **[EXIT]** per chiudere il display **STYLE CREATOR**.

Registrazione Realtime — Base

Potete usare la registrazione Realtime (in tempo reale) per creare i vostri stili di accompagnamento, sia dal nulla, sia basati su dati di accompagnamenti preset. Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.109.

1 Selezionate il canale desiderato per la registrazione, tenendo premuto il pulsante [F] (REC CH) e premendo il pulsante [1▲▼] - [8▲▼] appropriato.

Prima di registrare su uno dei canali non ritmici (**BASS - PHR 2**), assicuratevi di cancellare i dati esistenti nel canale. Potete eseguire le altre impostazioni (vedi "Altri Parametri nella pagina **BASIC**" a pag.111) dopo aver chiuso il display **REC CHANNEL** premendo il pulsante [EXIT]. Per richiamare di nuovo il display **REC CHANNEL**, premete il pulsante [F] (REC CH).

Quando viene premuto questo pulsante, sui canali contenenti dati appare "DELETE". Per cancellare (delete) dati da un canale specifico, tenete premuto questo pulsante e premete il pulsante [1▲] - [8▲] appropriato.

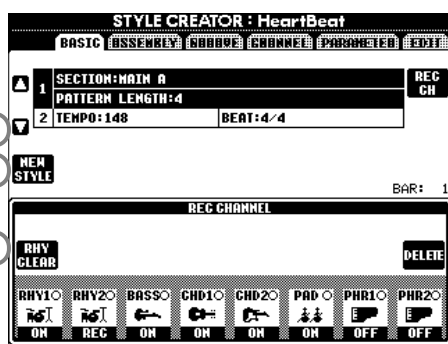
Per rilasciare o annullare la selezione, premete il pulsante [1▼] - [8▼] corrispondente al canale da annullare. Finché tenete premuto il pulsante [J], potete alternare tra cancellare e recuperare i dati selezionati.

Rilasciando il pulsante [J] i dati vengono cancellati. Prima di registrare su uno dei canali non ritmici (**BASS - PHR 2**), cancellate i dati esistenti contenuti nel canale.

Richiama il display per la modifica di tempo o beat (divisione tempo).

Seleziona uno stile vuoto per creare uno stile dal nulla.

Disponibile solo quando il canale è impostato su [RHY1] o [RHY2]. Vi consente di cancellare specifici suoni percussivi durante la registrazione. Tenendo premuto questo pulsante, premete il tasto sulla tastiera, corrispondente allo strumento da cancellare.



REC.... Canale abilitato alla registrazione.

ON Canale abilitato alla riproduzione.

OFF Canale escluso.

2 Avviate la registrazione premendo il pulsante STYLE [START/STOP].

Inizia a suonare la sezione dello stile selezionata. Poiché il pattern ritmico suona in loop, potete registrare nuovi suoni e note ad ogni passaggio, ascoltando il pattern. Le icone sopra i tasti indicano gli strumenti percussivi corrispondenti ai tasti stessi.

NOTE

Se avete abilitato Sync Start (premendo il pulsante **SYNC. START**) potete avviare la registrazione premendo un tasto sulla tastiera.

3 Fermate la registrazione premendo di nuovo il pulsante STYLE [START/STOP].

NOTE

- Per il canale RHY 2 può essere selezionato solo Drum Kit/SFX Kit.
- Per i canali non ritmici (BASS - PHR 2), possono essere selezionate tutte le voci tranne Organ Flutes / Drum Kit/SFX Kit.



Con il display **REC CHANNEL** visualizzato, chiudete il display premendo il pulsante [EXIT].

Altri Parametri del Display base

Pulsante [I] (SAVE)

Richiama il display Style per salvare i dati di stile di accompagnamento.

Pulsanti [3▲▼]/[4▲▼] (Section)

Determinano la sezione da registrare.

Pulsanti [5▲▼]/[6▲▼] (Pattern Length)

Determinano la lunghezza del pattern della sezione selezionata, in unità di misure (1 - 32). La sezione Fill In/Break è fissa alla lunghezza di una misura.

Pulsante [D] (Execute)

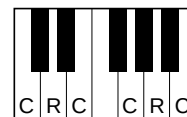
Esegue la modifica di Pattern Length.

NOTE

Potete selezionare la sezione desiderata per la registrazione anche premendo il pulsante di pannello corrispondente. Premendo uno dei pulsanti Section, si richiama il display SECTION da cui potete cambiare sezioni con i pulsanti [6▲▼]/[7▲▼]. Per confermare la modifica, premete il pulsante [8▲]. Per selezionare la sezione Fill In, premete il pulsante [AUTO FILL IN].

Registrazione — Precauzioni

- L'accordo base usato per lo stile di accompagnamento è detto accordo sorgente (source). Tutti gli accordi suonati e le intonazioni sono derivati dall'accordo sorgente. Quando registrate le sezioni Main e Fill In (per un accordo sorgente di DOM7), ricordate i seguenti punti:
 - Quando registrate sui canali Bass o Phrase, cercate di usare solo le note consigliate. In questo modo sarete certi di poter suonare vari accordi con lo stile di accompagnamento ed ottenere buoni risultati. (Altre note potrebbero non funzionare)
 - Quando registrate sui canali Chord o Pad, usate solo le note dell'accordo di DOM7. In questo modo sarete certi di poter suonare vari accordi con lo stile di accompagnamento ed ottenere buoni risultati. (Altre note potrebbero non funzionare)



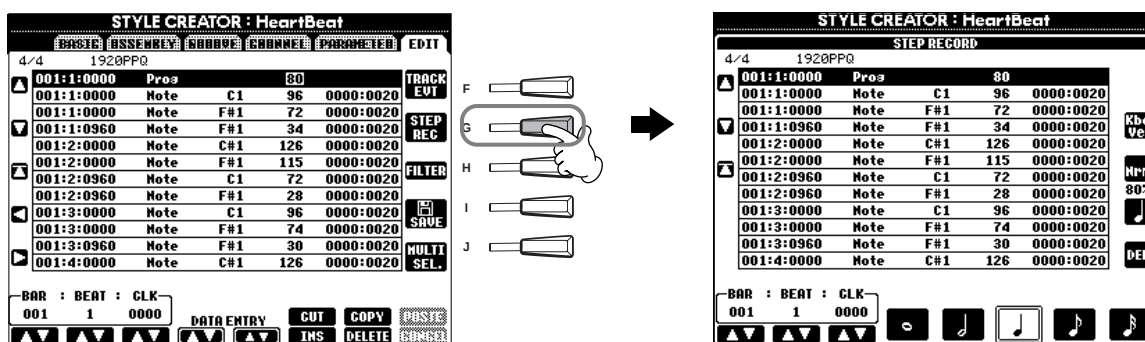
C = nota accordo
C, R = nota consigliata

L'accordo sorgente di default è impostato su DOM7 ma potete cambiarlo su qualsiasi accordo. Vedi "Impostazioni Style File Format – Parameter" a pag.116.

- Quando registrate sezioni Intro ed Ending, potete ignorare l'accordo sorgente e usare qualsiasi nota o progressione di accordo. In questo caso, se impostate il parametro NTR su "ROOT TRANSPOSE" e NTT su "HARMONIC MINOR" (nella pagina PARAMETER), le normali conversioni di intonazione che risulterebbero dall'esecuzione di accordi diversi, vengono annullate (per la riproduzione) e la conversione di intonazione dell'accompagnamento avviene solo in caso di cambi nella nota fondamentale o di maggiore/minore.

Registrazione Step

Con questo metodo, potete creare un pattern di stile inserendo note e altri dati singolarmente, senza doverli eseguire in tempo reale. Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.109.



Il processo di registrazione è uguale a quello della Registrazione Step delle song (pag.96), tranne per i seguenti punti. E' possibile inoltre editare ogni evento dalla pagina Edit e, anche in questo caso, il processo di editing è lo stesso illustrato per le song (pag.105).

- Nella registrazione di song, la posizione del punto end può essere modificata liberamente. Ciò non avviene per la creazione di stili di accompagnamento perché la lunghezza dello stile viene automaticamente fissata in base alla sezione selezionata. Ad esempio, quando create uno stile basato su una sezione di quattro misure, il punto end viene impostato automaticamente alla fine della quarta misura e non può essere modificato dalla videata Step Record.
- Quando editate i dati registrati sulla pagina Edit, potete alternare tra i tipi di dati da editare (di evento o di controllo). Premete il pulsante [F] (TRACK EVT) per alternare tra display Event (Note, Control Change, etc.) e display Control (System Exclusive, etc.).

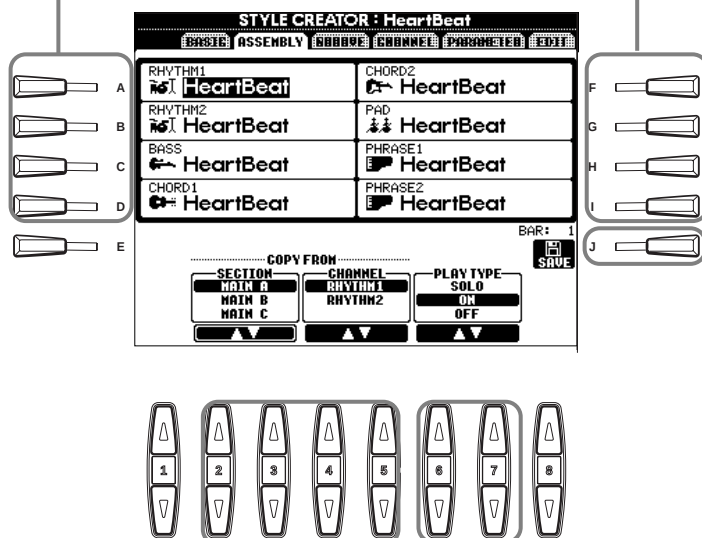
Assicuratevi prima di impostare il canale di registrazione da un altro display, (es. BASIC, pag.109).

Assemblare uno Stile di Accompagnamento — Assembly

Questa funzione vi consente di combinare elementi di accompagnamento come ritmo, basso e pattern di accordo, di stili esistenti e di usarli per creare i vostri stili di accompagnamento. Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.109.

- 1** Vi consentono di selezionare lo stile di accompagnamento che sarà usato per ogni canale del vostro stile. Selezionate il canale desiderato, premendo i pulsanti **[A]** – **[D]**, **[F]** – **[I]** e premete lo stesso pulsante per richiamare la videata **Style** da cui potete selezionare lo stile di accomp.

- 3** Dopo aver ripetuto i punti 1 e 2, premete il pulsante **[J]** (SAVE) per salvare i dati di stile che avete assemblato. Da qui, potete memorizzare le impostazioni di tutti i canali (RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, etc.) in un singolo stile.



- 2** Seleziona la sezione di stile ed il canale che saranno copiati nei canali corrispondenti, selezionati con i pulsanti **[A]**-**[D]** e **[F]**-**[I]** sopra.

NOTE

Se cambiate sezione e canale ai punti #1 e #2, cambiano anche la sezione ed il canale attualmente specificati. Anche i canali in registrazione vengono cambiati e la registrazione si ferma automaticamente.

NOTE

Il parametro PLAY TYPE influenza solo la riproduzione e non cambia i dati dell'attuale stile di accompagnamento.

Determina le impostazioni di riproduzione per ogni canale. Potete assemblare lo stile di accompagnamento mentre la sezione ed il canale dello stile da copiare, stanno suonando.

SOLOEsclude tutti i canali tranne quello selezionato. I canali RHYTHM impostati su REC nel display REC CHANNEL (pag.111) sono riprodotti simultaneamente.

ONRiproduce i canali selezionati. I canali regolati su ON nel display REC CHANNEL (pag.110) sono riprodotti simultaneamente.

OFFSe il canale selezionato é regolato su ON nel display REC CHANNEL, OFF non appare e non é disponibile.

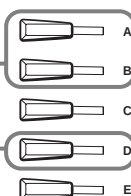
Editare lo Stile di Accompagnamento Creato

Cambiare il “feel” ritmico — Groove & Dynamics

Queste funzioni vi consentono di modificare il sapore dello stile di accompagnamento creato. Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.109.

■ Groove

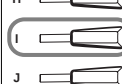
Usateli per selezionare l'operazione di editing.



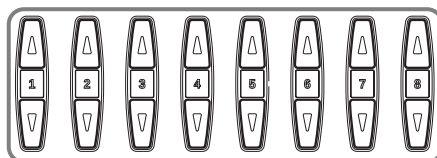
Eseguite l'operazione Groove. Al termine dell'operazione, questo pulsante diventa pulsante **[UNDO]** e vi consente di recuperare i dati originali se non siete soddisfatti dei risultati di Groove. La funzione Undo ha un solo livello: consente di annullare solo l'operazione precedente.



Richiama il display **Style** per memorizzare i dati di stile di accompagnamento editati.



Determina le impostazioni di ogni parametro Groove (vedi sotto).



Parametri Groove

Original Beat	Specifica i movimenti a cui deve essere applicato il Groove. In altre parole, se é selezionato “8 Beat”, il Groove viene applicato alle note da 1/8; se é selezionato “12 Beat”, viene applicato alle terzine di note da 1/8.
Beat Converter	Cambia il tempo dei movimenti (specificati nel parametro ORIGINAL BEAT sopra) e lo imposta sul valore selezionato. Ad esempio, quando ORIGINAL BEAT é regolato su “8 Beat” e BEAT CONVERTER su “12”, tutte le note da 1/8 della sezione vengono spostate ad un tempo di terzina di nota da 1/8. I Beat Converter “16A” e “16B” visualizzati quando ORIGINAL BEAT é impostato su “12 Beat”, sono variazioni di un'impostazione base di nota da 1/16.
Swing	Produce uno “swing” spostando il tempo dei movimenti in base al parametro ORIGINAL BEAT. Ad esempio, se il valore ORIGINAL BEAT specificato é di note da 1/8, il parametro Swing rallenterà in modo selettivo il 2°, 4° e 6° movimento di ogni misura, così da creare un sapore swing. Le impostazioni da “A” a “E” producono gradi diversi di swing: “A” é il più lieve e “E” il più pronunciato.
Fine	Seleziona vari “template” Groove da applicare alla sezione selezionata. Le impostazioni “PUSH” fanno suonare alcuni movimenti in anticipo mentre le impostazioni “HEAVY” rallentano il tempo di alcuni movimenti. Le impostazioni numerate (2, 3, 4, 5) determinano quali movimenti vengono influenzati. Tutti movimenti fino a quello specificato (escluso il primo movimento) saranno suonate in anticipo o in ritardo (es. il 2° ed il 3° movimento se é selezionato “3”). In tutti i casi “A” produce l'effetto minimo e “C” l'effetto massimo.

Dynamics

Usateli per selezionare l'operazione di editing.

Eseguite l'operazione Dynamics. Al termine dell'operazione, questo pulsante diventa pulsante **[UNDO]** e vi consente di recuperare i dati originali se non siete soddisfatti dei risultati di Dynamics. La funzione Undo ha un solo livello: consente di annullare solo l'operazione precedente.

Selezionano il canale a cui applicare Dynamics.

Richiama il display **Style** per memorizzare i dati di stile di accompagnamento editati.

Determina le impostazioni di ogni parametro Dynamics (vedi sotto).

Parametri Dynamics

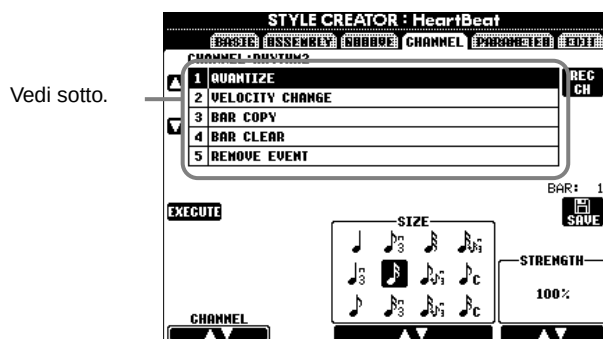
Accent Type	Seleziona il tipo di accento.
Strength	Determina la forza del tipo di accento (Accent Type, sopra) che sarà applicata. Più alto é il valore e più forte sarà l'effetto.
Expand/Compress	Espande o comprime l'estensione dei valori di dinamica, intorno ad un valore di dinamica centrale di "64". Valori superiori al 100% espandono l'estensione dinamica e valori inferiori la comprimono.
Boost/Cut	Esalta o taglia tutti i valori di dinamica nella sezione/canale selezionato. Valori superiori al 100% esaltano la dinamica generale mentre valori inferiori la riducono.

NOTE

La **dinamica (velocity)** é determinata dalla forza con cui viene suonata la tastiera. Maggiore é la forza con cui suonate,più alto é il valore di dinamica e più forte é il suono.

Editare i Dati di Canale (channel)

In questo display sono contenute cinque funzioni di editing relative al canale, inclusa la Quantizzazione per editare i dati di stile di accompagnamento registrati. Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.109.



■ Quantize

Vedi pag.102.

■ Velocity Change

Esalta o taglia la dinamica di tutte le note nel canale specificato (selezionato con i pulsanti [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL)), in base alla percentuale specificata (selezionata con i pulsanti [4▲▼]/[5▲▼] (BOOST/CUT)).

■ Bar Copy

Questa funzione consente di copiare dati da una misura o gruppo di misure ad un'altra locazione all'interno del canale specificato. Usate i pulsanti [4▲▼] (TOP) e [5▲▼] (LAST) per specificare la prima e l'ultima misura dell'area da copiare. Usate il pulsante [6▲▼] (DEST) per specificare la prima misura della locazione di destinazione, in cui copiare i dati.

■ Bar Clear

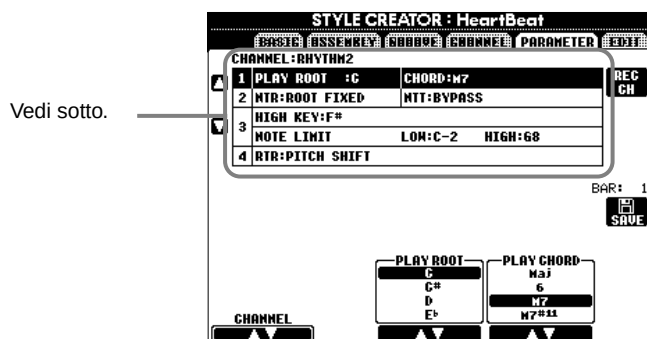
Questa funzione cancella tutti i dati dall'estensione di misure specificata, all'interno del canale selezionato. Usate i pulsanti [4▲▼] (TOP) e [5▲▼] (LAST) per specificare la prima e l'ultima misura dell'area da cancellare.

■ Remove Event

Questa funzione vi consente di rimuovere specifici eventi dal canale selezionato. Usate i pulsanti [4▲▼] - [6▲▼] (EVENT) per selezionare il tipo di evento che desiderate rimuovere.

Impostazioni Style File Format —Parameter

Questo display dispone di vari controlli di stile che determinano come l'intonazione ed il suono dello stile registrato cambiano durante l'esecuzione degli accordi nell'estensione sinistra della tastiera. Per informazioni circa le relazioni tra i parametri, fate riferimento a "Style File Format" a pag.109. Queste operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.109.



NOTE

Quando NTR é impostato su "Root Fixed" e NTT su "Bypass," i parametri "Source Root" e "Source Chord" cambiano rispettivamente in "Play Root" e "Play Chord". In questo caso potete cambiare gli accordi e sentire il suono che ne risulta per tutti i canali.

■ Source Root/Chord

Queste impostazioni determinano la tonalità originale del pattern sorgente (cioé la tonalità usata per registrare il pattern). L'impostazione DOM7 di default (con fondamentale (source root) in "DO" e tipo (source type) in "M7") viene selezionata automaticamente quando vengono cancellati dati preset prima di registrare un nuovo stile, indipendentemente dalle impostazioni Source Root e Chord contenute nei dati preset. Quando cambiate Source Root/ Chord da DOM7 di default ad un altro accordo, cambiano anche le note dell'accordo e le note consigliate, a seconda del tipo di accordo selezionato. Per informazioni circa le note degli accordi e le note consigliate, vedi pag.111.

Quando Source Root (fondamentale sorgente) é C (DO)

 C R C C R C	 C R C C C R	 C R C C R C	 C R C C R C	 C C C C R	 C C C C R C	 C C C C C R
 C R C R C R	 C R R C R C	 C R R C C C	 C R C R C C	 C R C R C C	 C C R C C C	 C C R C C C
 C R C C C C	 C R R C C C	 C C R C C C	 C R C R C C	 C R R C R C	 C C C C C	 C C C C C
 C R C C C C	 C C C C C C	 C R C C R C	 C R C C C C	 C C C C C C	 C C R C C C	 C C C R C C
 C R C R R C	 C R C R C C	 C C C C C C	 C C C C C C	 C R C C C C	 C C R C R C	

C = nota accordo
C, R = note consigliate

■ NTR (Note Transposition Rule) e NTT (Note Transposition Table)

• NTR (Note Transposition Rule)

Determina il sistema di conversione di intonazione del pattern sorgente. Sono disponibili due impostazioni.

Root Trans (Root Transpose)

Quando viene trasposta la nota fondamentale, la relazione di intonazione tra le note viene conservata. Ad es., le note DO3, MI3 e SOL3 in chiave di DO, diventano FA3, LA3 e DO4 se trasposte in FA. Usate questa impostazione per i canali contenenti linee melodiche.



Root Fixed

La nota viene tenuta il più possibile vicino all'estensione di nota precedente. Ad es., le note DO3, MI3 e SOL3 in chiave di DO, diventano DO3, FA3 e LA3 se trasposte in FA. Usate questa impostazione per i canali contenenti accordi.



• NTT (Note Transposition Table)

Imposta la tavola di trasposizione di nota per il pattern sorgente. Sono disponibili sei tipi di trasposizione.

Bypass

Nessuna trasposizione.

Melody

Adatta per trasporre linee melodiche. Usatela per canali melodici come **Phrase 1** e **Phrase 2**.

Chord

Adatta per trasporre gli accordi. Usatela per i canali **Chord 1** e **Chord 2**, specialmente quando contengono parti di piano o di chitarra.

Bass

Adatta per trasporre la linea di basso. Questa tavola è simile a Melody ma riconosce solo gli accordi on-bass consentiti nel modo fingering **FINGERED ON BASS**. Usatela per le linee di basso.

Melodic Minor

Quando l'accordo suonato cambia da maggiore a minore, questa tavola abbassa di un semitono l'intervallo di terza nella scala. Quando l'accordo cambia da minore a maggiore, l'intervallo di terza minore viene alzato di un'ottava. Le altre note non vengono modificate.

Harmonic Minor

Quando l'accordo suonato cambia da maggiore a minore, questa tavola abbassa di un semitono gli intervalli di terza e di sesta della scala. Quando l'accordo cambia da minore a maggiore, gli intervalli minore e sesta bemolle vengono alzati di un semitono. Le altre note non vengono modificate.

■ High Key/Note Limit

• High Key

Imposta la nota più alta (limite superiore di ottava) della trasposizione di nota per il cambio di fondamentale dell'accordo. Le note più alte rispetto al tasto più alto sono trasposte fino all'ottava appena sotto il tasto più alto. Questa impostazione ha effetto solo quando il parametro NTR (pag.116) è regolato su "Root Trans".

Es. — Quando la nota più alta è FA

Fond.cambia	→	CM	C [#] M	...	FM	F [#] M	...
Note suonate	→	C3-E3-G3	C [#] 3-F3-G [#] 3		F3-A3-C4	F [#] 2-A [#] 2-C [#] 3	

• Note Limit

Imposta l'estensione di nota (nota più alta e nota più bassa) per le voci registrate nei canali di stile. Impostando correttamente questo parametro sarete certi che le voci suonino in modo realistico, cioè che nessuna nota suoni fuori dalla sua estensione naturale (es. suoni di basso acuti o suoni di piccolo gravi). Le note che suonano vengono automaticamente trasposte all'estensione impostata.

Es. — Quando la nota più bassa è DO3 e la più alta RE4

Fond.cambia	→	CM	C [#] M	...	FM	...
Note suonate	→	E3-G3-C4	F3-G [#] 3-C [#] 4		F3-A3-C4	

■ RTR (Retrigger Rule)

Queste impostazioni determinano se le note smettono o meno di suonare e come cambia la loro intonazione in risposta ai cambi di accordo.

Stop

Le note smettono di suonare.

Pitch Shift

L'intonazione della nota si sposterà senza un nuovo attacco, per adattarsi al nuovo tipo di accordo.

Pitch Shift to Root

L'intonazione della nota si sposterà senza un nuovo attacco, per adattarsi alla fondamentale del nuovo accordo.

Retrigger

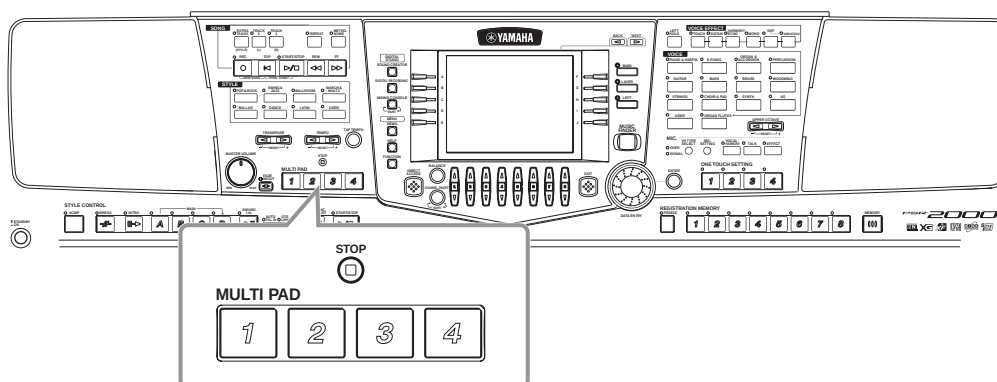
La nota, con un nuovo attacco, viene retriggerata alla nuova intonazione corrispondente all'accordo successivo.

Retrigger To Root

La nota, con un nuovo attacco, viene retriggerata alla nota fondamentale dell'accordo successivo. L'ottava della nuova nota resta invariata.

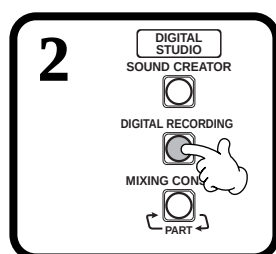
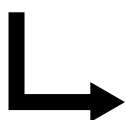
Creare i Multi Pad — Multi Pad Creator

La PSR-2000/1000 vi consente di creare phrase Multi Pad originali da utilizzare nelle vostre esecuzioni, esattamente come i Multi Pad preset.

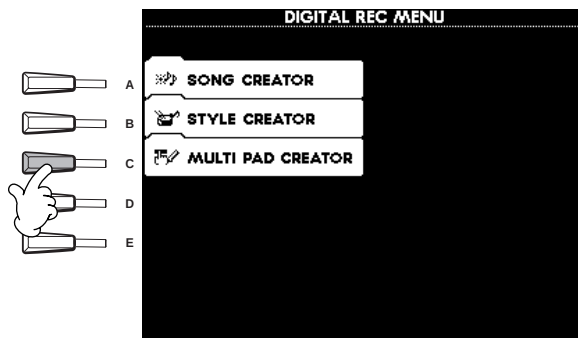


Procedura

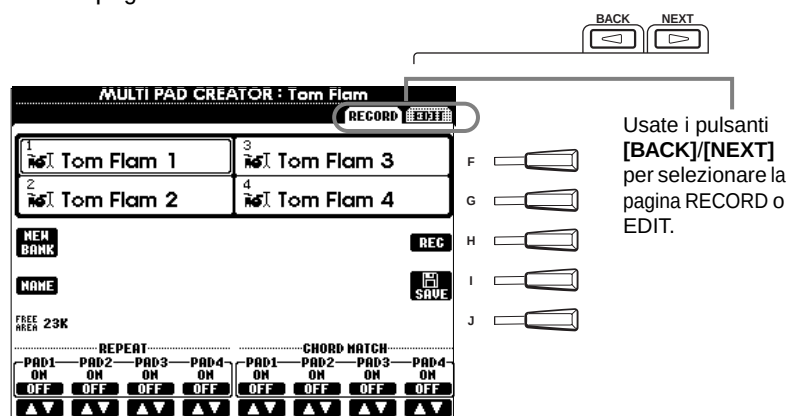
- 1** Selezionate il Banco Multi Pad per l'editing. Per registrare un nuovo Multi Pad dal nulla, richiamate la pagina **RECORD** nel display **Multi Pad Creator** e selezionate **"New Bank"** premendo il pulsante [C] (NEW BANK).



3



- 4** Registrate ed editate il Multi Pad. Per dettagli circa le operazioni per ogni display, fate riferimento alle spiegazioni a partire dalla pagina successiva.



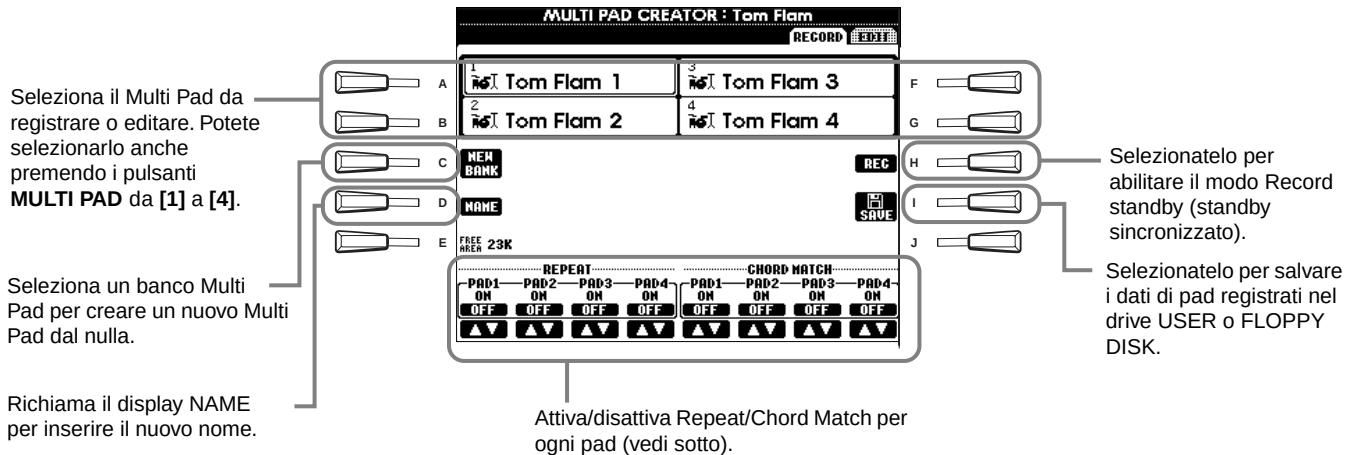
- 5** Richiamate il display Multi Pad premendo il pulsante [I] (SAVE) e salvate i dati registrati/editati nella pagina **USER** o **FLOPPY DISK**.



Premete il pulsante **[EXIT]** per chiudere il display **MULTI PAD**.

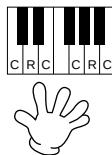
Registrare i Multi Pad in tempo reale — Realtime Record

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag.118.



Avviare la registrazione

Premete il pulsante **[H] (REC)** per impostare il modo Record standby. La registrazione inizia automaticamente appena suonate la tastiera. Potete avviarla anche premendo il pulsante **STYLE [START]**. Se per il Multi Pad da registrare, é attivo Chord Match (vedi sotto), dovreste registrare usando le note della scala di DOM7 (DO, RE, MI, SOL, LA, SI).



C = nota accordo
C, R = nota consigliata
Others: note non consigliate

NOTE

- E' possibile registrare altre note oltre a quelle della scala di DOM7 ma in questo caso, quando viene riprodotta, la phrase potrebbe non corrispondere all'accordo.
- La parte ritmica dello stile attualmente selezionato viene usata come guida (al posto del metronomo) e riprodotta durante la registrazione, ma non viene registrata nel Multi Pad.

Fermare la registrazione

Premete il pulsante **[H] (STOP)** o il pulsante di pannello **STYLE/MULTI PAD [STOP]** per fermare la registrazione quando avete terminato di suonare la phrase.

Attivare/ disattivare Chord Match e Repeat

■ **Repeat**

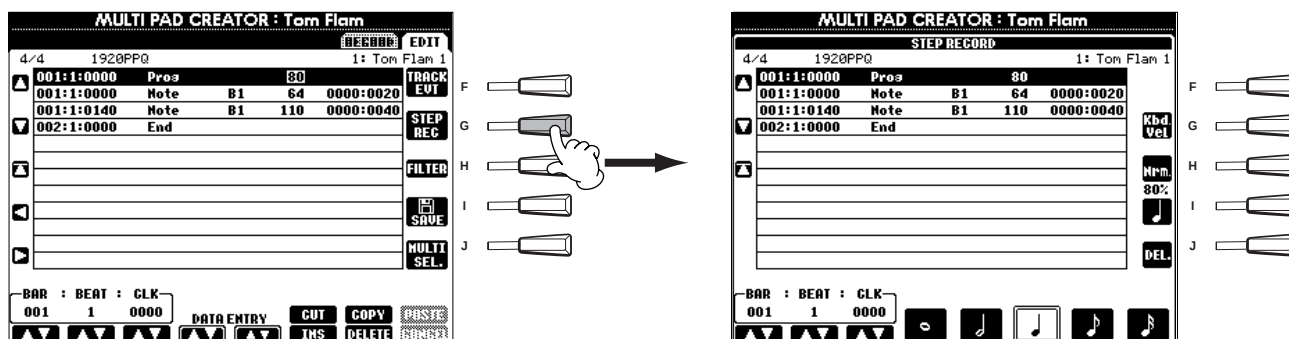
A meno che la funzione Repeat non sia attiva per il pad selezionato, la riproduzione si fermerà automaticamente al termine della phrase. La phrase può essere fermata mentre suona, premendo il pulsante MULTI PAD [STOP].

■ Chord Match

Se viene suonato un Multi Pad mentre suona uno stile e la funzione Chord Match per quel pad é attiva, la phrase verrà automaticamente riarmonizzata per adattarsi agli accordi dell'accompagnamento.

Registrazione Step o Editing di Multi Pad — Edit

Con questo metodo è possibile creare un Multi Pad inserendo note ed altri dati singolarmente, senza doverli eseguire in tempo reale. Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 4 di pag. 118.

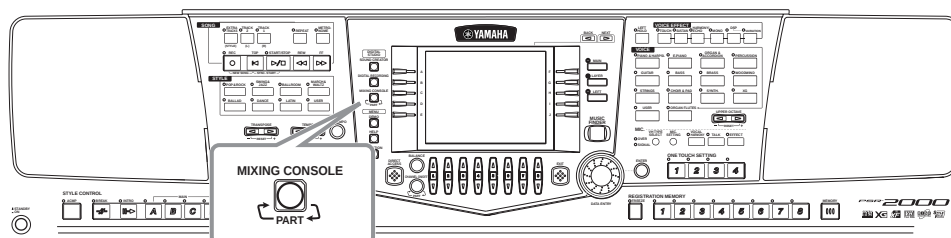


La procedura di registrazione è la stessa della Registrazione Step delle song (pag.96), tranne per i punti qui di seguito descritti. Potete editare gli eventi anche dalla pagina Edit; la procedura è identica all'editing delle song (pag.105).

- Come per la registrazione di song, anche in Multi Pad Creator la posizione dell'indicatore End può essere liberamente modificata. Ciò vi consente di regolare in modo fine la lunghezza della phrase per il Pad. Può essere d'aiuto, ad esempio, per sincronizzare la riproduzione ripetuta di un Pad (impostato su Repeat On) con la riproduzione di tastiera e accompagnamento automatico.
- Poiché i Multi Pad hanno solo una traccia (canale), la traccia (canale-channel) non può essere modificata.

Regolare il Bilanciamento Volume e Cambiare le Voci — Mixing Console

Impostato come una consolle di mixaggio, questo display offre un controllo completo del suono.



NOTE

Mixing Console

Questo set di controlli vi consente di regolare il bilanciamento delle voci ed il loro posizionamento stereo e la percentuale di effetto applicata ad ogni voce.

Potete richiamare controlli mixer addizionali, premendo il pulsante **[BALANCE]** ed il pulsante **[CHANNEL ON/OFF]** (pag.61).

Procedura

1



Dal display MIXING CONSOLE, premete più volte il pulsante finché non appare il display desiderato. Ad ogni pressione del pulsante si alterna tra i seguenti display.

PANEL PART

Include le parti suonate su tastiera (Main/Left/Layer), le parti di accompagnamento, la song e l'ingresso del microfono (solo PSR-2000)

STYLE PART

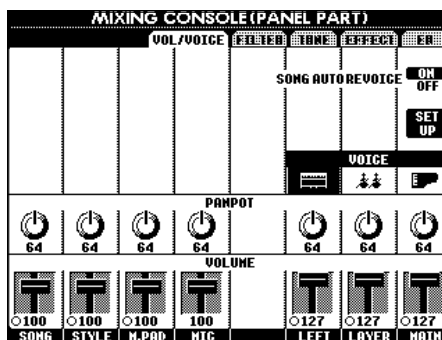
Parti di accompagnamento

SONG CH 1 - 8

Canali 1 - 8 della riproduzione di song

SONG CH 9 - 16

Canali 9 - 16 della riproduzione di song



NOTE

Potete impostare in modo rapido e facile tutte le parti sullo stesso valore dello stesso parametro (tranne il parametro VOICE). Tenendo premuto il pulsante **[A] - [J]** corrispondente al parametro che desiderate modificare, usate i pulsanti **[1] - [8]** o il dial **[DATA ENTRY]** per modificare il valore.

NOTE

Per informazioni circa i parametri relativi a **Sound Creator**, vedi pag.88.

2

Selezionate le altre pagine Mixing Console usando i pulsanti [BACK]/[NEXT] ed impostate i parametri desiderati.

Per informazioni circa i parametri e le relative impostazioni e come utilizzarli, vedi istruzioni a partire da pag.122.



Chiudete il display **Mixing Console** premendo il pulsante **[EXIT]**.

■ Circa i Parametri

• VOL/VOICE (Volume/Voice) (pag.122)

Contiene le impostazioni relative a volume e voce di ogni parte/canale. Qui potete anche abilitare la funzione Auto Revoice che suona automaticamente song compatibili XG (pag.159) con ricche voci dinamiche esclusive della PSR-2000/1000. Questo parametro mette a disposizione suoni strumentali estremamente realistici da utilizzare per la riproduzione delle vostre song.

• FILTER (pag.123)

Influenzano la qualità tonale della voce e vi consentono di aggiungere potenza o brillantezza al suono.

• TUNE (pag.123)

Dispongono di vari controlli di accordatura.

• EFFECT (pag.124)

Controllano la quantità di effetto applicata al suono.

• EQ (Equalizer) (solo PSR-2000) (pag.127)

Determina la qualità tonale generale dello strumento e vi permette di regolare il suono per adattarlo all'esecuzione. E' possibile inoltre regolare volume o qualità tonale per ogni parte.

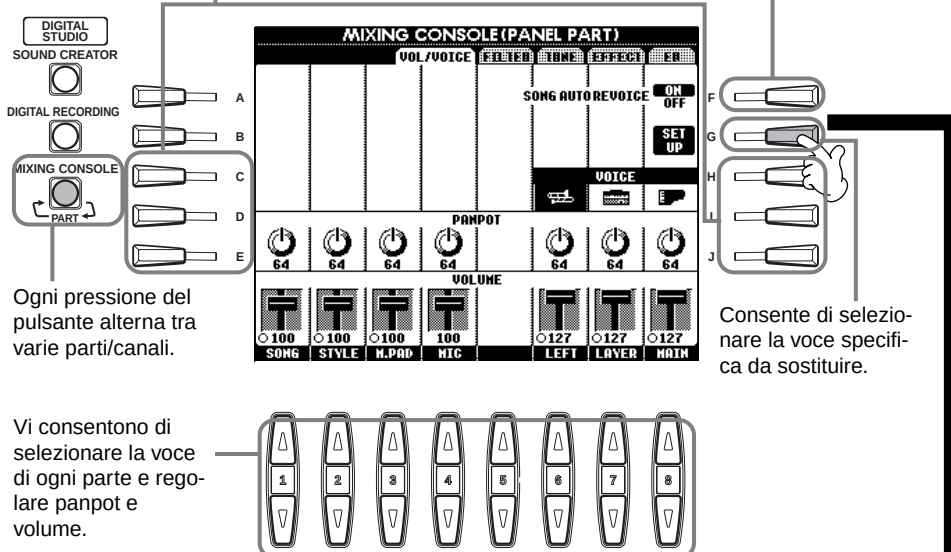
Impostare Level Balance e Voce — Volume/Voice

Le operazioni di questa pagina si riferiscono al punto 2 della procedura di pag.121.

1

Usateli per selezionare le righe di parametri **VOICE**, **PANPOT**, o **VOLUME**.

Regolato su ON abilita la sostituzione automatica delle voci XG (nei dati di song XG) con le speciali voci della PSR-2000/1000. Disattivatelo per usare il normale set di voci XG.



Ogni pressione del pulsante alterna tra varie parti/canali.

Vi consentono di selezionare la voce di ogni parte e regolare panpot e volume.

VOICE

Richiama il display **VOICE** da cui potete selezionare la voce desiderata (pag.54). Quando è selezionata la parte Style, non è possibile selezionare le voci Organ Flutes o User. Quando è selezionata la parte Song non è possibile selezionare le voci User.

PANPOT

Determina il posizionamento stereo della voce o traccia selezionata. Un'impostazione di 0 sposta il suono verso l'estrema sinistra, 64 corrisponde al centro e 127 all'estrema destra.

VOLUME

Determina il livello di ogni canale per controllare il bilanciamento di tutte le parti.

NOTE

Le categorie **[RHY2]** nel display **STYLE PART** possono essere assegnate alla voce Drum Kit/SFX Kit (percussioni).

NOTE

Il canale **[RHY1]** del display **STYLE PART** può essere assegnato a qualsiasi voce, tranne Organ Flutes.

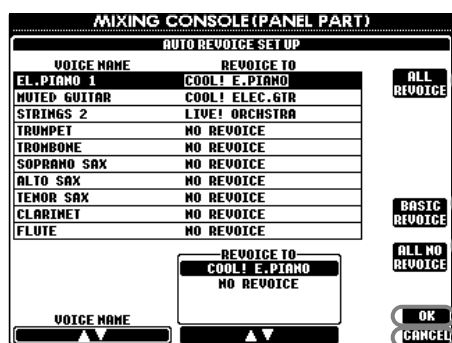
NOTE

Quando suonate dati di song GM, il canale 10 (nella pagina **SONG CH 9 - 16**) è utilizzabile solo per una voce di Drum Kit.

NOTE

Quando cambiate voci ritmiche/percussive (drum kit, etc.) di song e stile di accompagnamento dal parametro **VOICE**, le impostazioni dettagliate relative alla voce drum vengono resettate e, in alcuni casi, potreste non essere in grado di recuperare il suono originale. Nel caso della riproduzione di song, potete recuperare il suono originale tornando all'inizio della song e riproducendola da quel punto. Nel caso di stili di accompagnamento, raselezionate lo stesso stile.

2



ALL REVOICE

Sostituisce tutte le voci XG sostituibili, con le ricche voci della PSR-2000/1000.

BASIC REVOICE

Sostituisce solo le voci consigliate, adatte per riprodurre la song.

ALL NO REVOICE

Tutte le voci vengono riportate alle voci XG originali.

Esegue le impostazioni e chiude il display **Auto Revoice Setup**.

Chiude la videata **Auto Revoice Setup** senza eseguire le impostazioni.

Seleziona le voci XG da sostituire (voci normalmente usate per la riproduzione).

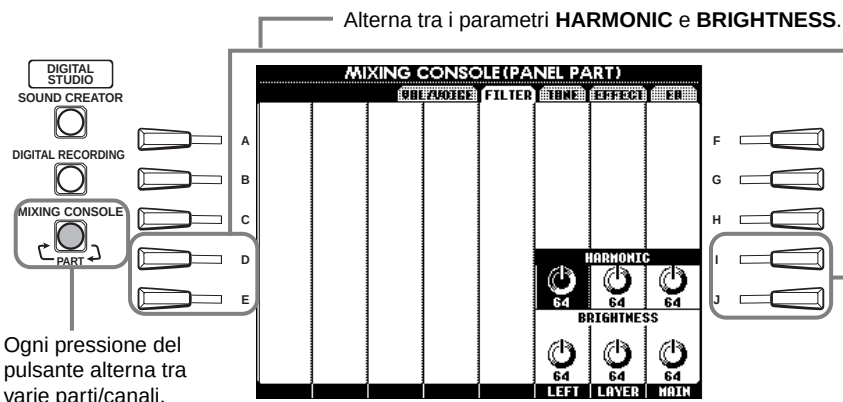
Seleziona le voci usate per sostituire le voci XG (quando **SONG AUTO REVOICE** è ON).

NOTE

Ricordate che usando la funzione Revoice potreste ottenere risultati innaturali, a seconda dei particolari dati di song.

Modificare il Tono della Voce — Filter

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 2 della procedura a pag.121.

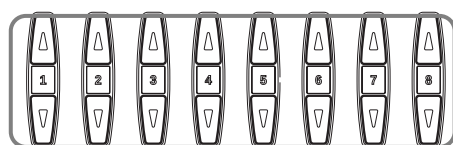


NOTE

Per dettagli circa Filter, vedi pag.89.

NOTE

Fate attenzione a questi controlli. A seconda della voce selezionata, impostazioni estreme potrebbero causare ronzio e distorsione.

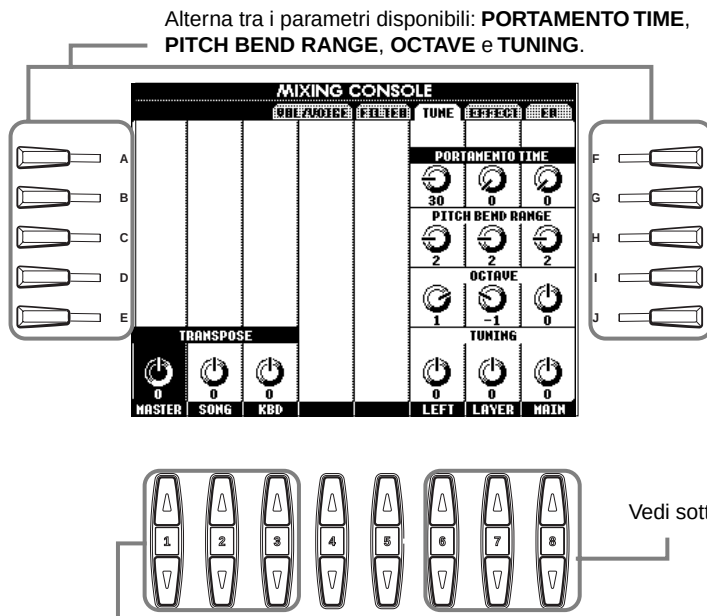


HARMONIC Consente di regolare l'effetto Resonance (vedi "Harmonic Content" pag.89).

BRIGHTNESS Determina la brillantezza del suono, regolando la frequenza di cutoff (pag.89).

Modificare le Impostazioni relative all'Intonazione — Tune

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 2 della procedura a pag.121.



NOTE

Portamento é usato per creare una lieve transizione di intonazione tra una nota e quella successiva.

Aumentano/diminuiscono (traspongono) l'intonazione, in unità di semitoni.

MASTER ... Traspone l'intonazione della tastiera e quella della riproduzione della song.

SONG Traspone l'intonazione della riproduzione della song.

KBD Traspone l'intonazione della tastiera.

- PORTAMENTO TIME** Quando la parte é regolata su Mono (pagg.58, 88), determina il tempo di Portamento (Portamento time). Più alto é il valore, più tempo é necessario perché l'intonazione (pitch) cambi. Il Portamento é applicato solo quando suonate dei legato (suonare la nota successiva prima di rilasciare la precedente).
- PITCH BEND RANGE** Determina l'estensione della rotella PITCH BEND per la parte corrispondente. I valori vanno da "0" a "12" in unità di un semitono.
- OCTAVE** Determina la modifica di intonazione in unità di un semitono fino a 2 ottave sopra/ sotto. Questo valore viene aggiunto al valore impostato con il pulsante **[UPPER OCTAVE]**.
- TUNING** Determina l'intonazione dello strumento.

Regolare gli Effetti

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 2 della procedura a pag.121.

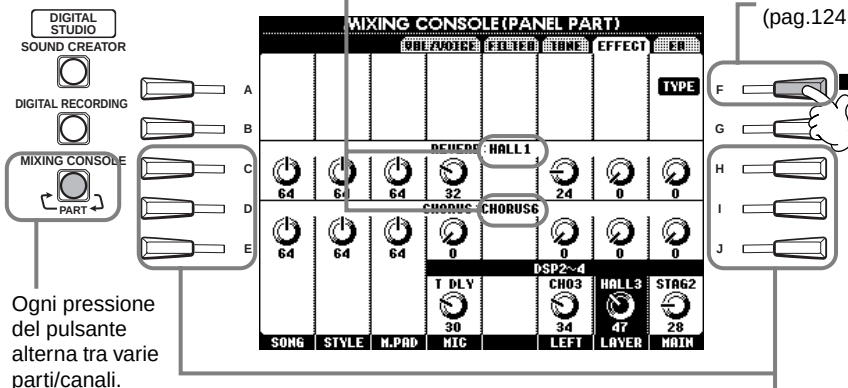
NOTE

Sono disponibili tre sezioni di effetti: Reverb, Chorus, e DSP (contenente vari tipi di effetti). Per informazioni, vedi Blocco Effetti a pag.125.

1

Indica il nome di ogni blocco effetti.

Premetelo per editare e memorizzare l'effetto (pag.124, 125).

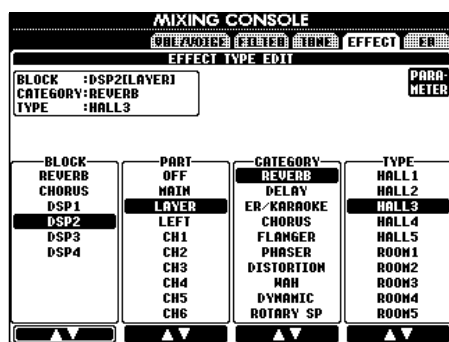


Ogni pressione del pulsante alterna tra varie parti/canali.

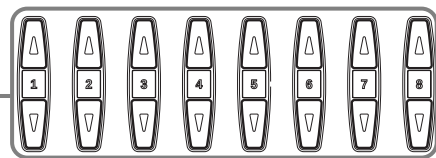
Alterna tra le sezioni di effetti: REVERB, CHORUS e DSP.

Determina la quantità di effetto applicata ad ogni parte. Per informazioni circa le caratteristiche di ogni effetti, vedi elenco **Blocco Effetti** a pag.125.

2



Quando il parametro **BLOCK** è impostato su REVERB, CHORUS o DSP1-4/DSP, premetelo per richiamare il display da cui modificare le impostazioni dettagliate degli effetti.



Determinano il blocco effetti e vi consentono di assegnare l'effetto.

BLOCK Determina il blocco effetti (gruppo di effetti simili o in relazione tra loro).

PART Determina la parte a cui è applicato l'effetto Insertion. E' abilitato solo quando BLOCK è impostato su "DSP1/DSP", PARAMETER è su "CONNECTION" e VALUE su "Insertion" o quando BLOCK è regolato su "DSP2-4" (PSR-2000).

CATEGORY I vari programmi di effetto (in **Type** sotto) sono raggruppati in categorie. Questo parametro potrebbe non essere disponibile, a seconda del blocco selezionato.

TYPE Determina il tipo di effetto assegnato al blocco effetti selezionato. I tipi disponibili variano a seconda del blocco selezionato.

3

Richiama il display per memorizzare l'effetto.

Determina il livello dell'effetto (return level). Non è disponibile quando BLOCK è impostato su "DSP1/DSP", PARAMETER su "CONNECTION" e VALUE su "Insertion" o quando BLOCK è impostato su "DSP2-4" (PSR-2000).

Alterna tra parametri superiori/inferiori. Per il parametro inferiore, la profondità può essere cambiata se è attivo il pulsante [VARIATION].

Determina il blocco effetti.

Determina la categoria effetti.

Determina il tipo di effetto.

Determina il parametro di effetto da regolare.

Determina il valore del parametro selezionato.

4

Richiama il display per assegnare un nome all'effetto User (pag.45).

Memorizza le impostazioni di effetto eseguite in una locazione **User Effect** (SYSTEM). Per richiamare l'effetto, selezionate **USER** dal parametro **CATEGORY** e selezionate l'effetto desiderato, dal parametro **TYPE**.

Selezionano la destinazione a cui l'effetto viene memorizzato. Il numero di memoria disponibile varia per ogni blocco (vedi elenco sotto).

NOTE

Ricordate che, in alcuni casi regolando i parametri di effetto mentre suonate, potrebbe verificarsi del rumore/ronzio.

Blocco Effetti

Blocco	Parti	Caratteristiche	Numero di Effetto User
REVERB (riverbero)	Tutte le parti	Riproduce il calore ambientale di una sala da concerto o di un jazz club.	3
CHORUS	Tutte le parti	Produce un suono "pieno" come se più parti venissero suonate simultaneamente.	3
DSP 1 (PSR-2000) DSP(PSR-1000)	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 - 16), MIC (solo PSR-2000), Style	Oltre agli effetti di chorus e riverbero, questa sezione dispone di vari effetti speciali, incluso il distorsore.	3
DSP2 - 4 (PSR-2000 only)	Main, Layer, Left, Song (Ch. 1 - 16), MIC (assegnata automaticamente)	Qualsiasi blocco DSP non utilizzato viene assegnato automaticamente alle restanti parti attive.	10

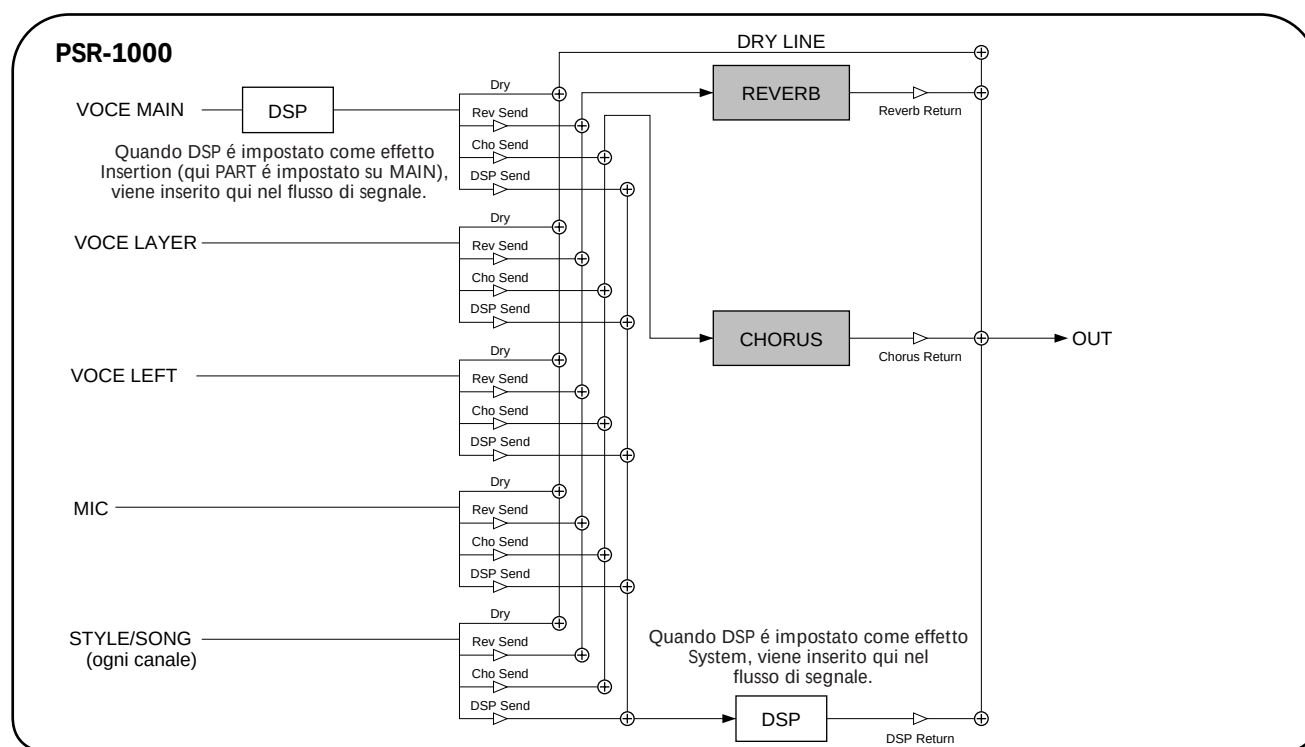
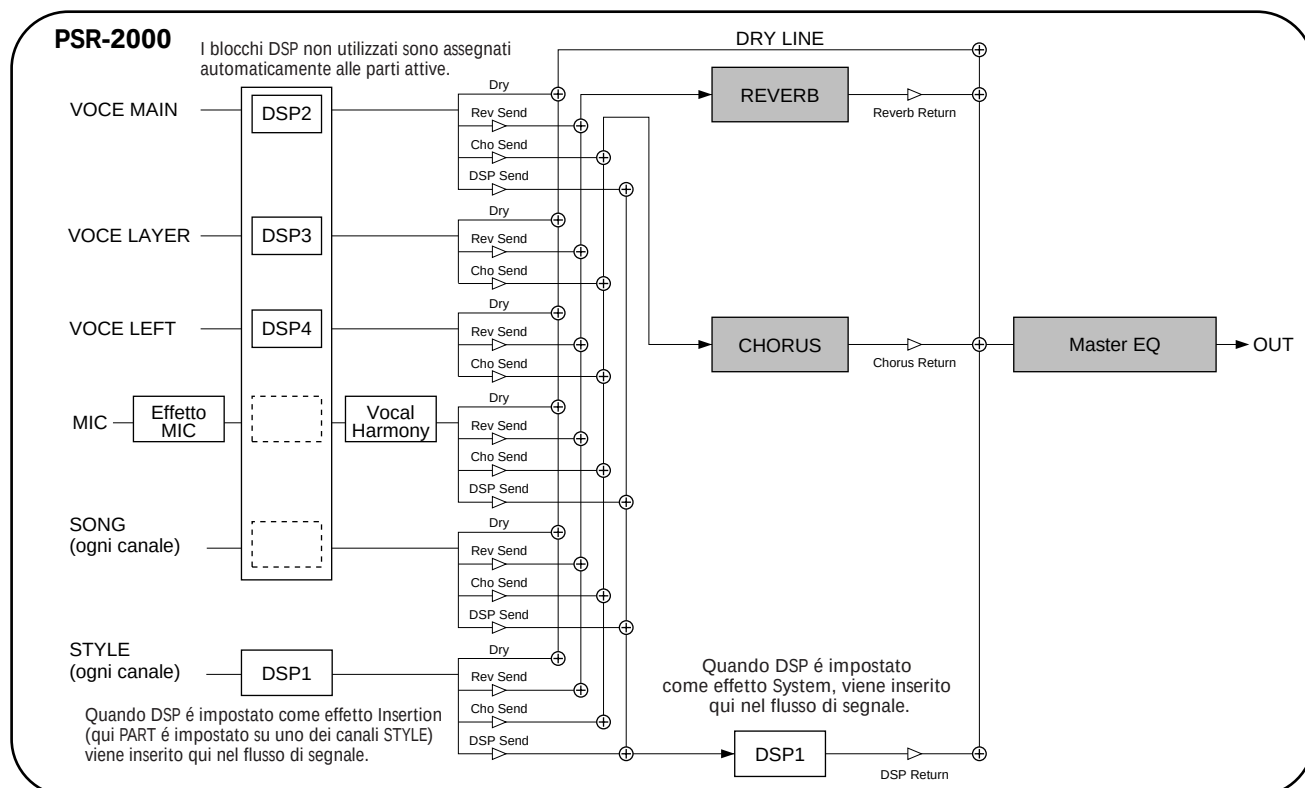
Struttura dell'Effetto

La PSR-2000/1000 incorpora i seguenti sistemi di effetti digitali. Tipo di effetto, profondità e altri parametri possono essere impostati usando i controlli di pannello.

Circa i Collegamenti degli Effetti – System ed Insertion

Tutti i blocchi effetti sono collegati o routizzati in uno dei due modi seguenti: System o Insertion. System applica l'effetto selezionato a tutte le parti mentre Insertion lo applica ad una parte specifica. Riverbero e Chorus sono effetti System (di sistema) mentre DSP 2 - DSP 4 (solo PSR-2000) sono effetti Insertion. L'effetto DSP1/DSP, in altre parole, può essere configurato sia in routing System che Insertion.

La seguente figura illustra come sono impostati i vari blocchi effetti e traccia il flusso del segnale per i controlli di mandata/ritorno (send/return) impostati sulla PSR-2000/1000.

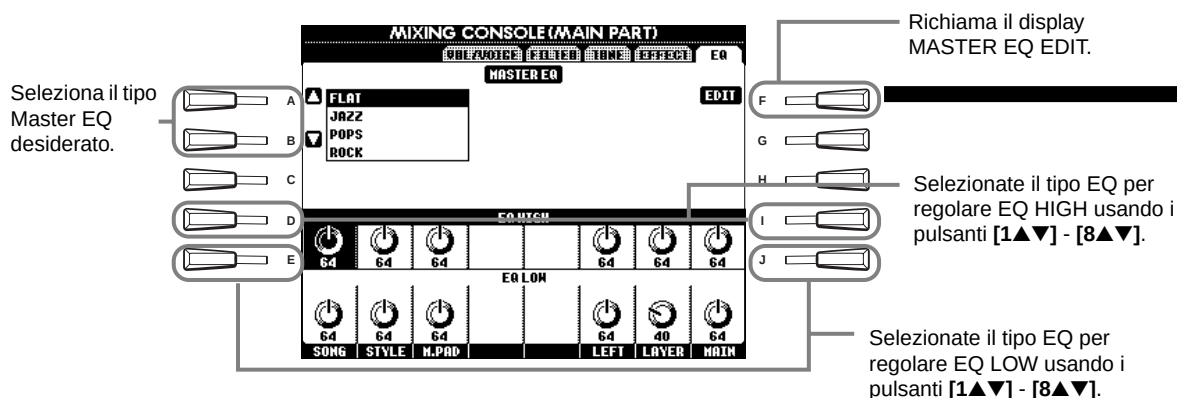


Impostare l'Equalizzatore —EQ (solo PSR-2000)

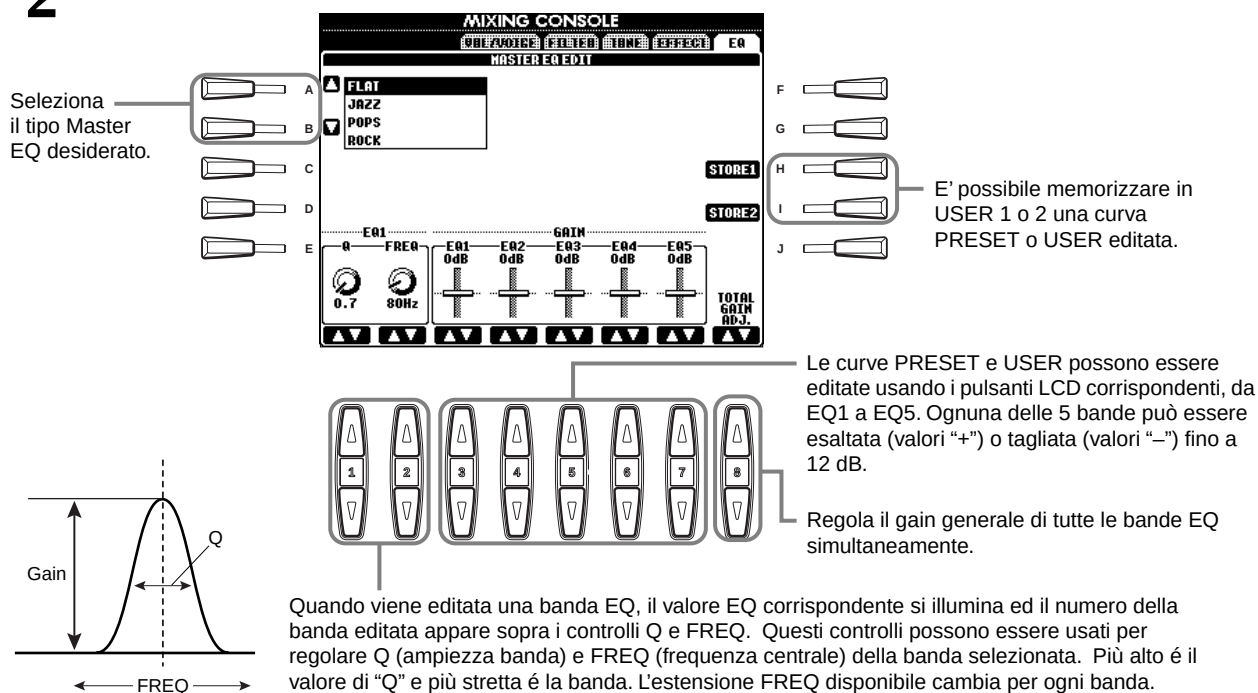
Normalmente l'equalizzatore é usato per correggere l'uscita del suono da amplificatori o altoparlanti così da adattarlo alle speciali caratteristiche dell'ambiente. Il suono é diviso in varie bande di frequenza che vi consentono di correggerlo alzando o abbassando il livello di ogni banda. L'equalizzatore vi consente di regolare il tono o timbro del suono per adattarlo all'ambiente esecutivo o per compensare le caratteristiche acustiche dell'ambiente stesso. Ad esempio potete tagliare alcune frequenze basse se suonate su palco o in spazi ampi in cui il suono "rimbomba" troppo oppure esaltare le frequenze alte in stanze e ambienti chiusi dove il suono é un pò "smorto" e privo di eco. La PSR-2000 dispone di una funzione di equalizzatore digitale a cinque bande. Grazie a questa funzione, potrete aggiungere un effetto finale (controllo di tono) al suono in uscita dal vostro strumento.

Le seguenti operazioni si riferiscono al punto 2 della procedura a pag.121.

1



2

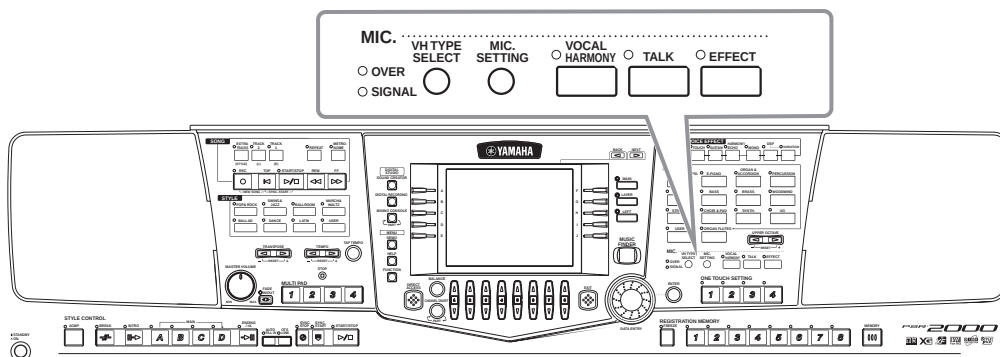


Usare un Microfono — MIC. (PSR-2000)

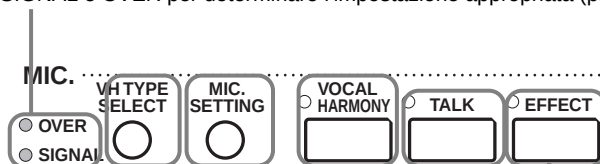
Questa potente funzione utilizza l'avanzata tecnologia di processamento della voce per produrre automaticamente armonie vocali basate su una singola voce. Sono disponibili quattro modi harmony e una completa selezione di tipi harmony preset. Oltre all'armonia vera e propria, la PSR-2000 vi consente di modificare il genere della voce harmony e/o solista. Ad esempio, se siete un uomo potete fare in modo che la PSR-2000 generi un accompagnamento femminile di due voci. I numerosi parametri disponibili vi consentono di controllare in modo preciso e flessibile il suono della voce armonica.

NOTE

Per informazioni circa il collegamento di un microfono, vedi pag.152.



Usate gli indicatori SIGNAL e OVER per determinare l'impostazione appropriata (pag.152).



Richiama il display **VOCAL HARMONY TYPE** (pag.129) e vi consente di impostare il tipo harmony desiderato.

Richiama il display **MICROPHONE SETTING** (pag.130) e vi consente di regolare il livello del microfono e dell'effetto harmony.

Determina l'impostazione on/off dell'effetto applicato al microfono, impostato dal display **MIXING CONSOLE** (pag.124).

Questa funzione vi consente di annullare temporaneamente vocal harmony o altri effetti microphone quando usate un microfono collegato (utile per parlare tra le song durante un'esecuzione).

Collegando un microfono alla PSR-2000, potete cantare seguendo la song o l'accompagnamento automatico e aggiungere automaticamente parti armoniche.

Selezionare un Tipo Vocal Harmony

1 Premete il pulsante [VH TYPE SELECT].

2

Selezionate un tipo Vocal Harmony.

Vi consentono di regolare la quantità di effetto harmony applicato.

3

Seleziona un tipo Vocal Harmony.

PARAMETER	VALUE
VOCODER TYPE	Auto
CHORDAL TYPE	DuetAb
HARM GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER DEPTH	+12
LEAD PITCH	Free
UPPER GMDR THRESH	0
LOWER GMDR THRESH	0
UPPER GMDR DEPTH	+0
LOWER GMDR DEPTH	+0
VIBRATO DEPTH	52
VIBRATO RATE	42
VIBRATO DELAY	34

Salva i dati modificati (pagg.38, 44).

Torna al display VOCAL HARMONY TYPE.

Regola il valore del parametro.

Premete il pulsante [EXIT] per tornare al display precedente.



NOTE

E' possibile assegnare nomi alle impostazioni salvate (pag. 41) o cancellarle (pag.43) nella pagina USER.

NOTE

Per informazioni circa i parametri Vocal Harmony vedi la sezione Data List.

Eseguire le Impostazioni per Vocal Harmony e Microphone — MICROPHONE SETTING

Procedura

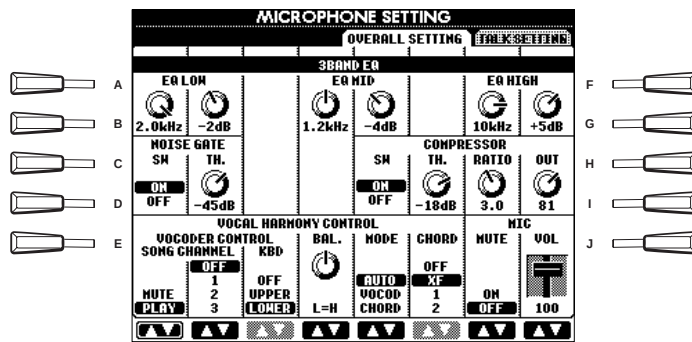
1 Premete il pulsante [MIC. SETTING].

2 Selezionate la pagina MICROPHONE SETTING usando il pulsante [BACK]/[NEXT] ed impostate i parametri.

Per informazioni circa parametri e impostazioni e come usarli, vedi sotto.

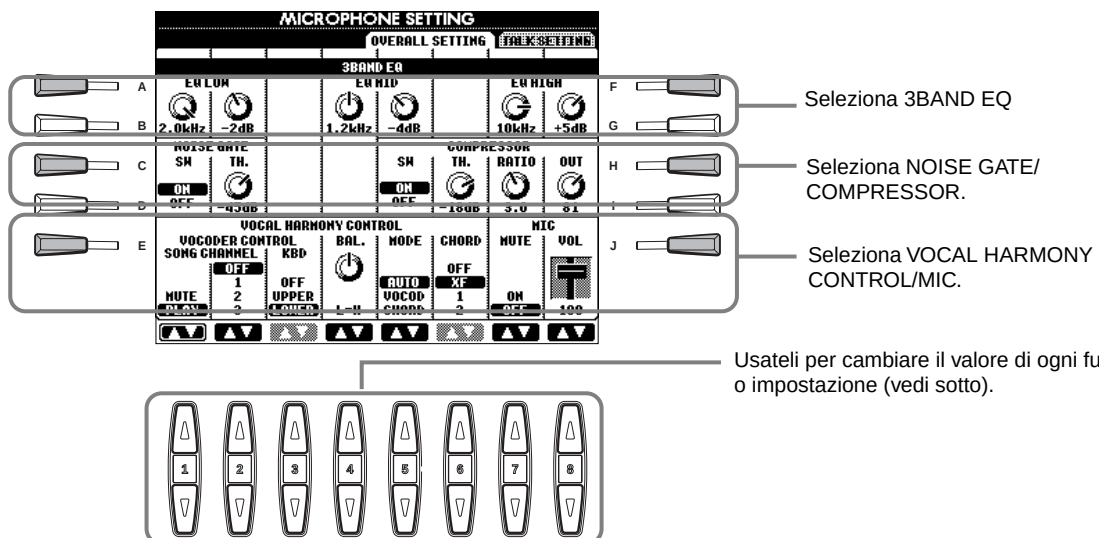


Premete il pulsante [EXIT] per tornare al display precedente.



Regolare le Impostazioni degli Effetti Vocal Harmony e Microphone — OVERALL SETTING

La seguente spiegazione si riferisce al punto 2 sopra.



■ 3BAND EQ (3-BAND EQUALIZER)

Normalmente l'equalizzatore é usato per correggere l'uscita del suono da amplificatori o altoparlanti per adattarlo alle caratteristiche dell'ambiente. Il suono é diviso in varie bande di frequenza che vi consentono di correggerlo alzando o abbassando il livello di ogni banda. La PSR-2000 dispone di una funzione di equalizzatore digitale a tre bande dedicato al suono del microfono.

Hz Regola la frequenza centrale della banda corrispondente.

dB Esalta o taglia il livello della banda corrispondente, fino a 12 dB.

■ NOISE GATE

Questo effetto esclude il segnale in ingresso quando l'ingresso dal microfono scende sotto un livello specifico. E' efficace per tagliare rumori estranei e lasciare passare il segnale desiderato (voce, etc.).

SW "SW" é l'abbreviazione di Switch (interruttore). Attiva/disattiva il Noise Gate.

TH. "TH." é l'abbreviazione di Threshold (soglia). Regola il livello di ingresso a cui inizia ad aprirsi il Gate.

■ COMPRESSOR

Questo effetto “schiaccia” l'uscita quando il segnale in ingresso dal microfono eccede un livello specifico. E' utile quando si registra un segnale con dinamiche molto variabili. Questo effetto “comprime” il segnale e rende soft le parti più forti e più forti le parti soft.

SW “SW” é l'abbreviazione di Switch (interruttore). Attiva/disattiva il Compressore.

TH “TH.” é l'abbreviazione di Threshold (soglia). Regola il livello di ingresso a cui inizia ad essere applicato il Compressore.

RATIO Regola la percentuale di compressione.

OUT Regola il livello di uscita finale.

■ VOCAL HARMONY CONTROL

I seguenti parametri determinano il modo in cui é controllata l'armonia.

VOCODER CONTROL

L'effetto Vocal Harmony é controllato dai dati di nota, le note suonate sulla tastiera e/o le note dei dati di song. Questo parametro vi consente di determinare quali note sono usate per controllare l'armonia.

• SONG CHANNEL

MUTE/PLAY:

Quando é regolato su “MUTE”, il canale sotto selezionato viene escluso (mute) durante l'esecuzione su tastiera o la riproduzione di song.

OFF:

Il controllo dei dati di song sull'armonia é disattivato.

1-16:

Quando riproducete una song da disco o sequencer MIDI esterno, i dati di nota registrati sul canale di song assegnato, controllano l'armonia.

• KEYBOARD

OFF: Il controllo della tastiera sull'armonia é disattivato.

UPPER: L'armonia é controllata dalle note suonate a destra del punto di split.

LOWER: L'armonia é controllata dalle note suonate a sinistra del punto di split.

BALANCE

Vi consente di impostare il bilanciamento tra voce solista (la vostra voce) e Vocal Harmony. Alzando questo valore si aumenta il volume di Vocal Harmony e si diminuisce quello della voce solista. Quando questo parametro é regolato su L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmony), viene trasmesso in uscita solo Vocal Harmony; quando é regolato su L63>H, viene trasmessa in uscita solo la voce solista.

MODE

Tutti i tipi Vocal Harmony rientrano in uno dei tre modi seguenti che producono l'armonia in modi diversi. L'effetto harmony dipende dal Modo e dalla Traccia Vocal Harmony selezionati e questo parametro determina in che modo l'armonia viene applicata alla vostra voce.

VOCODER:

Le note armoniche sono determinate dalle note suonate sulla tastiera (Main, Layer e Left) e/o dai dati di song che includono tracce Vocal Harmony.

CHORDAL:

Durante la riproduzione dell'accompagnamento, gli accordi suonati nella sezione auto accompaniment della tastiera controllano l'armonia. Durante la riproduzione di song, gli accordi contenuti nei dati di song controllano l'armonia (non disponibile se la song non contiene dati di accordi).

AUTO:

Quando sono attivi l'accompagnamento automatico o la parte Left e nella song non sono presenti dati di accordi, il modo viene impostato automaticamente su CHORDAL. In tutti gli altri casi il modo é impostato su VOCODER.

CHORD

I seguenti parametri specificano i dati di song che saranno usati per individuare gli accordi.

OFF: Gli accordi non vengono individuati.

XF: Vengono individuati gli accordi in formato XG.

1-16: Gli accordi vengono individuati dai dati di nota nel canale song specificato.

■ MIC (MICROPHONE)

I seguenti parametri determinano come viene controllato il suono del microfono.

MUTE Quando é regolato su OFF, il suono del microfono viene disattivato.

VOLUME Regola il volume del suono del microfono.

Impostare Volume del Microfono e relativi Effetti — TALK SETTING

Determina le impostazioni quando é attivo il pulsante [TALK].

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto 2 di pag.130.

VOLUME/PAN/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/TOTAL VOLUME ATTENUATOR

Determina il volume del suono del microfono.

Determina la quantità di attenuazione da applicare al suono generale (tranne l'ingresso microfonico), consentendovi di regolare il bilanciamento tra la vostra voce ed il suono dello strumento.

Imposta il posizionamento stereo pan del suono del microfono.

Impostano la profondità degli effetti di chorus e riverbero applicati al suono del microfono.

DSP/TYPE/DEPTH

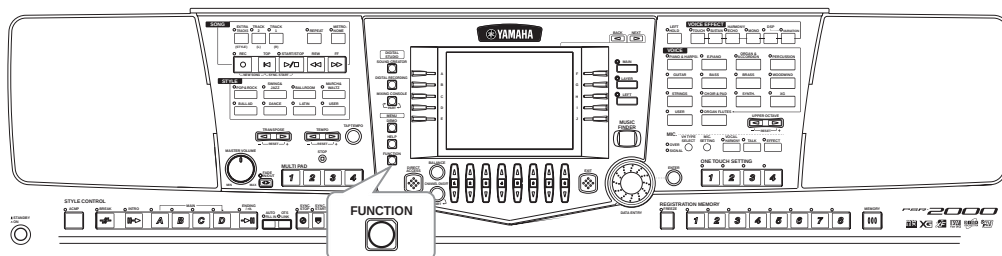
Imposta la profondità dell'effetto DSP applicato al suono del microfono.

Attiva/disattiva l'effetto DSP applicato al suono del microfono.

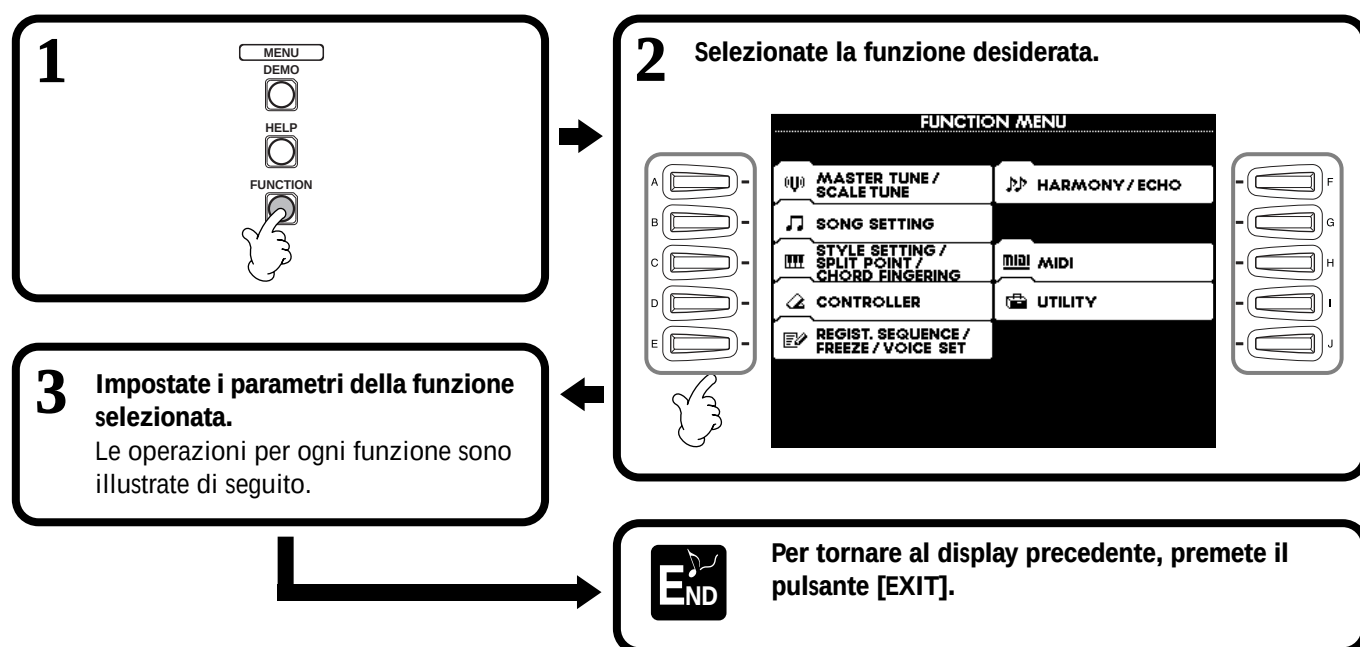
Seleziona il tipo di effetto DSP da applicare al suono del microfono.

Eseguire Altre Impostazioni Generali — Function

Il modo Function vi consente di accedere a varie funzioni avanzate relative a tutto lo strumento. Queste sofisticate funzioni vi permettono di personalizzare la vostra PSR-2000/1000 in base alle vostre esigenze e preferenze musicali.



Procedura



Regolare Intonazione ed Accordatura — Master Tune e Scale Tune

■ Master Tune (pag. 135)

Vi consente di eseguire regolazioni fine dell'intonazione generale dello strumento e di adattarla all'accordatura di altri strumenti.

■ Scale Tune (pag. 135)

Determina il particolare sistema di accordatura (o temperamento) usato per lo strumento. E' molto utile per suonare brani d'epoca, per adattarsi al sistema di accordatura utilizzato nei diversi periodi storici.

Impostare i Parametri relativi alla Song — Impostazioni Song (pag. 137)

Vi consentono di impostare parametri relativi alla riproduzione delle song.

Impostare i Parametri relativi all'Accompagnamento Automatico — Impostazione Stile, Punto di Split e Diteggiatura degli Accordi

■ Impostazione Stile/ Punto di Split (pag. 138)

Determina le impostazioni relative allo stile e vi consente di regolare il punto di split.

■ Diteggiatura degli Accordi (pag. 139)

Determina il metodo per suonare/ indicare gli accordi mentre é in uso l'accompagnamento automatico. Potete anche controllare come suonare l'accordo perché a display sono visualizzate le singole note.

Eseguire le Impostazioni per Pedali e Tastiera — Controller

■ Pedali (pag. 139)

Queste impostazioni determinano l'uso dei pedali collegati (inclusi controller e interruttori a pedale). I pedali possono essere assegnati a varie funzioni e vi permettono di controllare operazioni diverse usando i piedi (es. attivare/disattivare lo stile di accompagnamento o triggerare i pattern di Fill In, etc.).

■ Tastiera / Pannello (pag. 141)

Queste impostazioni determinano la sensibilità al tocco della tastiera (come il tocco influenza il volume), lo stato di on/off della rotella Modulation (solo PSR-2000) e le impostazioni di trasposizione di intonazione (per tastiera, dati di song e strumento).

Impostare Registration Sequence, Freeze e Voice Set

■ Registration Sequence (pag. 142)

Determina l'ordine in cui vengono richiamati i preset Registration Memory (1-8) usando i pulsanti [BACK][NEXT] o il pedale.

■ Freeze (pag. 142)

Vi consente di specificare le impostazioni che desiderate conservare o lasciare invariate anche quando modificate i preset Registration Memory.

■ Voice Set (pag. 143)

Vi consente di specificare se determinate impostazioni relative alla voce (es. Effetti, EQ, Harmony, etc.) vengono richiamate automaticamente o meno quando selezionate una voce.

Impostare Harmony ed Echo (pag.143)

Vi consentono di impostare il tipo e la quantità di effetto Harmony o Echo applicato alle voci suonate su tastiera.

Eseguire le Impostazioni MIDI

■ System (pag. 145)

Determinano varie impostazioni di messaggi di sistema (es. Clock, Start/Stop, Sistema Esclusivo) e l'on/off di Local Control.

■ Transmit (pag. 146)

Determina il modo in cui i dati riprodotti vengono inviati alle unità MIDI collegate, cioè quali parti sono assegnate a quali canali di trasmissione MIDI. Vi consente inoltre di specificare il tipo di dati da trasmettere su ogni canale.

■ Receive (pag. 147)

Determina il modo in cui le parti della PSR-2000/1000 rispondono ai dati in ingresso da unità MIDI collegate, cioè quali parti sono assegnate a quali canali di ricezione MIDI. Vi consente inoltre di specificare il tipo di dati da ricevere su ogni canale.

■ Root (pag. 147)

Determina il canale (i) riconosciuto per le note della fondamentale, per l'uso con l'accompagnamento automatico.

■ Chord Detect (pag. 147)

Determina il canale (i) riconosciuto per gli accordi, per l'uso con l'accompagnamento automatico.

Altre Impostazioni — Utility

■ Config 1 (pag. 148)

Questa pagina contiene le impostazioni per Fade In/Out, Metronomo, Parameter Lock e il suono Tap.

■ Config 2 (pag. 149)

Da questa pagina potete regolare il display e cambiare l'indicazione del numero di voce.

■ Disk (pag. 150)

Da questa pagina potete formattare i dischi ed eseguire copie da disco a disco.

■ Owner (pag. 151)

Da questa pagina potete impostare la lingua dello strumento ed inserire il vostro nome, che viene visualizzato automaticamente ogni volta che attivate lo strumento.

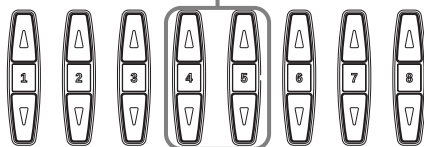
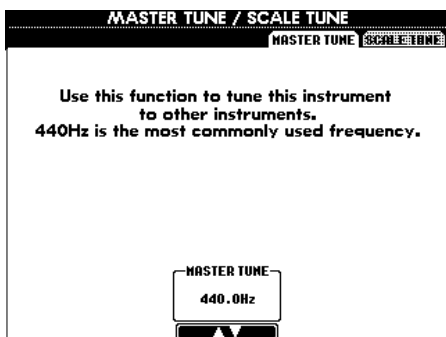
■ System Reset (pag. 151)

Questa funzione riporta le impostazioni della PSR-2000/1000 ai valori originali della fabbrica. Potete anche specificare il tipo di impostazioni da recuperare e memorizzare le vostre impostazioni originali per richiamarle quando necessario.

Accordare l'Intonazione/Selezionare una Scala — Master Tune/Scale Tune

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

Accordare l'Intonazione Generale — Master Tune



Determina l'intonazione generale della PSR-2000/1000, da 414.8 - 466.8 Hz. Premete simultaneamente i pulsanti 4 o 5 [▲▼] per recuperare l'impostazione 440.0 Hz di default.

NOTE

Hz (Hertz)

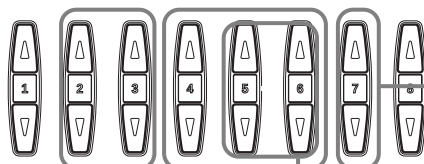
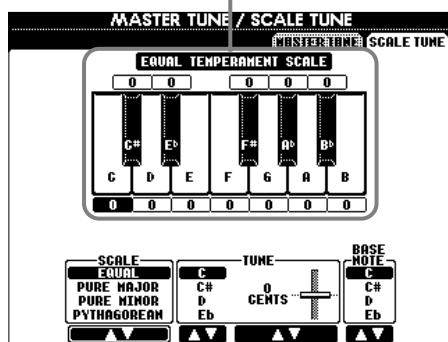
Questa unità di misura si riferisce alla frequenza di un suono e rappresenta il numero di volte al secondo per cui l'onda di un suono vibra.

NOTE

La funzione Tune non influenza le voci Drum Kit o SFX Kit.

Selezionare una Scala — Scale Tune

L'attuale accordatura è visualizzata sopra o sotto il tasto corrispondente.



Determina la Scala (pag.136).

Determina l'accordatura fine della nota selezionata in unità di 1-cent. Premete simultaneamente i pulsanti 5 o 6 [▲▼] per resettare l'accordatura al valore di default.

Determina la nota da accordare e la quantità di accordatura. I valori vanno da "-64" a "0" a "+63." Ogni incremento equivale ad un centesimo (un "cent" è un centesimo di un semitono).

Determina la nota base per ogni scala. Quando modificate la nota base, l'intonazione della tastiera viene trasposta pur conservando la relazione tra le note dell'intonazione originale.

NOTE

Cent

Un'unità di intonazione equivale a 1/100 di un semitono (100 cent = 1 semitono).

NOTE

Potete registrare le vostre accordature scale nel pulsante REGISTRATION MEMORY. Per fare ciò, contrassegnate "SCALE" nel display REGISTRATION MEMORY (pag.84).

Scale

■ Equal Temperament (temperamento equabile)

L'estensione di intonazione di ogni ottava é suddivisa equamente in dodici parti. E' l'accordatura più comunemente usata nella musica contemporanea.

■ Pure Major/Pure Minor (puro maggiore/puro minore)

Queste accordature conservano gli intervalli matematici di ogni scala, specialmente per accordi di triade (fondamentale, terza, quinta). Potete sentirla chiaramente nelle armonie vocali (cori ed esecuzioni a cappella).

■ Pythagorean (pitagorica)

Questa scala é stata creata dal famoso filosofo greco ed é formata da una serie di quinte giuste, riunite in una singola ottava. In questa accordatura la terza é leggermente instabile ma la quarta e la quinta sono meravigliose ed adatte per parti di solo.

■ Mean-Tone (tono mediano)

Questa scala é un'evoluzione della pitagorica e rende l'intervallo di terza maggiore più "accordato". E' stata molto in uso tra il XVI ed il XVIII secolo. Tra gli altri, anche Handel ha utilizzato questa scala.

■ Werckmeister/Kirnberger

Questa scala composita unisce i sistemi Werckmeister e Kirnberger, essi stessi un'evoluzione delle scale mean-tone e Pitagorica. La caratteristica principale di questa scala é che ogni tasto ha un carattere unico. La scala é stata usata molto al tempo di Bach e Beethoven e ancora oggi viene usata per eseguire brani dell'epoca con il clavicembalo.

■ Arabic (arabica)

Usatela per suonare la musica araba.

Impostazioni di intonazione per ogni scala (in centesimi, es. scala di DO - C)

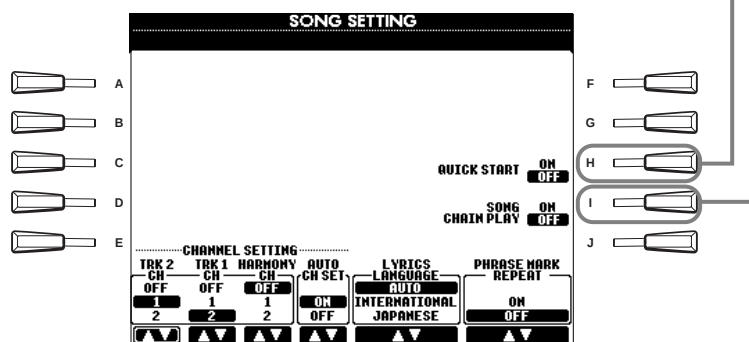
	C	C [#]	D	E ^b	E	F	F [#]	G	A ^b	A	B ^b	B
Equal Temperament	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PureMajor	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PuoreMinor	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
Pythagorean	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
Mean-Tone	0	-24.2	-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
Arabic1	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
Arabic2	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50

Impostare i Parametri relativi alla Song — Impostazioni Song

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

Vi consente di riprodurre in continuazione tutte le song della stessa cartella.

Attiva/disattiva Quick Start (vedi nota).



Determina il canale MIDI assegnato al pulsante [TRACK2].

Determina il canale MIDI assegnato al pulsante [TRACK1].

Determina il canale harmony per il Vocoder (pag.132).

Determina l'on/off della funzione Phrase Mark Repeat per la song. Quando é attiva, potete riprodurre ripetutamente una specifica phrase (selezione di misure) della song. Il metodo di impostazione del phrase mark é identico a quello del display **SONG POSITION** (pag.78).

Determina la lingua dei testi visualizzati. Quando é regolato su "AUTO", la lingua si imposta su quella di default dei dati di song. Quando non é regolato su "AUTO", la lingua seleziona di default il giapponese, se l'impostazione interna (pag.151) é **JAPANESE**; per tutte le altre lingue é impostato su "INTERNATIONAL."

Quando é regolato su "ON," imposta automaticamente i canali per la Traccia 1 e 2. Normalmente dovrebbe essere impostato su "ON."

NOTE

Quick Start

Su alcuni dati di song in commercio, certe impostazioni relative alla song (es. selezione voce, volume, etc.) sono registrate nella prima misura, prima dei dati di nota. Quando Quick Start é regolato su "ON", la PSR-2000/1000 legge tutti i dati iniziali non di nota, alla velocità massima e poi rallenta automaticamente al tempo della prima nota. Ciò vi consente di avviare rapidamente la riproduzione con una pausa il più breve possibile per la lettura dei dati.

NOTE

Channel

Vedi canali MIDI (pag.157). I canali sono assegnati come segue:

Song

1 - 16

Accompaniment Style

9 - 16

NOTE

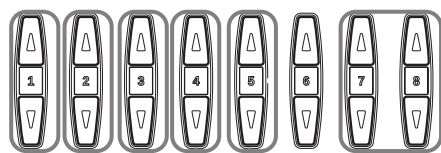
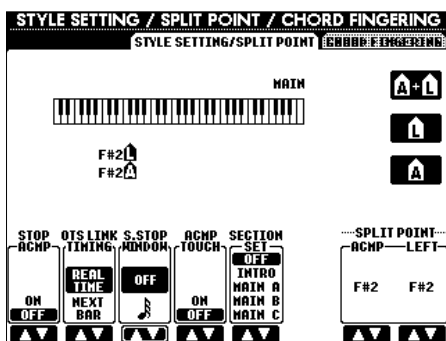
Phrase Mark

Specifica una determinata locazione nei dati di song.

Impostare i Parametri relativi all'Accomp. Automatico — Impostazione Stile, Punto di Split, Diteggiatura Accordi

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

Impostare i Parametri relativi all'Accompagnamento Automatico — Impostazione Stile e Punto di Split



Selezionano la parte a cui è applicato il punto di split: accompagnamento, estensione mano sinistra o entrambe. Premete il tasto desiderato come punto di split tenendo premuto uno di questi pulsanti. Il pulsante premuto è incluso nell'estensione della sezione Auto Accompaniment della tastiera (ACMP) o della mano sinistra (LEFT).

A+L (ACMP + LEFT)

Vi consente di impostare simultaneamente il punto di split per l'estensione della mano sinistra e per la sezione Auto Accompaniment della tastiera.

L (LEFT)

Imposta il punto di split per l'estensione della mano sinistra della tastiera.

A (ACMP)

Imposta il punto di split per la sezione Auto Accompaniment della tastiera.

Determina i punti di split per l'accompagnamento automatico (ACMP) e l'estensione della mano sinistra (LEFT). Lo stesso valore può essere impostato per entrambi o per ogni parte singolarmente, usando i pulsanti [F], [G], [H] (vedi sopra). Potete usare questi pulsanti per impostare il valore del punto di split.

Determina la sezione di default richiamata automaticamente quando si seleziona un diverso stile di accompagnamento (quando l'accomp. è fermo).

Attiva/disattiva la risposta al tocco per l'accompagnamento. Quando è regolato su "ON", il volume dell'accompagnamento cambia a seconda della forza con cui suonate la tastiera (nella sezione Auto Accompaniment).

La PSR-2000/1000 vi consente di abilitare automaticamente Sync Stop (pag. 65) premendo/rilasciando rapidamente i tasti nella sezione Auto Accompaniment della tastiera. Questo parametro imposta il tempo di pressione del tasto.

Si riferisce alla funzione OTS Link, in cui le impostazioni One Touch Settings sono richiamate automaticamente cambiando sezione. Determina il tempo a cui One Touch Setting cambia con la sezione (il pulsante [OTS LINK] deve essere attivo).

Real Time

One Touch Setting viene richiamato automaticamente appena premete un pulsante di sezione.

Next Bar

One Touch Setting è richiamato alla misura successiva, dopo aver premuto un pulsante di sezione.

Attiva/disattiva la funzione Stop Accompaniment (ACMP). Quando è regolato su "ON", potete suonare suoni di accordi e basso dell'accompagnamento eseguendo gli accordi, anche se lo stile di accompagnamento non è in fase di riproduzione.

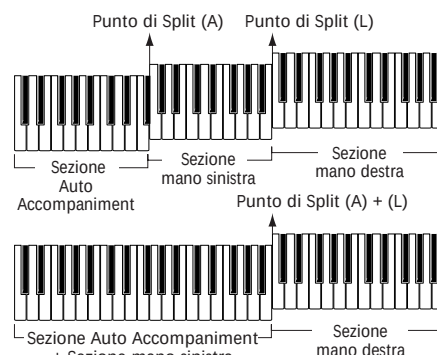
NOTE

Circa Section Set

Quando nessuna delle sezioni Main A-D è inclusa nei dati di stile di accompagnamento, viene selezionata automaticamente la sezione più vicina. Ad es. quando Main D non è contenuta nello stile di accomp. selezionato, viene richiamata Main C.

Circa il Punto di Split (split point)

Il punto di split è la posizione sulla tastiera che separa la sezione Auto Accompaniment (ACMP) e la sezione della mano sinistra (LEFT) dalla sezione della mano destra (MAIN). Il punto di split LEFT non può essere impostato più in basso rispetto al punto di split ACMP e questo non può essere impostato più in alto rispetto al punto di split LEFT.



Impostare il Metodo di Diteggiatura — Chord Fingering

STYLE SETTING / SPLIT POINT / CHORD FINGERING

FINGERING
MULTI FINGER:
 Both Single Finger and Fingered are possible. For Single Finger, press the white/black key(s) closest to the root note.

CHORD NAME: C

● Required ▲ Selectively optional ○ Optional ▲ Optional if ○ omitted

FINGERING TYPE
 SINGLE FINGER
 MULTI FINGER
 FINGERED
 FINGERED ON BASS

CHORD SETTING

ROOT	TYPE
C	MAJ
C#	6
D	M7
E	M7#11

Determina il tipo di diteggiatura (pag.62).

Indica la nota che appartiene ad un accordo della musica.

Consente di cambiare la nota fondamentale dell'accordo.

Indica la nota appartenente ad un accordo. Alcune note possono essere omesse. Il nome dell'accordo è indicato accanto a "CHORD NAME."

● ...Necessaria
 ○ ...Può essere omessa
 ▲ ...Qualsiasi nota può essere omessa
 ▲ ...Può essere omessa quando la nota indicata da ○ è omessa.

Consente di cambiare il tipo di accordo.

NOTE

L'indicazione dell'accordo a display si riferisce al metodo di diteggiatura, indipendentemente dal metodo attualmente selezionato.

NOTE

Chord Tutor

Si tratta in sostanza di un "libro di accordi" che vi mostra le diteggiature appropriate degli accordi. E' utile quando desiderate imparare determinati accordi. Specificate l'accordo usando i pulsanti [6▲▼] - [8▲▼] e la diteggiatura per il metodo Fingered verrà visualizzata a display.

Eseguire le Impostazioni per Pedali e Tastiera — Controller

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

Eseguire le Impostazioni per i Pedali

CONTROLLER

PEDAL KEYBOARD/PANEL

	SONG	STYLE	M.PAD	MIC	LEFT	LAYER	MATH
1 SUSTAIN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2 VOLUME	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

FUNCTION
 SUSTAIN
 SOSTENUTO
 SOFT
 GLIDE
 PORTAMENTO
 DSP VARIATION
 HARMONY/ECHO

PEDAL 1 POLARITY + -

PEDAL 2 POLARITY + -

LEFT ON OFF

LAYER ON OFF

MATH ON OFF

Determina il pedale a cui assegnare la funzione.

Determina la funzione da assegnare al pedale selezionato. Ad ogni pedale può essere assegnata qualsiasi funzione. Per informazioni circa le funzioni assegnabili, vedi "Funzioni Controllabili da Pedale" alla pagina successiva.

Se necessario, potete attivare o disattivare la parte corrispondente o impostare la profondità di controllo (vedi pagina successiva).

L'operazione on/off del pedale potrebbe variare a seconda del pedale collegato alla presa [FOOT PEDAL 1/2]. Ad esempio, premendo un pedale si potrebbe attivare la funzione, mentre premendo un pedale di tipo o marca diversa la funzione potrebbe venire disattivata. Se necessario, usate questa impostazione per invertire l'operatività del pedale.

Funzioni Controllabili da Pedale

VOLUME*	Consente di usare un controller a pedale (solo FOOT PEDAL 2) per controllare il volume.
SUSTAIN	Quando il pedale é premuto, le note suonate hanno un sustain lungo. Rilasciando il pedale, le note sostenute si fermano immediatamente (damp).
SOSTENUTO	Se premete e tenete premuto il pedale, verrà sostenuta solo la prima nota (la nota suonata e tenuta quando avete premuto il pedale). Ciò consente di sostenere un accordo, ad esempio, mentre le altre note suonano in staccato.
SOFT	Premendo il pedale si riduce leggermente il volume e si cambia lievemente il timbro delle note suonate. Funziona solo con alcune voci, come ad esempio PIANO.
GLIDE	Quando il pedale é premuto l'intonazione cambia e torna poi normale quando il pedale viene rilasciato.
PORTAMENTO	L'effetto di portamento (un lieve slittamento tra le note) può essere prodotto premendo il pedale. Il Portamento viene prodotto quando le note sono suonate in legato (cioè una nota viene suonata mentre la precedente é ancora tenuta). Il tempo di portamento può essere impostato dal display Mixing Console (pag.123).
PITCHBEND*	Alza/abbassa l'intonazione delle note mentre é premuto il pedale (solo FOOT PEDAL 2), come la rotella PITCH BEND.
MODULATION*	Applica un effetto di vibrato alle note suonate sulla tastiera. La profondità dell'effetto aumenta mentre é premuto il pedale (solo FOOT PEDAL 2). Come la rotella MODULATION.
DSP VARIATION	Stessa funzione del pulsante [VARIATION] .
HARMONY/ECHO	Stessa funzione del pulsante [HARMONY/ECHO] .
VOCAL HARMONY (solo PSR-2000)	Stessa funzione del pulsante [VOCAL HARMONY]
TALK (PSR-2000 only)	Stessa funzione del pulsante [TALK] .
SCORE PAGE+ (solo PSR-2000)	Mentre la song é ferma, potete attivare la precedente pagina di partitura (solo una pagina).
SCORE PAGE- (solo PSR-2000)	Mentre la song é ferma, potete attivare la pagina di partitura successiva (solo una pagina).
SONG START/STOP	Stessa funzione del pulsante SONG [START/STOP] .
STYLE START/STOP	Stessa funzione del pulsante STYLE [START/STOP] .
TAP TEMPO	Stessa funzione del pulsante [TAP TEMPO] .
SYNCR0 START	Stessa funzione del pulsante [SYNCR0 START] .
SYNCR0 STOP	Stessa funzione del pulsante [SYNCR0 STOP] .
INTRO	Stessa funzione del pulsante [INTRO] .
MAIN A	Stessa funzione del pulsante [MAIN A] .
MAIN B	Stessa funzione del pulsante [MAIN B] .
MAIN C	Stessa funzione del pulsante [MAIN C] .
MAIN D	Stessa funzione del pulsante [MAIN D] .
FILL DOWN	Suona un fill-in seguito automaticamente dalla sezione Main del pulsante immediatamente a sinistra.
FILL SELF	Inizia a suonare il Fill-in.
BREAK	Inizia a suonare un Break.
FILL UP	Suona un fill-in seguito automaticamente dalla sezione Main del pulsante immediatamente a destra.
ENDING	Stessa funzione del pulsante [ENDING/rit.] .
FADE IN/OUT	Stessa funzione del pulsante [FADE IN/OUT] .
FING/ON BASS	Il pedale seleziona alternativamente i modi Fingered e On Bass (pag.62).
BASS HOLD	Mentre il pedale é premuto, la nota di basso dello stile di accompagnamento viene tenuta anche se viene cambiato l'accordo. Se la diteggiatura é regolata su "FULL KEYBOARD", la funzione non é utilizzabile.
PERCUSSION	Il pedale suona uno strumento percussivo, selezionato dai pulsanti [4▲▼] - [8▲▼] . Potete usare la tastiera per selezionare lo strumento percussivo desiderato.
MAIN ON/OFF	Stessa funzione del pulsante [MAIN] .
LAYER ON/OFF	Stessa funzione del pulsante [LAYER] .
LEFT ON/OFF	Stessa funzione del pulsante [LEFT] .
OTS+	Richiama l'impostazione One Touch Setting successiva.
OTS-	Richiama l'impostazione One Touch Setting precedente.

* Per ottenere i migliori risultati, usate il controller a pedale Yamaha FC7.

I seguenti parametri corrispondono ai pulsanti **[2▲▼]** - **[8▲▼]** e la loro disponibilità dipende dal tipo di controllo selezionato. Ad esempio, se come tipo é selezionato SUSTAIN, a display sono visualizzati automaticamente i parametri "HALF PEDAL POINT", "MAIN", "LAYER" e "LEFT".

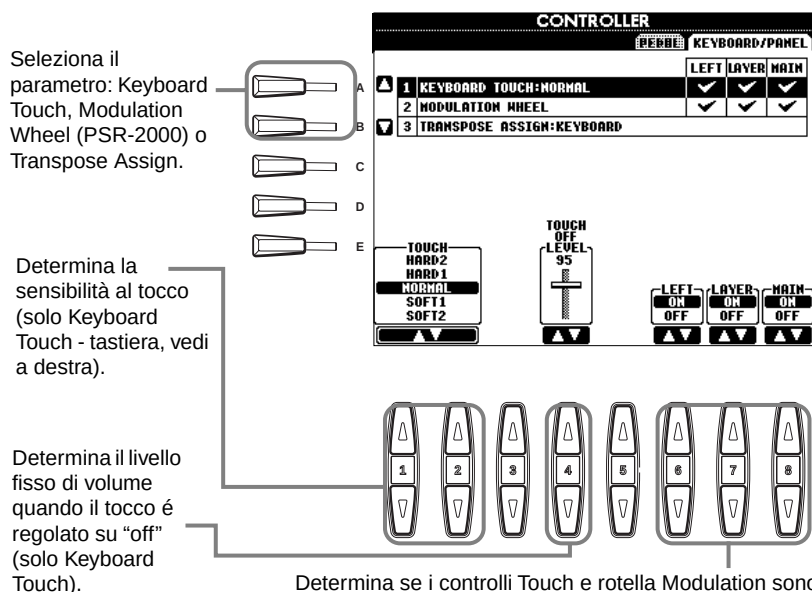
SONG, STYLE, MIC (PSR-2000 only), LEFT, LAYER, MAIN	Specificano la parte (i) che sarà influenzata dal pedale.
HALF PEDAL POINT*	Potete specificare di quanto dovete premere il pedale perché inizi a funzionare l'effetto damper. E' impostabile per alcuni tipi di pedali, come il pedale YAMAHA FC7 (solo FOOT PEDAL 2).
UP/DOWN	Quando é selezionato GLIDE o PITCH BEND, l'intonazione si alza o si abbassa.
RANGE	Quando é selezionato GLIDE o PITCH BEND, determina l'estensione di cambio di intonazione, in unità di semitoni.
ON SPEED	Quando é selezionato GLIDE, determina la velocità di modifica di intonazione quando é premuto il pedale.
OFF SPEED	Quando é selezionato GLIDE, determina la velocità di modifica di intonazione quando viene rilasciato il pedale.
KIT	Quando al pedale é assegnato PERCUSSION, qui sono visualizzati tutti i drum kit disponibili ed é possibile selezionare il drum kit usato per il pedale.
PERCUSSION	Quando al pedale é assegnato PERCUSSION, qui sono visualizzati tutti i suoni del drum kit selezionato (in KIT). Determina il suono dello strumento assegnato al pedale.

* Per ottenere i migliori risultati, usate il controller a pedale Yamaha FC7.

Modificare Touch Sensitivity Modulation e Transpose — Tastiera/Pannello

Keyboard Touch (tocco sulla tastiera) / Rotella Modulation

La funzione Touch vi consente di controllare il volume delle voci usando la forza con cui suonate la tastiera. Grazie a queste impostazioni potete personalizzare la risposta al tocco (sensitivity) della tastiera e determinare se la rotella Modulation ha effetto o meno per ogni singola parte sulla tastiera.



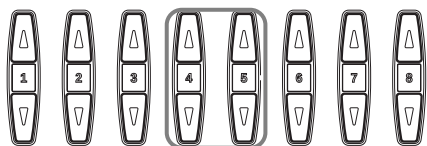
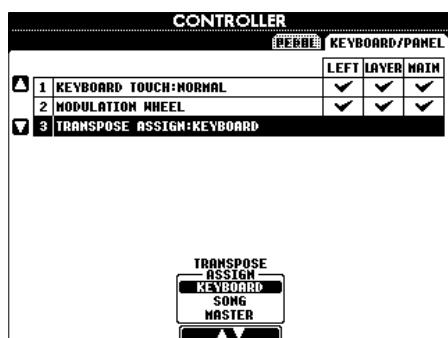
HARD 2	E' necessario suonare con forza per produrre un volume elevato. Adatto a chi ha un tocco pesante.
HARD 1	E' necessario suonare moderatamente forte per produrre un volume elevato.
NORMAL	Risposta al tocco standard.
SOFT 1	Produce un volume elevato in risposta ad una moderata forza esecutiva.
SOFT 2	Produce un volume abbastanza elevato anche quando si suona lievemente. Adatto a chi ha un tocco leggero.

NOTE

L'impostazione TOUCH influenza tutte le voci. E' possibile impostare ogni voce su una sensibilità al tocco diversa (TOUCH SENSE). Ad es. per suonare un timbro di organo a canne, per un maggior realismo potete regolare questo parametro, in modo che la voce non sia influenzata da touch (pag.88).

Transpose Assign

Determina quale aspetto dello strumento é influenzato dal pulsante [TRANSPOSE].



KEYBOARD

In questo caso, Transpose influenza l'intonazione delle voci suonate da tastiera (Main, Layer, Left) e degli stili di accompagnamento.

SONG

Con questa impostazione, Transpose influenza solo l'intonazione delle song.

MASTER

Con questa impostazione, Transpose influenza l'intonazione di tutto lo strumento (voci da tastiera, stili di accompagnamento e song).

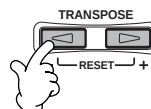
NOTE

La funzione Transpose non ha effetto sulle voci Drum Kit o SFX Kit.

Transpose

Vi consente di trasporre l'intonazione delle voci suonate su tastiera, della riproduzione dell'accompagnamento e dei dati di song, in unità di semitono.

1 Premete uno dei pulsanti [TRANSPOSE].



2 Apparirà una finestra a discesa TRANSPOSE, selezionata da TRANSPOSE ASSIGN.



3 Regolate il valore usando i pulsanti [TRANSPOSE].



Chiudete le finestre TRANSPOSE premendo il pulsante [EXIT].

• Trasporre Tastiera/Song in modo selettivo

Queste impostazioni possono essere usate per adattare sia la song che la vostra esecuzione su tastiera ad una determinata tonalità. Ad es., se desiderate suonare e cantare seguendo una song registrata in chiave di FA e preferite cantare in RE ma siete abituati a suonare in DO, potete adattare le tre tonalità tenendo un'impostazione di Master Transpose di "0", impostando Keyboard Transpose su "2" e Song Transpose su "-3". Così si alza l'intonazione della parte della tastiera e si abbassa quella dei dati di song.

Impostare Registration Sequence, Freeze e Voice Set

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

Specificare l'Ordine per Richiamare i Preset Registration Memory — Registration Sequence

Potete salvare le vostre impostazioni di pannello nei preset Registration Memory e richiamarle premendo il pulsante REGISTRATION MEMORY [1] - [8] corrispondente. La funzione Registration Sequence vi consente di richiamare i preset nell'ordine specificato, semplicemente usando i pulsanti [BACK]/[NEXT] o il pedale, mentre suonate.

Indica il nome del file del banco Registration Memory selezionato.

Determina quale pedale è usato per "avanzare" nelle sequenze.

Determina quale pedale è usato per "arretrare" nelle sequenze.

Determina il comportamento di Registration Sequence quando raggiunge la fine di una sequenza.

Stop
Premendo il pulsante [NEXT] o il pedale di "avanzamento" non si ha alcun effetto. La sequenza è "stoppata".

Top
La sequenza riparte dall'inizio.

Next Bank
La sequenza si sposta automaticamente all'inizio del successivo banco Registration Memory nella stessa cartella.

Indica i numeri di preset Registration Memory, nell'ordine dell'attuale Registration Sequence.

Sposta la posizione del cursore nella sequenza.

Sostituisce il numero alla posizione del cursore con il numero di Registration Memory attualmente selezionato.

Indica il nome del file del banco Registration Memory selezionato.

Attiva/disattiva la funzione Registration Sequence. Quando è regolato su "ON", la Registration Sequence programmata è visualizzata in alto a destra sul display Main e potete scorrere tra le sequenze in questo display usando i pulsanti [BACK]/[NEXT] o i pedali.

Cancella tutti i numeri Registration Memory nella sequenza.

Cancella il numero alla posizione del cursore.

Inserisce il numero del preset Registration Memory attualmente selezionato, immediatamente prima della posizione del cursore.

NOTE

Impostando Registration Sequence Enable su "ON" si annullano le altre impostazioni del pedale (per i pedali assegnati a "Regist (+) Pedal" e "Regist (-) Pedal"). Tali impostazioni includono quelle illustrate a pag.139 e in Voice Set a pag.143.

NOTE

Quando entrambe "Regist (+) Pedal" e "Regist (-) Pedal" sono regolati su "OFF", i pedali non possono essere usati per scorrere tra le Registration Sequence; nel display MAIN possono essere usati solo i pulsanti [BACK]/[NEXT].

NOTE

Quando sia "Regist (+) Pedal" che "Regist (-) Pedal" sono impostati sullo stesso pedale, "Regist (+) Pedal" ha la priorità.

NOTE

I dati Registration Sequence sono inclusi nel file del banco Registration Memory. Per salvare le nuove Registration Sequence programmate, memorizzate l'attuale file di banco Registration Memory (pagg.38, 44). I dati Registration Sequence andranno perduti selezionando altri banchi Registration Memory se non li avete memorizzati in un file di banco Registration Memory.



Eseguite le impostazioni premendo il pulsante [EXIT].

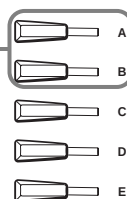
Conservare le Impostazioni di Pannello — Freeze

Vi consente di specificare le impostazioni che desiderate conservare o lasciare invariate anche quando cambiate preset Registration Memory. Per informazioni, vedi pag.86.

Modificare le Impostazioni della Voce automaticamente selezionata — Voice Set

Quando cambiate voci (selezionando un file di voce), vengono sempre richiamate automaticamente le impostazioni più adatte alla voce, le stesse impostate in Sound Creator. Da questa pagina, potete impostare lo stato di on/off di ogni parte. Ad esempio, ogni voce preset ha la sua impostazione di LEFT PEDAL; se su questa pagina LEFT PEDAL é impostato su "OFF", anche cambiando voce l'impostazione non cambierà.

Usateli per selezionare la parte desiderata.



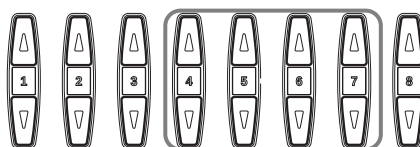
REGIST. SEQUENCE / FREEZE / VOICE SET				
REGISTRATION SEQUENCE FREEZE VOICE SET				
	VOICE	EFFECT	EQ	HRM.
1 MAIN	✓	✓	✓	✓
2 LAYER	✓	✓	✓	✓
3 LEFT	✓	✓	✓	✓

NOTE

L'impostazione normale é "ON".

NOTE

Harmony/echo non sono impostabili per le parti Layer e Left.



Determinano se le impostazioni della voce corrispondente (selezione Voce, Effetti, EQ (PSR-2000) e Harmony/echo) vengono richiamate automaticamente o meno quando selezionate una voce. Queste impostazioni possono essere attivate/disattivate indipendentemente per ogni voce.

Impostare Harmony ed Echo

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

HARMONY / ECHO				
TYPE STANDARD DUET STANDARD TRIO FULL CHORD ROCK DUET COUNTRY DUET COUNTRY TRIO BLOCK 4-MAY CLOSE1 4-MAY CLOSE2 4-MAY OPEN 1+5 OCTAVE STRUM MULTI ASSIGN ECHO TREMOLO TRILL SPEED = 8 				
VOLUME	SPEED	ASSIGN	CHORD	TOUCH
54	12	AUTO	NOTE	LIMIT
	16	MULTI	ONLY	0
	32	MAIN	OFF	
		LAYER		

Determina il tipo Harmony.
Vedi pag.144.

Determina il livello dell'effetto Harmony.

Determina la velocità degli effetti Echo, Tremolo e Trill.
Questo parametro é disponibile solo quando Echo, Tremolo o Trill sono selezionati come Tipo (sopra).

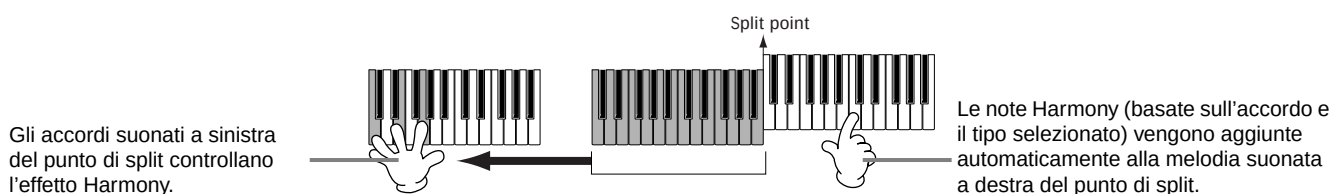
Determina il valore di dinamica più basso a cui suonerà la nota harmony. Vi consente di applicare l'armonia in base alla forza con cui suonate la tastiera e di creare così accenti armonici nella melodia. L'effetto harmony viene applicato quando suonate il tasto con forza (superiore al valore impostato).

Quando é regolato su "ON", Harmony viene applicato solo alla nota di un accordo suonato nella sezione Auto Accompaniment della tastiera. Questo parametro non é disponibile quando come Tipo (sopra) é selezionato Multi Assign, Echo, Tremolo o Trill.

Vi consente di assegnare l'effetto Harmony a varie parti.
Vedi pag.144.

Circa i Tipi Harmony

Quando é selezionato un normale tipo Harmony (da “Standard Duet” a “Strum”)



Quando é selezionato “Multi Assign”

Multi Assign assegna automaticamente le note suonate simultaneamente nella sezione destra della tastiera, a parti separate (voci). Ad esempio, se suonate due note consecutive, la prima viene suonata dalla voce Main e la seconda dalla voce Layer.

Quando é selezionato “Echo”

Un effetto di eco viene applicato alla nota suonata sulla tastiera, al tempo attualmente impostato.

Quando é selezionato “Tremolo”

Un effetto di tremolo viene applicato alla nota suonata sulla tastiera, al tempo attualmente impostato.

Quando é selezionato “Trill”

Due note tenute sulla tastiera vengono alternativamente suonate, al tempo attualmente impostato.

Circa le Assegnazioni Harmony

AUTO

Le note harmony sono assegnate automaticamente alle parti MAIN e LAYER.

Multi

Assegna automaticamente la 1a, 2a, 3a e 4a nota harmony aggiunta a parti (voci) diverse. Ad esempio, se sono attive le parti Main e Layer ed é selezionato il tipo “Standard Duet”, la nota suonata sulla tastiera verrà eseguita dalla voce Main e la nota armonica aggiunta verrà eseguita dalla voce Layer.

Main

Harmony é applicato solo alla parte Main. Quando la parte Main é disattivata, Harmony non viene applicato.

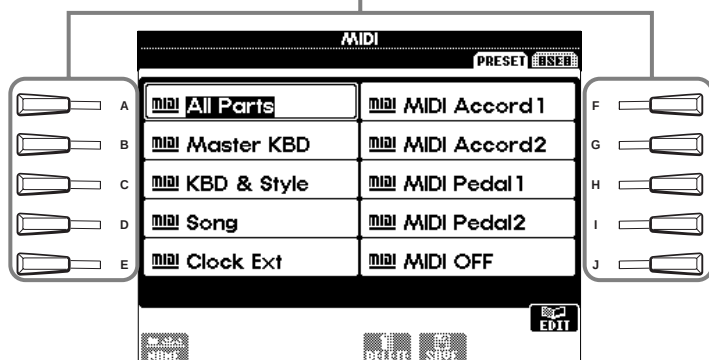
Layer

Harmony é applicato solo alla parte Layer. Quando la parte Layer é disattivata, Harmony non viene applicato.

Impostare i Parametri MIDI

In questa sezione é possibile eseguire le impostazioni MIDI per lo strumento. Queste impostazioni possono essere memorizzate dal display USER e richiamate successivamente. Per informazioni generali circa il MIDI, vedi “Cos’è il MIDI” a pag.155. Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag.133.

1 Selezionate un template.



3 Richiamate il display User e premete questo pulsante per salvare le impostazioni MIDI edite. (Potete salvare fino a 7 setup).

2 Richiamate il display Edit e selezionate e impostate le funzioni/parametri desiderati. Per informazioni circa i display di editing MIDI, vedi più oltre.



Premete il pulsante [EXIT] per tornare al display precedente.

Template MIDI Preset (Factory Set)

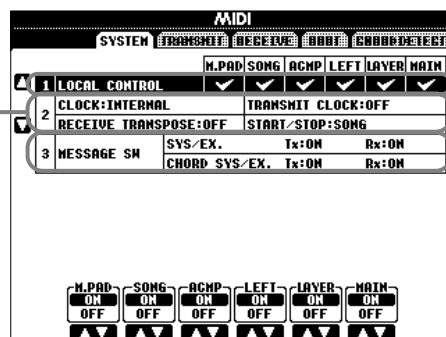
All Parts	Trasmette tutte le parti, incluse Main, Layer e Left.
Master KBD	La PSR-2000/1000 funziona come master keyboard per controllare generatori sonori o altre unità esterne.
KBD & Style	Trasmette l'esecuzione su tastiera Upper e Lower anziché le singole parti (Main/Layer/Left).
Song	Tutti i canali di trasmissione sono impostati per rispondere ai canali di Song 1-16. Usatelo per suonare i dati di song della PSR-2000/1000 con un generatore sonoro esterno o per registrare la vostra esecuzione su un sequencer esterno.
Clock Ext.	La presa MIDI IN riceve il clock MIDI e la PSR-2000/1000 si sincronizza con un'unità MIDI esterna.
MIDI Accord 1	Setup ideale per controllare la voce della tastiera e lo stile di accompagnamento, usando una fisarmonica MIDI.
MIDI Accord 2	I tasti di accordo e basso di una fisarmonica MIDI controllano lo stile di accompagnamento e suonano le parti di accordi e bassi.
MIDI Pedal 1	Il pedale MIDI collegato al MIDI IN controlla la nota di basso dell'accompagnamento.
MIDI Pedal 2	Il pedale MIDI collegato al MIDI IN suona la parte di basso.
MIDI OFF	I segnali MIDI non vengono né inviati né ricevuti.

NOTE

Potete assegnare un nome alle impostazioni salvate (pag.41) o cancellarle (pag.43) nel display User.

Impostazioni Generali di Sistema (Local Control, Clock, etc.) — System

Per l'editing dei parametri Clock, Transmit Clock, Receive Transpose e Start/Stop.



Per l'editing dei parametri Local Control.

Per l'editing dei parametri Message Switch.

Local Control

Attiva/disattiva il Local Control per ogni parte. Quando Local Control é regolato su “ON”, la tastiera della PSR-2000/1000 controlla il suo generatore sonoro interno e consente di suonare le voci interne direttamente dalla tastiera. Se impostate Local Control su “OFF”, la tastiera ed i controller sono scollegati internamente dalla sezione di generatore sonoro della PSR-2000/1000 e quando suonate la tastiera o usate i controller non viene prodotto alcun suono. Ciò vi consente, ad esempio, di usare un sequencer MIDI esterno per suonare le voci interne della PSR-2000/1000 e usare la tastiera della PSR-2000/1000 per registrare le note su un sequencer esterno e/o suonare un generatore sonoro esterno.

Clock, Transmit Clock, Receive Transpose, Start/Stop

■ Clock

Determina se la PSR-2000/1000 é controllata dal suo clock interno o da un segnale di clock MIDI ricevuto da un' unità esterna. Quando usate la PSR-2000/1000 da sola, l'impostazione di clock normale é "INTERNAL". Se la state usando con un sequencer esterno, un computer MIDI o altre unità MIDI e desiderate che la PSR-2000/1000 sia sincronizzata con l'unità esterna, impostate questa funzione su "EXTERNAL". In questo caso l'unità esterna deve essere collegata al MIDI IN della PSR-2000/1000 e deve trasmettere un segnale di clock MIDI appropriato.

■ Transmit Clock

Attiva/disattiva la trasmissione del clock MIDI. Quando é regolato su "OFF", non vengono trasmessi dati di clock MIDI o di START/STOP.

■ Receive Transpose

Quando questo parametro é regolato su "OFF", i dati di nota ricevuti dalla PSR-2000/1000 non vengono trasposti. Quando é regolato su "ON", i dati di nota ricevuti vengono trasposti in base all'attuale impostazione di trasposizione sulla tastiera della PSR-2000/1000 (pag.141).

■ Start/Stop

Determina se i messaggi FA (start) e FC (stop) in ingresso, influenzano la riproduzione di song o stili.

NOTE

FA, FC

Messaggi MIDI per avviare o fermare song o stili. Il messaggio "FA" corrisponde a start mentre "FC" corrisponde a stop.

Message Switch

SYS/EX. Tx (TRANSMIT) Attiva/disattiva la trasmissione MIDI di dati di messaggi MIDI di sistema esclusivo.

SYS/EX. Rx (RECEIVE) Attiva/disattiva la ricezione MIDI di dati MIDI esclusivi generati da unità esterne.

CHORD SYS/EX. Tx (TRANSMIT) Attiva/disattiva la trasmissione MIDI di dati MIDI esclusivi di accordi (individuazione accordi, fondamentale e tipo).

CHORD SYS/EX. Rx (RECEIVE) Attiva/disattiva la ricezione MIDI di dati MIDI esclusivi di accordi generati da unità esterne.

Trasmettere Dati MIDI — Transmit

Determina quali parti invieranno dati MIDI e su quale canale MIDI saranno trasmessi i dati.

Determina il canale per modificare l'impostazione transmit.

I punti corrispondenti ad ogni canale (1-16) lampeggiano per un istante quando i dati vengono trasmessi sul canale/i.

Determina la Parte per il canale selezionato.

Attiva/disattiva la trasmissione del tipo di dati specificato. Per informazioni circa i tipi di dati, vedi sotto.

Tipi di Dati nel Display MIDI TRANSMIT/RECEIVE

Note	Messaggi generati quando viene suonata la tastiera. Ogni messaggio include un numero di nota specifico corrispondente al tasto che é stato premuto ed un valore di dinamica basato sulla forza con cui é stato suonato il tasto.
Control Change (CC)	I dati di Control change includono i dati dei pedali e di qualsiasi altro controller.
Program Change (PC)	I dati di Program change corrispondono ai numeri di voce o "patch".
Pitch Bend (PB)	Vedi pag.140.
After Touch (AT)*	Con questa funzione, la PSR-2000/1000 sente quanta pressione applicate ai tasti mentre suonate e utilizza questa pressione per influenzare il suono in vari modi, a seconda della voce selezionata. Ciò vi consente di suonare con maggiore espressività ed aggiungere effetti in base alla vostra tecnica esecutiva.

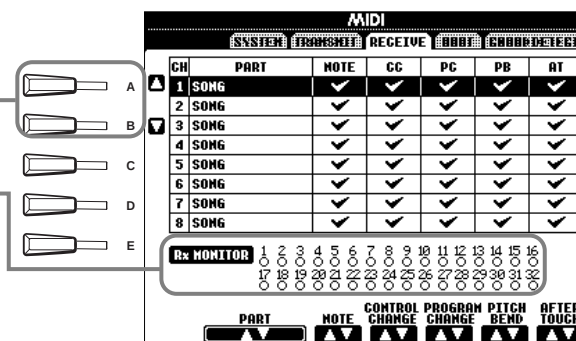
* Disponibile solo nel display RECEIVE (pag.147).

Ricevere Dati MIDI — Receive

Determina quali parti riceveranno i dati MIDI e su quale canale MIDI saranno ricevuti i dati.

Determina il canale per modificare le impostazioni Receive.

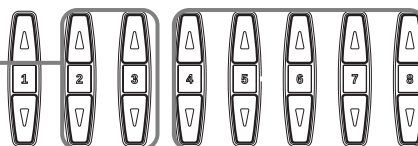
I punti corrispondenti ad ogni canale (1-16) lampeggiano per un istante quando i dati vengono ricevuti sul canale/i.



NOTE

Le prese MIDI IN/OUT e la Porta A della presa TO HOST (Porta A del driver CBX) corrispondono ai canali 1 - 16. La Porta B della presa TO HOST (Porta B del driver CBX) corrisponde ai canali 17 - 32.

Determina la Parte per il canale selezionato. Per informazioni circa le Parti riceventi, vedi sotto.



Attiva/disattiva la ricezione del tipo di dati specificato. Per informazioni circa i tipi di dati, vedi pag.146.

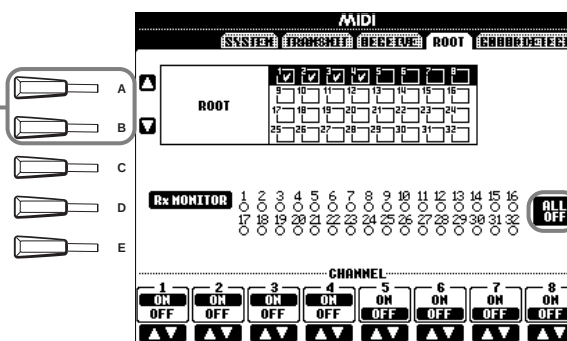
Parti MIDI Receive

OFF	Non viene ricevuto alcun dato MIDI.
SONG	Normalmente la parte ricevente i dati MIDI corrisponde alla parte/voce usata per la riproduzione dei dati di song. I canali 1-16 corrispondono rispettivamente ai canali song 1-16.
MAIN	La parte MAIN é controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
LAYER	La parte LAYER é controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
LEFT	La parte LEFT é controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
KEYBOARD	I dati di nota MIDI ricevuti dalla PSR-2000/1000 suonano le note corrispondenti come se fossero suonate sulla tastiera.
ACMP RHYTHM1-2	Le note ricevute sono usate come accompagnamento RHYTHM 1 e RHYTHM 2.
ACMP BASS	Le note ricevute sono usate come accompagnamento BASS.
ACMP CHORD1-2	Le note ricevute sono usate come accompagnamento CHORD 1 e CHORD 2.
ACMP PAD	Le note ricevute sono usate come accompagnamento PAD.
ACMP PHRASE1-2	Le note ricevute sono usate come accompagnamento PHRASE 1 e PHRASE 2.
EXTRA PART1-5	Sono disponibili 5 parti riservate alla ricezione ed esecuzione di dati MIDI. Normalmente queste parti non sono usate dallo strumento stesso. Quando sono abilitati questi 5 canali, potete usare la PSR come generatore sonoro multitimbrico a 32 canali.

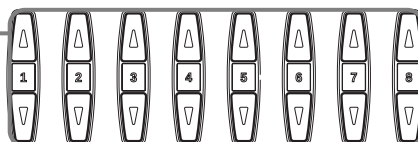
Impostare i Canali per la Nota Fondamentale — Root

I messaggi di nota ON/OFF ricevuti sul canale/i impostato su "ON" sono riconosciuti come le note fondamentali della sezione di accompagnamento e sono individuate indipendentemente dall'ON/OFF dell'accompagnamento e dalle impostazioni di punto di split.

Seleziona i canali in gruppi di otto: 1 - 8, 9 - 16, 17 - 24 e 25 - 32,.



Imposta il canale desiderato su ON o OFF;



NOTE

Le prese MIDI IN/OUT e la Porta A della presa TO HOST (Porta A del driver CBX) corrispondono ai canali 1 - 16. La Porta B della presa TO HOST (Porta B del driver CBX) corrisponde ai canali 17 - 32.

NOTE

Quando vengono impostati su "ON" più canali simultaneamente, la nota fondamentale viene individuata dal mix di dati MIDI ricevuti sui canali.

Imposta tutti i canali su OFF.

Impostare i Canali per l'Accordo — Chord Detect

I messaggi di ON/OFF di nota ricevuti sul canale/i regolato su "ON" sono riconosciuti come le note dell'accordo nella sezione di accompagnamento. Gli accordi da individuare dipendono dal tipo di diteggiatura. Le note fondamentali saranno individuate indipendentemente dall'ON/OFF dell'accompagnamento e dalle impostazioni di punto di split. La procedura é sostanzialmente identica a quella del display ROOT sopra descritto.

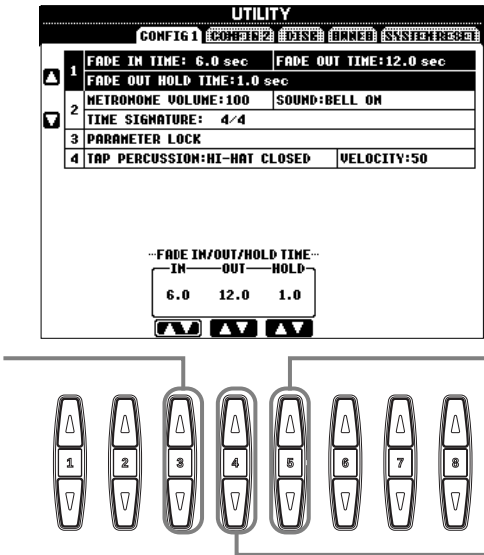
Altre Impostazioni — Utility

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della procedura di pag. 133.

Impostare Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock e Tap — CONFIG 1

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

Determinano il tempo necessario perché lo stile di accompagnamento e la song sfumino (in ingresso-in/ uscita-out).



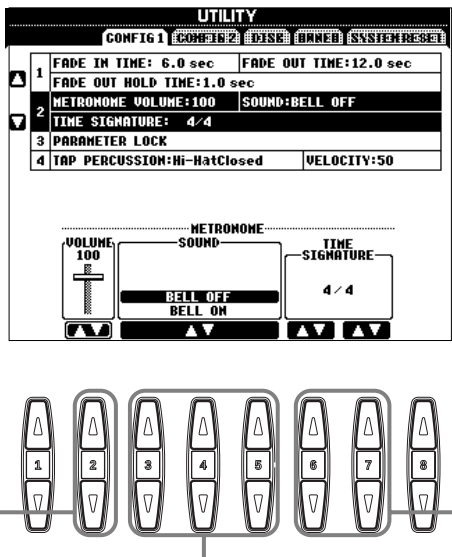
Determina il tempo necessario perché il volume sfumi in ingresso o vada dal minimo al massimo (0 - 20.0 secondi).

Determina il tempo durante il quale il volume viene tenuto a 0 dopo il fade out (0 - 5.0 secondi).

Determina il tempo necessario perché il volume sfumi in uscita o vada dal massimo al minimo (0 - 20.0 secondi).

Metronome

Vi consente di eseguire le impostazioni per i parametri relativi al metronomo.



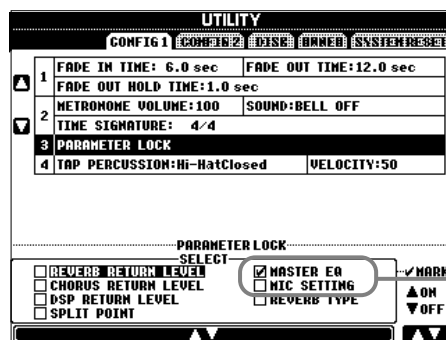
Determina il livello del suono del metronomo.

Determina il suono usato per il metronomo.
Bell Off Normale suono di metronomo, senza campana.
Bell On..... Normale suono di metronomo, con campana.

Determina la divisione del tempo del suono del metronomo. Quando avviate lo song o lo stile di accompagnamento, vengono impostati automaticamente i valori più adatti.

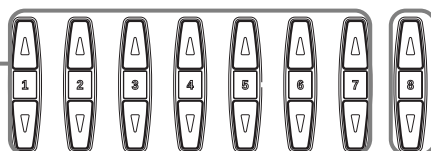
Parameter Lock

Questa funzione é usata per “bloccare” i parametri specificati in modo che possano essere modificati solo dai controlli di pannello e non da Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder o dati di song e sequenze.



solo PSR-2000

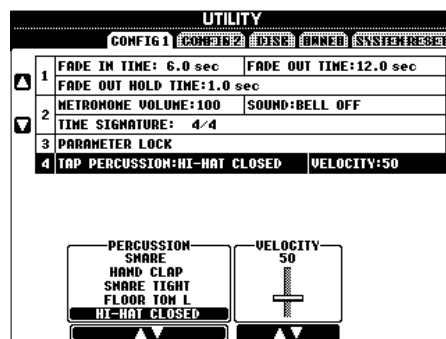
Seleziona il parametro da bloccare/sbloccare.



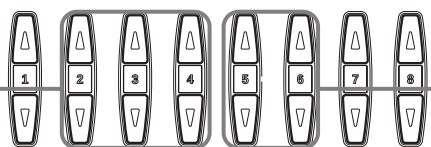
Indica se il parametro selezionato é bloccato (contrassegnato) o sbloccato (non contrassegnato).

Tap Count

Vi consente di modificare le impostazioni per il suono tap, usato per la funzione Tap Start (pag.51).

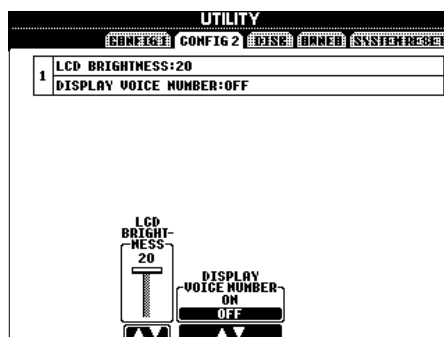


Determina il suono usato per la funzione Tap Start. Può essere selezionato qualsiasi suono di batteria e percussioni del Kit Standard (pag.55).

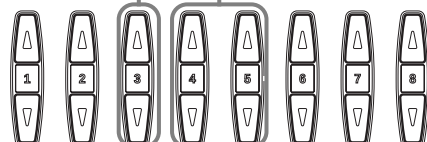


Determina il livello del suono tap.

Impostare le Indicazioni di Display e Numero di Voce — CONFIG 2

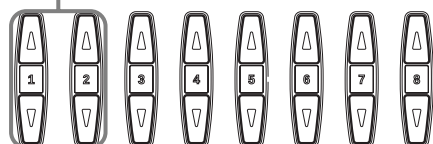
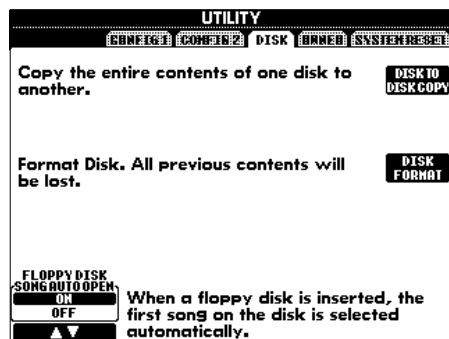


Determina la luminosità del display retroilluminato.



Determina se nella pagina PRESET del display VOICE (pag.54) sono visualizzati banco e numero di voce. E' utile per controllare i valori di bank select MSB/LSB ed il numero di programma da specificare quando si seleziona la voce da un'unità MIDI esterna.

Copiare e Formattare i Dischi — Disk



- F Questa funzione copia tutti i dati da un disco ad un altro consentendo di riprodurre tutti i dati prima di editarli. Per informazioni, vedi "Copiare da Disco a Disco", sotto.
- G
- H Questa funzione formatta un floppy disk (vedi sotto).
- I
- J

Attiva/disattiva la funzione Song Auto Open. Se è regolato su "ON", quando inserite un disco, la PSR-2000/1000 richiama automaticamente la prima song su disco.

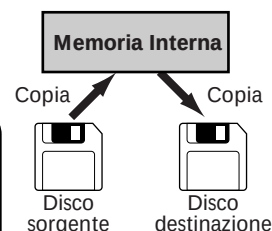
NOTE

- La copia non può essere eseguita tra dischi 2DD e 2HD. Per la copia assicuratevi che entrambi i dischi siano dello stesso tipo.
- A seconda della quantità di dati contenuti nel disco sorgente, potreste dover alternare più volte i due dischi prima di completare la copia.
- Leggete la sezione "Usare il Disk Drive per Floppy (FDD) ed i Floppy Disk" a pag.7.

Copiare da Disco a Disco

Copiate prima i dati del disco originale (sorgente) nella PSR-2000/1000 e poi copiateli nel disco di backup (destinazione).

- 1 Premete il pulsante **[F]**.
Un messaggio vi chiederà di inserire il disco sorgente.
- 2 Inserite nel drive il disco contenente i dati originali e premete "OK". Apparirà un messaggio **"Now copying"** e la PSR-2000/1000 inizierà a copiare i dati nella memoria interna. Per annullare l'operazione, premete **"CANCEL"**.
- 3 Alla richiesta **"Please insert a destination disk and press the OK button"**, estraete il disco sorgente, inserite un disco vuoto formattato e premete "OK." Per annullare l'operazione, premete **"CANCEL"**.
- 4 Al termine dell'operazione (o quando richiesto) estraete il disco di destinazione.

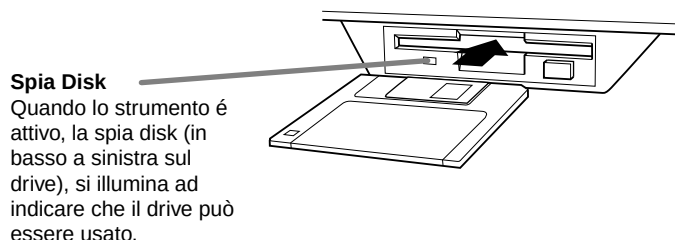


NOTE

I dati musicali in commercio sono protetti da copyright. La copia di dati in commercio è proibita al di là dell'uso personale. Alcuni software musicali sono protetti e non possono essere copiati.

Formattare un disco

Quando usate per la prima volta un disco non formattato, formattatelo sulla PSR-2000/1000. Questo vale anche per dischi già inizializzati in formati diversi. La formattazione cancella tutti i dati contenuti sul disco.



Inserite il disco con la chiusura metallica in direzione opposta a voi e l'etichetta rivolta verso l'alto. Per avviare la formattazione, premete il pulsante **[H] (DISK FORMAT)** nella pagina DISK.

NOTE

La formattazione inizializza un disco con uno speciale sistema di file che consente all'unità corrispondente (in questo caso la PSR-2000/1000) di accedervi correttamente. Poiché sono disponibili più tipi di formati e dischi, è necessario sapere quali usare con la PSR-2000/1000. I dischi 2DD sono formattati a 720 KB ed i dischi 2HD a 1.44 MB.

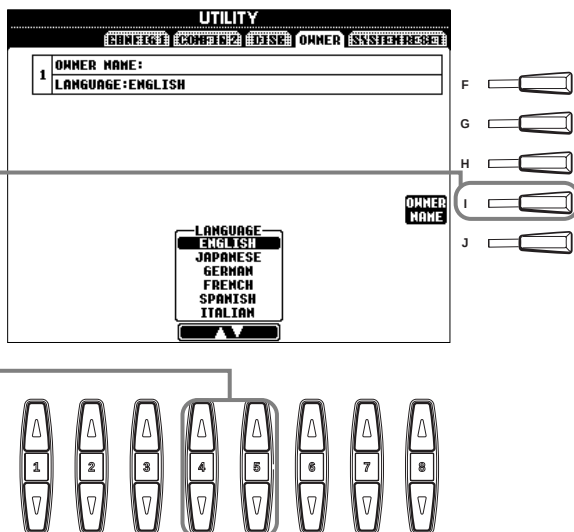
ATTENZIONE

Formattando un disco si cancellano tutti i dati in esso contenuti. Assicuratevi che il disco da formattare non contenga dati importanti.

Inserire il proprio Nome e la Lingua preferita — Owner

Premete questo pulsante per inserire il vostro nome (pag.17, per informazioni circa l'inserimento di nomi, vedi pag.45). Il nome viene visualizzato automaticamente all'attivazione.

Determina la lingua usata per i messaggi a display. Modificando questa impostazione tutti i messaggi vengono visualizzati nella lingua selezionata.



NOTE

Quando come parametro Language è selezionato "JAPANESE" e desiderate cambiarlo in una lingua occidentale, i caratteri kanji e kana del nome del file memorizzato nel disk drive cambiano in caratteri occidentali. Nel caso opposto, gli speciali caratteri e simboli latini vengono cambiati in normali caratteri. Inoltre, nel caso di dati su floppy disk, i testi dei file vengono cambiati in caratteri non legibili dallo strumento. Problemi simili possono verificarsi quando cercate di accedere a file originati o editati da computer con sistemi operativi diversi. In generale, fate attenzione a cambiare le lingue, potreste rischiare di non poter accedere correttamente ai dati.

Recuperare le Impostazioni Originali della Fabbrica per la PSR-2000/1000 — System Reset

Questa operazione vi consente di riportare la PSR-2000/1000 alle impostazioni originali della fabbrica. Queste impostazioni includono Setup di Sistema, Setup MIDI, Effetti User, Music Finder e File & Cartelle.

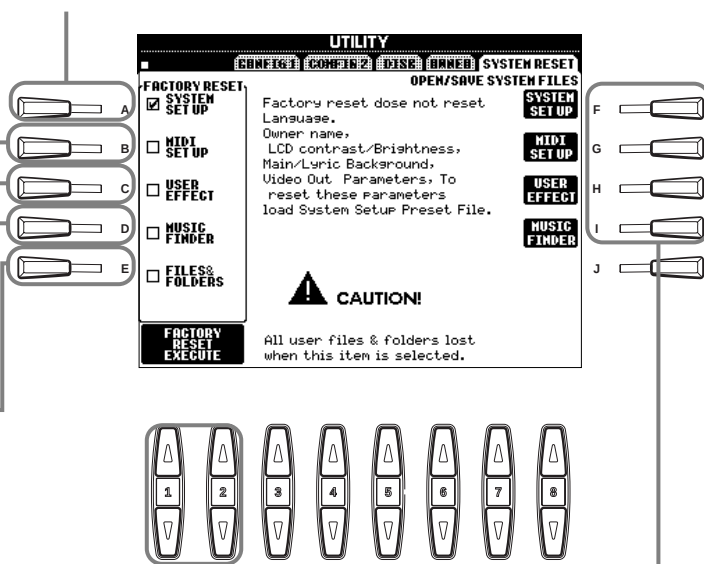
Riporta i parametri di System Setup alle impostazioni originali. Potete anche recuperare solo le impostazioni di System Setup tenendo premuto il pulsante più alto sulla tastiera (DO6) mentre attivate lo strumento.

Riporta i template MIDI alle impostazioni originali.

Riporta gli effetti User (pag.125) alle impostazioni originali.

Riporta i dati Music Finder alle impostazioni originali.

Cancella tutti i file e le cartelle memorizzate nella pagina User.



Esegue l'operazione Factory Reset per tutti gli elementi sopra contrassegnati.

Richiamano i corrispondenti display Open/Save che vi consentono di memorizzare i dati corrispondenti su disco come file. Premendo ognuno di questi pulsanti si richiama il display Open/Save corrispondente da cui potete selezionare la pagina PRESET corrispondente. Da questa pagina, potete salvare i dati desiderati.

NOTE

Le seguenti funzioni ed impostazioni non sono influenzate dall'operazione Factory Reset. Potete però riportarle alle impostazioni originali richiamando i file System Setup preset usando la funzione Open/Save System Files.
Language
Owner Name
LCD Brightness

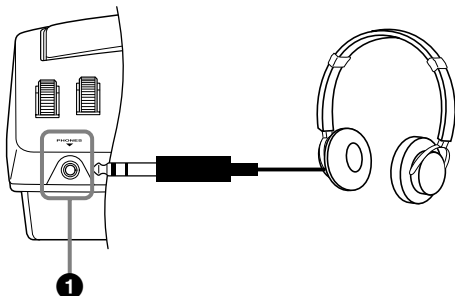
NOTE

Tutti i record Music Finder possono essere memorizzati insieme come singolo file. Quando richiamate un file memorizzato, appare un messaggio che vi chiede se desiderate sostituire o aggiungere i record.
Replace:
Tutti i record Music Finder contenuti nello strumento vengono cancellati e sostituiti con quelli del file selezionato.
Append:
I record richiamati vengono aggiunti ai numeri di record vuoti.

Usare la PSR-2000/1000 con altre unità

⚠ ATTENZIONE

Prima di collegare la PSR-2000/1000 ad altri componenti elettronici, disattivate tutte le unità. Prima di attivare/disattivare le unità, regolate al minimo (0) tutti i livelli di volume. Diversamente potreste causare cortocircuiti o danni alle apparecchiature.



1 Usare le Cuffie (presa PHONES).

E' possibile collegare a questa presa un paio di cuffie stereo per suonare senza disturbare. Il sistema di altoparlanti interno si disattiva automaticamente appena viene collegato un paio di cuffie alla presa PHONES (pag.149).

2 Collegare Microfono o Chitarra (presa MIC./LINE IN) (solo PSR-2000).

Collegando un microfono alla PSR-2000, potete cantare seguendo la vostra esecuzione o la riproduzione di una song. (E' consigliato l'uso di un microfono dinamico). La PSR-2000 trasmette in uscita la vostra voce o il suono della chitarra, attraverso gli altoparlanti incorporati.

1 Collegate il microfono alla presa MIC./LINE IN (cavo cuffia standard 1/4").

NOTE

Per risultati ottimali, usate un microfono unidirezionale.

2 Regolate l'interruttore [MIC. LINE] (accanto alla presa [MIC./LINE IN]) in posizione MIC.

MIC. LINE



Quando collegate un microfono

MIC. LINE

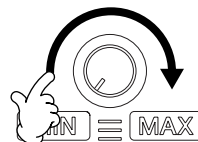


Quando collegate una chitarra

NOTE

Quando collegate alla presa MIC/LINE una sorgente audio con uscita di livello di linea, regolate l'interruttore [MIC. LINE] sulla posizione LINE.

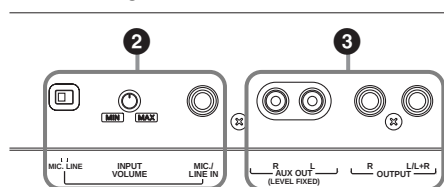
3 Usate la manopola [INPUT VOLUME] (accanto alla presa MIC./LINE IN) per impostare il volume del microfono e poi provate a cantare nel microfono. Il livello del



volume dovrebbe essere regolato ad un livello sufficiente perché la spia SIGNAL posta in alto sul pannello si illumini in modo fisso mentre cantate ma non ad un livello troppo alto per cui si illumini la spia OVER (pag.128).

P.152

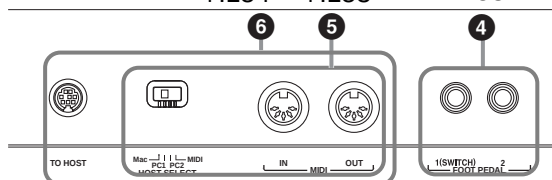
P.153



P.154

P.153

P.153



3 Suonare i timbri della PSR-2000/1000 da un sistema audio esterno e registrarli su un registratore esterno (AUX OUT/OUTPUT jacks)

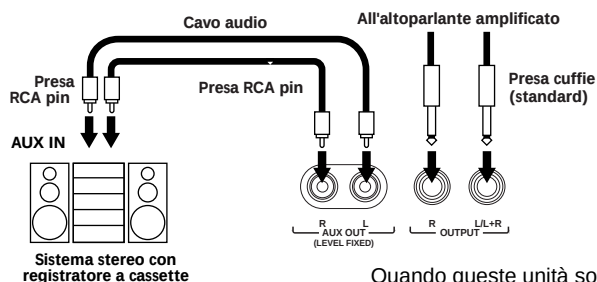
Potete collegare la PSR-2000/1000 a molte unità audio, usando le prese AUX OUT e OUTPUT. Eseguite i collegamenti come illustrato di seguito, utilizzando cavi audio standard.

NOTE

Usate cavi audio e adattatori senza resistenze.

ATTENZIONE

Quando le prese AUX OUT e OUTPUT della PSR-2000/1000 sono collegate ad un sistema audio esterno, prima attivate la PSR-2000/1000 e poi il sistema audio esterno. Seguite l'ordine inverso per la disattivazione.



Quando queste unità sono collegate (con presa pin RCA; LEVEL FIXED), il suono viene trasmesso in uscita dall'unità esterna al livello fissato, indipendentemente dall'impostazione del controllo [MASTER VOLUME].

Quando queste unità sono collegate (con una presa cuffia standard), potete usare il controllo [MASTER VOLUME] per regolare il volume del suono in uscita dall'unità esterna.

NOTE

- Se collegate la PSR-2000/1000 ad un'unità monofonica, usate solo la presa OUTPUT L/L+R.

4 Usare il Pedale (interruttore a pedale) o il Controller a Pedale (presa FOOT PEDAL 1/2)

Collegando un interruttore a pedale (FC4 o FC5) ad una delle prese FOOT PEDAL, potete replicare la funzione di alcuni pulsanti di pannello, ad esempio avviando o fermando l'accompagnamento.

Collegando un controller a pedale opzionale (come FC7) alla presa FOOT PEDAL 2, potete controllare svariate funzioni come la regolazione dinamica del volume, mentre suonate (pag.139).

NOTE

E' possibile cambiare anche la polarità dell'interruttore a pedale (normale o invertita, pag. 139).

5 Collegare unità MIDI esterne (prese MIDI)

Usando un cavo MIDI standard, collegate l'unità MIDI esterna alla presa/e MIDI della PSR-2000/1000. Assicuratevi che l'interruttore HOST SELECT (pag.18) sia regolato su MIDI. Per maggiori informazioni circa i collegamenti, fate riferimento a "Cos'è possibile fare con il MIDI" a pag.158.

MIDI INRiceve messaggi MIDI da un'unità MIDI esterna

MIDI OUT.....Invia messaggi MIDI generati dalla PSR-2000/1000

Per una panoramica circa il MIDI e come usarlo, fate riferimento alle seguenti sezioni:

- Cos'è il MIDI? (pag.155)
- Cos'è possibile fare con il MIDI (pag.158)
- Funzioni MIDI (pag.145)

NOTE

- Non usate mai cavi MIDI più lunghi di 15 metri.

6 Collegamento ad un Computer (prese MIDI/presa TO HOST)

Collegate la PSR-2000/1000 ad un computer e sfruttate la versatilità e la potenza del software disponibile per creare ed editare la musica. La PSR-2000/1000 può essere collegata ad un computer in tre modi.

- Usando la presa TO HOST
- Usando le prese MIDI
- Collegando un terminale USB attraverso un'interfaccia USB (serie UX)

NOTE

- Dovrete disporre di un programma software musicale/MIDI appropriato (es. sequencer), compatibile con il vostro computer.
- Quando collegate la PSR-2000/1000 ad un personal computer, disattivate entrambe le unità prima di eseguire i collegamenti e regolate l'interruttore HOST SELECT. Dopo aver eseguito i collegamenti e le impostazioni appropriate, attivate prima il computer e poi la PSR-2000/1000.
- Se non usate la presa TO HOST della PSR-2000/1000, assicuratevi di scollegare il cavo dalla presa. Se viene lasciato collegato, la PSR-2000/1000 potrebbe non funzionare correttamente.
- Quando l'interruttore HOST SELECT è regolato su "PC-1," "PC-2," o "Mac," potete usare la presa TO HOST ma i connettori MIDI sono disabilitati poiché non avviene alcun trasferimento dati via MIDI. Al contrario, quando l'interruttore HOST SELECT è regolato su "MIDI", potete usare le prese MIDI ma non la presa TO HOST poiché non avviene alcun trasferimento dati attraverso questa presa.

Nota per gli utenti Windows (relativamente al driver MIDI)

Per trasferire dati dalla porta seriale del computer e la porta TO HOST della PSR-2000/1000, dovrete installare uno specifico driver MIDI (Yamaha CBX per Windows). Il floppy disk in dotazione alla PSR-2000/1000 contiene il file compresso del driver: "mididrv.zip". Dopo aver estratto il file, eseguite l'installazione facendo doppio click sul file "Setup.exe" nella cartella "MidiDrv" e seguite le istruzioni a video. Potete anche scaricare il driver dalla XG Library del sito Yamaha: <http://www.yamaha-xg.com>

Usare la presa TO HOST

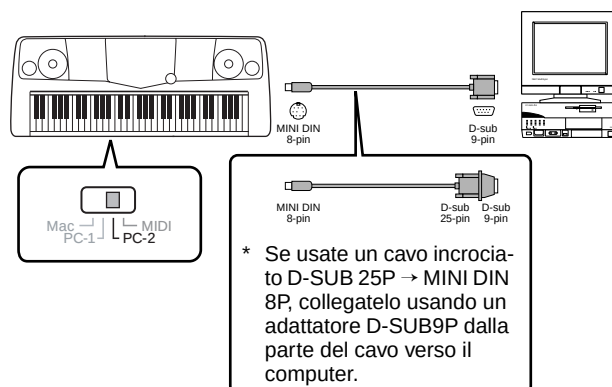
Collegate la porta seriale del personal computer (RS-232C o RS-422) alla presa TO HOST della PSR-2000/1000. Come cavo di connessione, usate il cavo sotto descritto (opzionale), adatto al tipo di computer utilizzato.

NOTE

Se il vostro sistema non funziona correttamente con i collegamenti e le impostazioni sopra elencate, il vostro software potrebbe richiedere impostazioni diverse. Controllate il manuale operativo del software e regolate l'interruttore HOST SELECT sulla frequenza di trasferimento dati appropriata (per "PC-1" è di 31,250bps).

IBM-PC/AT (Windows)

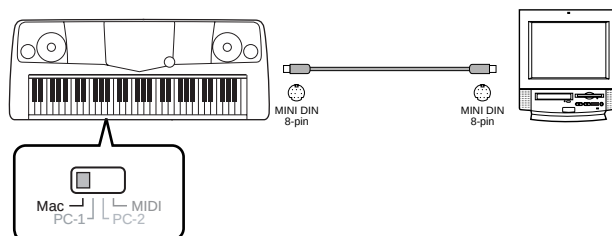
Collegate la presa RS-232C del computer alla presa TO HOST della PSR-2000/1000 usando un cavo seriale (D-SUB 9P → MINI DIN 8P cavo incrociato). Regolate l'interruttore HOST SELECT della PSR-2000/1000 su "PC-2" (frequenza di trasferimento dati: 38,400 bps.)



Macintosh

Collegate la presa RS-422 (porta modem o stampante) del computer alla presa TO HOST della PSR-2000/1000 usando un cavo seriale (cavo periferica di sistema, 8 bit). Impostate l'interruttore HOST SELECT della PSR-2000/1000 su "MAC" (frequenza di trasferimento dati: 31,250 bps).

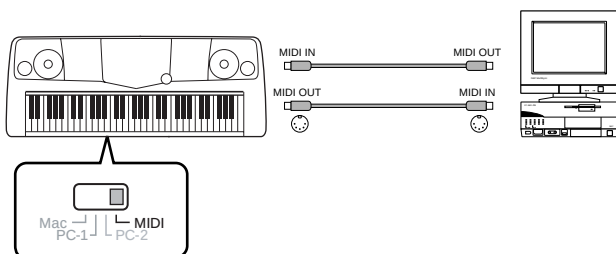
Impostate su 1 MHz il clock dell'interfaccia MIDI del sequencer che state usando. Per maggiori informazioni consultate il manuale del software utilizzato.



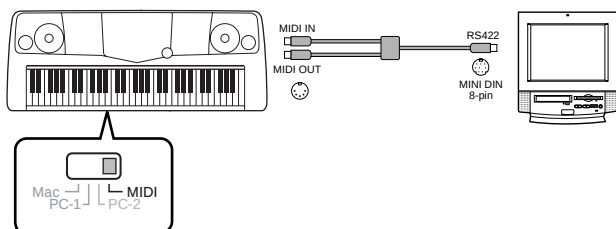
Usare le prese MIDI

Quando usate un'interfaccia MIDI installata nel personal computer, collegate le prese MIDI del personal computer e della PSR-2000/1000 usando cavi MIDI standard.

- Quando nel computer è installata un'interfaccia MIDI, collegate la presa MIDI OUT del personal computer alla presa MIDI IN. Regolate l'interruttore HOST SELECT su "MIDI".



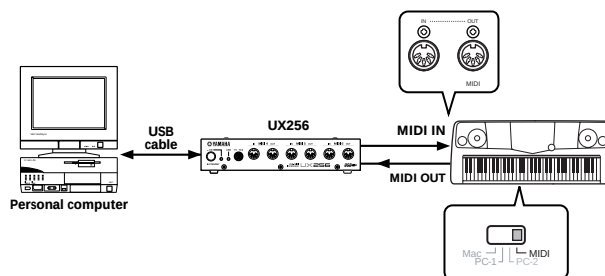
- Quando usate un'interfaccia MIDI con un computer serie Macintosh, collegate la presa RS-422 del computer (porta modem o stampante) all'interfaccia MIDI e poi collegate il MIDI dell'interfaccia MIDI al MIDI IN della PSR-2000/1000, come illustrato in figura. Regolate l'interruttore HOST SELECT su "MIDI".



- Quando l'interruttore HOST SELECT è regolato su "MIDI", la presa TO HOST è disabilitata.
- Quando usate un computer serie Macintosh, impostate il clock dell'interfaccia MIDI nel software applicativo in modo che corrisponda all'impostazione dell'interfaccia MIDI utilizzata. Per maggiori informazioni, consultate il manuale del software.

Usare la presa USB del computer con un'interfaccia USB/MIDI (UX256/UX96, etc.)

Collegate l'UX256/UX96 e il computer usando un cavo USB. Installate nel computer il driver UX256/UX96 in dotazione e collegate l'UX256/UX96 alla PSR-2000/1000 usando un cavo MIDI. Impostate l'interruttore HOST SELECT della PSR-2000/1000 su "MIDI". Per maggiori informazioni, consultate il manuale dell'UX256/UX96.

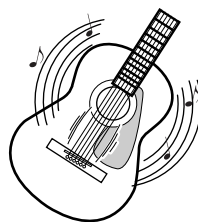


Per dettagli circa le impostazioni MIDI necessarie per il computer ed il software sequence utilizzato, fate riferimento ai relativi manuali di istruzioni.

Cos'è il MIDI?

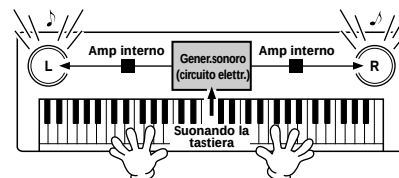
Consideriamo come rappresentanti degli strumenti acustici, un pianoforte acustico ed una chitarra classica. Con il piano, premendo un tasto, un martelletto all'interno colpisce alcune corde e suona una nota. Con la chitarra, pizzicate direttamente una corda e la nota suona. Ma come fa uno strumento digitale a produrre una nota?

Nota prodotta su chitarra acustica



Pizzicate una corda ed il corpo risuona la nota

Nota prodotta su strumento musicale

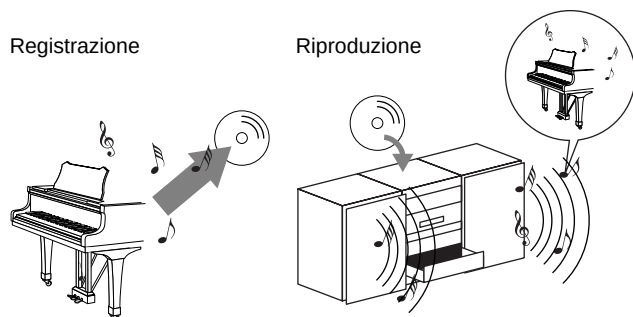


In base alle informazioni ricevute dalla tastiera, una nota campionata memorizzata nel generatore sonoro viene suonata dagli altoparlanti

Come illustrato in figura, in uno strumento elettronico, la nota campionata (precedentemente registrata) memorizzata nella **sezione generatore sonoro** (circuit. elettr.) viene suonata in base alle informazioni ricevute dalla tastiera e poi riprodotta attraverso gli altoparlanti.

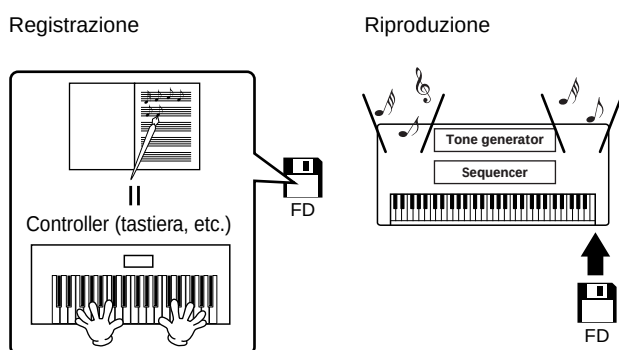
Esaminiamo ora cosa accade quando riproduciamo una registrazione. Quando riproduciamo musica da un CD (es. una registrazione di solo piano), sentiamo il suono (vibrazioni nell'aria) dello strumento acustico. Si tratta di "dati audio", per distinguerli dai dati MIDI.

Registrazione e riproduzione di un'esecuzione di strumento acustico (dati audio)



Nell'esempio sopra, i suoni acustici dell'esecuzione pianistica sono catturati nella registrazione come dati audio e registrati sul CD. Quando riproducete quel CD su un sistema audio, potete sentire l'esecuzione del pianista. Il piano stesso non è necessario perché la registrazione contiene già i suoni del piano e gli altoparlanti li riproducono.

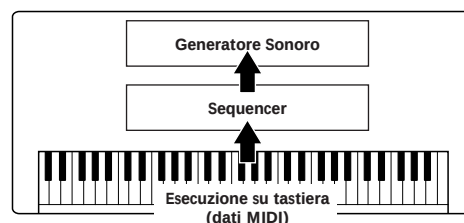
Registrazione e riproduzione di un'esecuzione di strumento digitale (dati MIDI)



NOTE

Nel caso di strumenti digitali, i segnali audio sono trasmessi dalle prese output (es. AUX OUT) dello strumento.

Il "controller" ed il "generatore sonoro" della figura equivalgono al piano dell'esempio acustico. Qui, l'esecuzione sulla tastiera viene catturata sotto forma di dati MIDI (vedi figura sotto). Per registrare l'esecuzione audio su un piano acustico sono necessari speciali apparecchi di registrazione. Invece, poiché la PSR-2000/1000 incorpora un **sequencer**, per registrare i dati di performance non sono necessarie altre apparecchiature. Il vostro strumento digitale, la PSR-2000/1000, vi consente sia di registrare che di riprodurre i dati.



Tuttavia è necessaria una sorgente sonora per produrre l'audio che arriva dagli altoparlanti. Il **generatore sonoro** della PSR-2000/1000 assolve a tale scopo. L'esecuzione registrata viene riprodotta dal sequencer che riproduce i dati di song usando un generatore sonoro in grado di produrre accuratamente vari suoni strumentali, inclusi quelli di un piano. Quindi la relazione del sequencer e del generatore sonoro è simile a quella del pianista e del pianoforte, uno suona l'altro. Poiché gli strumenti digitali gestiscono i dati di riproduzione ed i suoni in modo indipendente, possiamo sentire la nostra esecuzioni di piano suonata da un altro strumento, come chitarra o violino.

NOTE

Anche se si tratta di un singolo strumento, la PSR-2000/1000 contiene più componenti elettroniche: un controller, un generatore sonoro ed un sequencer.

Ora diamo un'occhiata ai dati registrati che servono come base per suonare i timbri. Ad esempio, suonate una nota di "DO" da 1/4 usando il suono di grand piano della PSR-2000/1000. Diversamente da uno strumento acustico che emette una nota risonante, lo strumento elettronico trasmette informazioni come "con quale voce", "con quale tasto", "con quanta forza", "quando è stato premuto" e "quando è stato rilasciato". Ogni parte di queste informazioni viene poi trasformata in un valore numerico ed inviata al generatore sonoro. Usando come base questi numeri, il generatore sonoro suona la nota campionata memorizzata.

■ Esempio di Dati di Tastiera

Numero voce (con quale voce)	01 (grand piano)
Numero nota (con quale tasto)	60 (C3)
Nota on (quando é stata premuta) e nota off (quando é stata rilasciata)	Tempo espresso numericamente (nota da 1/4)
Dinamica (con quanta forza)	120 (forte)

Le operazioni di pannello sulla PSR-2000/1000, come suonare la tastiera e selezionare le voci, sono processate e memorizzate come dati MIDI. Anche gli stili di accompagnamento e le song consistono di dati MIDI.

MIDI é l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface (interfaccia digitale per strumenti musicali) e consente a più strumenti elettronici di comunicare tra loro inviando e ricevendo dati compatibili di Nota, Control Change, Program Change e altri tipi di dati o messaggi MIDI. La PSR-2000/1000 può controllare unità MIDI esterne trasmettendo dati relativi alle note e vari tipi di dati di controller e può essere controllata da messaggi MIDI in ingresso che determinano automaticamente il modo del generatore sonoro, selezionano canali MIDI, voci ed effetti, cambiano i valori dei parametri e, naturalmente, suonano le voci specificate per le varie parti.

NOTE

I dati MIDI hanno i seguenti vantaggi rispetto ai dati audio:

- La quantità di dati é inferiore e vi consente di memorizzare le song MIDI su floppy disk.
- I dati possono essere editati in modo semplice ed efficace fino a cambiarne le voci e trasformarli.

I messaggi MIDI possono essere divisi in: messaggi Channel (di canale) e messaggi System (di sistema).

■ Messaggi Channel (di canale)

La PSR-2000/1000 é uno strumento elettronico che può gestire 16 canali (o 32, utilizzando la presa TO HOST). Si dice che "può suonare 16 strumenti simultaneamente". I messaggi Channel trasmettono informazioni come Note ON/OFF, Program Change, per ognuno dei 16 canali.

Nome Messaggio	Operazioni sulla PSR-2000/1000/ Impostazioni di Pannello
Note ON/OFF	Messaggi generati quando é suonata la tastiera. Ogni messaggio include un numero di nota specifico corrispondente al tasto suonato ed un valore di dinamica basato sulla forza con cui é stato premuto il tasto.
Program Change	Selezione voce (impostazione control change bank select MSB/LSB)
Control Change	Volume, panpot (Mixing Console), etc.

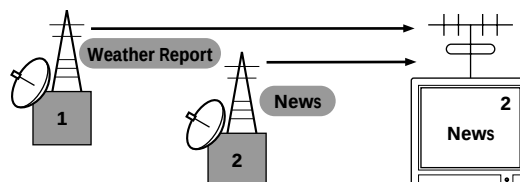
NOTE

I dati di performance di tutte le song e stili sono gestiti come dati MIDI.

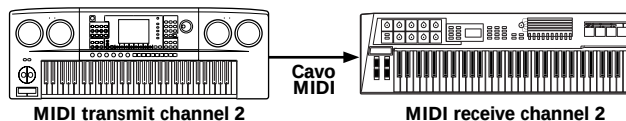
Canali MIDI

I dati di performance MIDI sono assegnati ad uno dei sedici canali MIDI. Usando questi canali (1-16), i dati di performance di 16 parti di strumenti diversi possono essere inviati simultaneamente su un cavo MIDI.

Pensate ai canali MIDI come ai canali TV. Ogni stazione TV trasmette su un canale specifico. Il vostro apparecchio TV riceve molti programmi diversi simultaneamente da più stazioni TV e voi selezionate il canale ed il programma desiderati.



Il MIDI si basa sullo stesso principio. Lo strumento trasmettente invia allo strumento ricevente dati MIDI su un canale MIDI specifico (MIDI Transmit Channel) usando un singolo cavo MIDI. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (MIDI Receive Channel) corrisponde al canale di trasmissione, lo strumento ricevente suonerà in base ai dati inviati dallo strumento trasmettente.

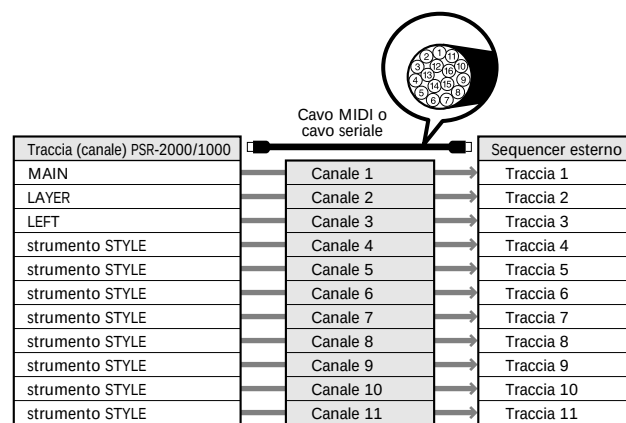


NOTE

Anche la tastiera ed il generatore sonoro interno della PSR-2000/1000 sono collegati via MIDI (pag.145).

Ad esempio, é possibile trasmettere più tracce (canali) simultaneamente, inclusi dati di stile (vedi sotto).

Esempio: Registrare l'accompagnamento automatico della PSR-2000/1000 su un sequencer esterno



Come vedete, quando si trasmettono dati MIDI, è essenziale determinare quali dati sono inviati su quale canale MIDI (pag.146). La PSR-2000/1000 vi consente anche di determinare come vengono riprodotti i dati ricevuti (pag.147).

■ Messaggi System (di sistema)

Questi sono i dati usati in comune da tutto il sistema MIDI. I messaggi System includono i messaggi Esclusivi che trasmettono dati esclusivi di ogni marca di strumenti e messaggi Realtime che controllano l'unità MIDI.

Nome Messaggio	Operazioni sulla PSR-2000/1000 / Impostazioni di Pannello
System Exclusive Message	Impostazioni tipo di effetto (Mixing Console), etc.
Realtime Messages	Impostaz.Clock, operazione Start/stop

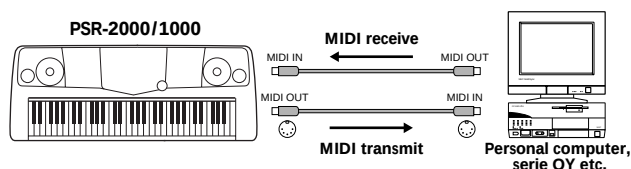
I messaggi trasmessi/ricevuti dalla PSR-2000/1000 sono riportati nel Formato Dati MIDI e nella Carta di Implementazione MIDI della sezione Data List.

Cos'è possibile fare con il MIDI

E' possibile eseguire le seguenti impostazioni MIDI sulla PSR-2000/1000:

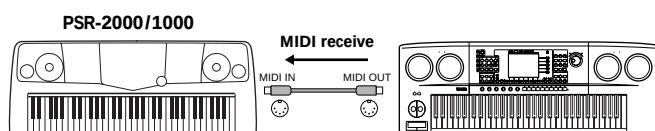
- Template MIDI (setup di preset MIDI per varie applicazioni) (pag.145)
- Transmit (pag.146)
- Receive (pag.147)
- Local Control (pag.145)
- Clock (pag.146)

■ Registrare dati di performance (canali 1-16) su un sequencer esterno (es. computer) usando la funzione Auto Accompaniment della PSR-2000/1000. Dopo la registrazione è possibile editare i dati con il sequencer e poi riprodurli nuovamente sulla PSR-2000/1000.



Quando desiderate usare la PSR-2000/1000 come generatore sonoro multitimbrico compatibile XG, impostate in MIDI Receive, la parte ricevente per i canali MIDI da 1 a 16 su "SONG" (pag.147).

■ Suonare e controllare la PSR-2000/1000 da un'altra tastiera



Compatibilità dei Dati

Questa sezione offre informazioni base circa la compatibilità dei dati: se altre unità MIDI possono riprodurre o meno i dati registrati dalla PSR-2000/1000 e se la PSR-2000/1000 può riprodurre i dati di song in commercio o creati per altri strumenti o su un computer. A seconda delle caratteristiche dell'unità MIDI o dei dati, potreste riprodurre i dati senza problemi oppure dover eseguire particolari operazioni prima della riproduzione. Se incontrate problemi nella riproduzione dei dati, fate riferimento a quanto segue.

Formato Disk

I floppy disk sono le unità di storage dati principalmente usate per le varie apparecchiature, compresi i computer. Diverse unità hanno sistemi di storage dati diversi ed è quindi necessario innanzitutto configurare il floppy disk per il sistema dell'unità utilizzata. Questa operazione è detta "formattazione".

- Esistono due tipi di floppy disk: MF2DD (doppia faccia, doppia densità) e MF2HD (doppia faccia, alta densità) ed ogni tipo ha sistemi di formattazione diversi.
- La PSR-2000/1000 può registrare e riprodurre usando entrambi i tipi di floppy disk.
- Quando viene formattato dalla PSR-2000/1000, un disco 2DD memorizza fino a 720 KB (kilobytes) ed un disco 2HD fino a 1.44 MB (megabytes). ("720 KB" e "1.44MB" indicano la capacità di memoria dati. Sono usati anche per indicare il tipo di formato del disco).
- La riproduzione è possibile solo quando l'unità MIDI da utilizzare è compatibile con il formato del disco.

Formato Sequence

Il sistema che registra i dati di song è detto “formato sequence”. La riproduzione è possibile solo quando il formato sequence del disco corrisponde a quello dell'unità MIDI. La PSR-2000/1000 è compatibile con i seguenti formati.

■ SMF (Standard MIDI File)

È il formato sequence più comune. Gli Standard MIDI File sono generalmente disponibili in due tipi: Formato 0 e Formato 1. Molte unità MIDI sono compatibili con il Formato 0 e la maggior parte del software in commercio è registrato in Formato 0.

- La PSR-2000/1000 è compatibile sia con il Formato 0 che con il Formato 1.
- I dati di song registrati sulla PSR-2000/1000 vengono registrati automaticamente come SMF Formato 0.
- I dati di song caricati nella PSR-2000/1000 vengono salvati automaticamente come SMF Formato 0, indipendentemente dal formato originale.

■ ESEQ

Questo formato sequence è compatibile con molte unità MIDI Yamaha, inclusi gli strumenti serie PSR-2000/1000. È un formato comune usato da molto software Yamaha.

■ XF

Il formato Yamaha XF esalta il formato SMF (Standard MIDI File) aggiungendo funzionalità e massima espandibilità per il futuro.

- La PSR-2000/1000 è in grado di visualizzare dati di testo (lyric) quando viene riprodotto un file XF contenente tali dati.

■ Style File

Il formato Style File Format (SFF) è originale Yamaha ed utilizza un sistema di conversione unico in grado di garantire accompagnamenti automatici di alta qualità, basati su vari tipi di accordi.

Formato di Allocazione Voci

Con il MIDI, le voci sono assegnate a numeri specifici, detti “program numbers” (numeri di programma). La numerazione standard (ordine di allocazione voci) è detta “formato di allocazione voci”.

Le voci potrebbero non essere riprodotte correttamente se il formato di allocazione voci dei dati di song non corrisponde a quello dell'unità MIDI compatibile usata per la riproduzione.

La PSR-2000/1000 è compatibile con i seguenti formati.

NOTE

Anche se le unità ed i dati usati soddisfano tutte le condizioni sopra elencate, i dati potrebbero comunque non essere completamente compatibili, a seconda delle specifiche delle unità e dei particolari metodi di registrazione dei dati.

■ GM System Level 1

È uno dei più comuni formati di allocazione voci.

- Molte unità MIDI sono compatibili GM System Level 1, così come la maggior parte del software in commercio.

■ XG

XG è l'espansione del formato GM System Level 1 ed è stato sviluppato da Yamaha specificamente per offrire più voci e variazioni ed un maggior controllo espressivo su voci ed effetti nonché per assicurare la compatibilità dei dati anche per il futuro

- I dati di song registrati sulla PSR-2000/1000 utilizzando voci della categoria [XG] sono compatibili XG.

■ DOC

Questo formato di allocazione voci è compatibile con molti strumenti MIDI Yamaha, inclusa la serie PSR. È un formato comunemente usato anche per molto software Yamaha.

Malfunzionamenti

Problema	Possibile Causa e Soluzione
La PSR-2000/1000 non si attiva; non c'è alimentazione.	E' stata collegata correttamente ad una fonte di alimentazione? (pag.16)
Si sente un suono di click o pop quando si attiva/disattiva lo strumento.	E' normale quando allo strumento è applicata corrente elettrica.
Si sente rumore dagli altoparlanti della PSR-2000/1000.	Usando un telefono cellulare vicino alla PSR-2000/1000 potrebbero verificarsi interferenze. Per prevenirle, disattivate il cellulare o usatelo lontano dalla PSR-2000/1000.
Il display è troppo chiaro o troppo scuro e non si riesce a leggere.	La brillantezza del display può essere influenzata dalla temperatura dell'ambiente circostante; regolate il contrasto (pag.17).
Il volume della tastiera è basso rispetto a quello dell'accompagnamento automatico o della riproduzione della song.	Il volume generale della tastiera o il livello di volume indipendente della parte di tastiera può essere stato regolato troppo basso. Alzate il volume delle voci MAIN/LAYER/LEFT o abbassate quello di STYLE/SONG nel display BALANCE (pag.61).
Il volume dell'accompagnamento automatico o della riproduzione della song è basso rispetto a quello della tastiera.	Il livello di volume di una o più parti di accompagnamento o canali di song è regolato troppo in basso. Alzate i livelli della parte o canale nel display MIXER appropriato (pag.122).
Il volume generale è basso o non si sente il suono.	- Master Volume è regolato troppo in basso; impostatelo su un livello adeguato, usando il dial [MASTER VOLUME]. - Il volume delle singole parti può essere regolato troppo in basso. Alzate il volume di MAIN, LAYER, LEFT, STYLE e SONG nel display BALANCE (pag.61). - Assicuratevi che il canale desiderato sia regolato su ON (pag.61, 78). - Sono collegate le cuffie, che disabilitano l'uscita dagli altoparlanti. Scollegate le cuffie. - Assicuratevi che Local Control sia regolato su ON (pag.145).
Non tutte le note premute suonano simultaneamente.	Potreste aver ecceduto la polifonia massima della PSR-2000/1000. In questo caso, le note suonate per prime smettono di suonare lasciando suonare le ultime. Per informazioni circa la polifonia massima, vedi pag.162.
Lo stile di accompagnamento o la riproduzione della song non si avviano.	- Il clock MIDI è impostato su "EXTERNAL"? Assicuratevi che sia impostato su "INTERNAL" (pag.146). - Premete il pulsante [START/STOP] appropriato: per suonare uno stile di accompagnamento, premete il pulsante STYLE [START/STOP] (pag.61); per riprodurre una song, premete il pulsante SONG [START/STOP] (pag.76). - E' stata selezionata "New Song" (una song vuota). Selezionate una song appropriata nel display SONG (pag.76). - La song è stata fermata alla fine dei dati di song. Tornate all'inizio della song premendo il pulsante [TOP] (pag.78).
I Multi Pad non vengono riprodotti anche premendo un pulsante MULTI PAD.	Il clock MIDI è impostato su "EXTERNAL"? Assicuratevi che sia impostato su "INTERNAL" (pag.146).
Suona solo un canale ritmico.	La funzione Auto Accompaniment è attiva? Premete il pulsante [ACMP] per attivarla.
Lo stile di accompagnamento non si avvia anche quando Synchro Start è in standby e viene premuto un tasto.	State cercando di avviare l'accompagnamento suonando un tasto nella sezione destra della tastiera? Assicuratevi di suonare un tasto nella sezione sinistra (accompagnamento) della tastiera.
L'accordo desiderato non viene riconosciuto o trasmesso in uscita dall'accompagnamento automatico.	- State suonando i tasti corretti per indicare l'accordo? Fate riferimento a "Tipi di accordi riconosciuti nel modo Fingering" (pag.63). - State suonando i tasti in base ad un modo di diteggiatura diverso da quello attualmente selezionato? Controllate il modo di accompagnamento e suonate gli accordi in base al modo selezionato (pag.62).
Durante un'operazione si verifica un malfunzionamento o un risultato inaspettato.	Se, durante un'operazione, premete simultaneamente tre o più pulsanti non relativi all'operazione o alla normale procedura, potrebbero verificarsi risultati inaspettati o inusuali.

Problema	Possibile Causa e Soluzione
Gli accordi di accompagnamento automatico vengono riconosciuti indipendentemente dal punto di split o dal punto in cui sono suonati sulla tastiera.	E' normale se il modo di diteggiatura é impostato su "Full Keyboard" o "All Full Keyboard". Se é selezionato uno di questi modi, gli accordi vengono riconosciuti su tutta l'estensione della tastiera, indipendentemente dal punto di split. Se lo desiderate, selezionate un altro metodo di diteggiatura (pag.62).
Alcune note suonano ad un'intonazione errata.	Forse il parametro Scale é stato impostato su un valore diverso da "Equal" e quindi il sistema di accordatura della tastiera é cambiato. Assicuratevi che Scale sia impostato su "Equal" nella pagina Scale Tune (pag. 135).
Alcuni canali non sono riprodotti correttamente durante la riproduzione di dati di song.	Assicuratevi che la riproduzione di questi canali sia attivata (pag. 78).
Se nella funzione Vocal Harmony si verifica un suono distorto o scordato, può darsi che il microfono colga rumori estranei (diversi dalla vostra voce), ad esempio il suono dell'Accompagnamento automatico della PSR-2000/1000. In particolare i suoni di basso possono causare tali problemi con Vocal Harmony (solo PSR-2000).	La soluzione a questo problema é assicurarsi che dal microfono vengano colti meno suoni estranei possibili: - Cantate il più possibile vicino al microfono. - Usate un microfono direzionale. - Abbassate MASTER VOLUME o il volume di ogni parte. - Allontanate il più possibile il microfono dagli altoparlanti dello strumento . - Tagliate la banda Low usando la funzione 3 Band EQ nel display MICROPHONE SETTING (pag.130). - Aumentate il livello di ingresso del microfono ("TH.") con la funzione Compressor dal display MICROPHONE SETTING (pag. 130).
La funzione Vocal Harmony non produce le note armoniche appropriate (solo PSR-2000).	State usando il metodo appropriato per specificare le note armoniche per l'attuale modo Vocal Harmony? Vedi pag.131.
Harmony non funziona.	Harmony non può essere usato con i modi di diteggiatura Full Keyboard o All Full Keyboard. Selezionate un modo di diteggiatura appropriato (pag. 62).
Non é possibile registrare il segnale in ingresso del microfono ed il suono Vocal Harmony (solo PSR-2000).	E' normale; la registrazione dell'ingresso audio del microfono non é possibile.
I dati MIDI non vengono trasmessi o ricevuti dalle prese MIDI, anche se i cavi MIDI sono collegati correttamente.	Assicuratevi che l'interruttore HOST SELECT sia impostato su "MIDI" (pag. 155). Le prese MIDI non possono essere usate se l'interruttore é regolato su una posizione diversa.
Quando si cambia una voce, cambia anche l'effetto precedentemente selezionato.	Ogni voce ha i propri valori preset che vengono richiamati automaticamente quando si attivano i corrispondenti parametri Voice Set (pag.143).
- C'è una leggera differenza nella qualità del suono tra note suonate sulla tastiera. - Alcune voci suonano in loop. - Alle intonazioni più alte si nota del rumore o vibrato, a seconda della voce.	E' normale e deriva dal sistema di campionamento della PSR-2000/1000.
Alcune voci saltano di un'ottava di intonazione se suonate nei registri superiori o inferiori.	E' normale, alcune voci hanno un limite di intonazione che, quando raggiunto, sposta l'intonazione di queste voci.
Le operazioni di salvataggio su disco impiegano molto tempo.	E' normale, ricordate che per salvare su floppy disk 1 megabyte di dati occorre circa 1 minuto.
La voce produce un rumore eccessivo.	Alcune voci possono produrre rumore, a seconda delle impostazioni di Harmonic Content e/o Brightness eseguite nella pagina FILTER del display Mixing Console (pag.123).
Il suono é distorto o rumoroso.	- Il volume é troppo alto? Regolate le impostazioni di volume appropriate. - La causa possono essere gli effetti. Provate a rimuovere gli effetti non necessari, specialmente quelli tipo distorsore (pag.124). - Alcune impostazioni del filtro di risonanza nel display Custom Voice Creator (pag.89) possono produrre un suono distorto. Regolatele. - Il gain della banda Low é regolato troppo in alto nel display Master Equalizer (Mixing Console — pag.127) ? (solo PSR-2000)
Si sente uno strano suono "flanging" o "doppio" e il suono é leggermente diverso ogni volta che vengono suonati i tasti.	Entrambe le parti Main e Layer sono regolate su "ON" ed entrambe sono impostate per suonare la stessa voce. Regolate Layer su "OFF" (pag.56) o cambiate la voce per ogni parte (pag.54).

Specifiche Tecniche

○: disponibile

Nome Modello			PSR-2000	PSR-1000
Sorgente sonora			Campionamento stereo dinamico AWM	
Display			LCD grafico retroilluminato 320 X 240 punti	
Tastiera			61 tasti (DO1 - DO6 con Initial Touch)	
Voce	Polifonia (max)		64	32
	Selezione voci		313 voci + 480 voci XG + 16 Drum Kit	233 voci + 480 voci XG + 15 Drum Kit
		Voce Regular	303	233
		Voce Sweet	8	3
		Voce Cool	2	1
		Voce Live	3	—
		Altre	290	229
		Organ Flutes	10 (8 piedaggi)	—
	Sound creator		○	
Effetti	Blocchi Effetti	Riverbero	1	
		Chorus	1	
		DSP	4	1
		Microfono	1	—
	Tipi di Effetti	REVERB	29 Preset+3 User	23 Preset+3 User
		CHORUS	25 Preset+3 User	15 Preset+3 User
		DSP1/DSP	164 Preset+3 User	93 Preset+3 User
		DSP2, 3, 4	88 Preset +10 User	—
		Master EQ	5 Preset + 2 User	—
		Part EQ	27 Parti	—
	Vocal Harmony		49 Preset +10 User	—
Stile di Accompagnamento	Numero di Stili di Accompagnamento		181	169
	Numero di Stili Session		4	
	Disk		28 stili (inclusi nel disco in dotazione)	
	Diteggiatura		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
	Style Creator		○	
	OTS (One Touch Setting)		4/Stile di Accompagnamento	
	OTS link		○	
	Music Finder		2500 (max.)	1200 (max.)
	Edit		○	
Song	Format		SMF (Formato 0,1), ESEQ	
	Song Preset		○	
	Lyrics		○	
	Score		○	—
	Registrazione		Quick, Multi, Step, Song Editing	
	Canali di registrazione		16	
Multi Pad	Preset		4 Pad X 54 Banchi	
Unità di memoria	Floppy Disk (2HD,2DD)		○	
	Flash Memory (interna)		580KB	260KB
	Disponibilità Flash		Song (SMF), Stile (SFF), Registration, Voce, etc.	
Tempo	Estensione		5 - 500	
	Tap Tempo		○	
	Metronomo		○	
	Suono		Campana on/off	

Nome Modello		PSR-2000	PSR-1000
Registration Memory	Pulsanti	8	
	Regist Sequence	○	
	Freeze	○	
Altro	Demo	Function, Voice, Style	
	Lingua	6 lingue (Inglese, Giapponese, Tedesco, Francese, Spagnolo, Italiano)	
	Aiuto	○	
	Direct Access	○	
	Master Volume	○	
	Fade In/Out	○	
	Transpose	Keyboard/Song/Master	
	Tuning	○	
	Scale	Temperamento Equal, Pure Major/Pure Minor, Pythagorean, Mean-Tone, Werckmeister/Kirnberger, Arabic 1/2	
	Risposta al Tocco	5 livelli	
Prese/Connettori		DC IN, PHONES, MIDI (OUT, IN), TO HOST, HOST SELECT SW, FOOT PEDAL1 (SWITCH), FOOT PEDAL2, AUX OUT (LEVEL FIXED) (L/R), OUTPUT (L/L+R)	
		MIC (INPUT VOLUME, MIC./ LINE)	—
Funzioni del Pedale		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, etc.	
Amplificatori/ Altoparlanti	Amplificatori	12 W X 2	
	Altoparlanti	[12 cm + 4 cm (dome)] X 2	(12 cm + 5 cm) X 2
Consumo		31 W	
Alimentazione		Adattatore AC Yamaha PA-300 (in dotazione) *Non sempre in dotazione. Consultate il rivenditore.	
Dimensioni (senza leggio)		973 X 399 X 161 mm [38-5/16" X 15-11/16" X 6-5/16"]	
Peso		10.5 Kg (23 lbs., 2 oz)	10.0 Kg (22 lbs., 1 oz)
Accessori opzionali	Cuffie	HPE-150	
	Interruttore pedale	FC4 / FC5	
	Controller pedale	FC7	
	Supporto tastiera	L-6, L-7	

* Le specifiche e le descrizioni riportate in questo manuale hanno solo scopo informativo. Yamaha Corp. si riserva di modificare prodotti o specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche, gli accessori o altri elementi possono variare a seconda del Paese di distribuzione del prodotto, controllate queste informazioni con il vostro rivenditore Yamaha.

Numerici

1 - 16	105
[1▲▼] - [8▲▼], pulsanti	19, 38-45
3BAND EQ (Equalizzatore a 3 bande)	130

A

[A] - [J], pulsanti	19, 40
Accessori	6
Accompaniment style, parti	94
Accordare l'intonazione generale	135
Accordatura (Tune)	123
Accordi riconosciuti nel modo Fingered	63
[ACMP], pulsante	18, 60
Altri parametri nel display base	111
Altre operazioni relative alla riproduzione	78
Altre impostazioni	148
AI	62
AI FINGERED	62
AI FULL KEYBOARD	62
Alimentazione	16
Attivazione	17
Attivazione, procedura di	16
Append	71
Applicare Effetti alla Voce	57
Arabic	136
Arrangiare il Pattern di Stile	64
Assemblare uno Stile di Accompagnamento	112
ATTACK	89
Auto Revoice	121
[AUTO FILL IN], pulsante	18, 66
AUX OUT (LEVEL FIXED) [L / L+R] [R], prese	19, 153

B

[BACK], pulsante	19, 40, 46
[BALANCE], pulsante	19, 61
Bar Clear	115
Bar Copy	115
Bass	94
Batteria	55
BEAT	70, 71
[BREAK], pulsante	18, 64
BRIGHTNESS	89

C

Cambiare automaticamente le impostazioni One Touch Settings con le sezioni	68
Cent	135
Cambiare il Feel Ritmico	113
Cambiare le impostazioni relative all'intonazione	123
Cambiare le impostazioni della voce automaticamente selezionata	143
Cambiare l'icona	46
Cambiare il tono della voce	123
Cambiare Touch Sensitivity Modulation e Transpose	141
Canale	61, 78, 102, 115, 137
Canale, messaggi	157
Canale, esclusione	61
CANCELLARE I RECORD	71
Cancellare File/ Cartelle	43
[CHANNEL ON / OFF], pulsante	19, 61, 78
Channel Transpose	104

CHD	106
Chord (accordo)	94
Chord Detect	147
Chord, eventi	106
Chord Fingering	62, 139
Chord Tutor	139
Chorus	126
Clock	146
COMMON	88
Compatibili, tipi di song	75
COMPRESSOR	131
CONFIG 1	148
CONFIG 2	149
Collegare unità MIDI esterne	153
Collegare microfono o chitarra (solo PSR-2000)	152
Collegamento ad un computer	154
Controller	139
Conversion in Kanji (linguaggio giapponese)	45
Cool!	55
Copiare e formattare i dischi	150
Copiare File/Cartelle	43
Copiare da disco a disco	150
Cos'è possibile fare con il MIDI	158
Cos'è il MIDI?	155
Creare gli stili di accompagnamento	108
Cuffie	152

D

Dati, compatibilità	158
[DATA ENTRY], dial	19, 46
Dati, tipi di dati nel display MIDI TRANSMIT/RECEIVE	146
DC IN, presa	19, 153
DECAY	89
Delete (cancellare)	103
[DEMO], pulsante	14, 18, 52
DEPTH	90
Dettagliate impostazioni per le note	81
Dinamica (Velocity)	97, 114
[DIGITAL RECORDING], pulsante	14, 18, 92, 108
[DIRECT ACCESS], pulsante	19, 47
Direct Access Chart	48
Disk	150
Disk, formato	158
Disk Orchestra Collection	17
Display, visualizzare le note a	80
Display, visualizzare i testi a	83
Display, visualizzare le pagine Upper Level a	44
DOC	159
[DSP], pulsante	19, 57, 126
Dynamics	114

E

ECHO	58, 143
Editare lo Stile di Accompagnamento creato	113
Editare una song registrata	102
Editare i parametri relativi ai canali	102
Editare eventi di accordo	106
Editare eventi di nota	105
Editare i Record	71
Editare eventi di sistema	106
Editare dati di canale	115
Editare le voci	87

[EFFECT], pulsante	19, 128
Effetti, blocco	125
Effetti, collegamenti	126
Effetti, struttura	126
EFFECT/EQ	90
Effetti	124
EG	89
Esaltare le melodia con abbellimenti	
— effetti Harmony ed Echo	29
END, contrassegno	100
ENDING	66
[ENDING / rit.], pulsante	18, 30, 65
[ENTER], pulsante	19, 46
EQ	121, 127
Equabile, Temperamento	136
Escludere Parti specifiche	79
ESEQ	159
Eseguire importanti impostazioni generali	133
Eseguire impostazioni di sistema (Local Control, Clock, etc.)	145
Eseguire impostazioni per Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock, Tap	148
Eseguire impostazioni per il Display	
e l'indicazione di Numero di Voce	149
Eseguire impostazioni per Pedali e Tastiera	139
Eseguire impostazioni per Vocal Harmony e Microfono	130
Eseguire impostazioni Style File Format	116
Esempi di dati di tastiera	157
[EXIT], pulsante	19, 40
exit, uscire dalle finestre a discesa	40
[EXTRA TRACKS (STYLE)], pulsante	18, 79

F

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time	148
[FADE IN / OUT], pulsante	18, 65
FAVORITE	71
Fermare la riproduzione dello stile rilasciando i tasti	65
[FF], pulsante	18, 78
File	39
File/Cartelle, operazioni relative a	41
Files/Cartelle in un floppy disk	42
Fill	66
Filter	89, 107, 123
FINGERED	62
FINGERED ON BASS	62
First Key On	101
FLOPPY DISK drive	39
Floppy disk, drive	19, 7
FOOT PEDAL 1/2, presa	153
[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)], presa	19, 153
[FOOT PEDAL 2], presa	19, 153
Fondamentale	147
Formattare un disco	150
[FREEZE], pulsante	19, 86
Freeze	86, 142
FULL KEYBOARD	62
[FUNCTION], pulsante	18, 133

G

Gate, tempo di	97
GENRE	70, 72
GENRE NAME	72
GM System Level 1	17, 159
Groove	113
Groove, parametri	113

H

Harmonic Content	89
HARMONY	58, 90, 143
Harmony, assegnazioni	144
Harmony, tipi	144
[HARMONY / ECHO], pulsante	19, 58
Help, messaggi di aiuto visualizzabili	
in una delle seguenti lingue	49
[HELP], pulsante	18, 49
High Key	117
[HOST SELECT], interruttore	19, 153
Hz	135

I

Impostazioni di pannello per lo stile selezionato	67
[INPUT VOLUME], manopola	19, 152
Impostazioni di intonazione per ogni scala	136
Impostare i parametri relativi all'accompagnamento aut.	138
Impostare i canali degli accordi	147
Impostare Harmony ed Echo	143
Impostare i canali della nota fondamentale	147
Impostare voci separati per la sezione sinistra e destra	
della tastiera	57
Impostare i parametri relativi alle song	137
Impostare il metodo di diteggiatura	139
Impostare bilanciamento di livello e voce	122
Impostare volume del microfono e relativi effetti	132
Impostare i parametri MIDI	145
Impostare Registration Sequence, Freeze e Voice Set	142
Impostare il volume	17
Inserire ed editare i testi	107
Inserire i caratteri	45
Inserire accordi e sezioni (Chord Step)	99
Inserire caratteri vari (marks)	45
Inserire i numeri	45
Inserire speciali simboli per caratteri	
(dieresi, accenti, “ ” e “ ” giapponesi)	45
Inserire il proprio nome e la lingua preferita	151
Istantanea selezione dei display	47
INTRO	66
[INTRO], pulsante	18, 31, 64

K

KEY SIGNATURE, tonalità	81
KEYWORD, parola chiave	70, 71
Kirnberger	136

L

Layer	56
Layer di due voci diverse	56
LCD	15
[LCD CONTRAST], manopola	19, 17
Left (sinistro)	57
LEFT CH	81
[LEFT HOLD], pulsante	19, 58
Leggìo	17
Live!	55
Local Control	145
Loop, registrazione	108
Lyrics, dati (testi)	83, 107

M

MAIN A/B/C/D	64
MAIN [A], pulsante	18, 64
MAIN [B], pulsante	18, 64

MAIN [C], pulsante	18, 64
MAIN [D], pulsante	18, 64
Mantenere le impostazioni di pannello	142
Maneggiare il Floppy Disk Drive (FDD) ed i Floppy Disk	7
Master Tune	135
[MASTER VOLUME], dial	18, 17
Mean-Tone	136
Misura/Movimento/Clock	97
Memoria, attuale	39
[MEMORY], pulsante	19, 84
Message, interruttore	146
Messaggi	8
Metronomo	148
[METRONOME], pulsante	18, 50
MIC.	128
MIC., pulsanti (solo PSR-2000)	19, 128
[MIC. LINE IN], presa	19, 152
MICROPHONE, impostazione	130
[MIC. SETTING], pulsante	19, 128
MIDI	145
MIDI [OUT] [IN], prese	19, 153
MIDI, canali	157
MIDI IN	153
MIDI OUT	153
MIDI, parti di ricezione	147
MIDI, prese	153, 154
Mix	103
[MIXING CONSOLE], pulsante	18, 121
MODULATION	18, 58, 141
[MONO], pulsante	19, 58
MULTI FINGER	62
MULTI PAD [1] - [4], pulsanti	18, 73
Multi Pad	14
Multi, registrazione	94
[MUSIC FINDER], pulsante	15, 19, 33, 69
Music Finder Record, editing	71
Music Finder Search	70

N

Nomi, assegnare nomi a file e cartelle	41
NEW RECORD	72
[NEXT], pulsante	19, 40, 46
NOISE GATE	130
Normal	101
Nota, eventi di	105
Note per gli utenti Windows (circa il driver MIDI)	154
Note Limit	117
NOTE NAME	82
NTR (Note Transposition Rule)	116
NTT (Note Transposition Table)	117

O

OCTAVE	123
One Touch Setting	32
ONE TOUCH SETTING [1] - [4], pulsanti	19, 67, 68
Open/Save, display	38
Operazioni Base — Organizzare i vostri dati	38
Organ Flutes	15, 55, 91
Organizzare i File creando una nuova cartella	44
[OTS LINK], pulsante	18, 68
OUTPUT [L / L+R] [R], prese	19, 153
OVERALL SETTING	130
Overdub, registrazione	108

P

Pad	94
-----------	----

Parametro	116
Parameter Lock	149
Partitura (solo PSR-2000)	80
Pedale	139
Pedale, funzioni controllabile da	140
Personalizzare la lista eventi — Filter	107
[PHONES], presa	18, 152
Phrase	94
Phrase Mark	78, 137
PITCH BEND	18, 58
PITCH BEND, estensione di	123
PORTAMENTO TIME	123
PRESET, drive	39
Preset MIDI, Template	145
Proprietario	151
Punch In/Out	101
Pure Major	136
Pure Minor	136
Pythagorean	136

Q

QUANTIZE	81
Quantizzazione	102, 115
Quantize Size	102
Quick, registrazione	93
Quick Start	137

R

Realtime, registrazione	110
Registrazione Realtime, caratteristiche	108
[REC], pulsante	18, 92
Rec, modo	101
Richiamare un setup Registration Memory	86
Richiamare le impostazioni registrate	86
Ricezione	147
Receive Transpose	146
Ricezione di dati MIDI	147
Regolare Bilanciamento Volume e cambiare le Voci	121
Regolare il contrasto del display	17
Regolare gli effetti	124
Regolare il tempo	50
Regolare le impostazioni Vocal Harmony e degli effetti Microphone	130
Regolare il bilanciamento volume	61
Regolare Volume Balance / Escludere specifici canali	78
Regolare i valori	46
registrare	69
Registrazione	37
Registrare cambi di accordo per l'accompagnamento automatico	99
Registrare singole note	96
Registrare melodie	98
Registrare la propria esecuzione e creare song	92
Registrare le impostazioni di pannello	84
Registrare i controlli di pannello in One Touch Setting	68
REGISTRATION EDIT, display	85
Registration Memory	84
REGISTRATION MEMORY [1] – [8], pulsanti	19, 84
Registration Sequence	142
Regular, parametri voce	88
RELEASE	89
Ricerca i setup ideali	70
Ricerca i record nel Music Finder	34
Rimuovere gli eventi	115
Riproduzione ripetuta di una specifica estensione	79
[REPEAT], pulsante	18, 79

Replace	71
Resonance.....	89
Recuperare le impostazioni di default della fabbrica per la PSR-2000/1000	151
Richiamare i setup ideali per la vostra musica	69
Riverbero	126
[REW], pulsante	18, 78
Rhythm	94
RIGHT CH	81
Riprodurre le song.....	21
Riprodurre le song su disco	78
RTR (Retrigger Rule)	117

S

Salvare	38, 44
Salvare i file	44
Salvare i propri setup Registration Memory	85
Scale	136
Scale Tune	135
Sezione, indicazioni pulsanti — [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING], pulsanti	64
sezioni	30
Selezionare le opzioni di registrazione: Start, Stop, Punch In/Out	101
Selezionare una scala.....	135
Selezionare una voce	54
Selezionare File e Cartelle	40
Selezionare i tipi Intro ed Ending	66
Selezionare gli elementi	46
Selezionare le impostazioni Freeze	86
Sequence Format.....	159
sequencer.....	156
Set Up	104
SFX.....	55
Suonare simultaneamente una song ed uno stile di accompagnamento	77
SINGLE FINGER	62
SMF (Standard MIDI File)	159
Song.....	14, 75
SONG [START / STOP], pulsante	18, 76
Song Creator	92
Song, riproduzione	21, 75, 76
Song, registrazione	92
Song, impostazioni	137
SOUND (SOUND CREATOR)	89
[SOUND CREATOR], pulsante	18, 87
Sorgente, fondamentale/ accordo	116
Specificare l'ordine per richiamare i preset Registration Memory	142
SPEED	90
Split, punto di.....	138
Spostare file/cartelle	42
[STANDBY/ON], interruttore	14, 18, 17
Step, registrazione	96, 111
Step, registrazione (accordo)	99
Step, registrazione (nota)	98
[STOP], pulsante (MULTI PAD)	18, 73
Stile	14, 59
STYLE [START / STOP], pulsante	18, 60
STYLE, pulsanti	18, 59
Style Creator.....	108
Style File	17, 159
Style File Format.....	109
Stile, sezioni	30
Stile, impostazioni	138
Suonare uno stile.....	28, 59
Suonare solo i canali ritmici di uno stile	61

Suonare seguendo la PSR-2000/1000	36
Suonare con le song	36
Suonare voci diverse con la mano sinistra e destra	27
Suonare pattern di Fill-in automaticamente cambiando le sezioni di accompagnamento	66
Suonare più timbri simultaneamente.....	56
Suonare gli stili	28
Suonare le demo.....	20, 52
Suonare le song interne	76
Suonare i timbri della PSR-2000/1000 da un sistema audio esterno, e registrare i suoni su un registratore esterno	153
Suonare due voci simultaneamente	26
Suonare le voci	25
sustain	89, 90
[SUSUTAIN], pulsante	19, 57
Sweet!	55
[SYNC.START], pulsante.....	18, 60
[SYNC.STOP], pulsante	18, 65
SYS/EX. (System Exclusive).....	106
System	145
System e Insertion.....	126
System, eventi.....	106
System, messaggi.....	158
System Reset.....	151

T

[TALK], pulsante	19, 128
TALK SETTING	132
Tap Count.....	149
[TAP TEMPO], pulsante	18, 51
Tastiera, percussioni da	55
Keyboard Touch	141
Tastiera/Pannello	141
TEMPO [◀] [▶], pulsanti	18, 50
TEMPO FROM.....	70
Tempo, indicazioni — Display MAIN	51
TEMPO TO	70
[TO HOST], presa.....	15, 19, 154
[TOP], pulsante	18, 78
[TOUCH], pulsante	19, 57
[TRACK 1 (R)], pulsante	18, 79
[TRACK 2 (L)], pulsante	18, 79
Trasmissione.....	146
Transmit Clock	146
Trasmettere dati MIDI.....	146
TRANPOSE [◀] [▶], pulsanti	18, 141
Transpose Assign	141
TUNING.....	123

U

[UPPER OCTAVE], pulsante.....	19, 58
USER, drive	39
Usare un Microfono.....	128
Usare il Music Finder.....	33
Usare la presa USB del computer con un'interfaccia USB/MIDI (UX256, etc.).....	155
Usare PSR-2000/1000 con altre unità	152
Utility	148

V

[VARIATION], pulsante	19, 58
Velocity Change	115
[VH TYPE SELECT],pulsante.....	19, 128
VIBRATO.....	90
[VOCAL HARMONY], pulsante.....	19, 128

Vocal Harmony	15
VOCAL HARMONY CONTROL	131
Vocal Harmony, tipo	129
Voci, formato allocazione	159
VOICE, pulsanti	15, 19, 54
Voci, caratteristiche delle	55
Voci, effetti	57
VOICE PART ON / OFF [LAYER], pulsante	19, 56
VOICE PART ON / OFF [LEFT], pulsante	19, 56
VOICE PART ON / OFF [MAIN], pulsante	19, 56
Voice Set	143
Volume/Voce	122

W

Werckmeister	136
--------------------	-----

X

XF	17, 159
XG	17, 159

Fotocopiate questa pagina.

Compilate e rispedite in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI
V.LE ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)**

Per informazioni tecniche:

YAMAHA-LINE ►►►

**Tastiere Elettroniche - Clavinova
Sintetizzatori - Audio Professionale**

**Tutti i giorni dalle 14.15 alle 17.15 ► Tel. 02/93572760
Il venerdì dalle 9.30 alle 12.30**

Se trovate occupato... inviate un fax al numero: ► 02/ 93572119

Se avete la posta elettronica (e-mail): ► yline@eu.post.yamaha.co.jp

Cognome			Nome		
Ditta/ Ente					
Indirizzo					
CAP		Città		Prov.	
Tel.		Fax		E-mail	
Strumento acquistato					
Nome rivenditore			Data acquisto		
<i>Sì, inseritemi nel vostro data base per:</i>					
● <i>Poter ricevere depliant dei nuovi prodotti</i> ● <i>Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti</i>					
Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.					
_____			_____		
Data			FIRMA		

PORTATONE

PSR-2000

PSR-1000

Data List Daten-Liste Liste des données Lista de datos

Voice List Voice-Liste Liste des voix Lista de voces	3
Drum/key Assignment List Liste der Tastenzuordnungen der Schlaginstrumente Liste d'assignation instrument de batterie/touche du clavier Lista de asignación de teclas/batería	10
Style List Liste der Styles Liste des styles Lista de estilos	12
Multi Pad Bank List Multi-Pad-Bank-Liste Liste des banques multi-pads Lista de bancos de Multi Pad	13
Effect Type List Liste der Effekttypen Liste des types d'effet Lista de tipos de efecto	14

Effect Parameter List Liste der Effektparameter Liste des paramètres d'effets Lista de parámetros de efectos	17
Effect Data Assign Table Effekt-daten-Zuordnungstabelle Tableau d'assignation des données d'effets Tabla de asignación de datos para efectos	23
Harmony/Echo Type List Liste der Harmony/Echo-Effekttypen Liste des types d'harmonie/d'écho Lista de tipos de ecos/armonías	24
Vocal Harmony Type List Liste der Vocal-Harmony-Effekttypen Liste des types d'harmonie vocale Lista de tipos de armonía	24
Vocal Harmony Parameter List Liste der Vocal-Harmony-Parameter Liste des paramètres d'harmonie vocale Lista de parámetros de armonía vocal	24

Parameter Chart Parametertabelle Tableau des paramètres Gráfico de parámetros	25
MIDI Data Format MIDI-Datenformat Format des données MIDI Formato de datos MIDI	31
Song System Exclusive Message List Liste der System-Exclusive-Meldungen der Songs Liste des messages exclusifs au système de morceaux Lista de mensajes exclusivos del sistema de canciones ..	49
Song Meta Event List Liste der Meta-Events der Songs Liste des méta-événements des morceaux Lista de meta-eventos de canciones	49
MIDI Implementation Chart MIDI-Implementierungstabelle Tableau d'implémentation MIDI Gráfico de implementación MIDI	50



YAMAHA

Voice List / Voice-Liste / Liste des voix / Lista de voces (PSR-2000/1000)

PSR-2000

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Piano & Harpsi	Grand Piano	-	0	112	0
	BrightPiano	-	0	112	1
	Harpsichord	-	0	112	6
	GrandHarpsi	-	0	113	6
	Honky Tonk	-	0	112	3
	Rock Piano	-	0	114	2
	Midi Grand	-	0	112	2
	CP 80	-	0	113	2
	Oct. Piano 1	-	0	113	3
	Oct. Piano 2	-	0	114	3
E.Piano	Galaxy EP	-	0	114	4
	Stage EP	-	0	117	4
	Polaris EP	-	0	115	4
	Jazz Chorus	-	0	118	5
	Hyper Times	-	0	113	5
	E.Piano	-	0	119	4
	Phase EP	-	0	120	4
	New Times	-	0	116	5
	Funk EP	-	0	112	4
	DX Modern	-	0	112	5
	Vintage EP	-	0	116	4
	Modern EP	-	0	115	5
	Tremolo EP	-	0	113	4
	Super DX	-	0	117	5
	Clavi	-	0	112	7
	Suitcase EP	-	0	118	4
	Venus EP	-	0	114	5
	Wah Clavi	-	0	113	7
	Rotor Organ	-	0	117	18
	Rock Organ1	-	0	112	18
Organ & Accordion	Dance Organ	-	0	113	17
	Gospel Org	-	0	119	16
	Purple Org	-	0	114	18
	Jazz Orgn1	-	0	112	16
	Rock Organ2	-	0	113	18
	RotaryDrive	-	0	116	18
	Full Rocker	-	0	115	18
	Elec.Organ	-	0	118	17
	DrawbarOrg	-	0	115	16
	Click Organ	-	0	112	17
	Stadium Org	-	0	118	16
	Mellow Draw	-	0	115	17
	Jazz Orgn2	-	0	113	16
	Bright Draw	-	0	116	16
	60's Organ	-	0	116	17
	Jazz Orgn3	-	0	120	16
	TheatreOrg1	-	0	114	16
	TheatreOrg2	-	0	114	17
	Musette	-	0	112	21
	Tutti Accrd	-	0	113	21
	Small Accrd	-	0	115	21
	Accordion	-	0	116	21
	Tango Accrd	-	0	112	23
	Bandoneon	-	0	113	23
	Soft Accrd	-	0	114	21
	Modern Harp	-	0	113	22
	Blues Harp	-	0	114	22
	Harmonica	-	0	112	22
	Pipe Organ	-	0	112	19
	ChapelOrgn1	-	0	113	19
	ChapelOrgn2	-	0	114	19
	ChapelOrgn3	-	0	115	19
	Reed Organ	-	0	112	20
Percussion	Vibraphone	-	0	112	11
	Jazz Vibes	-	0	113	11
	Marimba	-	0	112	12
	Xylophone	-	0	112	13
	Steel Drums	-	0	112	114
	Celesta	-	0	112	8
	Glocken	-	0	112	9
	Music Box	-	0	112	10
	TubularBell	-	0	112	14
	Kalimba	-	0	112	108
	Dulcimer	-	0	112	15
	Timpani	-	0	112	47
	StandardKit1	Drums	127	0	0
	StandardKit2	Drums	127	0	1
	Hit Kit	Drums	127	0	4
	Room Kit	Drums	127	0	8
	Rock Kit	Drums	127	0	16
	Electro Kit	Drums	127	0	24
	Analog Kit	Drums	127	0	25
	Dance Kit	Drums	127	0	27

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Percussion	Jazz Kit	Drums	127	0	32
	Brush Kit	Drums	127	0	40
	Symphony Kit	Drums	127	0	48
	Arabic Kit	SFX Kit	126	0	35
	SFX Kit 1	SFX Kit	126	0	0
	SFX Kit 2	SFX Kit	126	0	1
	Sty Std.Kit	Drums	127	0	80
	Sty BrushKit	Drums	127	0	82
	Nylon Guitar	-	0	115	24
	Elec. Gtr	Cool!	0	114	28
Guitar	12StrGuitar	-	0	113	25
	SolidGuitar	-	0	118	27
	Vintage Amp	-	0	115	29
	PedalSteel	-	0	125	27
	Crunch Gtr	-	0	113	30
	Funk Guitar	-	0	113	28
	60's Clean	-	0	117	27
	VintageOpen	-	0	123	27
	Folk Guitar	-	0	112	25
	Solid Chord	-	0	121	27
	VintageMute	-	0	115	28
	Lead Guitar	-	0	114	29
	Chorus Gtr	-	0	124	27
	VintageTrem	-	0	120	27
	Spanish Gtr	-	0	113	24
	Octave Gtr	-	0	113	26
	Deep Chorus	-	0	114	27
	CampfireGtr	-	0	115	25
	SmoothNylon	-	0	114	24
	Tremolo Gtr	-	0	113	27
	HawaiianGtr	-	0	114	26
	Heavy Stack	-	0	114	30
	BrightClean	-	0	116	27
	Wah Guitar	-	0	122	27
	Classic Gtr	-	0	112	24
	Distortion	-	0	112	30
	Elec.12Str	-	0	119	27
	FeedbackGtr	-	0	113	29
	Mandolin	-	0	114	25
	CleanGuitar	-	0	112	27
	MutedGuitar	-	0	112	28
	Jazz Guitar	-	0	112	26
	Overdrive	-	0	112	29
	FolkGw_pick1	-	0	116	25
	FolkGw_pick2	-	0	117	25
	FolkGw_pick3	-	0	118	25
Bass	Finger Bass	-	0	112	33
	UprightBass	-	0	113	32
	Pick Bass	-	0	112	34
	SuperFretles	-	0	113	35
	Slap Bass	-	0	112	36
	Analog Bass	-	0	112	39
	DrySynBass	-	0	116	39
	Touch Bass	-	0	115	39
	Hi Q Bass	-	0	113	38
	Funk Bass	-	0	112	37
	Aco.Bass	-	0	112	32
	Fretless	-	0	112	35
	Bass&Cymbal	-	0	114	32
	Fusion Bass	-	0	113	36
	Rave Bass	-	0	114	38
Brass	Dance Bass	-	0	113	39
	Synth Bass	-	0	112	38
	Snap Bass	-	0	114	39
	Click Bass	-	0	115	38
	Trumpet	Sweet!	0	115	56
	Trombone	Sweet!	0	117	57
	Muted Trump	-	0	112	59
	Flugel Horn	-	0	113	56
	SoftTrumpet	-	0	114	56
	BrassSection	-	0	112	61
	MellowBrass	-	0	116	61
	Big Brass	-	0	121	61
	Pop Brass	-	0	118	61
	Brass Combo	-	0	115	66
	SoloTrumpet	-	0	112	56
	Solo Tromb	-	0	112	57
	JazzTrumpet	-	0	116	56
	French Horn	-	0	112	60
	Air Trumpet	-	0	117	56
	Sforzando	-	0	125	61
	BrightBrass	-	0	120	61
	Soft Brass	-	0	123	61

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Brass	Full Horns	-	0	114	61
	High Brass	-	0	115	61
	Trumpet Ens	-	0	122	61
	Trombone	-	0	116	57
	Soft Tromb	-	0	115	57
	MellowTromb	-	0	114	57
	SmoothTromb	-	0	118	57
	MellowHorns	-	0	119	61
	BallroomBrs	-	0	113	59
	Trb. Section	-	0	113	57
	Small Brass	-	0	117	61
	Brass Hit	-	0	126	61
	BigBandBrs	-	0	113	61
	Step Brass	-	0	124	61
	Ober Brass	-	0	113	63
	Analog Brs	-	0	112	63
	Soft Analog	-	0	114	63
	FunkyAnalog	-	0	115	62
	TechnoBrass	-	0	114	62
	Synth Brass	-	0	112	62
	80's Brass	-	0	113	62
	Tuba	-	0	112	58
Woodwind	Tenor Sax	Sweet!	0	117	66
	Alto Sax	Sweet!	0	114	65
	Soprano Sax	Sweet!	0	113	64
	Clarinet	Sweet!	0	114	71
	Growl Sax	-	0	118	66
	Flute	Sweet!	0	114	73
	Pan Flute	Sweet!	0	113	75
	Oboe	-	0	112	68
	EnglishHorn	-	0	112	69
	BaritoneSax	-	0	112	67
	BreathTenor	-	0	114	66
	BreathyAlto	-	0	113	65
	Soprano Sax	-	0	112	64
	Clarinet	-	0	112	71
	Bassoon	-	0	112	70
	Class Flute	-	0	115	73
	Pan Flute	-	0	113	73
	Piccolo	-	0	112	72
	EthnicFlute	-	0	112	75
	Rock Bari	-	0	113	67
	Tenor Sax	-	0	112	66
	Alto Sax	-	0	112	65
	MelClarinet	-	0	113	71
	Flute	-	0	112	73
	Shakuhachi	-	0	112	77
	Whistle	-	0	112	78
	Recorder	-	0	112	74
	Ocarina	-	0	112	79
	WoodwindEns	-	0	113	66
	Sax Section	-	0	116	66
	Bagpipe	-	0	112	109
Strings	Strings	Live!	0	117	49
	Allegro	Live!	0	122	49
	Orchestra	Live!	0	116	49
	Symphon.Str	-	0	114	48
	Strings	-	0	112	48
	OrchStrings	-	0	113	48
	Orch. Brass	-	0	118	49
	Orch. Flute	-	0	119	49
	Orch. Fl.Br	-	0	120	49
	Orch. Oboe	-	0	121	49
	Solo Violin	-	0	112	40
	Soft Violin	-	0	113	40
	Fiddle	-	0	112	110
	Viola	-	0	112	41
	Cello	-	0	112	42
	Contrabass	-	0	112	43
	ChamberStrs	-	0	112	49
	Str. Quartet	-	0	114	49
	ConcertoStr	-	0	115	48
	Bow Strings	-	0	116	48
	MarcatoStrs	-	0	115	49
	SlowStrings	-	0	113	49
	TremoloStrs	-	0	112	44
	PizzStrings	-	0	112	45
	Analog Strs	-	0	112	51
	Syn Strings	-	0	112	50
	TechStrings	-	0	113	50
	Harp	-	0	112	46
	Hackbrett	-	0	113	46

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Strings	Barjo	-	0	112	105
	Sitar	-	0	112	104
	Koto	-	0	112	107
	Shamisen	-	0	112	106
	Orch.Hit	-	0	112	55
Choir & Pad	Hah Choir	-	0	114	52
	Gothic Vox	-	0	113	53
	Vocal Ensl	-	0	113	52
	Vox Humana	-	0	112	53
	Choir	-	0	112	52
	Air Choir	-	0	112	54
	SweetHeaven	-	0	118	88
	DreamHeaven	-	0	121	88
	Cyber Pad	-	0	113	99
	Fantasia	-	0	112	88
	Voices	-	0	113	54
	Insomnia	-	0	113	94
	Wave 2001	-	0	112	95
	Neo WarmPad	-	0	115	89
	Atmosphere	-	0	112	99
	Xenon Pad	-	0	112	91
	Skydiver	-	0	112	101
	Far East	-	0	112	97
	Template	-	0	114	95
	Equinox	-	0	112	94
	Glass Pad	-	0	114	93
	DX Pad	-	0	112	92
	Symbiont	-	0	113	88
	Stargate	-	0	114	88
	Area 51	-	0	112	89
	Dark Moon	-	0	113	89
	Ionosphere	-	0	115	94
	Golden Age	-	0	115	88
	Solaris	-	0	114	94
	Time Travel	-	0	116	88
	Millennium	-	0	117	88
	Transform	-	0	113	95
	Dunes	-	0	114	89
Synthesizer	Oxygen	-	0	122	81
	Matrix	-	0	123	81
	Wire Lead	-	0	120	81
	Hip Lead	-	0	113	80
	Hop Lead	-	0	117	80
	Square Lead	-	0	112	80
	Saw.Lead	-	0	112	81
	Fire Wire	-	0	116	81
	Analogon	-	0	115	81
	Funky Lead	-	0	121	81
	Paraglide	-	0	114	84
	Robolead	-	0	124	81
	Fargo	-	0	119	81
	Portatone	-	0	112	84
	Blaster	-	0	114	81
	Big Lead	-	0	113	81
	Warp	-	0	117	81
	Adrenaline	-	0	113	84
	Synchronize	-	0	112	96
	Tiny Lead	-	0	118	80
	Stardust	-	0	112	98
	Aero Lead	-	0	112	83
	Mini Lead	-	0	114	80
	Synth Flute	-	0	119	80
	Sub Aqua	-	0	118	81
Organ Flutes	Impact	-	0	113	87
	Sun Bell	-	0	113	98
	Under Heim	-	0	112	87
	Rhythmic	-	0	113	96
	Hi Bias	-	0	116	80
	Vinylead	-	0	115	80
	Skyline	-	0	115	84
	Clockwork	-	0	114	96
	Jazz Draw!	Organ Flutes!	0	126	16
	BluesOrgan!	Organ Flutes!	0	126	16
	SixteenOne!	Organ Flutes!	0	126	16
	Even Bars!	Organ Flutes!	0	126	16
	Pop Organ!	Organ Flutes!	0	126	16
	RockingOrg!	Organ Flutes!	0	126	16
	Percussive!	Organ Flutes!	0	126	16
	GospelOrg!	Organ Flutes!	0	126	16
	Pad Organ!	Organ Flutes!	0	126	16
	Full Ranks!	Organ Flutes!	0	126	16

PSR-1000

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Piano & Harpsi	Grand Piano	-	0	112	0
	BrightPiano	-	0	112	1
	Harpsichord	-	0	112	6
	GrandHarpsi	-	0	113	6
	Honky Tonk	-	0	112	3
	Rock Piano	-	0	114	2
	Midi Grand	-	0	112	2
	CP 80	-	0	113	2
	Oct. Piano 1	-	0	113	3
	Oct. Piano 2	-	0	114	3
E.Piano	Galaxy EP	-	0	114	4
	Polaris EP	-	0	115	4
	Hyper Tines	-	0	113	5
	New Tines	-	0	116	5
	Funk EP	-	0	112	4
	DX Modern	-	0	112	5
	Modern EP	-	0	115	5
	Tremolo EP	-	0	113	4
	Super DX	-	0	117	5
	Clavi	-	0	112	7
	Suitcase EP	-	0	118	4
	Venus EP	-	0	114	5
	Wah Clavi	-	0	113	7
Organ & Accordion	Rock Organ1	-	0	112	18
	Dance Organ	-	0	113	17
	Gospel Org	-	0	119	16
	Purple Org	-	0	114	18
	Jazz Organ1	-	0	112	16
	Rock Organ2	-	0	113	18
	Elec.Organ	-	0	118	17
	DrawbarOrg	-	0	115	16
	Click Organ	-	0	112	17
	Mellow Draw	-	0	115	17
	Jazz Orgn2	-	0	113	16
	Bright Draw	-	0	116	16
	60's Organ	-	0	116	17
	Jazz Organ3	-	0	120	16
	Blues Organ	-	0	117	17
	16+1 Organ	-	0	121	16
	16+2 Organ	-	0	122	16
	16+4 Organ	-	0	123	16
	TheatreOrg1	-	0	114	16
	TheatreOrg2	-	0	114	17
	Musette	-	0	112	21
	Tutti Accrd	-	0	113	21
	Accordion	-	0	115	21
	Tango Accrd	-	0	112	23
	Bandoneon	-	0	113	23
	Soft Accrd	-	0	114	21
	Pipe Organ	-	0	112	19
	ChapelOrgn1	-	0	113	19
	ChapelOrgn2	-	0	114	19
	ChapelOrgn3	-	0	115	19
	Blues Harp	-	0	114	22
	Harmonica	-	0	112	22
	Reed Organ	-	0	112	20
Percussion	Vibraphone	-	0	112	11
	Jazz Vibes	-	0	113	11
	Marimba	-	0	112	12
	Xylophone	-	0	112	13
	Steel Drums	-	0	112	114
	Celesta	-	0	112	8

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Percussion	Glocken	-	0	112	9
	Music Box	-	0	112	10
	TubularBell	-	0	112	14
	Kalimba	-	0	112	108
	Dulcimer	-	0	112	15
	Timpani	-	0	112	47
	StandardKit1	Drums	127	0	0
	StandardKit2	Drums	127	0	1
	Room Kit	Drums	127	0	8
	Rock Kit	Drums	127	0	16
	Electro Kit	Drums	127	0	24
	Analog Kit	Drums	127	0	25
	Dance Kit	Drums	127	0	27
	Jazz Kit	Drums	127	0	32
	Brush Kit	Drums	127	0	40
	Symphony Kit	Drums	127	0	48
	Sty Std.Kit	Drums	127	0	80
	Sty BrushKit	Drums	127	0	82
	Arabic Kit	SFX Kit	126	0	35
	SFX Kit 1	SFX Kit	126	0	0
	SFX Kit 2	SFX Kit	126	0	1
Guitar	Spanish Gtr	-	0	113	24
	Elec. Gtr	Cool!	0	114	28
	12StrGuitar	-	0	113	25
	SolidGuitar	-	0	118	27
	Vintage Amp	-	0	115	29
	PedalSteel	-	0	125	27
	FeedbackGtr	-	0	113	29
	Funk Guitar	-	0	113	28
	VintageOpen	-	0	123	27
	VintageMute	-	0	115	28
	Folk Guitar	-	0	112	25
	Chorus Gtr	-	0	124	27
	VintageTrem	-	0	120	27
	Octave Gtr	-	0	113	26
	Deep Chorus	-	0	114	27
	CampfireGtr	-	0	115	25
	SmoothNylon	-	0	114	24
	Tremolo Gtr	-	0	113	27
	HawaiianGtr	-	0	114	26
	BrightClean	-	0	116	27
	Wah Guitar	-	0	122	27
	Classic Gtr	-	0	112	24
	Distortion	-	0	112	30
	Elec.12Str	-	0	119	27
	Mandolin	-	0	114	25
	CleanGuitar	-	0	112	27
	MutedGuitar	-	0	112	28
Bass	FolkGw_pick1	-	0	116	25
	FolkGw_pick2	-	0	117	25
	FolkGw_pick3	-	0	118	25
	Jazz Guitar	-	0	112	26
	Overdrive	-	0	112	29
	Finger Bass	-	0	112	33
	Pick Bass	-	0	112	34
	SuperFretles	-	0	113	35
	Slap Bass	-	0	112	36
	Analog Bass	-	0	112	39
	Hi Q Bass	-	0	113	38
	Funk Bass	-	0	112	37
	Aco.Bass	-	0	112	32
	Fretless	-	0	112	35

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Bass	Bass&Cymbal	-	0	114	32
	Fusion Bass	-	0	113	36
	Rave Bass	-	0	114	38
	Dance Bass	-	0	113	39
	Synth Bass	-	0	112	38
Brass	Trumpet	Sweet!	0	115	56
	Trombone	-	0	112	57
	Muted Trump	-	0	112	59
	Flugel Horn	-	0	113	56
	SoftTrumpet	-	0	114	56
	BrassSection	-	0	112	61
	MellowBrass	-	0	116	61
	BigBandBrs	-	0	113	61
	Pop Brass	-	0	118	61
	Brass Combo	-	0	115	66
	SoloTrumpet	-	0	112	56
	MellowTromb	-	0	114	57
	Trb.Section	-	0	113	57
	French Horn	-	0	112	60
	MellowHorns	-	0	119	61
	BrightBrass	-	0	120	61
	Full Horns	-	0	114	61
	High Brass	-	0	115	61
	BallroomBrs	-	0	113	59
	Small Brass	-	0	117	61
	80's Brass	-	0	113	62
	Analog Brs	-	0	112	63
	TechnoBrass	-	0	114	62
	Synth Brass	-	0	112	62
	Brass Hit	-	0	126	61
	Tuba	-	0	112	58
Woodwind	Tenor Sax	Sweet!	0	117	66
	BreathyAlto	-	0	113	65
	Soprano Sax	-	0	112	64
	Clarinet	-	0	112	71
	Tenor Sax	-	0	112	66
	Flute	Sweet!	0	114	73
	Pan Flute	-	0	113	73
	Oboe	-	0	112	68
	EnglishHorn	-	0	112	69
	BaritoneSax	-	0	112	67
	BreathTenor	-	0	114	66
	Alto Sax	-	0	112	65
	MelClarinet	-	0	113	71
	Bassoon	-	0	112	70
	Class.Flute	-	0	115	73
	Piccolo	-	0	112	72
	EthnicFlute	-	0	112	75
	Flute	-	0	112	73
	Shakuhachi	-	0	112	77
	Whistle	-	0	112	78
	Recorder	-	0	112	74
	Ocarina	-	0	112	79
	WoodwindEns	-	0	113	66
	Sax Section	-	0	116	66
	Bagpipe	-	0	112	109
Strings	OrchStrings	-	0	113	48
	Symphon.Str	-	0	114	48
	Strings	-	0	112	48
	SlowStrings	-	0	113	49
	ChamberStrs	-	0	112	49
	Syn Strings	-	0	112	50

Category	Voice Name	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
			MSB	LSB	
Strings	ConcertoStr	-	0	115	48
	Orch. Brass	-	0	118	49
	Orch. Flute	-	0	119	49
	Orch. Oboe	-	0	121	49
	Solo Violin	-	0	112	40
	Soft Violin	-	0	113	40
	Fiddle	-	0	112	110
	Viola	-	0	112	41
	Cello	-	0	112	42
	Contrabass	-	0	112	43
	Str.Quartet	-	0	114	49
	Bow Strings	-	0	116	48
	MarcatoStrs	-	0	115	49
	TremoloStrs	-	0	112	44
	PizzStrings	-	0	112	45
	Analog Strs	-	0	112	51
	TechStrings	-	0	113	50
	Harp	-	0	112	46
	Hackbrett	-	0	113	46
	Banjo	-	0	112	105
	Sitar	-	0	112	104
	Koto	-	0	112	107
	Shamisen	-	0	112	106
	Orch.Hit	-	0	112	55
Choir & Pad	Gothic Vox	-	0	113	53
	Vocal Ensbl	-	0	113	52
	Vox Humana	-	0	112	53
	Choir	-	0	112	52
	Air Choir	-	0	112	54
	Cyber Pad	-	0	113	99
	Fantasia	-	0	112	88
	Insomnia	-	0	113	94
	Wave 2001	-	0	112	95
	Atmosphere	-	0	112	99
	Xenon Pad	-	0	112	91
	Equinox	-	0	112	94
	DX Pad	-	0	112	92
	Symbiont	-	0	113	88
	Stargate	-	0	114	88
	Area 51	-	0	112	89
	Dark Moon	-	0	113	89
Synthesizer	Ionosphere	-	0	115	94
	Golden Age	-	0	115	88
	Solaris	-	0	114	94
	Millennium	-	0	117	88
	Transform	-	0	113	95
	Square Lead	-	0	112	80
	Saw.Lead	-	0	112	81
	Fire Wire	-	0	116	81
	Analogon	-	0	115	81
	Fargo	-	0	119	81
	Blaster	-	0	114	81
	Big Lead	-	0	113	81
	Warp	-	0	117	81
	Tiny Lead	-	0	118	80
	Stardust	-	0	112	98
	Aero Lead	-	0	112	83
	Mini Lead	-	0	114	80
	Sub Aqua	-	0	118	81
	Sun Bell	-	0	113	98
	Hi Bias	-	0	116	80
	Vinylead	-	0	115	80

XG (PSR-2000/1000)

Category	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
		MSB	LSB	
PIANO	Grand Piano	0	0	0
	GrndPianoKSP	0	1	0
	MellowGrPno	0	18	0
	PianoStrings	0	40	0
	Dream	0	41	0
	Bright Piano	0	0	1
	BritePnoKSP	0	1	1
	ElecGrandPno	0	0	2
	ElecGrPnoKSP	0	1	2
	Detuned CP80	0	32	2
	Layered CP 1	0	40	2
	Layered CP 2	0	41	2
	Honkytonk	0	0	3
	HonkytonkKSP	0	1	3
	El.Piano 1	0	0	4
	El.Piano1KSP	0	1	4
	Mellow EP 1	0	18	4
	Chorus EP 1	0	32	4
	HardEl.Piano	0	40	4
	VXfade El.P1	0	45	4
	60sEl.Piano1	0	64	4
	El.Piano 2	0	0	5
	El.Piano2KSP	0	1	5
	Chorus EP 2	0	32	5
	DX EP Hard	0	33	5
	DX Legend	0	34	5
	DX Phase EP	0	40	5
	DX+AnalogEP	0	41	5
	DX Koto EP	0	42	5
	VXfade El.P2	0	45	5
	Harpsichord	0	0	6
	Harpsi.KSP	0	1	6
	Harpsichord2	0	25	6
	Harpsichord3	0	35	6
	Clavi.	0	0	7
	Clavi.KSP	0	1	7
	Clavi.Wah	0	27	7
	Pulse Clavi.	0	64	7
	PierceClavi.	0	65	7
CHROMATIC PERC	Celesta	0	0	8
	Glockenspiel	0	0	9
	Music Box	0	0	10
	Orgel	0	64	10
	Vibraphone	0	0	11
	Vibes KSP	0	1	11
	Hard Vibes	0	45	11
	Marimba	0	0	12
	Marimba KSP	0	1	12
	Sine Marimba	0	64	12
	Balimba	0	97	12
	Log Drums	0	98	12
	Xylophone	0	0	13
	TubularBells	0	0	14
	Church Bells	0	96	14
	Carillon	0	97	14
	Dulcimer	0	0	15
	Dulcimer 2	0	35	15
	Cimbalom	0	96	15
	Santur	0	97	15
ORGAN	DrawbarOrgan	0	0	16
	DetDrawOrgan	0	32	16
	60sDrawOrg1	0	33	16
	60sDrawOrg2	0	34	16
	70sDrawOrg1	0	35	16
	DrawbarOrg2	0	36	16
	60sDrawOrg3	0	37	16
	Even Bar Org	0	38	16
	16+2'2_3 Org	0	40	16
	Organ Bass	0	64	16
	70sDrawOrg2	0	65	16
	Cheezy Organ	0	66	16
	DrawbarOrg3	0	67	16
	Perc.Organ	0	0	17
	70sPercOrg1	0	24	17
	DetPercOrgan	0	32	17
	Light Organ	0	33	17
	Perc.Organ2	0	37	17
	Rock Organ	0	0	18
	Rotary Organ	0	64	18
	Slow Rotary	0	65	18

Category	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
		MSB	LSB	
ORGAN	Fast Rotary	0	66	18
	Church Organ	0	0	19
	ChurchOrgan3	0	32	19
	ChurchOrgan2	0	35	19
	Notre Dame	0	40	19
	Organ Flute	0	64	19
	Trem.OrganFl	0	65	19
	Reed Organ	0	0	20
	Puff Organ	0	40	20
	Accordion	0	0	21
	Accord It	0	32	21
	Harmonica	0	0	22
	Harmonica 2	0	32	22
	Tango Accord	0	0	23
	TangoAccord2	0	64	23
GUITAR	Nylon Guitar	0	0	24
	NylonGuitar2	0	16	24
	NylonGuitar3	0	25	24
	VelGtrHarmo	0	43	24
	Ukulele	0	96	24
	Steel Guitar	0	0	25
	SteelGuitar2	0	16	25
	12Str Guitar	0	35	25
	Nylon&Steel	0	40	25
	Steel&Body	0	41	25
	Mandolin	0	96	25
	Jazz Guitar	0	0	26
	MellowGuitar	0	18	26
	Jazz Amp	0	32	26
	Clean Guitar	0	0	27
	ChorusGuitar	0	32	27
	Muted Guitar	0	0	28
	FunkGuitar1	0	40	28
	MuteSteelGtr	0	41	28
	FunkGuitar2	0	43	28
BASS	Jazz Man	0	45	28
	Overdriven	0	0	29
	Guitar Pinch	0	43	29
	Distortion	0	0	30
	FeedbackGtr	0	40	30
	FeedbackGtr2	0	41	30
	GtrHarmonics	0	0	31
	GtrFeedback	0	65	31
	GtrHarmonic2	0	66	31
	AcousticBass	0	0	32
	Jazz Rhythm	0	40	32
	VXUprghtBass	0	45	32
	Finger Bass	0	0	33
	Finger Dark	0	18	33
	Flange Bass	0	27	33
	Bass&DistEG	0	40	33
	Finger Slap	0	43	33
	FingerBass2	0	45	33
	Mod.Bass	0	65	33
	Pick Bass	0	0	34
	MutePickBass	0	28	34
	FretlessBass	0	0	35
	Fretless 2	0	32	35
	Fretless 3	0	33	35
	Fretless 4	0	34	35
	Syn.Fretless	0	96	35
	SmthFretless	0	97	35
	Slap Bass 1	0	0	36
	ResonantSlap	0	27	36
	Punch Thumb	0	32	36
	Slap Bass 2	0	0	37
	Velo.Sw.Slap	0	43	37
	Synth Bass 1	0	0	38
	SynBass1Dark	0	18	38
	FastResoBass	0	20	38
	Acid Bass	0	24	38
	Clavi Bass	0	35	38
	Techno Bass	0	40	38
	Orbiter	0	64	38
	Square Bass	0	65	38
	Rubber Bass	0	66	38
	Hammer	0	96	38
	Synth Bass 2	0	0	39
	MellowSyBass	0	6	39
	SequenceBass	0	12	39

Category	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
		MSB	LSB	
BASS	ClickSynBass	0	18	39
	SynBass2Dark	0	19	39
	SmoothSyBass	0	32	39
	ModulrSyBass	0	40	39
	DX Bass	0	41	39
	X Wire Bass	0	64	39
STRINGS	Violin	0	0	40
	SlwAtkViolin	0	8	40
	Viola	0	0	41
	Cello	0	0	42
	Contrabass	0	0	43
	Trem.Strings	0	0	44
	SlwAtTremStr	0	8	44
	SuspenseStr	0	40	44
	PizzicatoStr	0	0	45
	Orch.Harp	0	0	46
	Yang Chin	0	40	46
	Timpani	0	0	47
ENSEMBLE	Strings 1	0	0	48
	StereoStrngs	0	3	48
	SlwAtkStrngs	0	8	48
	Arco Strings	0	24	48
	60's Strings	0	35	48
	Orchestra	0	40	48
	Orchestra 2	0	41	48
	TremOrchestra	0	42	48
	Velo.Strings	0	45	48
	Strings 2	0	0	49
	S.SlowStrngs	0	3	49
	LegatoStrngs	0	8	49
	Warm Strings	0	40	49
	Kingdom	0	41	49
	70's Strings	0	64	49
	Strings 3	0	65	49
	SynStrings1	0	0	50
	Reso Strings	0	27	50
	SynStrings4	0	64	50
	SynStrings5	0	65	50
	SynStrings2	0	0	51
	Choir Aahs	0	0	52
	Stereo Choir	0	3	52
	Choir Aahs 2	0	16	52
	Mellow Choir	0	32	52
	ChoirStrings	0	40	52
	Voice Oohs	0	0	53
	Synth Voice	0	0	54
	SynthVoice2	0	40	54
	Choral	0	41	54
	Analog Voice	0	64	54
	OrchestraHit	0	0	55
	OrchestrHit2	0	35	55
	Impact	0	64	55
BRASS	Trumpet	0	0	56
	Trumpet 2	0	16	56
	BriteTrumpet	0	17	56
	Warm Trumpet	0	32	56
	Trombone	0	0	57
	Trombone 2	0	18	57
	Tuba	0	0	58
	Tuba 2	0	16	58
	MutedTrumpet	0	0	59
	French Horn	0	0	60
	Fr.Horn Solo	0	6	60
	FrenchHorn2	0	32	60
	HornOrchestr	0	37	60
	BrassSection	0	0	61
	Tp&TbSection	0	35	61
	BrassSect2	0	40	61
	High Brass	0	41	61
	Mellow Brass	0	42	61
	SynthBrass1	0	0	62
	Quack Brass	0	12	62
	ResoSynBrass	0	20	62
	Poly Brass	0	24	62
	SynthBrass3	0	27	62
	Jump Brass	0	32	62
	AnaVelBrass1	0	45	62
	AnalogBrass1	0	64	62
	SynthBrass2	0	0	63
	Soft Brass	0	18	63

Category	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
		MSB	LSB	
BRASS	SynthBrass4	0	40	63
	Choir Brass	0	41	63
	AnaVelBrass2	0	45	63
	AnalogBrass2	0	64	63
REED	Soprano Sax	0	0	64
	Alto Sax	0	0	65
	Sax Section	0	40	65
	HyperAltoSax	0	43	65
	Tenor Sax	0	0	66
	BreathyTenor	0	40	66
	SoftTenorSax	0	41	66
	Tenor Sax2	0	64	66
	Baritone Sax	0	0	67
	Oboe	0	0	68
	English Horn	0	0	69
	Bassoon	0	0	70
	Clarinet	0	0	71
PIPE	Piccolo	0	0	72
	Flute	0	0	73
	Recorder	0	0	74
	Pan Flute	0	0	75
	Blown Bottle	0	0	76
	Shakuhachi	0	0	77
	Whistle	0	0	78
	Ocarina	0	0	79
SYNTH LEAD	Square Lead	0	0	80
	SquareLead2	0	6	80
	LM Square	0	8	80
	Hollow	0	18	80
	Shroud	0	19	80
	Mellow	0	64	80
	Solo Sine	0	65	80
	Sine Lead	0	66	80
	SawtoothLead	0	0	81
	SawtoothLd2	0	6	81
	Thick Saw	0	8	81
	Dynamic Saw	0	18	81
	Digital Saw	0	19	81
	Big Lead	0	20	81
	Heavy Synth	0	24	81
	Waspy Synth	0	25	81
	Pulse Saw	0	40	81
	Dr. Lead	0	41	81
	VelocityLead	0	45	81
	Seq.Analog	0	96	81
	CalliopeLead	0	0	82
	Pure Pad	0	65	82
	Chiff Lead	0	0	83
	Rubby	0	64	83
	Charang Lead	0	0	84
	DistortedLd	0	64	84
	Wire Lead	0	65	84
	Voice Lead	0	0	85
	Synth Aahs	0	24	85
	Vox Lead	0	64	85
	Fifths Lead	0	0	86
	Big Five	0	35	86
	Bass & Lead	0	0	87
	Big & Low	0	16	87
	Fat & Perky	0	64	87
	Soft Whirl	0	65	87
SYNTH PAD	New Age Pad	0	0	88
	Fantasy	0	64	88
	Warm Pad	0	0	89
	Thick Pad	0	16	89
	Soft Pad	0	17	89
	Sine Pad	0	18	89
	Horn Pad	0	64	89
	RotaryStrngs	0	65	89
	PolySynthPad	0	0	90
	Poly Pad 80	0	64	90
	Click Pad	0	65	90
	Analog Pad	0	66	90
	Square Pad	0	67	90
	Choir Pad	0	0	91
	Heaven	0	64	91
	Itopia	0	66	91
	CC Pad	0	67	91
	Bowed Pad	0	0	92
	Glacier	0	64	92

Category	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
		MSB	LSB	
SYNTH PAD	Glass Pad	0	65	92
	Metallic Pad	0	0	93
	Tine Pad	0	64	93
	Pan Pad	0	65	93
	Halo Pad	0	0	94
	Sweep Pad	0	0	95
	Shwimmer	0	20	95
	Converge	0	27	95
	Polar Pad	0	64	95
	Celestial	0	66	95
SYNTH EFFECTS	Rain	0	0	96
	Clavi Pad	0	45	96
	Harmo Rain	0	64	96
	African Wind	0	65	96
	Canb	0	66	96
	Sound Track	0	0	97
	Prologue	0	27	97
	Ancestral	0	64	97
	Crystal	0	0	98
	SynthDr.Comp	0	12	98
	Popcorn	0	14	98
	Tiny Bells	0	18	98
	RoundGlocken	0	35	98
	GlockenChime	0	40	98
	Clear Bells	0	41	98
	Chorus Bells	0	42	98
	Synth Mallet	0	64	98
	Soft Crystal	0	65	98
	Loud Glocken	0	66	98
	ChristmasBel	0	67	98
	Vibe Bells	0	68	98
	DigitalBells	0	69	98
	Air Bells	0	70	98
	Bell Harp	0	71	98
	Gamelimba	0	72	98
	Atmosphere	0	0	99
	Warm Atmos.	0	18	99
	HollowRelease	0	19	99
	NylonElPiano	0	40	99
	Nylon Harp	0	64	99
	Harp Vox	0	65	99
	Atmos.Pad	0	66	99
	Planet	0	67	99
	Brightness	0	0	100
	FantasyBells	0	64	100
	Smokey	0	96	100
	Goblins	0	0	101
	GoblinsSynth	0	64	101
	Creeper	0	65	101
	Ring Pad	0	66	101
	Ritual	0	67	101
	To Heaven	0	68	101
	Night	0	70	101
	Glisten	0	71	101
	Bell Choir	0	96	101
	Echoes	0	0	102
	Echoes2	0	8	102
	Echo Pan	0	14	102
	Echo Bells	0	64	102
	Big Pan	0	65	102
	Synth Piano	0	66	102
	Creation	0	67	102
	Star Dust	0	68	102
	Reso&Panning	0	69	102
	Sci-Fi	0	0	103
	Starz	0	64	103
ETHNIC	Sitar	0	0	104
	DetunedSitar	0	32	104
	Sitar 2	0	35	104
	Tambra	0	96	104
	Tamboura	0	97	104
	Banjo	0	0	105
	Muted Banjo	0	28	105
	Rabab	0	96	105
	Gopichant	0	97	105
	Oud	0	98	105
	Shamisen	0	0	106
	Koto	0	0	107
	Taisho-kin	0	96	107
	Kanoon	0	97	107

Category	Voice Type	Bank Select		MIDI Program Number
		MSB	LSB	
ETHNIC	Kalimba	0	0	108
	Bagpipe	0	0	109
	Fiddle	0	0	110
	Shanai	0	0	111
	Shanai2	0	64	111
	Pungi	0	96	111
	Hichiriki	0	97	111
PERCUSSIVE	Tinkle Bell	0	0	112
	Bonang	0	96	112
	Altair	0	97	112
	GamelanGongs	0	98	112
	StereoGamlan	0	99	112
	Rama Cymbal	0	100	112
	Asian Bells	0	101	112
	Agogo	0	0	113
	Steel Drums	0	0	114
	Glass Perc.	0	97	114
	Thai Bells	0	98	114
	Woodblock	0	0	115
	Castanets	0	96	115
	Taiko Drum	0	0	116
	Gran Cassa	0	96	116
	Melodic Tom	0	0	117
	MelodicTom2	0	64	117
	Real Tom	0	65	117
	Rock Tom	0	66	117
	Synth Drum	0	0	118
	Analog Tom	0	64	118
	ElectroPerc.	0	65	118
	Rev.Cymbal	0	0	119
SOUND EFFECTS	GtrFretNoise	0	0	120
	Breath Noise	0	0	121
	Seashore	0	0	122
	Bird Tweet	0	0	123
	TelephonRing	0	0	124
	Helicopter	0	0	125
	Applause	0	0	126
	Gunshot	0	0	127
SFX	CuttingNoise	64	0	0
	CuttingNoiz2	64	0	1
	String Slap	64	0	3
	Fl.Key Click	64	0	16
	Shower	64	0	32
	Thunder	64	0	33
	Wind	64	0	34
	Stream	64	0	35
	Bubble	64	0	36
	Feed	64	0	37
	Dog	64	0	48
	Horse	64	0	49
	Bird Tweet 2	64	0	50
	Ghost	64	0	54
	Maou	64	0	55
	Phone Call	64	0	64
	Door Squeak	64	0	65
	Door Slam	64	0	66
	Scratch Cut	64	0	67
	ScratchSplit	64	0	68
	Wind Chime	64	0	69
	TelphonRing2	64	0	70
	CarEngineIgn	64	0	80
	CarTiresSql	64	0	81
	Car Passing	64	0	82
	Car Crash	64	0	83
	Siren	64	0	84
	Train	64	0	85
	Jet Plane	64	0	86
	Starship	64	0	87
	Burst	64	0	88
	RollrCoaster	64	0	89
	Submarine	64	0	90
	Laugh	64	0	96
	Scream	64	0	97
	Punch	64	0	98
	Heartbeat	64	0	99
	FootSteps	64	0	100
	Machine Gun	64	0	112
	Laser Gun	64	0	113
	Explosion	64	0	114
	Firework	64	0	115

Drum/key Assignment List

Liste der Tastenzuordnungen der Schlaginstrumente

Liste d'assignation instrument de batterie/touche du clavier

Lista de asignación de teclas/batería (PSR-2000/1000)

Bank Select MSB (0-127)					127	127	127	127	127	127	127	127
Bank Select LSB (0-127)					0	0	0	0	0	0	0	0
Program Change (0-127)					0	1	4	8	16	24	25	27
MIDI	Keyboard	Key	Alternate		Standard Kit1	Standard Kit2	Hit Kit (PSR-2000)	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Dance Kit
Note#	Note		Off	Group								
13	C#-1 (C#0)			3	Surdo Mute							
14	D-1 (D0)			3	Surdo Open							
15	D#-1 (D#0)				Hi Q							
16	E-1 (E0)				Whip Slap							
17	F-1 (F0)			4	Scratch H							
18	F#-1 (F#0)			4	Scratch L							
19	G-1 (G0)				Finger Snap							
20	G#-1 (G#0)				Click Noise							
21	A-1 (A0)				Metronome Click							
22	A#-1 (A#0)				Metronome Bell							
23	B-1 (B0)				Seq Click L							
24	C0				Seq Click H							
25	C#0	C#1			Brush Tap							
26	D0	D1	O		Brush Swirl							
27	D#0	D#1			Brush Slap							
28	E0	E1	O		Brush Tap Swirl					Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
29	F0	F1	O		Snare Roll							
30	F#0	F#1			Castanet					Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2
31	G0	G1			Snare Soft	Snare Soft 2	Snare Electro		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4	Snare Techno
32	G#0	G#1			Sticks							
33	A0	A1			Kick Soft		Kick Tight L			Kick 3	Kick 3	Kick Techno Q
34	A#0	A#1			Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short	Snare Pitched					Rim Gate
35	B0	B1			Kick Tight		Kick Wet		Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short	Kick Techno L
36	C1	C2			Kick	Kick Short	Kick Tight H		Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno
37	C#1	C#2			Side Stick	Side Stick Light	Stick Ambient				Side Stick Analog	Side Stick Analog
38	D1	D2			Snare	Snare Short	Snare Ambient	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap
39	D#1	D#2			Hand Clap							
40	E1	E2			Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight 2	Snare Tight Snappy	Snare Rock Tight	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry
41	F1	F2			Floor Tom L		Hybrid Tom 1	Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Analog 1
42	F#1	F#2	1		Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed 2				Hi-Hat Closed Analog	Hi-Hat Closed 3
43	G1	G2			Floor Tom H		Hybrid Tom 2	Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Analog 2
44	G#1	G#2	1		Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal 2				Hi-Hat Closed Analog 2	Hi-Hat Closed Analog 3
45	A1	A2			Low Tom		Hybrid Tom 3	Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Analog 3
46	A#1	A#2	1		Hi-Hat Open		Hi-Hat Open 2				Hi-Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3
47	B1	B2			Mid Tom L		Hybrid Tom 4	Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Analog 4
48	C2	C3			Mid Tom H		Hybrid Tom 5	Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Analog 5
49	C#2	C#3			Crash Cymbal 1						Crash Analog	Crash Analog
50	D2	D3			High Tom		Hybrid Tom 6	Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Analog 6
51	D#2	D#3			Ride Cymbal 1							
52	E2	E3			Chinese Cymbal							
53	F2	F3			Ride Cymbal Cup							
54	F#2	F#3			Tambourine		Tambourine Light					
55	G2	G3			Splash Cymbal							
56	G#2	G#3			Cowbell						Cowbell Analog	Cowbell Analog
57	A2	A3			Crash Cymbal 2							
58	A#2	A#3			Vibraslap							
59	B2	B3			Ride Cymbal 2							
60	C3	C4			Bongo H							
61	C#3	C#4			Bongo L							
62	D3	D4			Conga H Mute						Conga Analog H	Conga Analog H
63	D#3	D#4			Conga H Open						Conga Analog M	Conga Analog M
64	E3	E4			Conga L						Conga Analog L	Conga Analog L
65	F3	F4			Timbale H							
66	F#3	F#4			Timbale L							
67	G3	G4			Agogo H							
68	G#3	G#4			Agogo L							
69	A3	A4			Cabasa							
70	A#3	A#4			Maracas						Maracas 2	Maracas 2
71	B3	B4	O		Samba Whistle H							
72	C4	C5	O		Samba Whistle L							
73	C#4	C#5			Guiro Short							
74	D4	D5	O		Guiro Long							
75	D#4	D#5			Claves						Claves 2	Claves 2
76	E4	E5			Wood Block H							
77	F4	F5			Wood Block L							
78	F#4	F#5			Cuica Mute					Scratch H 2	Scratch H 2	Scratch H 2
79	G4	G5			Cuica Open					Scratch L 2	Scratch L 2	Scratch L 2
80	G#4	G#5	2		Triangle Mute							
81	A4	A5	2		Triangle Open							
82	A#4	A#5			Shaker							
83	B4	B5			Jingle Bells							
84	C5	C6			Bell Tree							
85	C#5 (C#6)											
86	D5 (D6)											
87	D#5 (D#6)											
88	E5 (E6)											
89	F5 (F6)											
90	F#5 (F#6)											
91	G5 (G6)											

• Key Off: Keys marked "O" stop sounding the instant they are released.

• Alternate Group: Playing any instrument within a numbered group will immediately stop the sound of any other instrument in the same group of the same number

 Same as Standard Kit 1

 No Sound

Bank Select MSB (0-127)				127	127	127	127	127	126	126	126
Bank Select LSB (0-127)				0	0	0	0	0	0	0	0
Program Change (0-127)				32	40	48	80	82	35	0	1
MIDI	Keyboard	Key	Alternate	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	Sty Std.Kit	Sty BrushKit	Arabic Kit	SFX Kit1	SFX Kit2
Note#	Note	Note	Off	Group							
13	C#1	(C#0)		3							
14	D-1	(D0)		3							
15	D#-1	(D#0)									
16	E-1	(E0)									
17	F-1	(F0)		4							
18	F#-1	(F#0)		4							
19	G-1	(G0)									
20	G#-1	(G#0)									
21	A-1	(A0)									
22	A#-1	(A#0)									
23	B-1	(B0)									
24	C0	C1							Nakarazan Dom		
25	C#0	C#1					Brush Tap Style Std	Brush Tap Style Brush	Cabasa		
26	D0	D1	O				Brush Swirl Style Std	Brush Swirl StyleBrush	Nakarazan Edge		
27	D#0	D#1					Brush Slap Style Std	Brush Slap Style Brush	Hager Dom		
28	E0	E1	O				BrushTapSwirlStyleStd	BrushTapSwirlStyleBrsh	Hager Edge		
29	F0	F1	O						Bongo H		
30	F#0	F#1							Bongo L		
31	G0	G1		Snare Jazz H	Brush Slap 2		Snare Soft Style Std	Snare Soft Style Brush	Conga H Mute		
32	G#0	G#1							Conga H Open		
33	A0	A1				Kick Soft 2	Kick Soft Style Std	Kick Soft Style Brush	Conga L		
34	A#0	A#1			Open Rim Shot Light		Open Rim Shot Style Std	OpenRimShot StyleBrush	Zagrouda H		
35	B0	B1				Gran Cassa	Kick Tight Style Std	Kick Tight Style Brush	Zagrouda L		
36	C1	C2		Kick Jazz	Kick Jazz	Gran Cassa Mute	Kick Style Std	Kick Style Brush	Kick Soft	Cutting Noise	Phone Call
37	C#1	C#2		Side Stick Light	Side Stick Light		Side Stick Style Std	Side Stick Style Brush	Side Stick	Cutting Noise 2	Door Squeak
38	D1	D2		Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare	Snare Style Std	Snare Style Brush	Snare Soft		Door Slam
39	D#1	D#2							Arabic Hand Clap	String Slap	Scratch Cut
40	E1	E2		Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2	Snare Tight Style Std	Snare Tight StyleBrush	Snare		Scratch H 3
41	F1	F2			Tom Brush 1		Floor Tom L Style Std	Floor Tom L StyleBrush	Floor Tom L		Wind Chime
42	F#1	F#2	1				Hi-Hat Closed StyleStd	Hi-HatClosedStyleBrush	Hi-Hat Closed		Telephone Ring 2
43	G1	G2			Tom Brush 2		Floor Tom H Style Std	Floor Tom H StyleBrush	Floor Tom H		
44	G#1	G#2	1				Hi-Hat Pedal Style Std	Hi-HatPedal StyleBrush	Hi-Hat Pedal		
45	A1	A2			Tom Brush 3		Low Tom Style Std	Low Tom Style Brush	Low Tom		
46	A#1	A#2	1				Hi-Hat Open Style Std	Hi-HatOpen StyleBrush	Hi-Hat Open		
47	B1	B2			Tom Brush 4		Mid Tom L Style Std	Mid Tom L Style Brush	Mid Tom L		
48	C2	C3			Tom Brush 5		Mid Tom H Style Std	Mid Tom H Style Brush	Mid Tom H		
49	C#2	C#3				Hand Cymbal	CrashCymbal 1 StyleStd	CrashCymbal1StyleBrush	Crash Cymbal 1		
50	D2	D3			Tom Brush 6		High Tom Style Std	High Tom Style Brush	High Tom		
51	D#2	D#3				Hand Cymbal Short	Ride Cymbal 1 StyleStd	RideCymbal1 StyleBrush	Ride Cymbal 1		
52	E2	E3					ChineseCymbal StyleStd	ChineseCymbalStyleBrsh	Crash Cymbal 2	Flute Key Click	Car Engine Ignition
53	F2	F3					RideCymbalCup StyleStd	RideCymbalCupStyleBrsh	Duhulla Dom		Car Tires Squeal
54	F#2	F#3							Tambourine		Car Passing
55	G2	G3					Splash Cymbal StyleStd	SplashCymbalStyleBrush	Duhulla Tak		Car Crash
56	G#2	G#3							Cowbell		Siren
57	A2	A3				Hand Cymbal 2	CrashCymbal 2 StyleStd	CrashCymbal2StyleBrush	Duhulla Sak		Train
58	A#2	A#3							Claves		Jet Plane
59	B2	B3				Hand Cymbal 2 Short	Ride Cymbal 2 StyleStd	RideCymbal2 StyleBrush	Doff Dom		Starship
60	C3	C4							Katem Dom		Burst
61	C#3	C#4							Katem Tak		Roller Coaster
62	D3	D4							Katem Sak		Submarine
63	D#3	D#4							Katem Tak		
64	E3	E4							Doff Tak		
65	F3	F4							Tabla Dom		
66	F#3	F#4							Tabla Tak1		
67	G3	G4							Tabla Tik		
68	G#3	G#4							Tabla Tak2	Shower	Laugh
69	A3	A4							Tabla Sak	Thunder	Scream
70	A#3	A#4							Tabla Roll of Edge	Wind	Punch
71	B3	B4	O						Tabla Flam	Stream	Heart Beat
72	C4	C5	O						Sagat 1	Bubble	Foot Steps
73	C#4	C#5							Tabel Dom	Feed	
74	D4	D5	O						Sagat 3		
75	D#4	D#5							Tabel Tak		
76	E4	E5							Sagat 2		
77	F4	F5							Rik Dom		
78	F#4	F#5							Rik Tak 2		
79	G4	G5							Rik Finger 1		
80	G#4	G#5	2						Rik Tak 1		
81	A4	A5	2						Rik Finger 2		
82	A#4	A#5							Rik Brass Tremolo		
83	B4	B5							Rik Sak		
84	C5	C6							Rik Tik	Dog	Machine Gun
85	C#5	(C#6)								Horse	Laser Gun
86	D5	(D6)								Bird Tweet 2	Explosion
87	D#5	(D#6)									Firework
88	E5	(E6)									
89	F5	(F6)									
90	F#5	(F#6)								Ghost	
91	G5	(G6)								Maou	

Style List

Liste der Styles

Liste des styles

Lista de estilos (PSR-2000/1000)

Category	Style Name	
Pop&Rock	HeartBeat	
	60'sGtrPop	
	60's8Beat	
	8Beat1	
	8Beat2	
	OffBeat	
	60'sRock1	
	60'sRock2	
	BritPop	
	HardRock	
	Rock+HalfTime	
	RockShuffle	
	RootRock	
	8BeatRock	
	PopShuffle1	
	PopShuffle2	
	GuitarPop	
	16BtUptempo	
	KoolShuffle	
	FunkyFusion	
	JazzRock	
	Soul	
	DetroitPop1	
	Twist	●
	60'sRock&Roll	
	GospelBrothers	
	6-8Soul	
	CrocoTwist	
	Rock&Roll	
	SoulBeat	
	DetroitPop2	
	SoulShuffle	
	BoogieWoogie	
	6-8Blues	
	AmazingGospel	
	Country8Beat1	
	CountryPop1	
	CountryRock	
	CountrySwing1	
	Country2-4	
	CowboyBoogie	
	Country8Beat2	
	CountryPop2	
	CntryBrothers	
	CountryShuffle	
	Hoedown	
	FingerPickin	
	SingrSngWriter	●
Ballad	8BeatModern	
	OrganBallad	
	Unplugged	
	8BeatAdria	
	PianoBallad	
	LoveSong	
	AcousticBallad	
	6-8ModernEP	
	6-8Orchestral	
	6-8SlowRock1	
	6-8SlowRock2	
	RockBallad	
	16Beat	

Category	Style Name	
Ballad	PopBallad	
	16BeatBallad1	
	16BeatBallad2	
	Slow&Easy	
	AnalogBallad	
	R&B	
	ModCntryPop	
	CountryBallad	
	SecretService	
Swing&Jazz	BigBandFast1	
	BigBandMid1	
	BigBandFast2	
	BigBandMid2	
	CatGroove	
	BigBandBallad	
	MoonlightBallad	
	BigBandShfl1	
	BigBandShfl2	
	JazzClub	
	Swing1	
	Swing2	
	JazzBallad1	
	GypsySwing	
	Dixieland1	
	Ragtime1	
	Bebop	
	Charleston	
Dance	EuroTrance	
	Ibiza	
	HouseMusik	
	SwingHouse	
	TechnoPolis	
	Clubdance	
	ClubLatin	
	Garage1	
	Garage2	
	TechnoParty	
	UKPop	
	HipHopGroove	
	HipHopLight	
	ModernR&B	●
	HipShuffle	
	HipHopPop	
	70'sDisco1	
	70'sDisco2	
	70'sDisco3	
	LatinDisco	
	DiscoPhilly	
	SaturdayNight	
	DiscoChocolate	
	DiscoHands	
	DiscoFunk	
	DiscoSamba	
	DiscoParty	
	DiscoFox	
	FunkyDisco	
Ballroom	VienneseWaltz	
	EnglishWaltz	
	Slowfox	
	Foxtrot	
	Quickstep	

Multi Pad Bank List

Multi-Pad-Bank-Liste

Liste des banques multi-pads

Lista de bancos de Multi Pad

(PSR-2000/1000)

Category	Style Name	
Ballroom	OrgQuickstep	
	Tango1	
	Tango2	
	Swingfox	
	Pasodoble	
	Samba	
	ChaChaCha	
	Rumba	
Latin	Jive	
	BrazilianSamba	
	PopSamba	
	BossaNova	
	PopBossa1	
	BigBandMambo	
	BigBandSalsa	
	SlowBossa	
	Tijuana	
	DiscoLatin	
	RockChaCha	
	FastBossa	
	Mambo1	
	Salsa	
	Beguine	
	GypsyRumba	
	RmbFlamenco	
	Rumbalsland	
	Espagnole	●
	Caribbean	
March&Waltz	HappyReggae	
	JumboReggae	
	Bolero	●
	USMarch	
	6-8March	
	ChildrensMarch	
	GermanMarch1	
	GermanMarch2	●
	BandMarch	●
	PolkaPop	
	OberPolka	
	Tarantella	
	GuitarSerenade	
	SwingWaltz	
	PopWaltz	●
	JazzWaltz1	
	BandWaltz	●
	CountryWaltz	
	TraditionalWaltz	●
	OberWalzer	
	Bluegrass1	
	Bluegrass2	●
	Musette	
	Showtune	
	ChristmasSwing	
	ChristmasWaltz	
	ScottishReel	
	Jig	●
	Hawaiian	
	LimboRock	
	HullyGully	

●: PSR-2000 Only

Bank Name
Tom Flam
Crash Kit
Drum Kit 1
Drum Kit 2
Drum Kit 3
ArabicPerc 1
ArabicPerc 2
Latin Perc 1
Latin Perc 2
Dance Kit
Attention 1
Attention 2
Fanfare 1
Fanfare 2
Swingy
Brassy 1
Brassy 2
SynBrass
Mallet Fills
Piano Man
Heaven Arp
Piano Arp
Harpeggio 1
Harpeggio 2
Arpeggio
Crystal Arp
Twinkle Arp
Piano Gliss
Xmas 1
Xmas 2
Guitar Cut 1
Guitar Cut 2
GuitarRiff 1
GuitarRiff 2
Guitar Strum
DrumFill
Limbo Dancer
DJ Set 1
DJ Set 2
OrchestraHit
Water SE
Horror SE
Night SE
Day SE
Car SE
Big Bells
Whistle
MagicBell SE
Classical
Flamenco Gtr
Salsa Piano
Samba Show1
Samba Show2
TimbalesRoll

Effect Type List / Liste der Effekttypen / Liste des types d'effet / Lista de tipos de efecto (CVP-209/207/205/203, PSR-2000/1000)

■ Effect Type (for Natural Voices) (CVP only)

Reverb	Chorus	DSP	Brilliance
ROOM	CHORUS	DELAY LCR	DARK
HALL 1	CELESTE	DELAY LR	MELLOW
HALL 2	FLANGER	ECHO	NORMAL
STAGE		CRS-DELAY	BRIGHT
PLATE		SYMPHONIC	METALLIC
		ROTARY SP	
		TREMOLO	
		VIB ROTER	
		AUTO PAN	
		PHASER	
		AUTO WAH	
		PIANO REV	
		NO EFFECT	

■ XG Effect Type

○ Reverb Type

Effect Name	Type MSB	Type LSB	
HALL1	1	0	
HALL2	1	16	
HALL3	1	17	
HALL4	1	18	
HALL5	1	1	
HALL M	1	6	●
HALL L	1	7	●
ROOM1	2	16	
ROOM2	2	17	
ROOM3	2	18	
ROOM4	2	19	
ROOM5	2	0	
ROOM6	2	1	
ROOM7	2	2	
ROOM S	2	5	●
ROOM M	2	6	●
ROOM L	2	7	●
STAGE1	3	16	
STAGE2	3	17	
STAGE3	3	0	
STAGE4	3	1	
PLATE1	4	16	
PLATE2	4	17	
PLATE3	4	0	
GM PLATE	4	7	●
WHITE ROOM	16	0	
TUNNEL	17	0	
CANYON	18	0	
BASEMENT	19	0	
NO EFFECT	0	0	

○ Chorus Type

Effect Name	Type MSB	Type LSB	
CHORUS1	66	17	
CHORUS2	66	8	
CHORUS3	66	16	
CHORUS4	66	1	
CHORUS5	65	2	
CHORUS6	65	0	
CHORUS7	65	1	
CHORUS8	65	8	
GM CHORUS1	65	3	●
GM CHORUS2	65	4	●
GM CHORUS3	65	5	●
GM CHORUS4	65	6	●
FB CHORUS	65	7	●
CELESTE1	66	0	
CELESTE2	66	2	
FLANGER1	67	8	
FLANGER2	67	16	
FLANGER3	67	17	
FLANGER4	67	1	
FLANGER5	67	0	
GM FLANGER	67	7	●
SYMPHONIC1	68	16	●
SYMPHONIC2	68	0	●
PHASER1	72	0	●
ENS DETUNE (ENSEMBLE DETUNE)	87	0	●
NO EFFECT	0	0	

●: CVP-209/207, PSR-2000 only

○ DSP Type

DSP Block

	PSR-1000	CVP-205/203	PSR-2000	CVP-207	CVP-209
Variation	DSP	DSP 1	DSP 1	DSP 1	DSP 1
Insertion 1			DSP 2	DSP 3	DSP 3
Insertion 2			DSP 3	DSP 4	DSP 4
Insertion 3			DSP 4	DSP 5	DSP 5
Insertion 4					DSP 6
Insertion 5					DSP 7

CVP-209 Variation/Insertion1-4

CVP-207/PSR-2000 Variation

Effect Name	Type MSB	Type LSB
HALL1	1	0
HALL2	1	16
HALL3	1	17
HALL4	1	18
HALL5	1	1
HALL M	1	6
HALL L	1	7
ROOM1	2	16
ROOM2	2	17
ROOM3	2	18
ROOM4	2	19
ROOM5	2	0
ROOM6	2	1
ROOM7	2	2
ROOM S	2	5
ROOM M	2	6
ROOM L	2	7
STAGE1	3	16
STAGE2	3	17
STAGE3	3	0
STAGE4	3	1
PLATE1	4	16
PLATE2	4	17
PLATE3	4	0
GM PLATE	4	7
WHITE ROOM	16	0
TUNNEL	17	0
CANYON	18	0
BASEMENT	19	0
CHORUS1	66	17
CHORUS2	66	8
CHORUS3	66	16
CHORUS4	66	1
CHORUS5	65	2
CHORUS6	65	0
CHORUS7	65	1
CHORUS8	65	8
GM CHORUS1	65	3
GM CHORUS2	65	4
GM CHORUS3	65	5
GM CHORUS4	65	6
FB CHORUS	65	7
CELESTE1	66	0
CELESTE2	66	2
SYMPHONIC1	68	16
SYMPHONIC2	68	0
ENS DETUNE (ENSEMBLE DETUNE)	87	0
KARAOKE1	20	0
KARAOKE2	20	1
KARAOKE3	20	2
ER1	9	0
ER2	9	1
GATE REVERB	10	0
REVERS GATE	11	0
EQ DISCO	76	16
EQ TEL	76	17
2BAND EQ	77	0
3BAND EQ	76	0
HM ENHANCE1 (HARMONIC ENHANCER 1)	81	16
HM ENHANCE2 (HARMONIC ENHANCER 2)	81	0
FLANGER1	67	8
FLANGER2	67	16
FLANGER3	67	17
FLANGER4	67	1
FLANGER5	67	0
GM FLANGER	67	7
DELAY LCR1	5	16
DELAY LCR2	5	0
DELAY LR	6	0
ECHO	7	0
CROSS DELAY	8	0
TEMPO DELAY	21	0
TEMPO ECHO	21	8
TEMPO CROSS	22	0
DIST HEAVY	73	0
ST DIST (STEREO DISTORTION)	73	8
COMP+DIST1 (COMPRESSOR+DISTORTION 1)	73	16
COMP+DIST2 (COMPRESSOR+DISTORTION 2)	73	1
OVERDRIVE	74	0
ST OD (STEREO OVER DRIVE)	74	8
DIST HARD (DISTORTION HARD)	75	16
DIST SOFT (DISTORTION SOFT)	75	17
ST DIST HARD (STEREO DISTORTION HARD)	75	18
ST DIST SOFT (STEREO DISTORTION SOFT)	75	19
V_DIST HARD (V DISTORTION HARD)	98	0

Effect Name	Type MSB	Type LSB
V_DIST SOFT (V DISTORTION SOFT)	98	2
AMP SIM (AMP SIMULATOR)	75	0
ST AMP1 (STEREO AMP SIMULATOR 1)	75	20
ST AMP2 (STEREO AMP SIMULATOR 2)	75	21
ST AMP3 (STEREO AMP SIMULATOR 3)	75	8
DST+DELAY1 (DISTORTION+DELAY 1)	95	16
DST+DELAY2 (DISTORTION+DELAY 2)	95	0
OD+DELAY1 (OVERDRIVE+DELAY 1)	95	17
OD+DELAY2 (OVERDRIVE+DELAY 2)	95	1
CMP+DST+DLY1 (COMPRESSOR+DISTORTION+DELAY 1)	96	16
CMP+DST+DLY2 (COMPRESSOR+DISTORTION+DELAY 2)	96	0
CMP+OD+DLY1 (COMPRESSOR+OVERDRIVE+DELAY 1)	96	17
CMP+OD+DLY2 (COMPRESSOR+OVERDRIVE+DELAY 2)	96	1
V_DIST H+DLY (V DISTORTION HARD+DELAY)	98	1
V_DIST S+DLY (V DISTORTION SOFT+DELAY)	98	3
DST+TDLY (DISTORTION+TEMPO DELAY)	100	0
OD+TDLY (OVERDRIVE+TEMPO DELAY)	100	1
CMP+DST+TDL (COMPRESSOR+DISTORTION+TEMPO DELAY)	101	0
CMP+OD+TDLY (COMPRESSOR+OVERDRIVE+TEMPO DELAY)	101	1
V_DIST H+TDLY (V DISTORTION HARD+TEMPO DELAY)	103	0
V_DIST S+TDLY (V DISTORTION SOFT+TEMPO DELAY)	103	1
COMPRESSOR	83	0
NOISE GATE	84	0
VCE CANCEL	85	0
AMBIENCE	88	0
TALKING MOD	93	0
LO-FI	94	0
PHASER1	72	0
PHASER2	72	8
EP PHASER1	72	17
EP PHASER2	72	18
EP PHASER3	72	16
PITCH CHG1 (PITCH CHANGE 1)	80	16
PITCH CHG2 (PITCH CHANGE 2)	80	0
PITCH CHG3 (PITCH CHANGE 3)	80	1
ROTARY SP1	69	16
ROTARY SP2	71	17
ROTARY SP3	71	18
ROTARY SP4	70	17
ROTARY SP5	66	18
ROTARY SP6	69	0
2WAY ROT SP (2WAY ROTARY SP)	86	0
DST+ROT SP (DISTORTION+ROTARY SP)	69	1
DST+2ROT SP (DISTORTION+2WAY ROTARY SP)	86	1
OD+ROT SP (OVERDRIVE+ROTARY SP)	69	2
OD+2ROT SP (OVERDRIVE+2WAY ROTARY SP)	86	2
AMP+ROT SP (AMP SIMULATOR+ROTARY SP)	69	3
AMP+2ROT SP (AMP SIMULATOR+2WAY ROTARY SP)	86	3
DUAL ROT SP1 (DUAL ROTOR SPEAKER 1)	99	0
DUAL ROT SP2 (DUAL ROTOR SPEAKER 2)	99	1
AUTO PAN1	71	16
AUTO PAN2	71	0
EP AUTOPAN	71	21
TREMOLO1	70	16
TREMOLO2	71	19
TREMOLO3	70	0
EP TREMOLO	70	18
GT TREMOLO1	71	20
GT TREMOLO2	70	19
AUTO WAH1	78	16
AUTO WAH2	78	0
AT WAH+DST1 (AUTO WAH+DISTORTION 1)	78	17
AT WAH+DST2 (AUTO WAH+DISTORTION 2)	78	1
AT WAH+OD1 (AUTO WAH+OVERDRIVE 1)	78	18
AT WAH+OD2 (AUTO WAH+OVERDRIVE 2)	78	2
TOUCH WAH1	82	0
TOUCH WAH2	82	8
TC WAH+DST1 (TOUCH WAH+DISTORTION 1)	82	16
TC WAH+DST2 (TOUCH WAH+DISTORTION 2)	82	1
TC WAH+OD1 (TOUCH WAH+OVERDRIVE 1)	82	17
TC WAH+OD2 (TOUCH WAH+OVERDRIVE 2)	82	2
CLAVI TC WAH (CLAVI TOUCH WAH)	82	18
EP TC WAH (EP TOUCH WAH)	82	19
WH+DST+DLY1 (WAH+DISTORTION+DELAY 1)	97	16
WH+DST+DLY2 (WAH+DISTORTION+DELAY 2)	97	0
WH+DST+TDLY (WAH+DISTORTION+TEMPO DELAY)	102	0
WH+OD+DLY1 (WAH+OVERDRIVE+DELAY 1)	97	17
WH+OD+DLY2 (WAH+OVERDRIVE+DELAY 2)	97	1
WH+OD+TDLY (WAH+OVERDRIVE+TEMPO DELAY)	102	1
THRU	64	0
NO EFFECT	0	0

CVP-209 Insertion5
CVP-207/PSR-2000 Insertion1-3

Effect Name	Type MSB	Type LSB
HALL1	1	0
HALL2	1	16
HALL3	1	17
HALL4	1	18
HALL5	1	1
ROOM1	2	16
ROOM2	2	17
ROOM3	2	18
ROOM4	2	19
ROOM5	2	0
ROOM6	2	1
ROOM7	2	2
STAGE1	3	16
STAGE2	3	17
STAGE3	3	0
STAGE4	3	1
PLATE1	4	16
PLATE2	4	17
PLATE3	4	0
CHORUS1	66	17
CHORUS2	66	8
CHORUS3	66	16
CHORUS4	66	1
CHORUS5	65	2
CHORUS6	65	0
CHORUS7	65	1
CHORUS8	65	8
CELESTE1	66	0
CELESTE2	66	2
SYMPHONIC1	68	16
SYMPHONIC2	68	0
ENS DETUNE (ENSEMBLE DETUNE)	87	0
KARAOKE1	20	0
KARAOKE2	20	1
KARAOKE3	20	2
EQ DISCO	76	16
EQ TEL	76	17
2BAND EQ	77	0
3BAND EQ	76	0
HM ENHANCE1 (HARMONIC ENHANCER 1)	81	16
HM ENHANCE2 (HARMONIC ENHANCER 2)	81	0
FLANGER1	67	8
FLANGER2	67	16
FLANGER3	67	17
FLANGER4	67	1
FLANGER5	67	0
DELAY LCR1	5	16
DELAY LCR2	5	0
DELAY LR	6	0
ECHO	7	0
CROSS DELAY	8	0
TEMPO DELAY	21	0
TEMPO ECHO	21	8
TEMPO CROSS	22	0
DIST HEAVY	73	0
OVERDRIVE	74	0
DIST HARD (DISTORTION HARD)	75	16
DIST HARD2	75	22
DIST SOFT (DISTORTION SOFT)	75	17
DIST SOFT2	75	23
AMP SIM (AMP SIMULATOR)	75	0
ST AMP2	75	21
COMPRESSOR	83	0
NOISE GATE	84	0
PHASER1	72	0
EP PHASER1	72	17
EP PHASER2	72	18
EP PHASER3	72	16
ROTARY SP1	69	16
ROTARY SP2	71	17
ROTARY SP3	71	18
ROTARY SP4	70	17
ROTARY SP5	66	18
ROTARY SP6	69	0
ROTARY SP7	71	22
AUTO PAN1	71	16
AUTO PAN2	71	0
EP AUTOPAN	71	21
TREMOLO1	70	16
TREMOLO2	71	19
TREMOLO3	70	0
EP TREMOLO	70	18
GT TREMOLO1	71	20
GT TREMOLO2	70	19
AUTO WAH1	78	16
AUTO WAH2	78	0
TOUCH WAH1	82	0
TOUCH WAH2	82	8
THRU	64	0

CVP-205/203, PSR-1000 Variation

Effect Name	Type MSB	Type LSB
HALL1	1	0
HALL2	1	16
HALL3	1	17
HALL4	1	18
HALL5	1	1
ROOM1	2	16
ROOM2	2	17
ROOM3	2	18
ROOM4	2	19
ROOM5	2	0
ROOM6	2	1
ROOM7	2	2
STAGE1	3	16
STAGE2	3	17
STAGE3	3	0
STAGE4	3	1
PLATE1	4	16
PLATE2	4	17
PLATE3	4	0
CHORUS1	66	17
CHORUS2	66	8
CHORUS3	66	16
CHORUS4	66	1
CHORUS5	65	2
CHORUS6	65	0
CHORUS7	65	1
CHORUS8	65	8
CELESTE1	66	0
CELESTE2	66	2
SYMPHONIC1	68	16
SYMPHONIC2	68	0
KARAOKE1	20	0
KARAOKE2	20	1
KARAOKE3	20	2
ER1	9	0
ER2	9	1
GATE REVERB	10	0
REVERS GATE	11	0
EQ DISCO	76	16
EQ TEL	76	17
2BAND EQ	77	0
3BAND EQ	76	0
FLANGER1	67	8
FLANGER2	67	16
FLANGER3	67	17
FLANGER4	67	1
FLANGER5	67	0
DELAY LCR1	5	16
DELAY LCR2	5	0
DELAY LR	6	0
ECHO	7	0
CROSS DELAY	8	0
DIST HEAVY	73	0
OVERDRIVE	74	0
DIST HARD (DISTORTION HARD)	75	16
DIST HARD2	75	22
DIST HARD3	75	25
DIST SOFT (DISTORTION SOFT)	75	17
DIST SOFT2	75	23
AMP SIM (AMP SIMULATOR)	75	0
ST AMP2	75	21
ST AMP3	75	24
PHASER1	72	0
PHASER2	72	8
EP PHASER1	72	17
EP PHASER2	72	16
ROTARY SP1	69	16
ROTARY SP2	71	17
ROTARY SP3	71	18
ROTARY SP4	70	17
ROTARY SP5	66	18
ROTARY SP6	69	0
ROTARY SP7	71	22
ROTARY SP8	69	17
ROTARY SP9	66	19
ROTARY SP10	71	25
AUTO PAN1	71	16
AUTO PAN2	71	0
AUTO PAN3	71	23
EP AUTOPAN	71	21
EP AUTOPAN2	71	24
TREMOLO1	70	16
TREMOLO2	71	19
TREMOLO3	70	0
TREMOLO4	70	20
EP TREMOLO	70	18
EP TREMOLO2	70	21
GT TREMOLO1	71	20
AUTO WAH1	78	16
AUTO WAH2	78	0
AUTO WAH3	78	19
AUTO WAH4	78	20
THRU	64	0

Effect Parameter List / Liste der Effektparameter / Liste des paramètres d'effets / Lista de parámetros de efectos (CVP-209/207/205/203, PSR-2000/1000)

Parameters marked with a ● in the Control column can be controlled from an AC1 (assignable controller 1) etc. However, this is valid only for a Variation effect (when selected for Insertion).

XG Effect Name

HALL1, HALL2
ROOM1, ROOM2, ROOM3
STAGE1, STAGE2
PLATE (reverb, variation, insertion block)

TypeMSB (Type LSB)

MSB = 01
MSB = 02
MSB = 03
MSB = 04

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3~30.0s	0-69	table#4	●
2	Diffusion	0~10	0-10	table#5	
3	Initial Delay	0.1mS~99.3mS	0-63		
4	HPF Cutoff	Thru~8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	table#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Rev Delay	0.1mS~99.3mS	0-63	table#5	
12	Density	0~4 (rev, var, ins1-4 block)	0-4		
		0~2 (ins5 block)	0-2		
13	Er/Rev Balance	E63>R~E=R~E<R63	1-127		
14	High Damp (*1)	0.1~1.0	1-10		
15	Feedback Level	-63~+63	1-127		
16					

DELAY L,C,R (variation, insertion block)

MSB = 05

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150	table#3	●
2	Rch Delay	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150		
3	Cch Delay	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150		
4	Feedback Delay	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6	Cch Level	0~127	0-127		
7	High Damp	0.1~1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		

DELAY L, R (variation, insertion block)

MSB = 06

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150	table#3	●
2	Rch Delay	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150		
3	Feedback Delay 1	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*)	1-14860 1-7150		
4	Feedback Delay 2	0.1~1486.0ms (*2) 0.1~715.0ms (*3)	1-14860 1-7150		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6	High Damp	0.1~1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		

ECHO (variation, insertion block)

MSB = 07

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay1	0.1~743.0ms (*2) 0.1~355.0ms (*3)	1-7430 1-3550	table#3	●
2	Lch Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Rch Delay1	0.1~743.0ms (*2) 0.1~355.0ms (*3)	1-7430 1-3550		
4	Rch Feedback Level	-63~+63	1-127		
5	High Damp	0.1~1.0	1-10		
6	Lch Delay2	0.1~743.0ms (*2) 0.1~355.0ms (*3)	1-7430 1-3550		
7	Rch Delay2	0.1~743.0ms (*2) 0.1~355.0ms (*3)	1-7430 1-3550		
8	Delay2 Level	0~127	0-127		
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		

CROSS DELAY (variation, insertion block)

MSB = 08

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	L R Delay	0.1~743.0ms (*2) 0.1~355.0ms (*3)	1-7430 1-3550	table#3	●
2	R L Delay	0.1~743.0ms (*2) 0.1~355.0ms (*3)	1-7430 1-3550		
3	Feedback Level	-63~+63	1-127		
4	Input Select	L, R, L&R	0-2		
5	High Damp	0.1~1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		

EARLY REF1, EARLY REF2 (variation, Insertion1-4 block)*11

MSB = 09

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, Plt, Spr	0-5	table#6	●
2	Room Size	0.1~7.0	0-44		
3	Diffusion	0~10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS~200.0mS	0-127		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru~8.0kHz	0-52		
7	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Liveness	0~10	0-10		
12	Density	0~3	0-3		
13	High Damp	0.1~1.0	1-10		
14					
15					
16					

GATE REVERB

REVERSE GATE (variation, Insertion1-4 block)*11

MSB = 10

MSB = 11

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Type	TypeA, TypeB	0-1	table#6	●
2	Room Size	0.1~7.0	0-44		
3	Diffusion	0~10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS~200.0mS	0-127		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru~8.0kHz	0-52		
7	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Liveness	0~10	0-10		
12	Density	0~3	0-3		
13	High Damp	0.1~1.0	1-10		
14					
15					
16					

WHITE ROOM

TUNNEL

CANYON

BASEMENT (reverb, variation, Insertion1-4 block)*12

MSB = 16

MSB = 17

MSB = 18

MSB = 19

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Reverb Time	0.3~30.0s	0-69	table#4	●
2	Diffusion	0~10	0-10	table#5	
3	Initial Delay	0.1mS~99.3mS	0-63		
4	HPF Cutoff	Thru~8.0kHz	0-52	table#3	
5	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	table#3	
6	Width	0.5~10.2m	0-37	table#11	
7	Height	0.5~20.2m	0-73	table#11	
8	Depth	0.5~30.2m	0-104	table#11	
9	Wall Vary	0~30	0-30	table#5	
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Rev Delay	0.1mS~99.3mS	0-63		
12	Density (*4)	0~4	0-4	table#5	
13	Er/Rev Balance (*4)	E63>R~E=R~E<R63	1-127		
14	High Damp (*4)	0.1~1.0	1-10		
15	Feedback Level (*4)	-63~+63	1-127		
16					

KARAOKE1,2,3 (variation, insertion block)

MSB = 20

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1mS~400.0mS	0-127	table#7	●
2	Feedback Level	-63--+63	1-127	table#3	
3	HPF Cutoff	Thru~8.0kHz	0-52		
4	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	table#3	
5				table#3	
6					
7					
8					
9				table#3	
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TEMPO DELAY (variation, Insertion block)*1
TEMPO ECHO (variation, Insertion block)*1

MSB = 21

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3~4thx6	0-19	table#14	●
2	Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Feedback High Dump	0~1.0	0-10		
4	L/R Diffusion	1-(63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
5	Lag	1-(63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32-2.0KH	4-40		
14	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500~16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		

TEMPO CROSS (variation, Insertion block)*1

MSB = 22

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time L>R	64th/3~4thx6	0-19	table#14	●
2	Delay Time R>L	64th/3~4thx6	0-19	table#14	
3	Feedback Level	-63~+63	1-127		
4	Input Select	L, R, L&R	0-2		
5	Feedback High Dump	0~1.0	0-10		
6	Lag	1-(63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32-2.0KH	4-40		
14	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500~16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		

CHORUS1, 2, 3, 4
CELESTE1, 2, 3, 4 (chorus, variation, insertion block)

MSB = 65
MSB = 66

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Feedback Level	-63~+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS~50mS	0-127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11	EQ Mid Frequency (*5)	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (*5)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (*5)	1.0~12.0	10-120		
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

FLANGER1, 2, 3 (chorus, variation, insertion block)

MSB = 67

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Feedback Level	-63~+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS~50mS	0-127	table#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11	EQ Mid Frequency (*5)	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (*5)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (*5)	1.0~12.0	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180~+180deg (resolution=3deg.)	4-124		
15					
16					

SYMPHONIC (chorus, variation, insertion block)

MSB = 68

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Delay Offset	0.0mS~50mS	0-127	table#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11	EQ Mid Frequency (*5)	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (*5)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (*5)	1.0~12.0	10-120		
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER (variation, insertion block)

MSB = 69, LSB = 0, 16, 17

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11	EQ Mid Frequency (*5)	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (*5)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (*5)	1.0~12.0	10-120		
14					
15					
16					

DISTORTION+ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)*5
OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 69, LSB = 1
MSB = 69, LSB = 2

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.0~39.7Hz	0-127		●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500~16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11					
12					
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

AMP SIM.+ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 69, LSB = 3

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.0~39.7Hz	0-127		●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0-3		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500~16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		
11					
12					
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

TREMOLO (variation, insertion block)

MSB = 70

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	AM Depth	0~127	0-127		
3	PM Depth	0~127	0-127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11	EQ Mid Frequency (*5)	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (*5)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (*5)	1.0~12.0	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180~+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

AUTO PAN (variation, insertion block)

MSB = 71

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	L/R Depth	0~127	0-127		
3	F/R Depth	0~127	0-127		
4	PAN Direction	L R, L R, L R, Ltturn, Rtturn, L/R	0-5		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11	EQ Mid Frequency (*5)	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	EQ Mid Gain (*5)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Width (*5)	1.0~12.0	10-120		
14					
15					
16					

PHASER 1 (chorus, variation, insertion block)
MSB = 72, LSB = 0, 16, 17, 18

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0~127	0-127		
4	Feedback Level	-63~+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Stage	4, 5, 6 (*6) 4~12 (*7)	4-6 4-12		
12	Diffusion (*9)	6, 7, 8, 9, 10 (*8) mono/stereo	6-10 0-1		
13					
14					
15					
16					

PHASER 2 (variation, Insertion1-4 block)
MSB = 72, LSB = 8

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0~127	0-127		
4	Feedback Level	-63~+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Stage	3,4,5,6 (*4) 3,4,5 (*8)	3-6 3-5		
12					
13	LFO Phase Difference	-180deg~+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
14					
15					
16					

DISTORTION
OVERDRIVE (variation, insertion block)
MSB = 73, LSB = 0
MSB = 74

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0~127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
3	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	table#3	
5	Output Level	0~127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0~12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0~127	0-127	mild~sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST (variation, Insertion1-4 block)*4
MSB = 73, LSB = 1, 16

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0~127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
3	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	table#3	
5	Output Level	0~127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0~12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0~127	0-127	mild~sharp	
12	Attack	1ms~40ms	0-19	table#8	
13	Release	10ms~680ms	0-15	table#9	
14	Threshold	-48dB~-6dB	79-121		
15	Ratio	1.0~20.0	0-7	table#10	
16					

STEREO DISTORTION (variation, Insertion1-4 block)*4
MSB = 73, LSB = 8
STEREO OVER DRIVE (variation, Insertion1-4 block)*4
MSB = 74, LSB = 8

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0~127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32~2.0kHz	4-40	table#3	
3	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
5	Output Level	0~127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100~10.0kHz	14-54	table#3	
8	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1~12	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0~127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIMULATOR (variation, insertion block)
**MSB = 75,
LSB = 0, 16, 17, 22, 23, 24, 25**

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0~127	0-127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	table#3	
4	Output Level	0~127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0~127	0-127	mild~sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

STEREO AMP SIMULATOR (variation, Insertion1-4 block)*4
MSB = 75, LSB = 8, 18, 19, 20, 21

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Drive	0~127	0-127		●
2	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
4	Output Level	0~127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0~127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

3BAND EQ(MONO) (variation, insertion block)
MSB = 76

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
2	EQ Mid Frequency	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
3	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
4	EQ Mid Width	1.0~12.0	10-120		
5	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
6	EQ Low Frequency	50Hz~2.0kHz	8-40	table#3	
7	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

2BAND EQ(STEREO) (variation, insertion block)
MSB = 77

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
2	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
3	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
4	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH (variation, insertion block)
MSB = 78, LSB = 0, 16, 19, 20

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0~127	0-127		
4	Resonance	1.0~12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Drive (*5)	0~127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH+DIST
AUTO WHA+ODRV (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 78, LSB = 1, 17
MSB = 78, LSB = 2, 18

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	table#1	
2	LFO Depth	0~127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0~127	0-127		
4	Resonance	1.0~12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76	table#3	
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Drive	0~127	0-127	table#3	
12	EQ Low Gain(distortion)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12~+12dB	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz~thru	34-60		
15	Output Level	0~127	0-127		
16					

PITCH CHANGE 1 (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 80, LSB = 0, 16

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24~+24	40-88	table#7	●
2	Initial Delay	0.1mS~400.0mS	0-127		
3	Fine 1	-50~+50	14-114		
4	Fine 2	-50~+50	14-114		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Pan 1	L63~R63	1-127		
12	Output Level 1	0~127	0-127		
13	Pan 2	L63~R63	1-127		
14	Output Level 2	0~127	0-127		
15					
16					

PITCH CHANGE 2 (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 80, LSB = 1

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Pitch	-24~+24	40-88	table#7	●
2	Initial Delay	0.1mS~400.0mS	0-127		
3	Fine 1	-50~+50cent	14-114		
4	Fine 2	-50~+50cent	14-114		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Pan 1	L63~R63	1-127		
12	Output Level 1	0~127	0-127		
13	Pan 2	L63~R63	1-127		
14	Output Level 2	0~127	0-127		
15					
16					

HARMONIC ENHANCER (variation, Insertion block)*1

MSB = 81

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	HPF Cutoff	500Hz~16.0kHz	28-58		
2	Drive	0~127	0-127		
3	Mix Level	0~127	0-127		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 1 (variation, insertion block)*1

MSB = 82, LSB = 0

TOUCH WAH+DIST (variation, Insertion1-4 block)*1

MSB = 82, LSB = 1, 16

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0~127	0-127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0~127	0-127		
3	Resonance	1.0~12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Drive	0~127 (var/ins1-4 block)	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 2 (variation, insertion block)*1

TOUCH WAH+ODRV (variation, Insertion1-4 block)*1

MSB = 82, LSB = 8
MSB = 82, LSB = 2, 17, 18, 19

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sensitive	0-127	0-127		
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		
3	Resonance	1.0-12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W-D=W-D<W63	1-127		
11	Drive	0-127 (var/ins1-4 block)	0-127		
12	EQ Low Gain(distortion)	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12~+12dB(var/ins1-4 block)	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz-thru(var/ins1-4 block)	34-60		
15	Output Level	0-127(var/ins1-4 block)	0-127		
16	Release	10-680mS(var/ins1-4 block)	52-67	table#12	

COMPRESSOR (variation, insertion block)*1

MSB = 83

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Attack	1~40ms	0-19	table#8	
2	Release	10~680ms	0-15	table#9	
3	Threshold	-48~-6dB	79-121	table#10	
4	Ratio	1.0~20.0	0-7		
5	Output Level	0~127	0-127		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

NOISE GATE (variation, insertion block)*1

MSB = 84

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Attack	1~40ms	0-19	table#8	
2	Release	10~680ms	0-15		
3	Threshold	-72~-30dB	55-97	table#9	
4	Output Level	0~127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

VOICE CANCEL (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 85

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	Low Adjust	0~26	0-26		
12	High Adjust	0~26	0-26		
13					
14					
15					
16					

2WAY ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 86, LSB = 0

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0Hz~39.7Hz	0-127	table#1	●
2	Drive Low	0~127	0-127		
3	Drive High	0~127	0-127		
4	Low/High	L63>H~L=H~L<H63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76	table#3	
10					
11	Crossover Frequency	100Hz~10.0kHz	14-54	table#3	
12	Mic L-R Angle	0deg~180deg (resolution=3deg.)	0-60		
13					
14					
15					
16					

DIST+2WAY ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)*5
OD+2WAY ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 86, LSB = 1
MSB = 86, LSB = 2

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High Balance	L63>H~L-H<H=63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500~16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100~10.0kHz	14-54		
12	Mic L-R Angle	0~180deg	0-60		
13					
14	Drive		0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
16	Output Level		0-127		

AMP SIM.+2WAY ROTARY SP (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 86, LSB = 3

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High Balance	L63>H~L-H<H=63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500~16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100~10.0kHz	14-54		
12	Mic L-R Angle	0~180deg	0-60		
13	AMP Type	Off, Slack, Combo, Tube (AMPSIM only)	0-3		
14	Drive		0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
16	Output Level		0-127		

ENSEMBLE DETUNE (chorus, variation, insertion block)*1

MSB = 87

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Detune	-50~+50cent	14-114		●
2	Lch Init Delay	0.0mS~50mS	0-127	table#2	
3	Rch Init Delay	0.0mS~50mS	0-127	table#2	
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz (variation, insertion block)	4-40	table#3	●
12	EQ Low Gain	-12~+12dB (variation, insertion block)	52-76		
13	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz (variation, insertion block)	28-58	table#3	
14	EQ High Gain	-12~+12dB (variation, insertion block)	52-76		
15					
16					

AMBIENCE (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 88

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.0mS~50mS	0-127	table#2	●
2	Output Phase	normal/invers	0-1		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	table#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	table#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TALKING MODULATION (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 93

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Vowel	a, i, u, e, o	0-4		●
2	Move speed	1~62	1-62		
3	Drive	0~127	0-127		
4	Output Level	0~127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

LO-FI (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 94

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Sampling Freq Control	44.1kHz-345Hz	0-127	table#13	●
2	Word Length	1~127	1-127		
3	Output Gain	-6~+12dB	0-18		
4	LPF Cutoff	63Hz~Thru	10-60	table#3	
5	Filter Type	Thru, PowerBass, Radio, Tel, Clean, Low	0-5		
6	LPF Resonance	1.0~12.0	10-120		
7	Bit Assign	0~6	0-6		
8	Emphasis	Off/On	0-1		
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo			
16					

DIST+DELAT (variation, Insertion1-4 block)*5

OVERDRIVE+DELAT (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 95

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Lch Delay Time	0.1~1486.0ms	1-14860		●
2	Rch Delay Time	0.1~1486.0ms	1-14860		
3	Delay Feedback Time	0.1~1486.0ms	1-14860		
4	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
5	Delay Mix	0~127	0-127		
6	Dist Drive	0~127	0-127		
7	Dist Output Level	0~127	0-127		
8	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
9	Dist EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST+DELAT (variation, Insertion1-4 block)*5

COMP+OVERDRIVE+DELAT (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 96

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1~1486.0ms	1-14860		●
2	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Delay Mix	0~127	0-127		
4	Dist Drive	0~127	0-127		
5	Dist Output Level	0~127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Comp. Attack	1ms~40ms	0-19	table#8	●
12	Comp. Release	10ms~680ms	0-15	table#9	
13	Comp. Threshold	-48dB~6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0~20.0	0-7	table#10	
15					
16					

WAH+DIST+DELAT (variation, Insertion1-4 block)*5

WAH+OVERDRIVE+DELAT (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 97

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	0.1~1486.0ms	1-14860		●
2	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Delay Mix	0~127	0-127		
4	Dist Drive	0~127	0-127		
5	Dist Output Level	0~127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11	Wah Sensitive	0~127	0-127		●
12	Wah Cutoff Freq Offset	0~127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0~12.0	10-120		
14	Wah Release	10~680ms	52-67	table#12	
15					
16					

V DISTORTION HARD (variation, Insertion1-4 block)*5

V DISTORTION SOFT (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 98, LSB = 0

MSB = 98, LSB = 2

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0~100%	0-100		●
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0~20	0-20		
5	Output Level	0~100%	0-100		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet Balance	D63>W~D=W~D<W63	1-127		
11					
12					
13					
14					
15					
16					

V DISTORTION HARD+DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5
V DISTORTION SOFT+DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 98, LSB = 1
MSB = 98, LSB = 3

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0~100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0~20	0-20		
5	Output Level	0~100%	0-100		
6	Delay Time L	0.1ms~1486.0ms	1-14860		
7	Delay Time R	0.1ms~1486.0ms	1-14860		
8	Delay Feedback Time	0.1ms~1486.0ms	1-14860		
9	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W~D=W~D<W63	1-127		●
11	Delay Mix	0~127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

V DIST HARD+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5
V DIST SOFT+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 103

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Overdrive	0~100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0~20	0-20		
5	Output Level	0~100%	0-100		
6	Delay Time	64th/3~4thx6	0-19	table#14	
7	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W~D=W~D<W63	1-127		●
11	Delay Mix	0~127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

DUAL ROTOR SPEAKER1,2 (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 99

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Rotor Speed Slow	0.0~2.65Hz	0-63	table#1	
2	Horn Speed Slow	0.0~2.65Hz	0-63	table#1	
3	Rotor Speed Fast	2.69~39.7Hz	64-127	table#1	
4	Horn Speed Fast	2.69~39.7Hz	64-127	table#1	
5	Slow-Fast Time of R	0~127	0-127		
6	Slow-Fast Time of H	0~127	0-127		
7	Drive Low	0~127	0-127		
8	Drive High	0~127	0-127		
9	Low/High Balance	L63>H~L=H~L<H=63	1-127		
10					
11	EQ Low Frequency	32-2.0KH	4-40	table#3	
12	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
13	EQ High Frequency	500~16.0KHz	28-58	table#3	
14	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
15	Mic L-R Angle	0~180deg	0-60		
16	Speed Control	Slow/Fast	0/1		●

NO EFFECT (reverb, chorus, variation block)

MSB = 0

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

DIST+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5
OVERDRIVE+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 100

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3~4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Delay Mix	0~127	0-127		
4	Dist Drive	0~127	0-127		
5	Dist Output Level	0~127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

THRU (variation, insertion block)

MSB = 64

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

Parameter 10 Dry/Wet only affects insertion type effects.

COMP+DIST+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5
COMP+OD+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 101

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3~4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Delay Mix	0~127	0-127		
4	Dist Drive	0~127	0-127		
5	Dist Output Level	0~127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		●
11	Comp. Attack	1ms~40ms	0-19		
12	Comp. Release	10ms~680ms	0-15		
13	Comp. Threshold	-48dB~6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0~20.0	0-7		
15					
16					

WAH+DIST+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5
WAH+OD+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)*5

MSB = 102

No.	Parameter	Display	Value	See Table	Control
1	Delay Time	64th/3~4thx6	0-19	table#14	
2	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Delay Mix	0~127	0-127		
4	Dist Drive	0~127	0-127		
5	Dist Output Level	0~127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)~64(0ms)~127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W~D=W~D<W=63	1-127		●
11	Wah Sensitive	0~127	0-127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0~127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0~12.0	10-120		
14	Wah Release	10~680mS	52-67		
15					
16					

- *1 CVP-209/207, PSR-2000 only
- *2 CVP-207/209, PSR-2000 variation
CVP-209 insertion 1-4
- *3 CVP-205/203, PSR-1000 variation
CVP-207/PSR-2000 Insertion 1-3
CVP-209 insertion 5
- *4 CVP-209/207, PSR-2000
- *5 CVP-209/207, PSR-2000 only
Variation only (CVP-207/PSR-2000)
Variation, Insertion 1-4 only (CVP-209)
- *6 Chorus (CVP-209/207, PSR-2000)
Insertion (CVP-207, PSR-2000)
Insertion 5 (CVP-209)
- *7 Variation (CVP-209/207, PSR-2000)
Insertion1-4 (CVP-209)
- *8 CVP-205/203, PSR-1000
- *9 CVP-209/207, PSR-2000 only
- *10 CVP-209/207, PSR-2000 only
Variation only (CVP-207/PSR-2000)
Variation, Insertion 1-5 only(CVP-209)
- *11 Variation only(CVP-207/205/203, PSR-2000/1000)
Variation, Insertion 1-4 only (CVP-209)
- *12 Reverb only (CVP-205/203, PSR-1000)
Reverb, Variation only (CVP-207/PSR-2000)
Reverb, Variation, Insertion 1-4 only (CVP-209)

Effect Data Assign Table / Effektdaten-Zuordnungstabelle / Tableau d'assignation des données d'effets / Tabla de asignación de datos para efectos (CVP-209/207/205/203, PSR-2000/1000)

Table#1

LFO Frequency							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	32	1.35	64	2.69	96	8.41
1	0.04	33	1.39	65	2.78	97	8.75
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.13	35	1.47	67	2.94	99	9.42
4	0.17	36	1.51	68	3.03	100	9.76
5	0.21	37	1.56	69	3.11	101	10.1
6	0.25	38	1.60	70	3.20	102	10.8
7	0.29	39	1.64	71	3.28	103	11.4
8	0.34	40	1.68	72	3.37	104	12.1
9	0.38	41	1.72	73	3.45	105	12.8
10	0.42	42	1.77	74	3.53	106	13.5
11	0.46	43	1.81	75	3.62	107	14.1
12	0.51	44	1.85	76	3.70	108	14.8
13	0.55	45	1.89	77	3.87	109	15.5
14	0.59	46	1.94	78	4.04	110	16.2
15	0.63	47	1.98	79	4.21	111	16.8
16	0.67	48	2.02	80	4.37	112	17.5
17	0.72	49	2.06	81	4.54	113	18.2
18	0.76	50	2.10	82	4.71	114	19.5
19	0.80	51	2.15	83	4.88	115	20.9
20	0.84	52	2.19	84	5.05	116	22.2
21	0.88	53	2.23	85	5.22	117	23.6
22	0.93	54	2.27	86	5.38	118	24.9
23	0.97	55	2.31	87	5.55	119	26.2
24	1.01	56	2.36	88	5.72	120	27.6
25	1.05	57	2.40	89	6.06	121	28.9
26	1.09	58	2.44	90	6.39	122	30.3
27	1.14	59	2.48	91	6.73	123	31.6
28	1.18	60	2.52	92	7.07	124	33.0
29	1.22	61	2.57	93	7.40	125	34.3
30	1.26	62	2.61	94	7.74	126	37.0
31	1.30	63	2.65	95	8.08	127	39.7

Table#4

Reverb Time					
Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	32	3.5	64	17.0
1	0.4	33	3.6	65	18.0
2	0.5	34	3.7	66	19.0
3	0.6	35	3.8	67	20.0
4	0.7	36	3.9	68	25.0
5	0.8	37	4.0	69	30.0
6	0.9	38	4.1		
7	1.0	39	4.2		
8	1.1	40	4.3		
9	1.2	41	4.4		
10	1.3	42	4.5		
11	1.4	43	4.6		
12	1.5	44	4.7		
13	1.6	45	4.8		
14	1.7	46	4.9		
15	1.8	47	5.0		
16	1.9	48	5.5		
17	2.0	49	6.0		
18	2.1	50	6.5		
19	2.2	51	7.0		
20	2.3	52	7.5		
21	2.4	53	8.0		
22	2.5	54	8.5		
23	2.6	55	9.0		
24	2.7	56	9.5		
25	2.8	57	10.0		
26	2.9	58	11.0		
27	3.0	59	12.0		
28	3.1	60	13.0		
29	3.2	61	14.0		
30	3.3	62	15.0		
31	3.4	63	16.0		

Table#7

Delay Time (400.0ms)							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	100.9	64	201.6	96	302.4
1	3.2	33	104.0	65	204.8	97	305.5
2	6.4	34	107.2	66	207.9	98	308.7
3	9.5	35	110.3	67	211.1	99	311.8
4	12.7	36	113.5	68	214.2	100	315.0
5	15.8	37	116.6	69	217.4	101	318.1
6	19.0	38	119.8	70	220.5	102	321.3
7	22.1	39	122.9	71	223.7	103	324.4
8	25.3	40	126.1	72	226.8	104	327.6
9	28.4	41	129.2	73	230.0	105	330.7
10	31.6	42	132.4	74	233.1	106	333.9
11	34.7	43	135.5	75	236.3	107	337.0
12	37.9	44	138.6	76	239.4	108	340.2
13	41.0	45	141.8	77	242.6	109	343.3
14	44.2	46	144.9	78	245.7	110	346.5
15	47.3	47	148.1	79	248.9	111	349.6
16	50.5	48	151.2	80	252.0	112	352.8
17	53.6	49	154.4	81	255.2	113	355.9
18	56.8	50	157.5	82	258.3	114	359.1
19	59.9	51	160.7	83	261.5	115	362.2
20	63.1	52	163.8	84	264.6	116	365.4
21	66.2	53	167.0	85	267.7	117	368.5
22	69.4	54	170.1	86	270.9	118	371.7
23	72.5	55	173.3	87	274.0	119	374.8
24	75.7	56	176.4	88	277.2	120	378.0
25	78.8	57	179.6	89	280.3	121	381.1
26	82.0	58	182.7	90	283.5	122	384.3
27	85.1	59	185.9	91	286.6	123	387.4
28	88.3	60	189.0	92	289.8	124	390.6
29	91.4	61	192.2	93	292.9	125	393.7
30	94.6	62	195.3	94	296.1	126	396.9
31	97.7	63	198.5	95	299.2	127	400.0

Table#12

Wah Release Time	
Data	Value
52	10.0
53	15.0
54	25.0
55	35.0
56	45.0
57	55.0
58	65.0
59	75.0
60	85.0
61	100.0
62	115.0
63	140.0
64	170.0
65	230.0
66	340.0
67	680.0

Table#2

Modulation Delay Offset							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.0	32	3.2	64	6.4	96	9.6
1	0.1	33	3.3	65	6.5	97	9.7
2	0.2	34	3.4	66	6.6	98	9.8
3	0.3	35	3.5	67	6.7	99	9.9
4	0.4	36	3.6	68	6.8	100	10.0
5	0.5	37	3.7	69	6.9	101	11.1
6	0.6	38	3.8	70	7.0	102	12.2
7	0.7	39	3.9	71	7.1	103	13.3
8	0.8	40	4.0	72	7.2	104	14.4
9	0.9	41	4.1	73	7.3	105	15.5
10	1.0	42	4.2	74	7.4	106	17.1
11	1.1	43	4.3	75	7.5	107	18.6
12	1.2	44	4.4	76	7.6	108	20.2
13	1.3	45	4.5	77	7.7	109	21.8
14	1.4	46	4.6	78	7.8	110	23.3
15	1.5	47	4.7	79	7.9	111	24.9
16	1.6	48	4.8	80	8.0	112	26.5
17	1.7	49	4.9	81	8.1	113	28.0
18	1.8	50	5.0	82	8.2	114	29.6
19	1.9	51	5.1	83	8.3	115	31.2
20	2.0	52	5.2	84	8.4	116	32.8
21	2.1	53	5.3	85	8.5	117	34.3
22	2.2	54	5.4	86	8.6	118	35.9
23	2.3	55	5.5	87	8.7	119	37.5
24	2.4	56	5.6	88	8.8	120	39.0
25	2.5	57	5.7	89	8.9	121	40.6
26	2.6	58	5.8	90	9.0	122	42.2
27	2.7	59	5.9	91	9.1	123	43.7
28	2.8	60	6.0	92	9.2	124	45.3
29	2.9	61	6.1	93	9.3	125	46.9
30	3.0	62	6.2	94	9.4	126	48.4
31	3.1	63	6.3	95	9.5	127	50.0

Table#5

Delay Time (200.0ms)							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	50.5	64	100.8	96	151.2
1	1.7	33	52.0	65	102.4	97	152.8
2	3.2	34	53.6	66	104.0	98	154.4
3	4.8	35	55.2	67	105.6	99	155.9
4	6.4	36	56.8	68	107.1	100	157.5
5	8.0	37	58.3	69	108.7	101	159.1
6	9.5	38	59.9	70	110.3	102	160.6
7	11.1	39	61.5	71	111.9	103	162.2
8	12.7	40	63.1	72	113.4	104	163.8
9	14.3	41	64.6	73	115.0	105	165.4
10	15.8	42	66.2	74	116.6	106	166.9
11	17.4	43	67.8	75	118.2	107	168.5
12	19.0	44	69.4	76	119.7	108	170.1
13	20.6	45	70.9	77	121.3	109	171.7
14	22.1	46	72.5	78	122.9	110	173.2
15	23.7	47	74.1	79	124.4	111	174.8
16	25.3	48	75.7	80	126.0	112	176.4
17	26.9	49	77.2	81	127.6	113	178.0
18	28.4	50	78.8	82	129.2	114	179.5
19	30.0	51	80.4	83	130.7	115	181.1
20	31.6	52	81.9	84	132.3	116	182.7
21	33.2	53	83.5	85	133.9	117	184.3
22	34.7	54	85.1	86	135.5	118	185.8
23	36.3	55	86.7	87	137.0	119	187.4
24	37.9	56	88.2	88	138.6	120	189.0
25	39.5	57	89.8	89	140.2	121	190.6
26	41.0	58	91.4	90	141.8	122	192.1
27	42.6	59	93.0	91	143.3	123	193.7
28	44.2	60	94.5	92	144.9	124	195.3
29	45.7	61	96.1	93	146.5	125	196.9
30	47.3	62	97.7	94	148.1	126	198.4
31	48.9	63	99.3	95	149.6	127	200.0

Table#8

Compressor Attack Time	
Data	Value
0	1
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7
7	8
8	9
9	10
10	12
11	14
12	16
13	18
14	20
15	23
16	26
17	30
18	35
19	40

Table#9

Compressor		Sampling Freq Control							
Release Time		Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
Data	Value								
0	10	0	44.1K	32	1.34K	64	678.0	96	455.0
1	15	1	22.1K	33	1.30K	65	668.0	97	450.0
2	25	2	14.7K	34	1.26K	66	658.0	98	445.0
3	35	3	11.0K	35	1.23K	67	649.0	99	441.0
4	45	4	8.8K	36	1.19K	68	639.0	100	437.0
5	55	5	7.4K	37	1.16K	69	630.0	101	432.0
6	65	6	6.3K	38	1.13K	70	621.0	102	428.0
7	75	7	5.5K	39	1.10K	71	613.0	103	424.0
8	85	8	4.9K	40	1.08K	72	604.0	104	420.0
9	100	9	4.5K	41	1.05K	73	596.0	105	416.0
10	115	10	4.0K	42	1.03K	74	588.0	106	412.0
11	140	11	3.7K	43	1.00K	75	580.0	107	408.0
12	170	12	3.4K	44	980.0	76	573.0	108	405.0
13	230	13	3.2K	45	959.0	77	565.0	109	401.0
14	340	14	2.9K	46	938.0	78	558.0	110	397.0
15	680	15	2.8K	47	919.0	79	551.0	111	394.0
		16	2.6K	48	900.0	80	544.0	112	390.0

Harmony/Echo Type List

Liste der Harmony/Echo-Effekttypen

Liste des types d'harmonie/d'écho

Lista de tipos de ecos/armonías

(PSR-2000/1000)

STANDARD DUET
STANDARD TRIO
FULL CHORD
ROCK DUET
COUNTRY DUET
COUNTRY TRIO
BLOCK
4-WAY CLOSE 1
4-WAY CLOSE 2
4-WAY OPEN
1+5
OCTAVE
STRUM
MULTI ASSIGN
ECHO
TREMOLO
TRILL

Vocal Harmony Type List

Liste der Vocal-Harmony-Effekttypen

Liste des types d'harmonie vocale

Lista de tipos de armonía

(PSR-2000)

Display Name	Harmony Type	Mode
Std Duet	Standard Duet	Chordal/Vocoder
Girl Duet	Girl in Duet	Chordal/Vocoder
Lisa&Tina	Lisa and Tina	Chordal/Vocoder
Sing B+G	Sing B+G	Chordal/Vocoder
Dream Girls	Dream Girls	Chordal/Vocoder
MenChoir	Men Choir	Chordal/Vocoder
WomenChoir	Women Choir	Chordal/Vocoder
ClosedChoir	Closed Choir	Chordal/Vocoder
MixedChoir	Mixed Choir	Chordal/Vocoder
CountryMen	Country Men	Chordal/Vocoder
CntryGirls	Country Girls	Chordal/Vocoder
Barbershop	Barbershop	Chordal/Vocoder
JazzMenCho	JazzMenChoir	Chordal/Vocoder
J_WomenCho	JazzWomenCho	Chordal/Vocoder
J_CloseCho	JazzClosedCho	Chordal/Vocoder
J_MixedCho	JazzMixedCho	Chordal/Vocoder
DiatncJazz	Diatonic Jazz	Chordal/Vocoder
DiatncGirl	Diatonic Girl	Chordal/Vocoder
ACapellBoy	A Capella Boy	Chordal/Vocoder
ACapellaMix	A Capella Mix	Chordal/Vocoder
ACapellaDia	A Capella Dia	Chordal/Vocoder
FalsetDuet	Falsetto Duet	Chordal/Vocoder
FalsettTrio	Falsetto Trio	Chordal/Vocoder
FalsettoDia	Falsetto Dia	Chordal/Vocoder
FalsetJazz	Falsetto Jazz	Chordal/Vocoder
FalACapella	Fal A Capella	Chordal/Vocoder
2UnisonLow	2 Unison Low	Chordal/Vocoder
2UnisonHigh	2 Unison High	Chordal/Vocoder
3UnisonLow	3 Unison Low	Chordal/Vocoder
3UnisonHigh	3 Unison High	Chordal/Vocoder
Voice&Inst	Voice & Inst	Chordal/Vocoder
ChordalXG	ChordalXG	Chordal/Vocoder
VocodAutoU	Vocoder Auto Upper	Chordal/Vocoder
VocodAutoL	Vocoder Auto Lower	Chordal/Vocoder
VocodModeU	Vocoder Mode Upper	Chordal/Vocoder
VocodModeL	Vocoder Mode Lower	Chordal/Vocoder
VocodGirlU	Vocoder Girl Upper	Chordal/Vocoder
VocodGirlL	Vocoder Girl Lower	Chordal/Vocoder
VocodPichU	Vocoder Pitch Upper	Chordal/Vocoder
VocodPichL	Vocoder Pitch Lower	Chordal/Vocoder
KaraokAuto	Karaoke Auto	Chordal/Vocoder
KaraokMode	Karaoke Mode	Chordal/Vocoder
KaraokGirl	Karaoke Girl	Chordal/Vocoder
KaraokPich	Karaoke Pitch	Chordal/Vocoder
VocoderXG	VocoderXG	Chordal/Vocoder
SingBass	Sing the Bass	Chromatic
SpdyMouse	Speedy Mouse	Chromatic
ChromatXG	ChromaticXG	Chromatic
DetuneXG	DetuneXG	Detune
Thru	Thru	-

Vocal harmony types that have "Chordal/Vocoder" in the Mode column can be used in either Chordal or Vocoder Mode.

Vocal Harmony Parameter List

Liste der Vocal-Harmony-Parameter

Liste des paramètres d'harmonie vocale

Lista de parámetros de armonía vocal

(PSR-2000)

Chordal Type/Vocoder Type	Determines how the harmony notes are applied.
Harmony Gender Type	Can be set to "Off" or "Auto". When "Auto", the gender of the harmony sound is changed automatically.
Lead Gender Type	Determines whether and how the gender of the lead vocal sound (i.e., the direct microphone sound) will be changed. When "Off" no gender change occurs. When "Unison", "Male" or "Female" is selected the corresponding gender change is applied to the lead vocal. (In this case the number of harmony notes which can be produced in addition to the lead vocal is reduced to one.)
Lead Gender Depth	Adjusts the degree of lead vocal gender change produced when one of the Lead Gender Types (above) is selected.
Lead Pitch Correction	When "Correct" is selected the pitch of the lead vocal is shifted in precise semitone steps. This parameter is only effective when one of the Lead Gender Types is selected.
Auto Upper Gender Threshold	Gender change will occur when the harmony pitch reaches or exceeds the specified number of semitones above the lead vocal pitch.
Auto Lower Gender Threshold	Gender change will occur when the harmony pitch reaches or exceeds the specified number of semitones below the lead vocal pitch.
Upper Gender Depth	Adjusts the degree of gender change applied to harmony notes higher than the Auto Upper Gender Threshold.
Lower Gender Depth	Adjusts the degree of gender change applied to harmony notes lower than the Auto Lower Gender Threshold.
Vibrato Depth	Sets the depth of vibrato applied to the harmony sound. Also affects the lead vocal sound if a Lead Gender Type is selected.
Vibrato Rate	Sets the speed of the vibrato effect.
Vibrato Delay	Specifies the length of the delay before the vibrato effect begins when a note is produced.
Harmony1 Volume	Sets the volume of the first harmony note.
Harmony2 Volume	Sets the volume of the second harmony note.
Harmony1 Pan	Specifies the stereo (pan) position of the first harmony note. When "Random" is selected the stereo position of the sound will change randomly whenever the keyboard is played.
Harmony2 Pan	Specifies the stereo (pan) position of the second harmony note. When "Random" is selected the stereo position of the sound will change randomly whenever the keyboard is played.
Harmony1 Detune	Detunes the first harmony note by the specified number of cents.
Harmony2 Detune	Detunes the second harmony note by the specified number of cents.
Pitch to Note	When "ON" the lead vocal sound "plays" the PSR-2000 tone generator system. (However, dynamic changes in the vocal sound do not affect the volume of the tone generator.)
Pitch to Note Part	Determines which of the PSR-2000 parts will be controlled by the lead vocal when the Pitch to Note parameter is "ON".

Parameter Chart / Parametertabelle / Tableau des paramètres / Gráfico de parâmetros (CVP-209/207/205/203, PSR-2000/1000)

Settings are saved/called up for each type.

Data Type	The data is saved...	The data is called up...	Saved Location
Setup	When you change settings in a display page and then exit from the page.	When you turn off the power and then turn on the power.	System area of the internal memory (Flash Memory)
Voice	When you change settings in the Voice Set display and then save the data as Voice file.	When you call up a voice.	Voice File
Song	When you save the recorded or edited (current) song as a Song file.	When you call up a song, play a song or move the song position.	Song File
Style	When you save the recorded or edited data as a Style file.	When you call up a style.	Style File
OTS	When you memorize settings with the REGISTRATION buttons and then save the current style as a Style file.	When you call up an OTS by pressing one of OTS buttons.	
Regist.	When you memorize settings with the REGISTRATION buttons and then save the data as a Registration Bank File.	When you call up an Regist. by pressing one of REGISTRATION MEMORY buttons.	Registration Bank File

If parameters belonging to more than one type are set, the new settings take priority over the old.

O: Memorized
X: Not Memorized

Parameter	System SetUp	Voice	Voice Set Group	Song	Song Setup Group	Style	OTS	Registration		Param Lock Group	Notes
								Regist	Freeze/Memory Group		
MainWindow											
Transpose	X	X	-	X	-	X	X	O	Tune/Trans	-	
UpperOctave	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice	-	PSR only
SplitPoint(Accomp)	O	X	-	O	Guide Setting	X	X	O	Style	Split	
SplitPoint(Left)	O	X	-	X	-	X	X	O	Style	Split	
SongFile	X	X	-	X	-	X	X	O	Song	-	
StyleFile	X	X	-	O	-	X	X	O	Style	-	
IntroEndingSection	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
VoiceFile (Main, Layer, Left)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	The data that is saved to Regist./OTS is not actual Voice, but Program Change.
MultiPadFile	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	MultiPad	-	PSR only
RegistrationBankFile	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
PartSelect	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
PartOnOff(Main, Layer)	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP Main Part is always on.
PartOnOff(Left)	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
BalancePopup											
SongVolume	X	X	-	X	-	X	X	O	Song	-	
StyleVolume	X	X	-	O	-	X	X	O	Style	-	
M.PadVolume	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	MultiPad	-	PSR only
MicVolume	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	-	CVP-209/207/205, PSR-2000 only
MainVolume	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
LeftVolume	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
LayerVolume	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Channel OnOffPopup											
ChannelOnOff(Song)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	For songs that have no channel on/off message, all are set to on.
ChannelOnOff(Style)	X	X	-	O	-	O	X	O	Style	-	
VoiceEffect											
Touch	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice	-	PSR only
Sustain	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice	-	PSR only
Reverb	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP only
LeftHold	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Dsp(Main, Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Dsp(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Variation(Main, Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Variation(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Harmony/Echo	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Harmony	-	
Poly/Mono(Main, Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Poly/Mono(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Registration											
FreezeOnOff	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
RegistMemoryPopupSetting	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Filter settings when registering Registration.
RegistNumber	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
RegistContentsName	X	X	-	X	-	X	X	O	-	-	
Piano (CVP)											
PianoLock	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Menu>Function											
MasterTune/ScaleTune											
MasterTune											
MasterTune	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
ScaleTune											
Scale	X	X	-	X	-	X	X	O	Scale	-	
Tune	X	X	-	X	-	X	X	O	Scale	-	
BaseNote	X	X	-	X	-	X	X	O	Scale	-	
SongSetting											
GuideLampOn/Off (CVP)	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
GuideLampTiming (CVP)	O	X	-	O	Guide Setting	X	X	X	-	-	Reset to its default setting when song data doesn't include this data.
Guide Mode (CVP)	O	X	-	O	Guide Setting	X	X	X	-	-	Reset to its default setting when song data doesn't include this data.
QuickStart	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SongChainPlay	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Channel Setting											
Track1 Channel	O	X	-	O	-	X	X	X	-	-	
Track2 Channel	O	X	-	O	-	X	X	X	-	-	
Vocal Harmony Channel →	Mic>MicSetup>VH Song Track										
Auto Ch Set	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Phrase Mark	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Lyrics Language	O	X	-	O	Lyrics Language	X	X	X	-	-	
StyleSetting/SplitPoint/ChordFingering											
StyleSetting/SplitPoint											
StopAcmp	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
OTSLinkTiming	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SynchroStopWindow	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
AccompTouch	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SectionSet	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SplitPoint(Accomp) →	MainWindow										
SplitPoint(Left) →	MainWindow										

Parameter	System SetUp	Voice	Voice Set Group	Song	Song Setup Group	Style	OTS	Registration		Param Lock Group	Notes
								Regist	Freeze/Memory Group		
ChordFingering											
FingeringType	O	X	-	X	-	X	X	O	Style	O	
TutorRoot	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
TutorType	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Controller											
Pedal											
PedalType	X	O (Left only)	LPDL	O (Left only)	Keyboard Voice	X	O (Left only)	O	Pedal	-	
PedalSettings	X	O (Left only)	LPDL	O (Left only)	Keyboard Voice	X	O (Left only)	O	Pedal	-	
PedalTypeDefaultSetting	X	X	X	X	-	X	X	X	X	-	
PedalPolarity	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Keyboard/Panel											
TouchSense	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
TouchOffLevel	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice	-	
TouchOnOff	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice	-	
ModulationWheel(PSR)	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice	-	PSR only
TransposeAssign	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Regist.Sequence/Freeze/VoiceSet											
RegistrationSequence											
RegistSequenceData	X	X	-	X	-	X	X	O	-	-	Memorized as a single Registration Bank file.
RegistSequenceEnable	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Regist(+)Pedal	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Regist(-)Pedal	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SequenceEnd	X	X	-	X	-	X	X	O	-	-	Memorized as a single Registration Bank file.
Freeze											
FreezeGroupSetting	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
VoiceSet											
VoiceSetEnable Main	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
VoiceSetEnable Layer	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
VoiceSetEnable Left	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Harmony/Echo											
Type	X	O	Harm	O	Keyboard Voice	X	O	O	Harm	-	
Volume	X	O	Harm	O	Keyboard Voice	X	O	O	Harm	-	
Speed	X	O	Harm	O	Keyboard Voice (Included in Type)	X	O	O	Harm	-	
Assign	X	O	Harm	O	Keyboard Voice	X	O	O	Harm	-	
ChordNoteOnly	X	O	Harm	O	Keyboard Voice	X	O	O	Harm	-	
TouchLimit	X	O	Harm	O	Keyboard Voice	X	O	O	Harm	-	
Utility											
Configuration											
Speaker	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DisplayVoiceNumber	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
MetronomeVolume	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
MetronomeSound	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
TimeSignature	X	X	-	O	-	O	X	X	-	-	
ParameterLock	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
TapCountPercussion	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
TapCountVelocity	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
LCDContrast(CVP-209/207)	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
LCDBrightness	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
FadeInTime	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
FadeOutTime	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
FadeOutHoldTime	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Disk											
FloppyDiskSongAutoOpen	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Owner											
OwnerName	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
Language	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
MainPicture	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
SystemReset											
FactoryResetSetting	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
MIDI											
System											
Local Control	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Clock	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Transmit Clock	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Receive Transpose	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Receive Start/Stop	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SysEx Transmit	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SysEx Receive	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Chord SysEx Transmit	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Chord SysEx Receive	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Transmit											
Part (Ch1~16)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Filter (Ch1~16)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Receive											
Mode(Ch1~32)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Filter (Ch1~32)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Root	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Chord Detect	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
MIDI Template											
Template No.	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Template Name	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
VideoOut(CVP-209/207/205)											
NTSC/PAL	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
Size(CVP-205)	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
ScreenContent(CVP-209/207)	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
CharactrColor(CVP-205)	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
BackgroundColor(CVP-205)	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
Lyrics											
BackGround(Panel Setting)	O	X	-	X	Lyrics Language	X	X	X	-	-	Cannot be reset with Factory Reset.
BackGround(Song Setting)	X	X	-	O	Lyrics Language	X	X	X	-	-	Reset to default background with Factory Reset.
MusicScore (CVP-209/207/205, PSR-2000)											
Left on/off	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Right on/off	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Lyric on/off	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Chord on/off	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
NoteName on/off	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Size	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	

Parameter	System SetUp	Voice	Voice Set Group	Song	Song Setup Group	Style	OTS	Registration		Param Lock Group	Notes
								Regist	Freeze/Memory Group		
Left ch.	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Right ch.	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
KeySignature	X	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Quantize	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
NoteName	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
ColorNote	O	X	-	O	Score Setting	X	X	X	-	-	
Song											
Track1, 2 On/Off	X	X	-	O	Guide Setting	X	X	X	-	-	Setting is linked to Channel on/off.
ExtraTracks On/Off	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Setting is linked to Channel on/off.
Syncho Start	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
StartStop	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
A-B Repeat	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DigitalStudio>DigitalRecording>Song Creator											
Rec Mode											
Rec Start	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
PunchInAt	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Rec Stop	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
PunchOutAt	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Pedal Punch In/Out	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Quantize											
Track	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Size	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Strength	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Delete	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Mix											
Source1	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Source2	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Destination	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Channel Transpose	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SetUp	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Filter											
Main Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Control Change Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Accompaniment Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Tempo											
Tempo	X	X	-	O	-	O	X	O	Tempo	-	
Transpose	→	MainWindow									
UpperOctave	→	MainWindow									
MultiPad (PSR)											
Multi Pad ContentsName	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DigitalStudio>DigitalRecording>Multi Pad Creator											
Repeat	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Chord Match	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Filter											
Main Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Control Change Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DigitalStudio>DigitalRecording>Style Creator											
Basic											
Section	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Pattern Length	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
Tempo	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
Beat	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
Assembly											
Source Pattern	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Section	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Play Type	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Groove											
Original Beat	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Beat Converter	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Swing	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Fine	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Dynamics											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Accent Type	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Strength	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Expand/Comp.	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Boost/Cut	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Quantize											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Size	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Strength	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Velocity Change											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Boost/Cut	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Measure Copy											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Measure Top	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Measure Last	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Destination	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Measure Clear											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Measure Top	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Measure Last	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Remove Event											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Event	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Parameter											
Part	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Source Root	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
Source Chord	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
NTR	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
NTT	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
High Key	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
Note Limit	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
RTR	X	X	-	X	-	O	X	X	-	-	
Filter											
Main Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Control Change Filter	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	

Parameter	System SetUp	Voice	Voice Set Group	Song	Song Setup Group	Style	OTS	Registration		Param Lock Group	Notes
								Regist	Freeze/Memory Group		
Style											
AccompanimentOnOff	X	X	-	X	-	X	O(On)	O	Style	-	
AutoFillOnOff	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
OTSLink	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Section	X	X	-	O	-	X	X	O	Style	-	
SynchroStart	X	X	-	X	-	X	O(On)	X	-	-	
SynchroStop	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
StartStop	X	X	-	O	-	X	X	X	-	-	
MusicFinder											
SortKind	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SortOrder	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
TempoLock	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Search1/2											
Music	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Keyword	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
FileNumber	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Beat	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
SearchArea	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Tempo	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Genre	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Search results	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Record(=Property settings)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Mic (CVP-209/207, PSR-2000)											
VocalHarmonyOnOff	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	Mic	
TalkOnOff	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
EffectOnOff	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	Mic	
VHType	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	Mic	
VHParameters	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	X	-	Mic	Current VH Type settings and Type name
MicSetting (CVP-209/207, PSR-2000)											
OverallSetting											
EQ Low Freq.	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
EQ Low Gain	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
EQ Mid Freq.	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
EQ Mid Gain	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
EQ High Freq.	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
EQ High Gain	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Noise Gate SW	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Noise Gate TH	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Compressow SW	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Compressor TH	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Compressor RAT	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Compressor OUT	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
VH Song Track Mute	X	X	-	X	-	X	X	O	Mic	Mic	
VH Song Track	X	X	-	X	-	X	X	O	Mic	Mic	
VH Keyboard	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	Mic	
VH Balance	X	X	-	X	-	X	X	O	Mic	Mic	
VH Mode	X	X	-	X	-	X	X	O	Mic	Mic	
VH Chord Detect	X	X	-	X	-	X	X	O	Mic	Mic	
Mute	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
MicVol →	BalancePoup>MicVolume										
TalkSetting											
Volume	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Pan	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
ReverbDepth	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
ChorusDepth	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
TotalVolumeAttenuator	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DSPOnOff	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DSPDepth	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DSPTType	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
DigitalStudio>SoundCreator											
Voice(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Voice(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Volume for Balance(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Volume for Balance(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Touch Sens(Main,Layer)	X	O	Voice	X	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Touch Sens(Left)	X	O	Voice	X	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Octave for Left	X	O	Voice	X	-	X	X	X	-	-	
Octave for Main/Layer	X	O	Voice	X	-	X	X	X	-	-	
Mono/Poly →	Voice Effect										
Portament Time →	DigitalStudio>Mixing Console										
Left Pedal											
Left Pedal Type →	Controller-Pedal										CVP only
Left Pedal Settings →	Controller-Pedal										CVP only
Filter Brightness →	DigitalStudio>Mixing Console										
Filter Resonance →	DigitalStudio>Mixing Console										
EG Attack(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
EG Attack(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
EG Decay(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
EG Decay(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
EG Release(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
EG Release(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Vibrato Depth(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Vibrato Depth(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Vibrato Speed(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Vibrato Speed(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Vibrato Delay(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Vibrato Delay(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Reverb Depth →	DigitalStudio>Mixing Console										
Chorus Depth →	DigitalStudio>Mixing Console										
DSP On/Off →	Voice Effect										
DSP Depth →	DigitalStudio>Mixing Console										
Panel Sustain(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	PSR only
Panel Sustain(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	PSR only
DSP Type(Main,Layer)	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
DSP Type(Left)	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
LastSelectedDSP	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	Memorized only when Sound Creator opened
DSP Variation →	Voice Effect										
DSP Fast Value(Main,Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
DSP Fast Value(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
EQ Low Freq(Main,Layer)	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only

Parameter	System SetUp	Voice	Voice Set Group	Song	Song Setup Group	Style	OTS	Registration		Param Lock Group	Notes
								Regist	Freeze/Memory Group		
EQ Low Freq(Left)	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
EQ Low Gain →	DigitalStudio>Mixing Console										CVP-209/207, PSR-2000 only
EQ High Freq(Main,Layer)	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
EQ High Freq(L,Left)	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
EQ High Gain →	DigitalStudio>Mixing Console										CVP-209/207, PSR-2000 only
Harmony/Echo											
Type →	Harmony/Echoe										
Volume											
Speed →	Harmony/Echoe										
Assign →	Harmony/Echoe										
ChordNoteOnly →	Harmony/Echoe										
TouchLimit →	Harmony/Echoe										
Natural Voice Reverb Type(Main,Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP only
Natural Voice Reverb Type(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP only
Natural Voice Chorus Type(Main,Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP only
Natural Voice Chorus Type(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP only
Natural Voice DSP Type(Main,Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP only
Natural Voice DSP Type(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP only
Natural Voice Brilliance Type(Main,Layer)	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP only
Natural Voice Brilliance Type(Left)	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP only
Natural Voice VibeSustain	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP only
Natural Voice VibeRotorSpeed(Main,Layer)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP only
Natural Voice VibeRotorSpeed(Left)	X	O	Effects	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP only
Natural Voice Piano SR Depth	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP only
Natural Voice Piano SS Depth	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP only
Piano Tuning Curve	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP only
Organ Flutes Footage(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Footage(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Type(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Type(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Vib On/Off(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Vib On/Off(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Attack Footage(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Attack Footage(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Attack Mode(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Attack Mode(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Attack length(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Attack length(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Response(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Response(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Volume(Main,Layer)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Organ Flutes Volume(Left)	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
DigitalStudio>Mixing Console											
Auto Revoice											
On/Off	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Setup	O	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Volume											
Style Part	X	X	-	O	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Volume	X	X	X	-	-	
Main,Layer →	MainWindow>BalancePopup>MainVolume/LayerVolume										
Left →	MainWindow>BalancePopup>LeftVolume										
Acmp(Offset) →	MainWindow>BalancePopup>StyleVolume										
Song(Offset) →	MainWindow>BalancePopup>SongVolume										
Multi Pad →	MainWindow>BalancePopup>M.PadVolume										
Mic →	MainWindow>BalancePopup>MicVolume										
Voice											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Voice	X	X	X	-	-	
PanPot											
Acmp Part	X	X	-	O	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Pan	X	X	X	-	-	
Main,Layer	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Acmp(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	O	Style	-	
Song(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Multi Pad	X	X	-	X	-	X	X	O	Multi Pad	-	PSR-only
Mic	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Brightness											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Filter	X	X	X	-	-	
Main,Layer	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Harmonic Contents											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Filter	X	X	X	-	-	
Main,Layer	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Octave											
Main,Layer	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Tune											
Main,Layer	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	X	-	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Portament Time											
Main,Layer	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	O	Voice	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Pitch Bend Range											
Main,Layer	X	X	Voice	X	-	X	X	O	Voice	-	
Left	X	X	Voice	X	-	X	X	O	Style	-	
Transpose											
Master	X	X	-	X	-	X	X	O	Tune Trans	-	
Song	X	X	-	X	-	X	X	O	Tune Trans	-	
Keyboard	X	X	-	X	-	X	X	O	Tune Trans	-	
Reverb Type	X	X	-	X	-	O	X	O	Style/Song	Reverb Type	
Reverb Return Level	X	X	-	X	-	X	X	O	Style/Song	Reverb Return Level	

Parameter	System SetUp	Voice	Voice Set Group	Song	Song Setup Group	Style	OTS	Registration		Param Lock Group	Notes
								Regist	Freeze/Memory Group		
Natural Voice Reverb Type	X	O	Effect	X	-	O	X	O	Voice/Style/Song		
Reverb Depth											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style		
Song Part	X	X	-	O	Effect	X	X	X	-		
Main,Layer	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice		
Left	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style		
Acmp(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	O	Style	-	
Song(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Multi Pad	X	X	-	X	-	X	X	O	Multi Pad	-	PSR only
Mic	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	-	
Chorus Type	X	X	-	X	-	O	X	O	Style/Song	-	
Chorus Return Level	X	X	-	X	-	X	X	O	Style/Song	Chorus Return Level	
Natural Voice Chorus Type	X	O	Effect	X	-	O	X	O	Voice/Style/Song		
Chorus Depth											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Effect	X	X	X	-	-	
Main,Layer	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Acmp(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	O	Style	-	
Song(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
Multi Pad	X	X	-	X	-	X	X	O	Multi Pad	-	PSR only
Mic	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	-	
DSP1 Type (PSR-1000, CVP-205/203)	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice/Song	-	
DSP1 Type (PSR-2000, CVP-209/207)	X	X	-	X	-	O	X	O	Style/Song	-	
DSP1 Return Level (PSR-1000, CVP-205/203)	X	X	-	X	-	X	X	O	Voice/Song	DSP1 Return Level (on PSR-1000: DSP Return Level)	
DSP1 Return Level (PSR-2000, CVP-209/207)	X	X	-	X	-	X	X	O	Style/Song	DSP1 Return Level	
Natural Voice DSP Type	X	O	Effect	X	-	O	X	O	Voice/Style/Song	-	
DSP Depth											
Style Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	
Song Part	X	X	-	O	Effect	X	X	X	-	-	
Main,Layer	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	
Left	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	
Mic (PSR-1000, CVP-205/203)	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	-	
Mic (PSR-2000, CVP-209/207)	X	X	-	O	Mic. Setting	X	X	O	Mic	-	
DSP Type											
Main,Layer	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Left	X	O	Effect	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Song	X	X	-	O	-	X	X	O	Song	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Effect Parameter	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	
MasterEQ Type	O	X	-	X	-	X	X	X	-	Master EQ	CVP-209/207, PSR-2000 only
MasterEQ Parameter	X	X	-	X	-	X	X	X	-	Master EQ	CVP-209/207, PSR-2000 only
EQ Low Gain											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Song Part	X	X	-	O	Filter	X	X	X	-	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Main,Layer	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Left	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Acmp(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Song(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Multi Pad	X	X	-	X	-	X	X	O	Multi Pad	-	PSR-2000 only
EQ High Gain											
Acmp Part	X	X	-	X	-	O	X	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Song Part	X	X	-	O	Filter	X	X	X	-	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Main,Layer	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Voice	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Left	X	O	EQ	O	Keyboard Voice	X	O	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Acmp(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	O	Style	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Song(Offset)	X	X	-	X	-	X	X	X	-	-	CVP-209/207, PSR-2000 only
Multi Pad	X	X	-	X	-	X	X	O	Multi Pad	-	PSR-2000 only

MIDI Data Format / MIDI-Datenformat / Format des données MIDI / Formato de datos MIDI (CVP-209/207/205/203, PSR-2000/1000)

Many MIDI messages listed in the MIDI Data Format are expressed in decimal numbers, binary numbers and hexadecimal numbers. Hexadecimal numbers may include the letter "H" as a suffix. Also, "n" can freely be defined as any whole number.

To enter data/values, refer to the table below.

Decimal	Hexadecimal	Binary	Decimal	Hexadecimal	Binary	Decimal	Hexadecimal	Binary	Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000	32	20	0010 0000	64	40	0100 0000	96	60	0110 0000
1	01	0000 0001	33	21	0010 0001	65	41	0100 0001	97	61	0110 0001
2	02	0000 0010	34	22	0010 0010	66	42	0100 0010	98	62	0110 0010
3	03	0000 0011	35	23	0010 0011	67	43	0100 0011	99	63	0110 0011
4	04	0000 0100	36	24	0010 0100	68	44	0100 0100	100	64	0110 0100
5	05	0000 0101	37	25	0010 0101	69	45	0100 0101	101	65	0110 0101
6	06	0000 0110	38	26	0010 0110	70	46	0100 0110	102	66	0110 0110
7	07	0000 0111	39	27	0010 0111	71	47	0100 0111	103	67	0110 0111
8	08	0000 1000	40	28	0010 1000	72	48	0100 1000	104	68	0110 1000
9	09	0000 1001	41	29	0010 1001	73	49	0100 1001	105	69	0110 1001
10	0A	0000 1010	42	2A	0010 1010	74	4A	0100 1010	106	6A	0110 1010
11	0B	0000 1011	43	2B	0010 1011	75	4B	0100 1011	107	6B	0110 1011
12	0C	0000 1100	44	2C	0010 1100	76	4C	0100 1100	108	6C	0110 1100
13	0D	0000 1101	45	2D	0010 1101	77	4D	0100 1101	109	6D	0110 1101
14	0E	0000 1110	46	2E	0010 1110	78	4E	0100 1110	110	6E	0110 1110
15	0F	0000 1111	47	2F	0010 1111	79	4F	0100 1111	111	6F	0110 1111
16	10	0001 0000	48	30	0011 0000	80	50	0101 0000	112	70	0111 0000
17	11	0001 0001	49	31	0011 0001	81	51	0101 0001	113	71	0111 0001
18	12	0001 0010	50	32	0011 0010	82	52	0101 0010	114	72	0111 0010
19	13	0001 0011	51	33	0011 0011	83	53	0101 0011	115	73	0111 0011
20	14	0001 0100	52	34	0011 0100	84	54	0101 0100	116	74	0111 0100
21	15	0001 0101	53	35	0011 0101	85	55	0101 0101	117	75	0111 0101
22	16	0001 0110	54	36	0011 0110	86	56	0101 0110	118	76	0111 0110
23	17	0001 0111	55	37	0011 0111	87	57	0101 0111	119	77	0111 0111
24	18	0001 1000	56	38	0011 1000	88	58	0101 1000	120	78	0111 1000
25	19	0001 1001	57	39	0011 1001	89	59	0101 1001	121	79	0111 1001
26	1A	0001 1010	58	3A	0011 1010	90	5A	0101 1010	122	7A	0111 1010
27	1B	0001 1011	59	3B	0011 1011	91	5B	0101 1011	123	7B	0111 1011
28	1C	0001 1100	60	3C	0011 1100	92	5C	0101 1100	124	7C	0111 1100
29	1D	0001 1101	61	3D	0011 1101	93	5D	0101 1101	125	7D	0111 1101
30	1E	0001 1110	62	3E	0011 1110	94	5E	0101 1110	126	7E	0111 1110
31	1F	0001 1111	63	3F	0011 1111	95	5F	0101 1111	127	7F	0111 1111

- Except the table above, for example 144-159(decimal)/9nH/1001 0000-1001 1111(binary) denotes the Note On Message for each channel (1-16). 176-191/BnH/1011 0000-1011 1111 denotes the Control Change Message for each channel (1-16). 192-207/CnH/1100 0000-1100 1111 denotes the Program Change Message for each channel (1-16). 240/FOH/1111 0000 denotes the start of a System Exclusive Message. 247/F7H/1111 0111 denotes the end of a System Exclusive Message.
- aaH (hexidecimal)/0aaaaaaa (binary) denotes the data address. The address contains High, Mid, and Low.
- bbH/0bbbbbbb denotes the byte count.
- ccH/0ccccccc denotes the check sum.
- ddH/0ddddd denotes the data/value.

O: available

	CVP-209	CVP-207	CVP-205	CVP-203	PSR-2000	PSR-1000
Regular Voice	O	O	O	O	O	O
Organ (Organ Flutes) Voice	O	O	-	-	O	-
Mic	O	O	O	-	O	-
Vocal Harmony	O	O	-	-	O	-
Natural Voice	O	O	O	O	-	-
M. Pad (Multi Pad)	-	-	-	-	O	O

MIDI CHANNEL MESSAGE (1)

O: available

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (respond/ignore)					MIDI Transmission (generated data)					
	Status		Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony Voice	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	Upper Lower	M.Pad	Style	Song	MIDI
Key Off	8nH	(n:Channel Number)	kk	Key no. (0~127)	vv	Velocity (0~127)	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O	O	O	X	X	X	X	O	X
Key On	9nH	(n:Channel Number)	kk	Key no. (0~127)	vv	Key On: vv=1~127 Key Off: vv=0	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O	O	O	O (Keyboard)	O	O	O	O	X
Control Change	BnH	(n:Channel Number)	0 (00H)	Bank Select MSB	0 (00H) 64 (40H) 126 (7EH) 127 (7FH)	Normal SFX voice SFX kit Drum kit	O	X	O	O	O	O (Main)	O	O	O (Voice)	X	O	O	O	X
			1 (01H)	Modulation	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Wheel *5, Pedal)	O	O	O	O	X
			5 (05H)	Portamento Time	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Mixing Console)	X	O	X	O	X
			6 (06H)	Data Entry MSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			7 (07H)	Main Volume	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			10 (0AH)	Panpot	0~127 (00H...7FH)	L64...C...R63	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			11 (0BH)	Expression	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Pedal)	O	O	O	O	X
			32 (20H)	Bank Select LSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	O	O	O	O (Main)	O	O	O (Voice)	X	O	O	O	X
			38 (26H)	Data Entry LSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Mixing Console)	X	O	X	O	X
			64 (40H)	Sustain (Damper)	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Pedal)	O	O	X	O	X
			65 (41H)	Portamento	0~127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Poly/Mono Sw)	O	O	X	O	X
			66 (42H)	Sostenuto	0~127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Pedal)	O	O	X	O	X
			67 (43H)	Soft Pedal	0~127 (00H...7FH)	0...63, 64...127 (OFF, ON)	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Pedal)	O	O	X	O	X
			71 (47H)	Harmonic Content	0~127 (00H...7FH)	-64...0...+63	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			72 (48H)	Release Time	0~127 (00H...7FH)	-64...0...+63	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
			73 (49H)	Attack Time	0~127 (00H...7FH)	-64...0...+63	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
			74 (4AH)	Brightness	0~127 (00H...7FH)	-64...0...+63	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/ Left)	X	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
			84 (54H)	Portamento Control	0~127 (00H...7FH)	Key no. (0~127)	O	X	X	O	O	X	O	O	O (Auto Accom- paniment)	X	O	X	O	X
			91 (5BH)	Effect1 Depth (Reverb Send Level)	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			93 (5DH)	Effect3 Depth (Chorus Send Level)	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			94 (5EH)	Effect4 Depth (Variation Send Level)	0~127 (00H...7FH)	Data	O	X	X	O	O	O (Main/ Layer/Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			96 (60H)	RPN Increment	- -	*1	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	X	O	O	X	X	O	X	O	X
			97 (61H)	RPN Decrement	- -	*1	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	X	O	O	X	X	O	X	O	X
			98 (62H)	NRPN LSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
			99 (63H)	NRPN MSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
			100 (64H)	RPN LSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
			101 (65H)	RPN MSB	0~127 (00H...7FH)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
Mode Message	BnH	(n:Channel Number)	120 (78H)	All Sound Off	0 (00H)	Data	O	X	O	O	O	O (Main/Layer/ Left)	O	O	X	X	O	X	O	X
			121 (79H)	Reset All Controllers	0 (00H)	Data	O	X	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O	X
			123 (7BH)	All Note Off	0 (00H)	Data	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/ Layer/Left)	O	O	X	X	O	X	O	X
			124 (7CH)	Omni Off	0 (00H)	Data	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O	X
			125 (7DH)	Omni On	0 (00H)	Data	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O	X
			126 (7EH)	Mono	0~16 (00H...10H)	Data	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O	X
			127 (7FH)	Poly	0 (00H)	Data	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	X	O	X

MIDI Events	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (respond/ignore)					MIDI Transmission (generated data)					
	Status		Data (HEX)	Parameter	Data (HEX)	Parameter	Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	Upper Lower	M.Pad	Style	Song	MIDI
Program Change	CnH	(n:Channel Number)	pp (00H...7FH)	Voice Number (0-127)	-	-	O	X	O	O	O	O (Main)	O	O	O (Voice)	X	O	O	O	X
Channel After Touch	DnH	(n:Channel Number)	vw (00H...7FH)	Data	-	-	O	X	X	O	O	O (Main/Layer/Left)	X	O	X	X	O	X	O	X
Polyphonic After Touch	AnH	(n:Channel Number)	kk (00H...7FH)	Key no. (0-127)	vv (00H...7FH)	Data	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X
Pitch Bend Change	EnH	(n:Channel Number)	cc (00H...7FH)	LSB	dd (00H...7FH)	MSB	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/Layer/Left)	O	O	O (Wheel *6, Pedal)	O	O	O	O	X
Realtime Message	F8H	MIDI Clock	-	-	-	-	-	-	-	O (*2)					O (*3)					
	FAH	Start	-	-	-	-	-	-	-	O (*2)					O (*4)					
	FBH	Continue	-	-	-	-	-	-	-	X					X					
	FCH	Stop	-	-	-	-	-	-	-	O (*2)					O (*4)					
	FEH	Active Sens	-	-	-	-	-	-	-	O					O					
	FFH	System Reset	-	-	-	-	-	-	-	X					X					

*1 The data byte is ignored.

*2 Received when the Clock is set to External.

*3 Transmitted when the Clock is set to Internal and Transmit Clock is set to on.

*4 Transmitted when the Transmit Clock is set to on.

*5 PSR-2000 only.

*6 PSR-2000/1000 only.

About Mic/Vocal Harmony column:

The relevant parameters are received by the song part designated by the Effect's Harmony Channel Parameter or Melody Parameter.

MIDI CHANNEL MESSAGE (2)

NRPN

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (respond/ignore)					MIDI Transmission (generated data)					
MSB	LSB	MSB	LSB			Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	Upper Lower	M.Pad	Style	Song	MIDI
01H	08H	mmH	--	Vibrato Rate	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
01H	09H	mmH	--	Vibrato Depth	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
01H	0AH	mmH	--	Vibrato Delay	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
01H	20H	mmH	--	Low Pass Filter Cutoff Frequency	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	O	X	O	X
01H	21H	mmH	--	Low Pass Filter Resonance	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	O	X	O	X
01H	30H	mmH	--	EQ BASS (*1)	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	X	X	O	X
01H	31H	mmH	--	EQ TREBLE (*1)	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	X	X	O	X
01H	34H	mmH	--	EQ BASS Frequency (*1)	mm: 04H-28H (32...2.0k[Hz])	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X
01H	35H	mmH	--	EQ TREBLE Frequency (*1)	mm: 1CH-3AH (500...16.0k[Hz])	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X
01H	63H	mmH	--	EG Attack Time	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	O	X	O	X
01H	64H	mmH	--	EG Decay Time	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	X	O	O	O	X
01H	66H	mmH	--	EG Release	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	O	X	O	X
14H	rrH	mmH	--	Drum Low Pass Filter Cutoff Frequency	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	O (Drum Only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
15H	rrH	mmH	--	Drum Low Pass Filter Resonance	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
16H	rrH	mmH	--	Drum EG Attack Rate	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
17H	rrH	mmH	--	Drum EG Decay Rate	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
18H	rrH	mmH	--	Drum Pitch Coarse	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
19H	rrH	mmH	--	Drum Pitch Fine	rr: drum instrument note number mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
1AH	rrH	mmH	--	Drum Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
1CH	rrH	mmH	--	Drum Pan	rr: drum instrument note number mm: 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
1DH	rrH	mmH	--	Drum Reverb Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
1EH	rrH	mmH	--	Drum Chorus Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X
1FH	rrH	mmH	--	Drum Variation Send Level	rr: drum instrument note number mm: 00H-7FH (0...127) (Variation Connection=SYSTEM) mm: 00H, 01H-7FH (OFF, ON) (Variation Connection=INSERTION)		X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	O	X

NRPN MSB: 14H-1FH (for drums) message is accepted as long as the channel is set with a drum voice.
Data Entry LSB: Ignored.

NRPN (Vocal Harmony)

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (respond/ignore)					MIDI Transmission (generated data)					
MSB	LSB	MSB	LSB			Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	Upper Lower	M.Pad	Style	Song	MIDI
00H	00H	mmH	--	Harmony Mute (*2)	0-63, 64-127 (Off, On)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X
01H	1AH	mmH	--	Detune Modulation (*2)	mm: 00H-7FH (0...127)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X
02H	10H	mmH	--	Harmony1 Volume (*2)	mm: 00H-7FH (0...127)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	11H	mmH	--	Harmony2 Volume (*2)	mm: 00H-7FH (0...127)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	12H	mmH	--	Harmony3 Volume (*2)(*3)	mm: 00H-7FH (0...127)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	20H	mmH	--	Harmony1 Pan (*2)	mm: 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	21H	mmH	--	Harmony2 Pan (*2)	mm: 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	22H	mmH	--	Harmony3 Pan (*2)(*3)	mm: 00H, 01H-40H-7FH (RND, L63...C...R63)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	30H	mmH	--	Harmony1 Detune (*2)	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	31H	mmH	--	Harmony2 Detune (*2)	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X
02H	32H	mmH	--	Harmony3 Detune (*2)(*3)	mm: 00H-40H-7FH (-64...0...+63)	X	O (Harmony Channel)	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Type Edit)	X	X	X	O	X

Data Entry LSB: Ignored.

RPN

NRPN		Data Entry		Parameter	Data Range	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (respond/ignore)					MIDI Transmission (generated data)					
MSB	LSB	MSB	LSB			Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	Upper Lower	M.Pad	Style	Song	MIDI
00H	00H	mmH	--	Pitch Bend Sensitivity	mm: 00H-18H (0...+24[semitones])	O	O (Harmony Channel/ Melody Channel)	O	O	O	O (Main/ Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
00H	01H	mmH	llH	Fine Tune	mm ll : 00H 00H -100[cent] ... mm ll : 40H 00H 0[cent] ... mm ll : 7FH 7FH 100[cent]	O	X	O	O	O	O (Main/ Layer/ Left)	O	O	O (Mixing Console)	X	O	O	O	X
00H	02H	mmH	--	Coarse Tune	mm: 28H-40H-58H (- 24...0...+24[semitones])	O	X	O	O	O	O (Main/ Layer/ Left)	O	O	X	X	O	O	O	X
7FH	7FH	--	--	Null	-	O	O	O	O	O	O (Main/ Layer/ Left)	O	O	X	X	O	O	O	X

*1 2Band Part EQ

CVP-203	X
CVP-205	X
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	X
PSR-2000	O

*2 Vocal Harmony

CVP-203	X
CVP-205	X
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	X
PSR-2000	O

*3 CVP-209 only

About Mic/Vocal Harmony column:

The relevant parameters are received by the song part designated by the Effect's Harmony Channel Parameter or Melody Parameter.

MIDI PARAMETER CHANGE TABLE

* Not Received when Receive System Exclusive Message Parameters is set to off.
* Not transmitted when Transmit System Exclusive Message Parmeters is set to on.

MIDI Parameter Change table (XG SYSTEM)

CVP-203	O
CVP-205	O
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	O
PSR-2000	O

O: available

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
								Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
00	00	00	4	00-0F	MASTER TUNE	-102.4...0...+102.3[cent]	*Panel setting value	O	X	O	O					O (Function)	X	X	O	X
		01		00-0F		1st bit 3-0 →bit 15-12														
		02		00-0F		2nd bit 3-0 →bit 11-8														
		03		00-0F		3rd bit 3-0 →bit 7-4														
			04	1	00-7F	MASTER VOLUME	0...127	O	X	O	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		05	1	00-7F	MASTER ATTENUATOR	0...127	00	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		06	1	28-58	TRANSPOSE	-24...0...+24[semitones]	40	O	X	O	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		7D	1	N	DRUM SETUP RESET	N: Drum setup number	-	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		7E	1	00	XG SYSTEM ON	00=XG system ON	-	O	X	O	O	X	X	X	X	O	X	X	O	X
		7F	1	00	ALL PARAMETER RESET	00=ON	-	O	X	O	O	X	X	X	X	O	X	X	O	X

TOTAL SIZE 07

MIDI Parameter Change table (SYSTEM INFORMATION)

CVP-203	O
CVP-205	O
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	O
PSR-2000	O

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
					Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
01	00	00	E	20-7F	Model Name 1	32...127(ASCII CHARACTER)		-	-	-	-	-	X	X	X	X	O
		...		...	...	...											
		0D		20-7F	Model Name 14	32...127(ASCII CHARACTER)											
		0E	1		NOT USED												
		0F	1		NOT USED												

TOTAL SIZE 10

Transmitted in response to Dump Request. Not received.

MIDI Parameter Change table (EFFECT1)

CVP-203	O
CVP-205	O
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	O
PSR-2000	O

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
02	01	00	2	00-7F	REVERB TYPE MSB	Refer to Effect Parameter List	01(=HALL1)	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
				00-7F	REVERB TYPE LSB		00											
		02	1	00-7F	REVERB PARAMETER 1		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console	X	O	O	X
		03	1	00-7F	REVERB PARAMETER 2		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		04	1	00-7F	REVERB PARAMETER 3		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		05	1	00-7F	REVERB PARAMETER 4		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		06	1	00-7F	REVERB PARAMETER 5		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		07	1	00-7F	REVERB PARAMETER 6		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		08	1	00-7F	REVERB PARAMETER 7		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		09	1	00-7F	REVERB PARAMETER 8		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		0A	1	00-7F	REVERB PARAMETER 9		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		0B	1	00-7F	REVERB PARAMETER 10		Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		0C	1	00-7F	REVERB RETURN	→ dB...0dB...+6dB (0...96...127)	40	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
		0D	1	01-7F	REVERB PAN	L63...C...R63	40	O	O	X	O			X	X	O	O	X

TOTAL SIZE 0E

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
02	01	10	1	00-7F	REVERB PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List	Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		11	1	00-7F	REVERB PARAMETER 12	~	Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		12	1	00-7F	REVERB PARAMETER 13	~	Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		13	1	00-7F	REVERB PARAMETER 14	~	Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		14	1	00-7F	REVERB PARAMETER 15	~	Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X
		15	1	00-7F	REVERB PARAMETER 16	~	Depends on Reverb Type	O	O	X	O (*Depends on Reverb Type)			O (Mixing Console *Depends on Reverb Type)	X	O	O	X

TOTAL SIZE 06

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
02	01	20	2	00-7F	CHORUS TYPE MSB	Refer to Effect Parameter List	41(=CHORUS1)	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
				00-7F	CHORUS TYPE LSB	~	00											
		22	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 1	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		23	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 2	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		24	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 3	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		25	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 4	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		26	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 5	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		27	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 6	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		28	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 7	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		29	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 8	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		2A	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 9	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		2B	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 10	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		2C	1	00-7F	CHORUS RETURN	→ dB...0dB...+6dB (0...96...127)	40	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
		2D	1	01-7F	CHORUS PAN	L63...C...R63	40	O	O	X	O			X	X	X	O	X
		2E	1	00-7F	SEND CHORUS TO REVERB	→ dB...0dB...+6dB (0...96...127)	00	O	O	X	O			X	X	X	O	X

TOTAL SIZE 0F

02	01	30	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		31	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 12	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		32	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 13	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		33	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 14	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		34	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 15	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X
		35	1	00-7F	CHORUS PARAMETER 16	~	Depends on Chorus Type	O	O	X	O (*Depends on Chorus Type)			O (Mixing Console *Depends on Chorus Type)	X	O	O	X

TOTAL SIZE 06

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
02	01	40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	Refer to Effect Parameter List	05(=DELAY L, C, R)	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
				00-7F	VARIATION TYPE LSB	~	00											
		42	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 1 MSB	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
				00-7F	VARIATION PARAMETER 1 LSB	~												
		44	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 2 MSB	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
				00-7F	VARIATION PARAMETER 2 LSB	~												
		46	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 3 MSB	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
				00-7F	VARIATION PARAMETER 3 LSB	~												
		48	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 4 MSB	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
				00-7F	VARIATION PARAMETER 4 LSB	~												
		4A	2	00-7F	VARIATION PARAMETER 5 MSB	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
				00-7F	VARIATION PARAMETER 5 LSB	~												

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
		4C	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 6 MSB VARIATION PARAMETER 6 LSB	~ ~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		4E	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 7 MSB VARIATION PARAMETER 7 LSB	~ ~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		50	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 8 MSB VARIATION PARAMETER 8 LSB	~ ~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		52	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 9 MSB VARIATION PARAMETER 9 LSB	~ ~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		54	2	00-7F 00-7F	VARIATION PARAMETER 10 MSB VARIATION PARAMETER 10 LSB	~ ~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		56	1	00-7F	VARIATION RETURN	→ dB...0dB...+6dB (0...96...127)	40	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
		57	1	01-7F	VARIATION PAN	L63...C...R63	40	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		58	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	→ dB...0dB...+6dB (0...96...127)	00	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		59	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	→ dB...0dB...+6dB (0...96...127)	00	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		5A	1	00-01	VARIATION CONNECTION	INSERTION, SYSTEM	00	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		5B	1	00-7F	VARIATION PART NUMBER	Reception: Part1...16(0...15) Transmission: Part1...16(0...15) AD(64) OFF(127)	7F	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	O	O	X
		5C	1	00-7F	MW VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		5D	1	00-7F	BEND VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		5E	1	00-7F	CAT VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	O	O	X	O			X	X	O	O	X
		5F	1	00-7F	AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	X	X	X	X			X	X	X	X	X
		60	1	00-7F	AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	40	X	X	X	X			X	X	X	X	X

TOTAL SIZE 21

02	01	70	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		71	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 12	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		72	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 13	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		73	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 14	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		74	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 15	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X
		75	1	00-7F	VARIATION PARAMETER 16	~	Depends on Variation Type	O	O	X	O (*Depends on Variation Type)			O (Mixing Console *Depends on Variation Type)	X	O	O	X

TOTAL SIZE 06

MIDI Parameter Change table (MULTI EQ)

CVP-203	X
CVP-205	X
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	X
PSR-2000	O

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
					Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
02	40	00	1	00-04	EQ TYPE	flat, jazz, pops, rock, classic	O	O	X	O			X	X	X	O	X
		01	1	34-4C	EQ GAIN1	-12...0...+12[dB]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		02	1	04-28	EQ FREQUENCY1	32...2.0k[Hz]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		03	1	01-78	EQ Q1	0.1...12.0	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		04	1	00-01	EQ SHAPE1	shelving, peaking	O	O	X	O			X	X	X	O	X
		05	1	34-4C	EQ GAIN2	-12...0...+12[dB]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		06	1	0E-36	EQ FREQUENCY2	100...10.0k[Hz]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		07	1	01-78	EQ Q2	0.1...12.0	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		08	1	NOT USED		-	-	-	-	-			-	-	-	-	-
		09	1	34-4C	EQ GAIN3	-12...0...+12[dB]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		0A	1	0E-36	EQ FREQUENCY3	100...10.0k[Hz]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		0B	1	01-78	EQ Q3	0.1...12.0	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		0C	1	NOT USED		-	-	-	-	-			-	-	-	-	-
		0D	1	34-4C	EQ GAIN4	-12...0...+12[dB]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		0E	1	0E-36	EQ FREQUENCY4	100...10.0k[Hz]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		0F	1	01-78	EQ Q4	0.1...12.0	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		10	1	NOT USED		-	-	-	-	-			-	-	-	-	-
		11	1	34-4C	EQ GAIN5	-12...0...+12[dB]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		12	1	1C-3A	EQ FREQUENCY5	0.5k...16.0k[Hz]	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		13	1	01-78	EQ Q5	0.1...12.0	O	O	X	O			O (Mixing Console)	X	X	O	X
		14	1	00-01	EQ SHAPE5	shelving, peaking	O	O	X	O			X	X	X	O	X

TOTAL SIZE 5

The MULTI EQ Parameter cannot be reset to its factory setting with XG SYSTEM ON.

MIDI Parameter Change table (EFFECT2)

CVP-203	X
CVP-205	X
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	X
PSR-2000	O

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
							Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
03	n	00	2	00-7F	INSERTION EFFECT TYPE MSB	Refer to Effect Parameter List	O	O	X	O					O (Mixing Console)	X	X	O	X
				00-7F	INSERTION EFFECT TYPE LSB	-													
		02	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		03	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		04	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		05	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		06	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		07	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		08	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		09	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		0A	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		0B	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		0C	1	00-7F	INSERTION EFFECT PART NUMBER	Reception: Part1...16(0...15) Transmission: Part1...16(0...15) AD(64) OFF(127)	O	O	X	O					O (Mixing Console)	X	X	O	X
		0D	1	00-7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	O	O	X	O					X	X	X	O	X
		0E	1	00-7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	O	O	X	O					X	X	X	O	X
		0F	1	00-7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	O	O	X	O					X	X	X	O	X
		10	1	00-7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X					X	X	X	X	X
		11	1	00-7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X					X	X	X	X	X

		20	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 11	Refer to Effect Parameter List		O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)	O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		21	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 12	-		O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)	O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		22	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 13	-		O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)	O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		23	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 14	-		O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)	O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		24	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 15	-		O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)	O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		25	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 16	-		O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)	O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X

		30	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 1 LSB	Refer to Effect Parameter List	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		32	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 2 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		34	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 3 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		36	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 4 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		38	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 5 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		3A	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 6 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		3C	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 7 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X
		3E	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 8 LSB	-	-	O	O	X	O (*Depends on Insertion Type)			O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X	X	O	X

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
					Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
	40	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 9 LSB	- -	O O	X X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X X	X X	O O	X X
	42	2	00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10 MSB INSERTION EFFECT PARAMETER 10 LSB	- -	O O	X X	O (*Depends on Insertion Type)					O (Mixing Console *Depends on Insertion Type)	X X	X X	O O	X X

TOTAL SIZE 14

The EFFECT 2 Parameter cannot be reset to its factory setting with XG SYSTEM ON.

The second byte of the address is considered as an Insertion effect number.
n : insertion effect number

For effect types that do not require MSB, the Parameters for Address 02-0B will be received and the Parameters for Address 30-42 will not be received.

For effect types that require MSB, the Parameters for Address 30-42 will be received and the Parameters for Address 02-0B will not be received.

When Bulk Dumps that include Effect Type data are transmitted, the Parameters for Address 02-0B will always be transmitted. But, effects that require MSB, when the bulk dump is received the Parameters for Address 02-0B will not be received.

*1 CVP-207, PSR-2000: n=0~2
CVP-209: n=0~4

MIDI Parameter Change table (SPECIAL EFFECT)

CVP-203	X
CVP-205	X
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	X
PSR-2000	O

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
					Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
04	00	00	2 00-7F 00-7F	INSERTION EFFECT TYPE MSB INSERTION EFFECT TYPE LSB	Vocoder(89), Chordal(90), Detune(91), Chromatic(92), Thru(0...88, 93...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	02	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 1 Harmony Mode		X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	03	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 2 Harmony Gender Type	Off(0), Auto(1)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	04	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 3 Lead Gender Type	Off(0), Unison(1), Male(2), Female(3)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	05	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 4 Lead Gender Depth	-64...0...+63(0...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	06	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 5 Lead Pitch Correction	Free(0), Correct(1)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	07	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 6 Auto Upper Gender Threshold	0...12(0...12)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	08	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 7 Auto Lower Gender Threshold	0...12(0...12)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	09	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 8 Upper Gender Depth	-64...0...+63(0...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	0A	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 9 Lower Gender Depth	-64...0...+63(0...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	0B	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 10	L63>H...L=H...L<H63 (1...64...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (MicSetting)	X	X	O	X
	0C	1	00-7F	INSERTION EFFECT PART NUMBER	AD(64), OFF(0...63, 65...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Sw)	X	X	O	X
	0D	1	00-7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0E	1	00-7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0F	1	00-7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	1	00-7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
11	1	00-7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	-64...0...+63	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

TOTAL SIZE 12

	14	1	00-7F	UNIQUE INSERTION EFFECT EXTERNAL CONTROL CH1 (HARMONY CHANNEL)	1...16(0...15), OFF(127)	X	O	X	X	X	X	X	O (MicSetting)	X	X	O	X
	15	1	00-7F	UNIQUE INSERTION EFFECT EXTERNAL CONTROL CH1 (MELODY CHANNEL)	1...16(0...15), OFF(127)	X	O	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X

TOTAL SIZE 2

	20	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 11 Vibrate Depth	0...100cent(0...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	21	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 12 Vibrate Rate	0Hz(0), 0.1...12.7Hz(1...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	22	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 13 Vibrate Delay	0...2.54sec(0...127)	X	O	X	X	X	X	X	O (VH Type Select)	X	X	O	X
	23	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 14		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	24	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 15		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	25	1	00-7F	INSERTION EFFECT PARAMETER 16		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

TOTAL SIZE 6

The SPECIAL EFFECT Parameter cannot be reset to its factory setting with XG SYSTEM ON.

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

CVP-203	O
CVP-205	O
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	O
PSR-2000	O

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
								Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
08	nn	00	1	00-20	ELEMENT RESERVE	0...32	part10=00, other parts=02	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		01	1	00-7F	BANK SELECT MSB	0...127	part10=7F, other parts =00	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		02	1	00-7F	BANK SELECT LSB	0...127	00	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		03	1	00-7F	PROGRAM NUMBER	0...127	00	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		04	1	00-0F.7F	Rev CHANNEL	1...16, OFF	Part No.	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		05	1	00-01	MONO/POLY MODE	MONO, POLY	01	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		06	1	00-02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	SINGLE, MULTI, INST (for Drum)	01	O	X	X	O	X	X	O	X	X	X	X	O	X
		07	1	00-03	PART MODE	NORMAL, DRUM, DRUMS1...2	part10=02, other parts=00	O	X	O	O	X	X	X	X	O (Drum Voice)	X	X	O	X
		08	1	00-7F	CHANNEL TRANSPOSE	-24...0...+24[semitones]	40	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		09	2	00-0F 00-0F	DETUNE	-12.8...0...+12.7[Hz] 1st bit3-0 →bit7-4 2nd bit3-0 →bit3-0	08 00	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		0B	1	00-7F	VOLUME	0...127	64	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		0C	1	00-7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0...127	40	O	X	O	O	O	X	X	O	O (Sound Creator)	O	X	O	X
		0D	1	00-7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0...127	40	O	X	O	O	O	X	X	O	O (Sound Creator)	O	X	O	X
		0E	1	00-7F	PAN	RND, L63...C...R63	40	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		0F	1	00-7F	NOTE LIMIT LOW	C-2...G8	00	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		10	1	00-7F	NOTE LIMIT HIGH	C-2...G8	7F	O	X	X	O	X	X	X	X	X	X	X	O	X
		11	1	00-7F	DRY LEVEL	0...127	7F	O	X	X	O	O	X	O	O	O (Sound Creator)	O	X	O	X
		12	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	00	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		13	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	28	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		14	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	00	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		15	1	00-7F	VIBRATO RATE	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		16	1	00-7F	VIBRATO DEPTH	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		17	1	00-7F	VIBRATO DELAY	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		18	1	00-7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		19	1	00-7F	FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		1A	1	00-7F	EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		1B	1	00-7F	EG DECAY TIME	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		1C	1	00-7F	EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		1D	1	28-58	MW PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		1E	1	00-7F	MW LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		1F	1	00-7F	MW AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		20	1	00-7F	MW LFO PMOD DEPTH	0...127	0A	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		21	1	00-7F	MW LFO FMOD DEPTH	0...127	00	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		22	1	00-7F	MW LFO AMOD DEPTH	0...127	00	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		23	1	28-58	BEND PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	42	O	X	O	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		24	1	00-7F	BEND LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		25	1	00-7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		26	1	00-7F	BEND LFO PMOD DEPTH	0...127	00	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		27	1	00-7F	BEND LFO FMOD DEPTH	0...127	00	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X
		28	1	00-7F	BEND LFO AMOD DEPTH	0...127	00	O	X	X	O	O	X	O	O	X	X	X	O	X

TOTAL SIZE 29

		30	1	00-01	Rcv PITCH BEND	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
		31	1	00-01	Rcv CH AFTER TOUCH (CAT)	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
		32	1	00-01	Rcv PROGRAM CHANGE	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
		33	1	00-01	Rcv CONTROL CHANGE	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
		34	1	00-01	Rcv POLY AFTER TOUCH (PAT)	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
		35	1	00-01	Rcv NOTE MESSAGE	OFF, ON	01		O	X	O	O	X	X	X	X	X	X	O	X	
		36	1	00-01	Rcv RPN	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		37	1	00-01	Rcv NRPN	OFF, ON	XG mode=01, GM mode=00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		38	1	00-01	Rcv MODULATION	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		39	1	00-01	Rcv VOLUME	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		3A	1	00-01	Rcv PAN	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		3B	1	00-01	Rcv EXPRESSION	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		3C	1	00-01	Rcv HOLD1	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		3D	1	00-01	Rcv PORTAMENTO	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		3E	1	00-01	Rcv SOSTENUTO	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		3F	1	00-01	Rcv SOFT PEDAL	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		40	1	00-01	Rcv BANK SELECT	OFF, ON	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		41	1	00-7F	SCALE TUNING C	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		42	1	00-7F	SCALE TUNING C#	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		43	1	00-7F	SCALE TUNING D	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		44	1	00-7F	SCALE TUNING D#	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		45	1	00-7F	SCALE TUNING E	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		46	1	00-7F	SCALE TUNING F	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		47	1	00-7F	SCALE TUNING F#	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		48	1	00-7F	SCALE TUNING G	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		49	1	00-7F	SCALE TUNING G#	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		4A	1	00-7F	SCALE TUNING A	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		4B	1	00-7F	SCALE TUNING A#	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		4C	1	00-7F	SCALE TUNING B	-63...0...+63[cent]	40		O	X	O	O	O	X	O	O	O (Function)	X	X	O	X
		4D	1	28-58	CAT PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40		O	X	X	O	O	X	X	O	X	X	O	X	
		4E	1	00-7F	CAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40		O	X	X	O	O	X	X	O	X	X	O	X	
		4F	1	00-7F	CAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40		O	X	X	O	O	X	X	O	X	O	X	X	
		50	1	00-7F	CAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00		O	X	X	O	O	X	X	O	X	O	X	X	
		51	1	00-7F	CAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00		O	X	X	O	O	X	X	O	X	X	O	X	
		52	1	00-7F	CAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00		O	X	X	O	O	X	X	O	X	X	O	X	
		53	1	28-58	PAT PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		54	1	00-7F	PAT LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
		55	1	00-7F	PAT AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		56	1	00-7F	PAT LFO PMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		57	1	00-7F	PAT LFO FMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		58	1	00-7F	PAT LFO AMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		59	1	00-5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	0...95	10		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5A	1	28-58	AC1 PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5B	1	00-7F	AC1 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5C	1	00-7F	AC1 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5D	1	00-7F	AC1 LFO PMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5E	1	00-7F	AC1 LFO FMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5F	1	00-7F	AC1 LFO AMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		60	1	00-5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	0...95	11		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		61	1	28-58	AC2 PITCH CONTROL	-24...0...+24[semitones]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		62	1	00-7F	AC2 LOW PASS FILTER CONTROL	-9600...0...+9450[cent]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		63	1	00-7F	AC2 AMPLITUDE CONTROL	-100...0...+100[%]	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		64	1	00-7F	AC2 LFO PMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		65	1	00-7F	AC2 LFO FMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		66	1	00-7F	AC2 LFO AMOD DEPTH	0...127	00		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		67	1	00-01	PORTAMENTO SWITCH	OFF, ON	00		O	X	X	O	X	X	O	X	X	O
		68	1	00-7F	PORTAMENTO TIME	0...127	00		O	X	X	O	X	X	O	X	X	O
		69	1	00-7F	PITCH EG INITIAL LEVEL	-64...0...+63	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		6A	1	00-7F	PITCH EG ATTACK TIME	-64...0...+63	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		6B	1	00-7F	PITCH EG RELEASE LEVEL	-64...0...+63	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		6C	1	00-7F	PITCH EG RELEASE TIME	-64...0...+63	40		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		6D	1	01-7F	VELOCITY LIMIT LOW	1...127	01		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		6E	1	01-7F	VELOCITY LIMIT HIGH	1...127	7F		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

TOTAL SIZE 3F

		70	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		71	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		72	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12dB...+12dB	40		O (*2)	X	X	O (*2)	O (*2)	X	O (*2)	O (*2)	O (Mixing Console) (*2)	O O O X
		73	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12dB...+12dB	40		O (*2)	X	X	O (*2)	O (*2)	X	O (*2)	O (*2)	O (Mixing Console) (*2)	O O O X

TOTAL SIZE 04

		74	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		75	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		76	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k[Hz]	0C		O (*2)	X	X	O (*2)	O (*2)	X	X	O (*2)	O (Sound Creator) (*2)	O X O X
		77	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k[Hz]	36		O (*2)	X	X	O (*2)	O (*2)	X	X	O (*2)	O (Sound Creator) (*2)	O X O X
		78	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		79	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		7A	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		7B	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		7C	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		7D	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		7E	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		7F	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

TOTAL SIZE 0C

nn = PART NUMBER

If there is a Drum Voice assigned to the part, the following parameters are ineffective.

- BANK SELECT LSB
- MONO/POLY MODE
- SCALE TUNING
- PORTAMENTO
- PITCH EG
- FILTER MODULATION DEPTH (FMOD DEPTH)
- AMPLITUDE MODULATION DEPTH (AMOD DEPTH)

*2 On CVP-203/205, PSR-2000, the following parameters are not accepted, or are not transmitted by the Panel operations.

- EQ BASS GAIN
- EQ TREBLE GAIN
- EQ BASS FREQUENCY
- EQ TREBLE FREQUENCY

MIDI Parameter Change table (A/D PART)

CVP-203	X
CVP-205	O
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	X
PSR-2000	O

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
					Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
10	00	00	1	00-01	INPUT GAIN	MIC, LINE		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		01	1	00-7F	BANK SELECT MSB	0...127		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		02	1	00-7F	BANK SELECT LSB	0...127		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		03	1	00-7F	PROGRAM NUMBER	0...127		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		04	1	00-1F,7F	Rcv CHANNEL	1...16,OFF		X	O	X	X	X	X	X	X	O	X
		05	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		06	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		07	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		08	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		09	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		0A	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		0B	1	00-7F	VOLUME	0...127		X	O	X	X	X	X	O (Mixing Console)	X	X	O X
		0C	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		0D	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		0E	1	01-7F	PAN	L63...C...R63		X	O	X	X	X	X	O (Mixing Console)	X	X	O X
		0F	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		10	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		11	1	00-7F	DRY LEVEL			X	O	X	X	X	X	O (Mixing Console) (CVP-205 only)	X	X	O X

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
					Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
		12	1	00-7F	CHORUS SEND	X	O	X	X	X	X	X	O (Mixing Console)	X	X	O	X
		13	1	00-7F	REVERB SEND	X	O	X	X	X	X	X	O (Mixing Console)	X	X	O	X
		14	1	00-7F	VARIATION SEND	X	O	X	X	X	X	X	O (Mixing Console) (CVP-205 only)	X	X	O	X

TOTAL SIZE 15

10	On	30	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		31	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		32	1	00-01	Rcv PROGRAM CHANGE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		33	1	00-01	Rcv CONTROL CHANGE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		34	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		35	1	00-01	MUTE	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		36	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		37	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		38	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		39	1	00-01	Rcv VOLUME	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		3A	1	00-01	Rcv PAN	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		3B	1	00-01	Rcv EXPRESSION	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		3C	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		3D	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		3E	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		3F	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		40	1	00-01	Rcv BANK SELECT	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		41	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		42	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		43	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		44	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		45	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		46	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		47	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		48	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		49	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		4A	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		4B	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		4C	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		4D	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		4E	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		4F	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		50	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		51	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		52	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		53	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		54	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		55	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		56	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		57	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		58	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		59	1	00-5F	AC1 CONTROLLER NUMBER	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		5A	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		5B	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		5C	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		5D	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		5E	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		5F	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		60	1	00-5F	AC2 CONTROLLER NUMBER	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

TOTAL SIZE 31

The A/D PART Parameter cannot be reset to its factory setting with XG SYSTEM ON.

MIDI Parameter Change table (DRUM SETUP)

CVP-203	O
CVP-205	O
CVP-207	O
CVP-209	O
PSR-1000	O
PSR-2000	O

Address (H)			Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
								Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
3n	rr	00	1	00-7F	PITCH COARSE	-64...0...+63	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		01	1	00-7F	PITCH FINE	-64...0...+63[cent]	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		02	1	00-7F	LEVEL	0...127	Depends on the note	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		03	1	00-7F	ALTERNATE GROUP	OFF, 1...127	Depends on the note	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		04	1	00-7F	PAN	RND, L63...C...R63	Depends on the note	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		05	1	00-7F	REVERB SEND	0...127	Depends on the note	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		06	1	00-7F	CHORUS SEND	0...127	Depends on the note	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		07	1	00-7F	VARIATION SEND	0...127	7F	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		08	1	00-01	KEY ASSIGN	SINGLE, MULTI	00	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		09	1	00-01	Rcv NOTE OFF	OFF, ON	Depends on the note	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		0A	1	00-01	Rcv NOTE ON	OFF, ON	01	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		0B	1	00-7F	LOW PASS FILTER CUTOFF FREQUENCY	-64...0...+63	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		0C	1	00-7F	LOW PASS FILTER RESONANCE	-64...0...+63	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		0D	1	00-7F	EG ATTACK RATE	-64...0...+63	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		0E	1	00-7F	EG DECAY1 RATE	-64...0...+63	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		0F	1	00-7F	EG DECAY2 RATE	-64...0...+63	40	O (Drum only)	X	X	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X

TOTAL SIZE 10

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter	Description	XG Default (H)	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Transmission (generated data)				
						Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra	Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
	20	1	00-7F	EQ BASS GAIN	-12...+12[dB]	40	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	21	1	00-7F	EQ TREBLE GAIN	-12...+12[dB]	40	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	22	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	23	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	24	1	04-28	EQ BASS FREQUENCY	32...2.0k[Hz]	0C	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	25	1	1C-3A	EQ TREBLE FREQUENCY	500...16.0k[Hz]	36	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	26	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	27	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	28	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	29	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2A	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2B	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2C	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2D	1		NOT USED	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
TOTAL SIZE		0E																

n: Drum Setup Number (0-1)

rr: note number (0D-5B)

In the following cases, the CVP/PSR will initialize all Drum Setups.

XG SYSTEM ON received

GM SYSTEM ON received

DRUM SETUP RESET received (only when in XG mode)

[Note]

When a part to which a Drum Setup is assigned receives a program change, the assigned Drum Setup will be initialized.

If the same Drum Setup is assigned to two or more parts, changes in Drum Setup parameters (including program changes) will apply to all parts to which it is assigned.

SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES

* Not received when the Receive System Exclusive Message is set to off.
 * Not transmitted when the Transmit System Exclusive Message is set to on.

System Exclusive Messages

O: available

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)				
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
Section Control	F0 43 7E 00 ss dd F7	-	-	-	-	-	-	-	-	O (Section LED)	O (Section Sw)	X	X	O	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01111110 7E = Style 00000000 00 = 0sssssss ss = Switch No. 00H INTRO A 01H INTRO B 02H INTRO C 03H INTRO D 08H MAIN A 09H MAIN B 0AH MAIN C 0BH MAIN D 10H FILL IN AA 11H FILL IN BB 12H FILL IN CC 13H FILL IN DD 18H BREAK FILL 20H ENDING A 21H ENDING B 22H ENDING C 23H ENDING D 0ddddd dd = Switch On/Off 00H (Off) 7HF (On) 11110111 F7 = End of Exclusive														
Tempo Control	F0 43 7E 01 t4 t3 t2 t1 F7	-	-	-	-	-	-	-	-	O (Tempo indication)	O (Tempo Sw)	X	X	O	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01111110 7E = Style 00000001 01 = 0ttttttt t4 = tempo4 0ttttttt t3 = tempo3 0ttttttt t2 = tempo2 0ttttttt t1 = tempo1 11110111 F7 = End of Exclusive														
Chord Control	F0 43 7E tt d1 d2 d3 d4 F7	-	-	-	-	-	-	-	-	O (Chord indication)	O (Keyboard)	X	X	O	X
	Type 1 (tt=2) 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01111110 7E = Style 00000010 02 = type 1 0ddddd d1 = chord root(cr) 0ddddd d2 = chord type(ct) 0ddddd d3 = bass note(bn) 0ddddd d4 = bass type(bt) 11110111 F7 = End of Exclusive cr: Chord Root Offnnnn fff: b or #, nnnn: note(root) 0000nnnn 0n bbb 0fff0000 x0 reserved 0001nnnn 1n bb 0fff0001 x1 C 0010nnnn 2n b 0fff0010 x2 D 0011nnnn 3n natural 0fff0011 x3 E 0100nnnn 4n # 0fff0100 x4 F 0101nnnn 5n ## 0fff0101 x5 G 0110nnnn 6n ### 0fff0110 x6 A 0fff0111 x7 B ct: Chord Type 0 - 34,127 00000000 00 0 Maj 00010010 12 18 dim7 00000001 01 1 Maj6 00010011 13 19 7th 00000010 02 2 Maj7 00010100 14 20 7sus4 00000011 03 3 Maj7(#11) 00010101 15 21 7b5 00000100 04 4 Maj(9) 00010110 16 22 7(9) 00000101 05 5 Maj7(9) 00010111 17 23 7(#11) 00000110 06 6 Maj6(9) 00011000 18 24 7(13) 00000111 07 7 aug 00011001 19 25 7(b9) 00001000 08 8 min 00011010 1A 26 7(b13) 00001001 09 9 min6 00011011 1B 27 7(#9) 00001010 0A 10 min7 00011100 1C 28 Maj7aug 00001011 0B 11 min7b5 00011101 1D 29 7aug 00001100 0C 12 min(9) 00011110 1E 30 1+8 00001101 0D 13 min7(9) 00011111 1F 31 1+5 00001110 0E 14 min7(11) 00100000 20 32 sus4 00001111 0F 15 minMaj7 00100001 21 33 1+2+5 00010000 10 16 minMaj7(9) 00100010 22 34 cc 00010001 11 17 dim bn : On Bass Chord Same as Chord root 127:No bass chord bt : Bass Chord Same as Chord type 127:No bass chord * Not received when Receive Chord System Exclusive Message is set to off. * Not transmitted when Transmit Chord System Exclusive Message is set to on.														
	Type2 (tt=3)	-	-	-	-	-	-	-	-	O (Chord indication)	X	X	X	X	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01111110 7E = Style 00000011 03 = type 2 0ddddd dd = note1 0ddddd dd = note2 0ddddd dd = note3 : : 0ddddd dd = ... note10 11110111 F7 = End of Exclusive														

[illegible][illegible]

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)					
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI	
XG Parameter Change	F0 43 1n 4C hh mm ll dd ... F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 0001nnnn 1n = Device Number n=always 0 (when transmit), n=0-F (when receive) 01001100 4C = Model ID 0hhhhhhh hh = Address High 0mmmmmmm mm = Address Mid 0lllllll ll = Address Low 0ddddddd dd = Data : : 11110111 F7 = End of Exclusive	*Refer to Parameter Change Table			*Refer to Parameter Change Table					-	*Refer to Parameter Change Table					O (When receiving the XG Parameter Request)
	F0 43 0n 4C aa bb hh mm ll dd ... dd cc F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 0000nnnn 0n = Device Number n=always 0 (when transmit), n=0-F (when receive) 01001100 4C = Model ID 0aaaaaaa aa = Byte Count MSB 0bbbbbbb bb = Byte Count LSB 0hhhhhhh hh = Address High 0mmmmmmm mm = Address Mid 0lllllll ll = Address Low 0ddddddd dd = Data : : 0ddddddd dd = Data 0ccccccc cc = Checksum 11110111 F7 = End of Exclusive	*Refer to Parameter Change Table			*Refer to Parameter Change Table					-	X	X	X	X (Output as Parameter Change)	O (When receiving the XG Dump Request)	
XG Parameter Request	F0 43 3n 4C hh ll F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 0011nnnn 3n = Device Number n=always 0 (when transmit), n=0-F (when receive) 01001100 4C = Model ID 0hhhhhhh hh = Address High 0mmmmmmm mm = Address Mid 0lllllll ll = Address Low 11110111 F7 = End of Exclusive	-	-	-	-	-	-	-	-	O (-)	X	X	X	X	X	
	F0 43 2n 4C hh mm ll F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 0010nnnn 2n = Device Number n=always 0 (when transmit), n=0-F (when receive) 01001100 4C = Model ID 0hhhhhhh hh = Address High 0mmmmmmm mm = Address Mid 0lllllll ll = Address Low 11110111 F7 = End of Exclusive	-	-	-	-	-	-	-	-	O (-)	X	X	X	X	X	

System Exclusive Messages (Clavinova compliance)

11110000 F0 = Exclusive status
01000011 43 = YAMAHA ID
01110011 73 = Clavinova ID
: :
11110111 F7 = End of Exclusive

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)																												
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI																								
Internal Clock	F0 43 73 01 02 F7 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00000010 02 = Internal Clock Substatus	-	-	-	X	X	X	X	X	O (Function)	X	X	X	X	X																								
External Clock	F0 43 73 01 03 F7 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00000011 03 = External Clock Substatus	-	-	-	X	X	X	X	X	O (Function)	X	X	X	X	X																								
Organ Flutes data Bulk Dump	F0 43 73 01 06 0B 00 00 01 06 0n [Bulk Data] sum F7 01H Model ID (Clavinova common ID) 06H Bulk ID 0BH Bulk No. (Organ Flutes data Bulk Dump) 00H, 00H, 01H, 06H Data Length :16bytes 1st Channel No. 0nH 2nd Footage [1'] 00 - mmH mm : maximum 3rd [1 1/3'] 00 - mmH 4th [1 3/5'] 00 - mmH (*CVP-209 only) 5th [2'] 00 - mmH 6th [2 2/3'] 00 - mmH 7th [4'] 00 - mmH 8th [5 1/3'] 00 - mmH 9th [8'] 00 - mmH 10th [16'] 00 - mmH 11th [Attack 2'] 00 - mmH 12th [Attack 2 2/3'] 00 - mmH 13th [Attack 4'] 00 - mmH 14th Settings [Attack Length] 00 - mmH 15th [Response] 00 - mmH 16th [Attack Mode] 00 - 01H 00H: Each, 01H: First 17th [Wave Variation] 00 - 01H 00H: Sine, 01H: Tone Wheel 18th [Volume] 01 - vvH vv: maximum 19th [aux] 00H 20th [aux] 00H 21th [aux] 00H 22th [aux] 00H sum Check Sum = 0-sum(BULK DATA) <table><tr><td>CVP-203</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>CVP-205</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>CVP-207</td><td>O</td><td>mm=7</td><td>vv=8</td></tr><tr><td>CVP-209</td><td>O</td><td>mm=8</td><td>vv=9</td></tr><tr><td>PSR-1000</td><td>X</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td>PSR-2000</td><td>O</td><td>mm=7</td><td>vv=8</td></tr></table>	CVP-203	X	-	-	CVP-205	X	-	-	CVP-207	O	mm=7	vv=8	CVP-209	O	mm=8	vv=9	PSR-1000	X	-	-	PSR-2000	O	mm=7	vv=8	O (Organ Flute)	X	X	O	O	X	X	O	O (Sound Creator)	O (Sound Creator)	X	X	O	X
CVP-203	X	-	-																																				
CVP-205	X	-	-																																				
CVP-207	O	mm=7	vv=8																																				
CVP-209	O	mm=8	vv=9																																				
PSR-1000	X	-	-																																				
PSR-2000	O	mm=7	vv=8																																				
Natural Voice Reverb Type	F0 43 73 01 31 0n 00 dd F7 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00110001 31 = Natural Voice Exclusive data 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 00000000 00 = Natural Voice Reverb Type Substatus 0ddddd dd = data (0:Room, 1:Hall1, 2:Hall2, 3:Stage, 4:Plate) <table><tr><td>CVP-203</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-205</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-207</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-209</td><td>O</td></tr><tr><td>PSR-1000</td><td>X</td></tr><tr><td>PSR-2000</td><td>X</td></tr></table>	CVP-203	O	CVP-205	O	CVP-207	O	CVP-209	O	PSR-1000	X	PSR-2000	X	X	X	O			O			O (Sound Creator)	O (Sound Creator)	X	O	O	X												
CVP-203	O																																						
CVP-205	O																																						
CVP-207	O																																						
CVP-209	O																																						
PSR-1000	X																																						
PSR-2000	X																																						
Natural Voice Chorus Type	F0 43 73 01 31 0n 01 dd F7 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00110001 31 = Natural Voice Exclusive data 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 00000001 01 = Natural Voice Chorus Type Substatus 0ddddd dd = data (0:Chorus, 1:Celeste, 2:Flanger) <table><tr><td>CVP-203</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-205</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-207</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-209</td><td>O</td></tr><tr><td>PSR-1000</td><td>X</td></tr><tr><td>PSR-2000</td><td>X</td></tr></table>	CVP-203	O	CVP-205	O	CVP-207	O	CVP-209	O	PSR-1000	X	PSR-2000	X	X	X	O			O			O (Sound Creator)	O (Sound Creator)	X	O	O	X												
CVP-203	O																																						
CVP-205	O																																						
CVP-207	O																																						
CVP-209	O																																						
PSR-1000	X																																						
PSR-2000	X																																						
Natural Voice Variation Type	F0 43 73 01 31 0n 02 dd F7 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00110001 31 = Natural Voice Exclusive data 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 00000010 02 = Natural Voice Variation Type Substatus 0ddddd dd = data (00H:DelayLCR, 01H:DelayLR, 02H:Echo, 03H:CrossDelay, 04H:Symphonic, 05H:RotarySpeaker, 06H:Tremolo, 07H:VibeRotor, 08H:AutoPan, 09H:Phaser, 0AH:AutoWah, 0BH:SoundBoardRev, 0CH:Off) <table><tr><td>CVP-203</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-205</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-207</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-209</td><td>O</td></tr><tr><td>PSR-1000</td><td>X</td></tr><tr><td>PSR-2000</td><td>X</td></tr></table>	CVP-203	O	CVP-205	O	CVP-207	O	CVP-209	O	PSR-1000	X	PSR-2000	X	X	X	O			O			O (Sound Creator)	O (Sound Creator)	X	O	O	X												
CVP-203	O																																						
CVP-205	O																																						
CVP-207	O																																						
CVP-209	O																																						
PSR-1000	X																																						
PSR-2000	X																																						
Natural Voice Vibe Rotor Control	F0 43 73 01 31 0n 08 dd F7 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00110001 31 = Natural Voice Exclusive data 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 00001000 08 = Natural Voice Vibe Rotor Control Substatus 0ddddd dd = data (00H:Off, 7FH:On) <table><tr><td>CVP-203</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-205</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-207</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-209</td><td>O</td></tr><tr><td>PSR-1000</td><td>X</td></tr><tr><td>PSR-2000</td><td>X</td></tr></table>	CVP-203	O	CVP-205	O	CVP-207	O	CVP-209	O	PSR-1000	X	PSR-2000	X	X	X	O (If the Type is set to Vibe Rotor)			O			O (Sound Creator)	O (Sound Creator)	X	X	O	X												
CVP-203	O																																						
CVP-205	O																																						
CVP-207	O																																						
CVP-209	O																																						
PSR-1000	X																																						
PSR-2000	X																																						

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)					
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI	
Natural Voice Variation Send Level	F0 43 73 01 50 11 0n 00 dd F7	X	X	O	O	O	X	O	O	O	O (Mixing Console)	O (Mixing Console)	X	O	O	X
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)															
	01010000 50 = Common Model data															
	00010001 11 = Song Track related															
	0000nnnn 0n = Channel No.															
	00000000 00 = Natural Voice Variation Send Level Substatus															
	0ddddd dd = data (00H~7FH)															
	CVP-203	O														
	CVP-205	O														
	CVP-207	O														
	CVP-209	O														
	PSR-1000	X														
	PSR-2000	X														
Natural Voice Dry Level	F0 43 73 01 50 11 0n 01 dd F7	X	X	O	O	O	X	O	O	O	O (Mixing Console)	O (Mixing Console)	X	O	O	X
	00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID)															
	01010000 50 = Common Model data															
	00010001 11 = Song Track related															
	0000nnnn 0n = Channel No.															
	00000001 01 = Natural Voice Dry Level Substatus															
	0ddddd dd = data (00H~7FH)															
	CVP-203	O														
	CVP-205	O														
	CVP-207	O														
	CVP-209	O														
	PSR-1000	X														
	PSR-2000	X														

System Exclusive Messages Special Operators

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)																
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI												
Volume & Expression & Pan Realtime control off (Voice Reserve)	F0 43 73 01 11 0n 45 dd F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00010001 11 = Special Operators 0000nnnn 0n = Channel No. 01000101 45 = Volume & Expression Control No. Substatus 0ddddd dd = data (00H : Realtime On, 7FH : Realtime Off) 11110111 F7 = End of Exclusive	O	-	O	O	X	X	X	X	X	X	X	X	O	X												
MIDI Key LED Mode On Off	F0 43 73 01 11 0n 47 dd F7 11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00010001 11 = Special Operators 0000nnnn 0n = Channel No. 01000111 47 = MIDI Key LED Mode On Off Substatus 0ddddd dd = data 00H : Key LED Mode Off 01H : Key LED Mode On+no notes sound 02H : Key LED Mode On+notes sound 11110111 F7 = End of Exclusive When Key LED Mode is set to On, key note on messages via designated channel turns the LED on/off. 9n, note, Vel=0 : off 9n, note, Vel=1 : flush 9n, note, Vel=2-: on When selecting whether notes sound or not, you should turn off the Key LED Mode once. <table><tr><td>CVP-203</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-205</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-207</td><td>O</td></tr><tr><td>CVP-209</td><td>O</td></tr><tr><td>PSR-1000</td><td>X</td></tr><tr><td>PSR-2000</td><td>X</td></tr></table>	CVP-203	O	CVP-205	O	CVP-207	O	CVP-209	O	PSR-1000	X	PSR-2000	X	-	-	-	-	-	-	-	-	O (Keyboard LED lights when receiving the note messages)	X	X	X	X	X
CVP-203	O																										
CVP-205	O																										
CVP-207	O																										
CVP-209	O																										
PSR-1000	X																										
PSR-2000	X																										

System Exclusive Messages Special Operators (Vocal Harmony Additional Parameters)

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)				
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
Vocal Harmony Pitch to Note ON/OFF	F0 43 73 01 11 0n 50 00 ss F7	X	O	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Edit)	O (Vocal Harmony Edit)	X	X	O	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00010001 11 = Special Operators 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 01010000 50 = Vocal Harmony Additional Parameter Control No. 00000000 00 = Pitch to Note Parameter No. 00000000 dd = data (00H : Off, 01H : On) 11110111 F7 = End of Exclusive CVP-203 X CVP-205 X CVP-207 O CVP-209 O PSR-1000 X PSR-2000 O														
Vocal Harmony Pitch to Note Part	F0 43 73 01 11 00 50 01 ss F7	X	O	X	X	X	X	X	X	O (Vocal Harmony Edit)	O (Vocal Harmony Edit)	X	X	O	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00010001 11 = Special Operators 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 01010000 50 = Vocal Harmony Additional Parameter Control No. 00000001 01 = Pitch to Note Part Parameter No. 00000000 dd = data 00H : Main 01H : Layer 02H : Left 04H : Upper 11110111 F7 = End of Exclusive CVP-203 X CVP-205 X CVP-207 O CVP-209 O PSR-1000 X PSR-2000 O														
Vocal Harmony Vocoder Part (Harmony Part (Panel))	F0 43 73 01 11 00 50 10 ss F7	X	O	X	X	X	X	X	X	O (Mic Setting)	O (Mic Setting)	X	X	O	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 01110011 73 = Clavinova ID 00000001 01 = Model ID (Clavinova common ID) 00010001 11 = Special Operators 0000nnnn 0n = Channel No. (Always 00) 01010000 50 = Vocal Harmony Additional Parameter Control No. 00010000 10 = Vocoder Part Parameter No. 00000000 dd = data 00H : Off 01H : Upper 02H : Lower 11110111 F7 = End of Exclusive CVP-203 X CVP-205 X CVP-207 O CVP-209 O PSR-1000 X PSR-2000 O														

System Exclusive Messages (Others)

MIDI Event	Data Format	Corresponding Voice/Part			MIDI Reception (effective or not for each part)					MIDI Reception (affecting the panel)	MIDI Transmission (generated data)				
		Regular/ Organ Voice	Mic/Vocal Harmony	Natural Voice	Song	Main Layer Left	Keyboard	Style	Extra		Panel (main generation method)	M.Pad	Style	Song	MIDI
MIDI Master Tuning	F0 43 1n 27 30 00 00 mm ll cc F7	O	X	O			O			O (Function)	X	X	X	X	X
	11110000 F0 = Exclusive status 01000011 43 = YAMAHA ID 0001nnnn 1n = always 0(when transmit), n=0-F(when receive) 00100111 27 = Model ID of TG100 00110000 30 = Address High 00000000 00 = Address Mid 00000000 00 = Address Low 0000mmmm 0m = Master Tune MSB 0000llll 0l = Master Tune LSB 0000cccc cc = don't care 11110111 F7 = End of Exclusive														

Song System Exclusive Message List / Liste der System-Exclusive-Meldungen der Songs / Liste des messages exclusifs au système de morceaux / Lista de mensajes exclusivos del sistema de canciones

Data Format	Parameter	Description
Guide		
F0 43 73 01 1F 00 cc dd F7	Guide Mode	cc = Part Select No 00H: Right=ON, Left=ON 01H: Right=OFF, Left=ON 02H: Right=ON, Left=OFF 03H: Right=OFF, Left=OFF dd = Mode 00H: Guide OFF, 01H: Next Note, 02H: Any Key, 03H: Karao Key, 04H: Vocal CueTime
F0 43 73 01 21 00 00 mm F7	Guide Lamp Timing	00H=Next, 01H/02H=Just
Panel Setting		
F0 43 73 01 22 00 0n mm ll pp F7	Panel Program Change	mm=Bank Select MSB, ll=Bank Select LSB, nn=Program Change
F0 43 73 01 22 01 0n vv F7	Panel Voice Volume	00H~07FH
F0 43 73 01 22 02 0n vv F7	Panel Voice Reverb Depth	00H~07FH
F0 43 73 01 22 03 0n vv F7	Panel Voice Effect Depth	00H~07FH
Score		
F0 43 73 01 50 12 00 dd F7	Left Part indication On/Off	00H: OFF, 7FH: ON
F0 43 73 01 50 12 01 dd F7	Right Part indication On/Off	00H: OFF, 7FH: ON
F0 43 73 01 50 12 02 dd F7	Lyrics indication On/Off	00H: OFF, 7FH: ON
F0 43 73 01 50 12 03 dd F7	Chord indication On/Off	00H: OFF, 7FH: ON
F0 43 73 01 50 12 04 dd F7	N.Name indication On/Off	00H: OFF, 7FH: ON
F0 43 73 01 50 12 05 dd F7	Size designation	00H: SMALL, 01H: MIDDLE, 02H: LARGE, 03H: Xlarge
F0 43 73 01 50 12 06 dd F7	Left Ch	00H~0FH=CH, 7EH=OFF, 7FH=AUTO
F0 43 73 01 50 12 07 dd F7	Right Ch	00H~0FH=CH, 7EH=OFF, 7FH=AUTO
F0 43 73 01 50 12 08 dd F7	Quantize triplet On/Off	00H: Triplet OFF, 7FH: Triplet ON
F0 43 73 01 50 12 09 dd F7	Quantize	00H: quarter, 01H: eighth, 02H: sixteenth, 03H: thirty-second
F0 43 73 01 50 12 0A dd F7	NoteName	00H: ABC, 01H: FixedDo, 02H: MovableDo
F0 43 73 01 50 12 0B dd F7	Color Note	00H: OFF, 7FH: ON
Style		
F0 43 73 01 11 00 16 dd dd F7	Style No.	dd dd=StyleNo.
F0 43 73 01 51 05 00 00 08 Rhy1 Rhy2 Bass Chd1 Chd2 Pad Phr1 Phr2	Style Part On / Off	00H: OFF, 01H:ON
F0 43 73 01 51 00 00 00 03 10 00 dd F7	ACMP SPLIT POINT	00H~7FH

Song Meta Event List / Liste der Meta-Events der Songs / Liste des méta-événements des morceaux / Lista de meta-eventos de canciones

Data Format	Parameter	Description
SMF META Event		
FF 01 len [Data]	TEXT	len=Data length, [Data]=Text data
FF 02 len [Data]	Copyright	len=Data length, [Data]=Copyright data
FF 03 len [Data]	Sequence Name	len=Data length, [Data]=Sequence Name
FF 05 len [Data]	Lyrics	len=Data length, [Data]=Lyrics data
FF 2F 00	End Of Track	
FF 51 03 t1 t2 t3	Set Tempo	t1 t2 t3 = 01D4C0H~B71B00 (5~500)
FF 58 04 nn dd cc bb	Beat (Time signature)	nn =Denominator (2 ⁿ), dd=Numerator, CC=MIDI clock per metronome click, dd=Number of thirty-second notes in MIDI quarter note
FF 59 02 sf mi	Key Signature	sf=-7~-7 (7 _b ~7 _b) mi=0:Major key, 1:Minor key
YAMAHA META Event		
FF 7F 06 43 73 0A 00 04 dd	Start Measure Number	00H:Start from the first measure, 01H: Start from the second measure
FF 7F 15 43 73 0A 00 05 tr1 tr2 ... tr16	Track Information	"O": Off, "K": Keyboard, "V": Vocal Harmony, "Z": Other
FF 7F 15 43 73 0A 00 06 tr1 tr2 ... tr16	Offset Volume	0~FFH
FF 7F 07 43 73 0A 00 07 dd	Song Offset Measure	-100~-1, 1~100
FF 7F len 43 73 0C 00 [Data]	Style Name	len=Data length, [Data]=Style Name
FF 7F len 43 73 0D 00 [Data]	Song OTS	len=Data length, [Data]=OTS Data
YAMAHA XF META Event		
FF 7F 07 43 7B 01 cr ct bn bt	Chord Name	Refer to "Chord Control" in the MIDI Data Format (System Exclusive Messages)
FF 7F 05 43 7B 03 dd 08	Phrase Mark	See below
FF 7F 04 43 7B 04 dd	Max Phrase Number	01H~7FH
FF 7F 05 43 7B 0C rr ll	Guide Track Flag	rr=Melody Track 1 Ch, ll=Melody Track 2 Ch
FF 7F len 43 7B 21 00 pp [Data]	Lyrics Bitmap	pp=Display type 00H: Center 01H: Tile len=Data length, [Data]=File Path

[Phrase mark]

FF 7F 05 43 7B 03 xx 08 Phrase mark

xx Phrase mark 0hfccccc

bit6(h)
0:Right, 1:Left Right hand/Left hand

bit5(f)
0:Channel available, 1:Channel not available
Flag for whether channel information (bit 4 - 0) is valid or not
Phrases common to all channels assigned to 1

bit4-0(ccccc)
CH(0:1ch-31:32ch) Channel information whose phrase mark is available

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Default Messages Altered	3 *****	3 . .	
Note Number : True voice		0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	0 9nH, v=1-127 . 9nH, v=0	0 9nH, v=1-127 .	
After Touch	Key's Ch's	. .	. 0	
Pitch Bend		0	0 0 - 24 semi	
Control Change	0,32 1,5,7,10,11 6,38 64,65,66,67 71-74 84 91,93,94 96-97 98-99 100-101 120 121	0 0 0 0 0 0 0 . 0 0 0 . .	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	Bank Select Data Entry Sound Controller Portament Cntrl Effect Depth RPN Inc,Dec NRPN LSB,MSB RPN LSB,MSB All Sound Off Reset All Cntrls
Prog Change : True #		0 0 - 127 *****	0 0 - 127	
System Exclusive		0	0	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune		. . .	. . .	
System : Clock Real Time : Commands		0 0	0 0	
Aux : All Sound Off : Reset All Cntrls : Local ON/OFF Mes- : All Notes OFF sages: Active Sense : Reset		 0 .	0 (120,126-127) 0 (121) . 0 (123-125) 0 .	
Notes:				



YAMAHA MUSICA ITALIA Spa
V.le Italia 88 - 20020 Lainate (MI)
Tel. 02-93577.1 Fax 02-9374708