

# ELECTRONIC PIANO PF-1000

## HANDLEIDING

Lees voor gebruik van de PF-1000 de "Voorzorgsmaatregelen" op blz. 3 - 4.

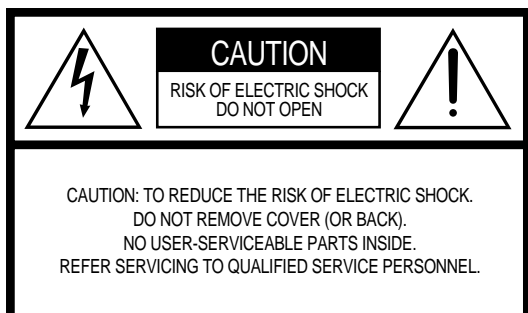
### **BELANGRIJK**

#### **Controleer uw spanningsvoorziening**

Let er op dat uw plaatselijke netspanning overeenkomt met de vereiste spanning die op het naamplaatje, op het onderpaneel van de PF-1000 staat aangegeven. In sommige gebieden wordt de PF-1000 met een spanningskeuzeschakelaar geleverd, die zich op het onderpaneel bevindt. Let er op dat de spanningskeuzeschakelaar ingesteld is op de plaatselijke netspanning. Af fabriek staat de spanningskeuzeschakelaar op 240V. Gebruik een platkopschroevendraaier om de instel-schijf zo te draaien dat de juiste spanning naast de pijl op het paneel verschijnt.

# SPECIALE MEDEDELINGEN

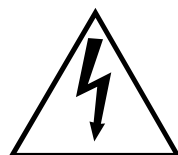
**PRODUCT VEILIGHEIDSMARKERINGEN:** De elektronische producten van Yamaha zijn voorzien van labels, zoals hieronder afgebeeld, of gegoten, gestempelde of gestante afbeeldingen met deze aanduidingen. De uitleg van deze aanduidingen wordt op deze bladzijde beschreven. Neem nota van alle hier genoemde waarschuwingen alsook van de waarschuwingen in het veiligheidsinstructiegedeelte.



Zie de onderkant van de behuizing voor de grafische symbolen.



Het uitroepteken in de gelijkzijdige driehoek is bedoeld om u te wijzen op de aanwezigheid van belangrijke bedienings- en onderhoudsinstructies in de handleiding van het product.



De bliksemschicht met pijlpunt, in de gelijkzijdige driehoek, is bedoeld om de gebruiker te waarschuwen voor de aanwezigheid van ongeïsoleerde gevaarlijke spanningen in de behuizing van het product, die voldoende groot kunnen zijn om een gevaar voor een elektrische schok te vormen.

**BELANGRIJKE OPMERKING:** Alle elektronische producten van Yamaha zijn getest en goedgevonden door een onafhankelijk laboratorium om er zeker van te zijn dat, als het product op de juiste wijze geïnstalleerd is en gebruikt wordt, er geen voorspelbare risico's zullen zijn. Modificeer het instrument NIET en vraag ook anderen niet om het instrument te modificeren wanneer Yamaha zelf hier niet de toestemming voor heeft gegeven. Hierdoor kan de kwaliteits- en/of veiligheidsstandaard van het product verlaagd worden. Als er aanspraak wordt gemaakt op de garantie, kan dit geweigerd worden indien het product toch gemodificeerd is. Dit kan ook van invloed zijn op andere garanties.

**SPECIFICATIES ONDERHEVIG AAN WIJZIGINGEN:** Wij menen dat de informatie die deze handleiding bevat juist is op het moment van drukken. Yamaha houdt zich echter het recht voor de specificaties te veranderen of aan te passen, zonder kennisgeving en zonder de verplichting reeds bestaande modellen daaraan aan te passen.

**MILIEUZAKEN:** Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij menen oprecht dat onze producten en de gebruikte pro-

ductiemethodes aan deze doelstellingen voldoen. Om ons zowel aan de letter als de geest van de wet te houden, willen we dat u zich bewust bent van de volgende zaken:

**Kennisgeving batterij:** Dit product KAN een kleine, niet-oplaadbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) vastgesoldeerd is. De gemiddelde levensduur van zo'n batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk wordt, neem dan contact op met gekwalificeerd servicepersoneel om de vervanging uit te voeren.

**Waarschuwing:** Probeer deze batterij niet op te laden, te demonteren of te verbranden. Houd alle batterijen bij kinderen vandaan. Gooi gebruikte batterijen meteen en volgens de plaatselijke wettelijke bepalingen weg.

**Opmerking:** In sommige landen bent u volgens de wet verplicht defecte onderdelen te retourneren. U kunt de dealer vragen om deze onderdelen voor u weg te gooien.

**Opmerking over verwijdering:** Als u dit product weg wilt doen omdat het kapot is en niet meer gemaakt kan worden of omdat het apparaat om een of andere reden aan het eind van zijn bruikbare levensduur is, vergewis u er dan van wat de wettelijke regelingen op dat moment zijn voor het verwijderen van producten die lood, batterijen, plastics, etc. bevatten.

**OPMERKING:** Servicekosten die te wijten zijn aan gebrek aan kennis betreffende een functie of een effect (mits het apparaat werkt zoals het hoort) vallen niet onder de aankoopgarantie en zijn derhalve uw eigen verantwoordelijkheid. Bestudeer deze handleiding zorgvuldig en raadpleeg uw dealer voordat u om service verzoekt.

**POSITIE NAAMPLAATJE:** De illustratie hieronder geeft de locatie van het naamplaatje aan. U vindt hierop het modelnummer, serienummer, vereisten voor de spanningsvoorziening, etc. Het is verstandig om het modelnummer, het serienummer en de aankoopdatum in de hieronder gereserveerde ruimte te noteren. Bewaar ook uw officiële aankoopbon, aangezien dat uw garantiebewijs is.



PF-1000

Model \_\_\_\_\_

Serienummer \_\_\_\_\_

Aankoopdatum \_\_\_\_\_

# VOORZORGSMAATREGELEN

## LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

\* Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor eventuele toekomstige raadpleging.

### **WAARSCHUWING**

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

#### Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Gebruik alleen het voltage dat als juist wordt aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage wordt genoemd op het naamplaatje van het instrument.
- Controleer de elektrische stekker regelmatig en verwijder al het vuil of stof dat er zich op verzameld heeft.
- Gebruik alleen het/de bijgeleverde netsnoer/stekker.
- Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals radiatoren en kachels, verbuig of beschadig het snoer niet, plaats geen zware voorwerpen op het snoer. Leg het snoer uit de weg, zodat niemand er op trapt of erover kan struikelen en zodat er geen zware voorwerpen over heen kunnen rollen.

#### Niet openen

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

#### Waarschuwing tegen water

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

#### Waarschuwing tegen brand

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

#### Als u onregelmatigheden opmerkt

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

### **PAS OP**

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

#### Spanningsvoorziening/Netsnoer

- Als u de stekker uit het stopcontact haalt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer. Aan het snoer trekken kan het beschadigen.
- Haal de stekker uit het stopcontact als u het instrument lange tijd niet gebruikt, of tijdens elektrische stormen zoals onweer.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact met een verdeelstekker. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en het stopcontact oververhitten.

#### De standaard monteren

- Lees zorgvuldig deze handleiding of de bijgeleverde documentatie betreffende de assemblage. Het niet in de juiste volgorde monteren van de standaard kan beschadiging van het instrument en zelfs verwondingen tot gevolg hebben.

#### Locatie

- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreme koude of warme omstandigheden (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of in de auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van een TV, radio, stereo-apparaat, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de TV of radio bijgeluiden opwekken.
- Plaats het instrument niet in een onstabiele positie, waardoor het per ongeluk om kan vallen.
- Verwijder alle aangesloten kabels alvorens het instrument te verplaatsen.
- Plaats geen voorwerpen voor de ventilatie-openingen, aangezien dit adequate ventilatie van de interne componenten zou kunnen verhinderen, en mogelijk kan resulteren in het oververhit raken van het instrument.

## Aansluitingen

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

## Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte, droge, schone doek. Gebruik geen verfverduunners, oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemisch geïmpregneerde schoonmaakdoekjes.

## Zorgvuldig behandelen

- Steek of laat nooit papier, metaal of andere voorwerpen in de openingen op het paneel of het toetsenbord vallen. Als dit gebeurt, zet dan onmiddellijk het instrument uit en trek de stekker uit het stopcontact. Laat vervolgens uw instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Plaats geen vinylen, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, aangezien dit verkleuring van het paneel of het toetsenbord tot gevolg kan hebben.
- Leun niet op en plaats geen zware voorwerpen op het instrument, ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een oncomfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

## De bank gebruiken (optioneel in de Benelux)

- Plaats de bank niet op een onstabiele plek waar deze per ongeluk om kan vallen.
- Speel niet met de bank en ga er niet op staan. Het gebruiken van de bank als opstapje of voor enig ander doel kan een ongeluk of letsel veroorzaken.
- Er zou slechts één persoon tegelijk op de bank plaats moeten nemen om schade of ongelukken te voorkomen.
- Als de schroeven van de bank los komen te zitten vanwege langdurig gebruik, moet u deze regelmatig weer vastschroeven met het bijgeleverde gereedschap.

## Data wegschrijven

### Wegschrijven en backuppen van uw data

- De huidige geheugedata (zie blz. 39) gaan verloren als u het instrument uitzet. Sla de data op op een diskette/de Userdrive (zie blz. 39).  
Opgeslagen data kunnen verloren raken ten gevolge van een storing of foutieve handelingen. Sla belangrijke data op op een diskette.

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

### Een backup van de diskette maken

- Om te voorkomen dat er data verloren gaan ten gevolge van beschadiging van media, bevelen we u aan belangrijke data op twee diskettes op te slaan.

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

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha PF-1000 elektronische piano! We adviseren u deze handleiding zorgvuldig te lezen zodat u volledig gebruik kunt maken van de geavanceerde en handige functies van de PF-1000. We adviseren u ook deze handleiding op een veilige en handige plaats te bewaren voor toekomstige raadpleging.

## ***Over deze handleiding en de Data List***

Deze handleiding bestaat uit vier hoofdgedeelten: Inleiding, Beknopte handleiding, Basisbediening en Referentie.

Er is ook een afzonderlijke Data List (Engelstalig boekje) bijgeleverd.

**Inleiding (blz. 2):** Lees dit gedeelte alstublieft eerst.

**Beknopte handleiding (blz. 20):** Dit gedeelte legt uit hoe u de basisfuncties kunt gebruiken.

**Basisbediening (blz. 38):** Dit gedeelte legt de basisbediening uit, inclusief de op de display gebaseerde regelaars.

**Referentie (blz. 52):** Dit gedeelte legt uit hoe u gedetailleerde instellingen voor de PF-1000's verscheidene functies kunt maken.

**Data List (apart Engelstalig boekje) :** Voice Overzicht, MIDI Data Format, enz.

- \* De illustraties en LCD-schermen zoals getoond in deze handleiding zijn uitsluitend voor instructiedoeleinden en kunnen enigszins afwijken van die op uw instrument.
- \* De voorbeeld gebruiksaanwijzingsdisplays die in deze handleiding te zien zijn, zijn in het Engels.
- \* De in dit instrument gebruikte bitmapfonts zijn geleverd door, en het eigendom van Ricoh Co., Ltd.
- \* Het kopiëren van commercieel verkrijgbare software is ten strengste verboden, behalve voor persoonlijk gebruik door de koper.

### **OPMERKING OVER AUTEURSRECHTEN**

Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en inhoud waarvan Yamaha alle auteursrechten heeft of waarvan het over de licenties beschikt om gebruik te mogen maken van de auteursrechten van derden. Onder dergelijke auteursrechten vallen, zonder enige beperkingen, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI-files, WAVE-data en geluidsopnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en inhoud buiten het persoonlijk gebruik van de koper, is volgens de betreffende wettelijke bepalingen niet toegestaan. Elke schending van auteursrechten heeft wettelijke consequenties. **MAAK GEEN, DISTRIBUEER GEEN OF GEBRUIK GEEN ILLEGALE KOPIEËN.**

Handelsmerken:

- Apple en Macintosh zijn handelsmerken van Apple Computer, Inc.
- IBM-PC/AT is een handelsmerk van International Business Machines Corporation.
- Windows is het geregistreerde handelsmerk van Microsoft® Corporation.
- Alle andere handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

# Accessoires

- "50 greats for the Piano" diskette (en muziekboek)
- Opnamediskette
- Handleiding
- Data List (apart Engelstalig boekje)
- Pedalenconsole
- Bank (niet bijgeleverd in de Benelux)
- Stofhoes
- Muziekstandaard
- Standaard (onderstel)

## Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette

### Voorzorgsmaatregelen

Let er op de diskettes en de diskdrive met zorg te behandelen. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

#### Ondersteunde diskettesoorten

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

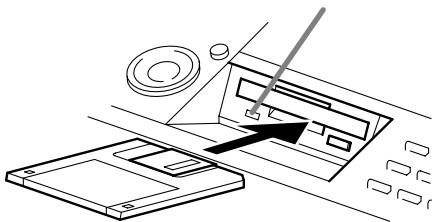
#### Diskettes plaatsen en uitwerpen

##### Om een diskette in de diskdrive te plaatsen:

- Houd de diskette met het label naar boven en met het sluitmechanisme naar voren in de richting van de diskdrive. Plaats de diskette zorgvuldig in de opening, langzaam verder duwend tot het einde, waar deze op zijn plaats klikt en waardoor de uitwerpknop naar buiten komt.

##### Diskdrivelamp

Als het instrument wordt aangezet, licht de diskdrivelamp (links onderaan de diskdrive) op om aan te geven dat de diskdrive kan worden gebruikt.

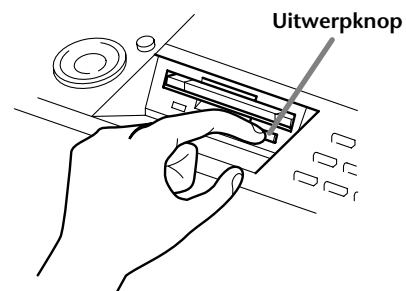


##### Om een diskette uit te werpen:

Let erop dat er geen data naar de diskette worden geschreven op het moment dat u de diskette wilt uitwerpen.

Als er tijdens de volgende handelingen op dat moment data naar diskette worden geschreven, staan er de volgende mededelingen in de display: "Now executing", "Now copying" of "Now formatting".

- Verplaatsen (move), kopiëren (copy), plakken (paste), wegschrijven (save), of wissen (delete) van data (blz. 42 - 44).
- Files en mappen benoemen (blz. 41); een nieuwe map maken (blz. 44).
- Kopiëren van een diskette naar een andere diskette (blz. 139); de diskette formatteren (blz. 139).



- Probeer nooit de diskette uit te werpen of het instrument uit te zetten als er data naar de diskette worden geschreven. Dit zou de diskette kunnen beschadigen en mogelijk zelfs de diskdrive. Druk langzaam op de uitwerpknop (eject) zo ver als deze gaat; de diskette zal automatisch naar buiten komen. Als de diskette er gedeeltelijk uitsteekt, haal deze er dan voorzichtig met de hand uit.
- Als de uitwerpknop te snel wordt ingedrukt, of niet ver genoeg, kan het zijn dat de diskette niet goed uitgeworpen wordt. De uitwerpknop kan dan halverwege vast komen te zitten waarbij de diskette slechts een paar millimeter uit de opening steekt. Als dit gebeurt, probeer dan niet de gedeeltelijk uitgeworpen diskette eruit te trekken, aangezien het uitoefenen van kracht in deze situatie de diskdrive en/of de diskette kan beschadigen. Probeer nogmaals op de uitwerpknop te drukken, om de gedeeltelijk uitgeworpen diskette eruit te halen of druk de diskette weer terug op zijn plaats en herhaal de uitwerpprocedure.
- Zorg ervoor dat u de diskette uit de diskdrive haalt voordat u het instrument uitschakelt. Een diskette die lange tijd in de diskdrive blijft zitten kan gemakkelijk stof en vuil oppakken hetgeen data lees- en schrijffouten kan veroorzaken.

### De lees-/schrijfkop reinigen

- Reinig de lees-/schrijfkop regelmatig. Dit instrument bevat een precisie magnetische lees-/schrijfkop die, na langdurig gebruik, een laag magnetische deeltjes vast kan houden, die tenslotte lees- en schrijffouten kunnen veroorzaken.
- Om de diskdrive in optimale toestand te houden, beveelt Yamaha het gebruik van een commercieel beschikbare droge-soort koppenreinigingsdiskette aan om de kop eens per maand te reinigen. Vraag uw Yamaha-dealer naar de beschikbaarheid van de juiste reinigingsdiskettes.
- Plaats nooit iets anders dan diskettes in de diskdrive. Andere voorwerpen kunnen beschadiging van de diskdrive of diskettes veroorzaken.

### Over de diskettes

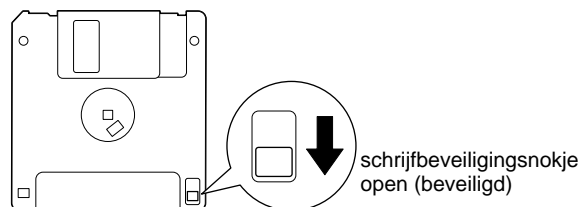
#### Om de diskettes zorgvuldig te gebruiken:

- Plaats geen zware voorwerpen op de diskette en buig de diskette niet en oefen er op geen enkele manier druk op uit. Bewaar de diskettes altijd in hun beschermende doosjes als ze niet worden gebruikt.
- Stel de diskette niet bloot aan direct zonlicht, extreme hoge of lage temperaturen, overmatige vochtigheid, stof of vloeistoffen.

- Open het sluitmechanisme niet en raak het oppervlak van de daadwerkelijke disk in de diskette niet aan.
- Stel de diskette niet bloot aan magnetische velden, zoals die worden geproduceerd door televisies, luidsprekers, motors, enz., aangezien magnetische velden de data op de diskette geheel of gedeeltelijk kunnen wissen, waardoor deze onleesbaar wordt.
- Gebruik nooit een diskette met een verbogen sluitmechanisme of behuizing.
- Plak niets anders dan de bijgeleverde labels op de diskette. Let er ook op dat de labels op de juiste plaats worden geplakt.

#### Om uw data te beveiligen (schrijfbeschermingsnokje):

- Om per ongeluk wissen van belangrijke data te voorkomen, schuift u het diskette schrijfbeveiligingsnokje in de "protect" stand (vakje open).



#### Data backup

- Om uw data optimaal veilig te stellen beveelt Yamaha aan om van belangrijke data twee kopieën op verschillende diskettes te bewaren. Hierdoor heeft u zelfs nog een kopie als één van de diskettes beschadigd of kwijt is. Gebruik voor het maken van een backupdiskette de "Disk to Diskfunctie" op blz. 139.

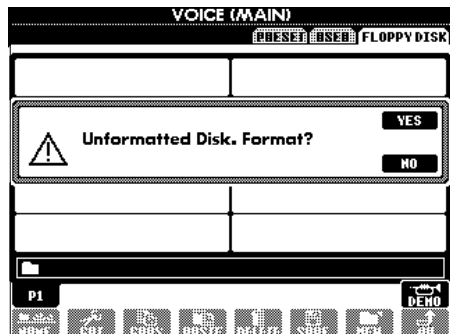
# Over de displaymededelingen

Er verschijnt soms een mededeling (informatie- of bevestigingsdialoog) op het scherm om de bediening te vergemakkelijken.

Als zo'n mededelingen verschijnt, volg dan gewoon de aangegeven instructies, door op de betreffende knop te drukken.

## OPM.

U kunt de gewenste taal selecteren via de HELP-display (blz. 49).



Bij dit voorbeeld drukt u op de **[G]** (YES)-knop om het formatteren uit te voeren.



# Inhoudsopgave

## Inleiding

SPECIALE MEDEDELINGEN .....	2
VOORZORGSMAATREGELEN .....	3
Over deze handleiding en de Data List .....	5
Accessoires .....	6
Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette .....	6
Over de displaymededelingen .....	8
Toepassingsindex .....	12
Wat kunt u doen met de PF-1000? .....	14
Opstellen van de PF-1000 .....	16
Over de pedalenconsole .....	16
Over de muziekstandaard .....	16
Het instrument aan- en uitzetten .....	16
Een hoofdtelefoon gebruiken .....	17
Bedieningspaneel en aansluitingen .....	18

## Beknopte handleiding

De demo's afspelen .....	20
Song afspelen .....	21
Songs afspelen .....	21
Voices bespelen .....	25
Een voice bespelen .....	25
Twee voices tegelijkertijd bespelen .....	26
Verschillende voices met de linker- en rechterhand bespelen .....	27
Stijlen bespelen .....	28
Een stijl spelen .....	28
Stijlsecties .....	30
One Touch Setting .....	32
Music Finder .....	33
De Music Finder gebruiken .....	33
De Music Finder Records doorzoeken .....	34
Music Finderdata opslaan en terugroepen .....	35
Spelen en oefenen met de songs .....	36
Speel mee met de PF-1000 .....	36
Opnemen .....	37

## Basisbediening— Uw data organiseren .....

Files en mappen selecteren .....	40
File/map-gerelateerde handelingen .....	41
Files/mappen benoemen .....	41
Files/mappen verplaatsen .....	42
Files/mappen kopiëren .....	43
Files/mappen wissen .....	43
Files opslaan .....	44
Files organiseren door een nieuwe map aan te maken .....	44
Hogere niveau pagina's tonen .....	44
Lettertakens invoeren en iconen veranderen .....	44
De [DATA ENTRY]-knop gebruiken .....	46
Direct Access — Rechtstreekse displayselectie .....	47

Helpmededelingen .....	49
De metronoom gebruiken .....	50
Het tempo aanpassen .....	50
Tap Tempo .....	51

## Referentie

### De demo's afspelen .....

### Voices .....

Een voice selecteren .....	54
Eenknops pianospel .....	55
Layer/Left — Verscheidene geluiden tegelijkertijd bespelen .....	56
Layer — Twee verschillende voices stapelen (layeren) .....	56
Left — Afzonderlijke voices instellen voor het linker- en rechtertoetsgedeelte .....	57
Voice-effecten toepassen .....	57
De pedalen gebruiken .....	58

### Stijlen .....

Een stijl spelen .....	59
Alleen de ritmekanalen van een stijl afspelen .....	61
De volumebalans/kanaalonderdrukking (mute) aanpassen .....	61
Akkoordvingerzettingen .....	62
De stijlpatronen arrangeren (SECTIES: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK) .....	64
Het afspelen van de stijl stoppen als u de toetsen loslaat (SYNC. STOP) .....	65
INTRO- en ENDING-types selecteren (INTRO/ENDING) .....	66
Automatisch FILL IN-patronen spelen als er van be- geleidingsectie wordt veranderd — Auto Fill In .....	66
Passende paneelinstelling voor de geselecteerde stijl (ONE TOUCH SETTING) .....	67
Automatisch de One Touch Settings veranderen met de secties — OTS Link .....	68
De paneelregelaars in een One Touch Setting registreren (ONE TOUCH SETTING) .....	68
Ideale setups voor uw muziek oproepen — Music Finder .....	69
De ideale setups zoeken — Music Finder Search .....	70
Records bewerken — Music Finder Record Edit .....	71

## **Song afspelen ..... 73**

Compatibele songtypes .....	73
<b>Song afspelen.....</b>	<b>74</b>
De interne songs afspelen .....	74
Songs van diskette afspelen .....	76
Andere afspelerelateerde handelingen.....	76
<b>Bepaalde parts uitschakelen</b>	
— Track1/Track2/Extra Tracks.....	77
<b>Herhaaldelijk afspelen van een bepaald gedeelte</b>	<b>77</b>
<b>Muzieknotatie weergeven — Score.....</b>	<b>78</b>
<b>De songteksten weergeven .....</b>	<b>81</b>

## **Custompaneelsetups opslaan en terugroepen**

### **— Registration Memory ..... 82**

<b>Paneelsetups registreren — Registration Memory</b>	<b>82</b>
Uw Registration Memory Setups opslaan .....	83
<b>Een Registration Memory Setup terugroepen .....</b>	<b>84</b>

## **Voices bewerken**

### **— Sound Creator ..... 85**

<b>Procedure .....</b>	<b>85</b>
<b>SOUND CREATOR-parameters.....</b>	<b>86</b>

## **Uw spel opnemen en songs creëren — Song Creator ..... 90**

<b>Over Songopname .....</b>	<b>90</b>
<b>Quick Record .....</b>	<b>91</b>
<b>Multi Record.....</b>	<b>92</b>
<b>Afzonderlijke noten opnemen — Step Record.....</b>	<b>94</b>
Procedure .....	94
Melodieën opnemen — Step Record (Note) .....	96
Akkoordwijzigingen voor de automatische begeleiding opnemen — Step Record (Chord) .....	97
<b>Selecteer de opname-opties: Starten, Stoppen, Punch In/Out — Rec Mode.....</b>	<b>99</b>
<b>Een opgenomen song bewerken.....</b>	<b>100</b>
Kanaalgerelateerde parameters bewerken	
— Kanaal.....	100
Nootevents bewerken — 1 - 16 .....	103
Akkoordevents bewerken — CHD .....	104
Systeemevents bewerken	
— SYS/EX. (Systeem Exclusief).....	104
Songteksten invoeren en bewerken.....	105
Het eventoverzicht naar eigen wens aanpassen	
— Filter.....	105

## **Begeleidingsstijlen creëren**

### **— Style Creator.....106**

<b>Over begeleidingsstijlen creëren .....</b>	<b>106</b>
<b>Style File Format.....</b>	<b>107</b>
<b>Procedure .....</b>	<b>107</b>
<b>Realtime Record — Basis.....</b>	<b>108</b>
<b>Step Record .....</b>	<b>109</b>
<b>Een begeleidingsstijl samenstellen — Assembly ..</b>	<b>110</b>
<b>Bewerk de gecreëerde begeleidingsstijl.....</b>	<b>111</b>
Wijzig het ritmische gevoel	
— Groove en Dynamics .....	111
De kanaaldata bewerken .....	113
Style File Format-instellingen maken — Parameter	114

## **De volumebalans aanpassen en voices wijzigen**

### **— Mixing Console .....116**

<b>Procedure .....</b>	<b>116</b>
<b>De niveaubalans en voice instellen</b>	
— Volume/Voice .....	117
<b>De klank van de voice wijzigen — Filter .....</b>	<b>118</b>
<b>De toonhoogtegerelateerde instellingen wijzigen — Tune .....</b>	<b>118</b>
<b>De effecten aanpassen.....</b>	<b>119</b>
Effectstructuur.....	121

## **Totale (global) en andere belangrijke instellingen maken — Function .....122**

<b>Procedure .....</b>	<b>122</b>
<b>De toonhoogte fijnregelen/Een stemming selecteren — Master Tune/Scale Tune .....</b>	<b>124</b>
De algehele toonhoogte regelen — Master Tune ..	124
Een stemming selecteren — Scale Tune .....	124
<b>Songgerelateerde parameters instellen — Song Settings.....</b>	<b>126</b>
<b>Automatische begeleidingsgerelateerde parameters instellen — Style Setting, Split Point en Chord Fingering .....</b>	<b>127</b>
Automatische begeleidingsgerelateerde parameters instellen — Style Setting en Split Point.....	127
De vingerzettingmethode instellen	
— Chord Fingering .....	128
<b>Instellingen voor de pedalen en het toetsenbord maken — Controller.....</b>	<b>128</b>
Instellingen voor de pedalen en het toetsenbord maken .....	128
De aanslaggevoeligheid en transponering veranderen — Keyboard/Panel.....	130
<b>Instellen van de registratiesequences, freeze en voiceset.....</b>	<b>131</b>
Geef de volgorde van het oproepen van de Registration Memorypresets aan — Registration Sequence....	131

Paneelinstellingen handhaven — Freeze.....	131
De automatisch geselecteerde voice-instellingen wijzigen — Voice Set .....	132
<b>Harmony en Echo instellen .....</b>	<b>132</b>
<b>De PF-1000 display weergeven via een TV</b>	
— Video Out.....	133
<b>De MIDI-parameters instellen.....</b>	<b>134</b>
Algehele systeeminstellingen maken (Local Control, Clock, enz.) — System .....	134
MIDI data verzenden — Transmit .....	135
MIDI-data ontvangen — Receive.....	136
Grondtoonnootkanalen instellen — Root .....	136
Akkoordkanalen instellen — Chord Detect .....	136
<b>Andere instellingen — Utility .....</b>	<b>137</b>
Instellingen maken voor Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock en Tap — CONFIG 1 .....	137
Instellingen maken voor de display, het luid sprekersysteem en de voicenummerindicatie — CONFIG 2 .....	138
Diskettes kopiëren en formatteren — Disk.....	139
Uw naam en taalvoorkeur invoeren — Owner.....	140
De fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PF-1000 terugzetten — System Reset.....	140

## **Uw PF-1000 met andere apparaten gebruiken ..... 141**

De hoofdtelefoon gebruiken (PHONES-aansluitingen) .....	141
De microfoon of gitaar aansluiten (MIC/LINE IN-aansluiting).....	141
Aansluiten van Audio- & Video-apparaten.....	142
Gebruik van het pedaal (voetschakelaar) of de voetregelaar (AUX PEDAL-aansluiting) .....	143
Externe MIDI-apparaten aansluiten (MIDI-aansluitingen).....	143
Aansluiten op een computer (MIDI-aansluitingen/TO HOST-aansluiting).....	143
Wat is MIDI? .....	145
Wat u kunt doen met MIDI .....	147
<b>Datacompatibiliteit .....</b>	<b>148</b>
Disketteformat .....	148
Sequenceformat .....	148
Voicetoewijzingsformat.....	149

## **De standaard monteren ..... 150**

## **Problemen oplossen ..... 152**

## **Specificaties ..... 154**

## **Index ..... 156**

Inleiding

Beknopte handleiding

Basisbediening - Uw data organiseren

De demo's afspelen

Voices

Stijlen

Song afspelen

Custompaneelsetups opslaan en  
terugroepen - Registration Memory

Voices bewerken - Sound Creator

Uw spel opnemen en  
songs creëren - Song Creator

Begeleidingsstijlen creëren  
- Style Creator

De volumebalans aanpassen  
en voices wijzigen- Mixing Console

Totale (global) en andere belangrijke  
instellingen maken - Function

Uw PF-1000 met andere apparaten  
gebruiken

Appendix

# Toepassingsindex

**Gebruik deze index om de referentiebladzijden te vinden die in uw specifieke situatie en toepassing van pas kunnen komen.**

---

## **Luisteren**

---

Luisteren naar de interne songs .....	blz. 74
Luisteren naar diskettesongs .....	“Songs van diskette afspelen” op blz. 76
Luisteren naar demosongs .....	blz. 52
Luisteren naar de demo van de geselecteerde voices .....	blz. 54
Luisteren naar songs met de speciale voices van de PF-1000 .....	blz. 117

---

## **Spelen**

---

De piano-instelling oproepen .....	blz. 55
De drie speelpedalen gebruiken .....	blz. 58
Een begeleiding spelen waarbij de toonhoogte overeenkomt .....	“Transpose Assign” op blz. 130
Twee voices combineren .....	“Layer — Twee verschillende voices stapelen (layeren)” op blz. 56
Verschillende voices met de linker- en rechterhand bespelen .....	“Left — Afzonderlijke voices instellen voor het linker- en rechtertoetsgedeelte” op blz. 57

---

## **Het geluid veranderen**

---

Het geluid verbeteren met reverb en andere effecten .....	“Voice-effecten toepassen” op blz. 57
.....	“De effecten aanpassen” op blz. 119
De niveaubalans aanpassen .....	blz. 117
Twee voices combineren .....	“Layer — Twee verschillende voices stapelen (layeren)” op blz. 56
Verschillende voices met de linker- en rechterhand bespelen .....	“Left — Afzonderlijke voices instellen voor het linker- en rechtertoetsgedeelte” op blz. 57
Voices creëren .....	blz. 85

---

## **De automatische begeleiding bespelen**

---

De begeleiding automatisch laten spelen .....	blz. 59
Ideale paneelinstellingen oproepen voor uw muziek .....	blz. 69

---

## **Oefenen**

---

De rechter- of linkerhandpart uitschakelen .....	“Bepaalde parts uitschakelen — Track1/Track2/Extra Tracks” op blz. 77
Oefenen met een accuraat en constant tempo .....	“De metronoom gebruiken” op blz. 50

---

## **Opnemen**

---

Uw spel opnemen .....	blz. 91, 92
Een song creëren door noten in te voeren .....	blz. 94

---

## **Uw eigen originele instellingen creëren**

---

Voices creëren .....	blz. 85
Begeleidingsstijlen creëren .....	blz. 106

---

## ***Een microfoon gebruiken***

---

De microfoon aansluiten....."De microfoon of gitaar aansluiten (MIC/LINE IN-aansluiting)" op blz. 141

---

## ***Instellingen***

---

Paneelsetups registreren .....blz. 82  
De toonhoogte instellen/Een stemming selecteren.....blz. 124  
Gedetailleerde instellingen maken voor het afspelen van songs .....blz. 122  
Gedetailleerde instellingen maken voor de automatische begeleiding.....blz. 127  
Instellingen maken voor de pedalen  
....."Instellingen voor de pedalen en het toetsenbord maken — Controller" op blz. 128  
Gedetailleerde instellingen maken voor de toetsenbordvoices .....blz. 130  
De display op een TV weergeven ..... "De PF-1000 display weergeven via een TV — Video Out" op blz. 133  
Gedetailleerde instellingen maken voor MIDI.....blz. 134

---

## ***De PF-1000 aansluiten op andere apparaten***

---

Basisinformatie over MIDI..... "Wat is MIDI?" op blz. 145  
Uw spel opnemen..... "De geluiden van de PF-1000 afspelen via een externe audio-installatie en het geluid opnemen via een externe recorder (AUX OUT-aansluitingen)" op blz. 142  
Het volume verhogen ..... "De geluiden van de PF-1000 afspelen via een externe audio-installatie en het geluid opnemen via een externe recorder (AUX OUT-aansluitingen)" op blz. 142  
Andere instrumenten via de PF-1000 beluisteren ..... "Het geluid van een extern apparaat weergeven via de ingebouwde luidsprekers van de PF-1000 (AUX IN-aansluitingen)" op blz. 142  
Een computer aansluiten  
....."Aansluiten op een computer (MIDI-aansluitingen/TO HOST-aansluitingen)" op blz. 143

---

## ***De standaard monteren***

---

De standaard gebruiken ..... "De standaard monteren" op blz. 150

---

## ***Snelle oplossingen***

---

Basisfuncties van de PF-1000 en hoe ze het best te gebruiken .....blz. 12, 14  
De PF-1000 resetten naar de standaardinstellingen  
....."De fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PF-1000 terugzetten — System Reset" op blz. 140  
Weergeven van de mededelingen ..... "Over de displaymededelingen" op blz. 8  
Problemen oplossen.....blz. 152

# Wat kunt u doen met de PF-1000?

## SONG

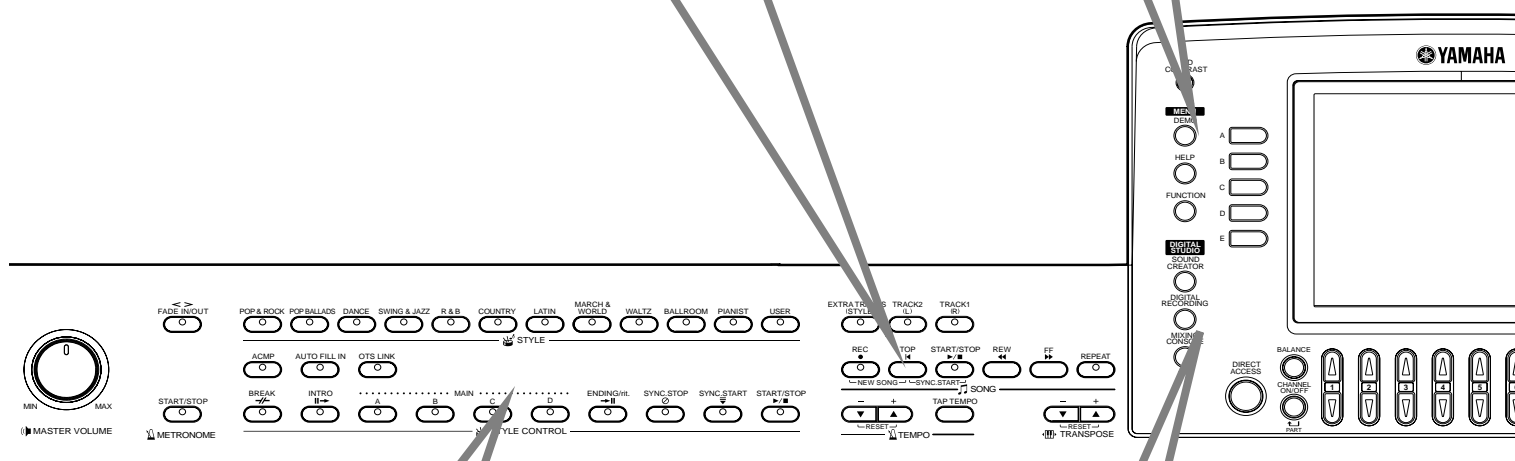
### Afspelen van reeds opgenomen songs (blz. 21, 36, 73)

Geniet van een grote verscheidenheid aan presetsongs alsook songs op commercieel beschikbare diskettes.

## DEMO

### Verken de demo's (blz. 20, 52)

Deze geven niet alleen een indruk van de verbluffende voices en stijlen van het instrument, maar ze laten u ook kennis maken met de verscheidene functies en eigenschappen — en laten u praktijkervaring opdoen met de PF-1000!



## STYLE

### Onderbouw uw spel met automatische begeleiding (blz. 28, 59)

Door een akkoord te spelen met uw linkerhand speelt u automatisch de automatische begeleiding. Selecteer een begeleidingsstijl — zoals pop, jazz, Latin, enz. — en laat de PF-1000 uw begeleidingsband zijn!

## DIGITAL RECORDING

### Neem uw spel op (blz. 90, 106)

Met de krachtige en makkelijk-te-gebruiken songopname-eigenschappen, kunt u uw eigen toetsenspel opnemen en uw eigen volledig georkestreerde composities creëren — die u dan kunt opslaan op de USER-drive of een diskette voor toekomstig gebruik.

## LCD

De grote LCD (samen met de verscheidene paneelknoppen) zorgt voor een uitgebreide en makkelijk te begrijpen bediening van de PF-1000's functies.

## MUSIC FINDER

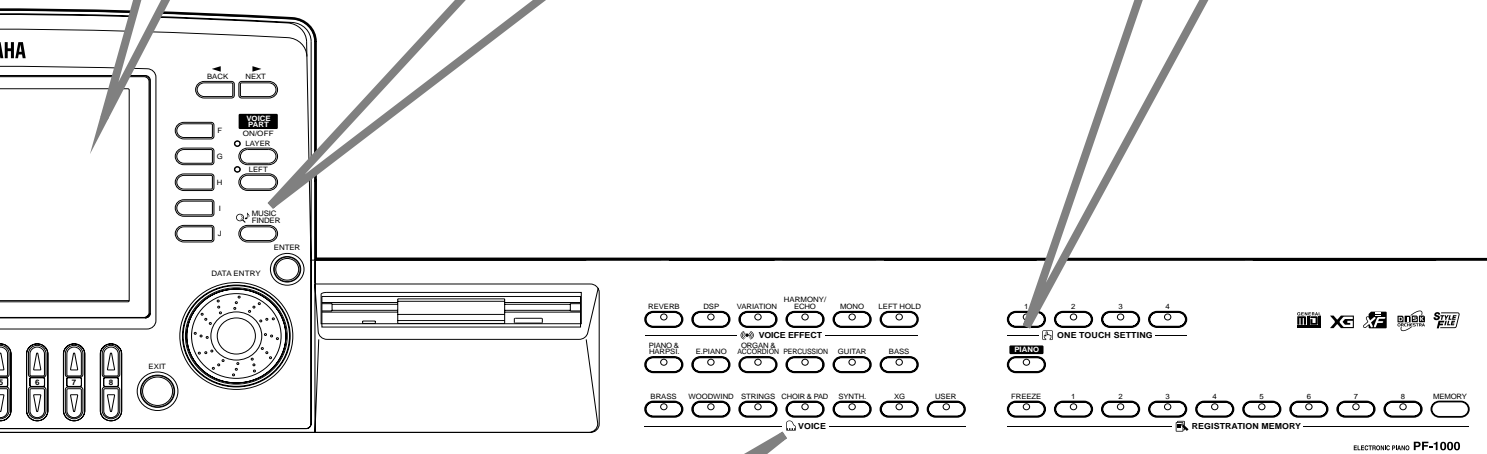
### Roep de perfecte begeleidingstijl op (blz. 33, 69)

Als u weet welke song u wilt spelen, maar u weet niet welke stijl of voice geschikt zou zijn, laat de MUSIC FINDER u dan helpen. Selecteer gewoon de titel van de song en de PF-1000 roept automatisch de meest geschikte stijl en voice op.

## PIANO

### Opstellen van de piano — ogenblikkelijk (blz. 55)

U kunt alle optimale piano-instellingen voor de PF-1000 oproepen met slechts een enkele druk op een knop — bespeel vervolgens de buitengewoon realistische vleugelvoice.



## VOICE

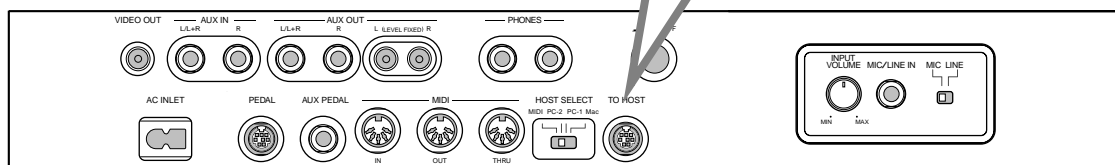
### Geniet van een enorme verscheidenheid aan realistische voices (blz. 25, 54)

De PF-1000 beschikt over een schat aan uitzonderlijk authentieke en dynamisch voices (meer dan 800) — inclusief piano, strijkers, houtblazers en meer!

## TO HOST aansluiting

### Muziek maken met een computer — snel en makkelijk (blz. 143)

Onderzoek en doe uw voordeel met de uitgebreide wereld aan computer-muzieksoftware. Aansluitingen en opstellingen zijn uitzonderlijk makkelijk te maken en u kunt uw op de computer opgenomen partijen afspelen met verschillende instrumentgeluiden — alles met één enkele PF-1000!

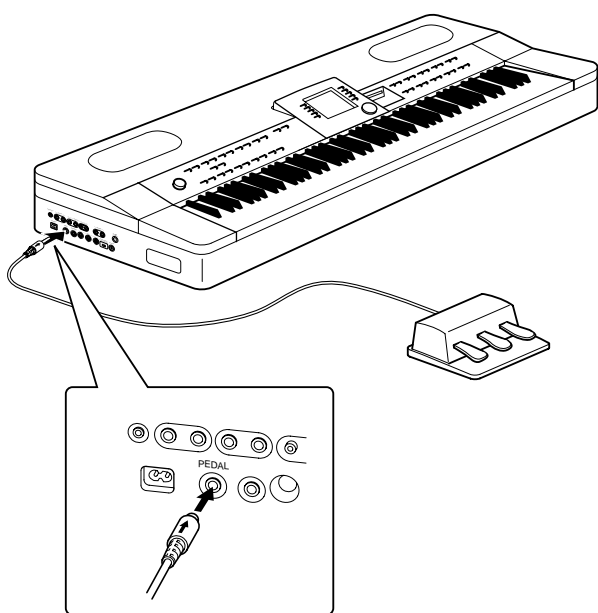


# Opstellen van de PF-1000

Het is niet nodig de standaard te monteren om de PF-1000 te kunnen bespelen. Als u echter de standaard wilt monteren kijk dan op blz. 150.

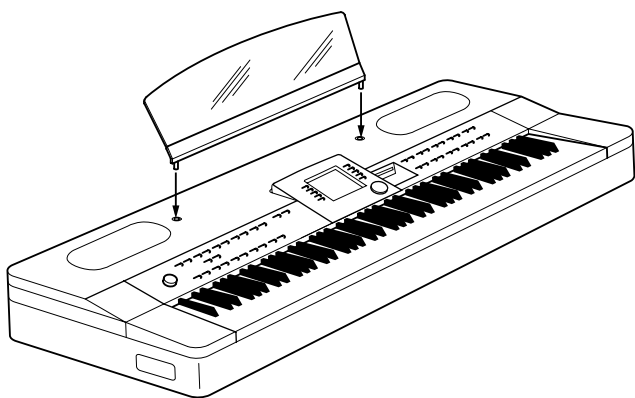
## Over de pedalenconsole

Sluit de stekker van de pedalenconsole aan met de pijl op de stekker naar boven gericht.



## Over de muziekstandaard

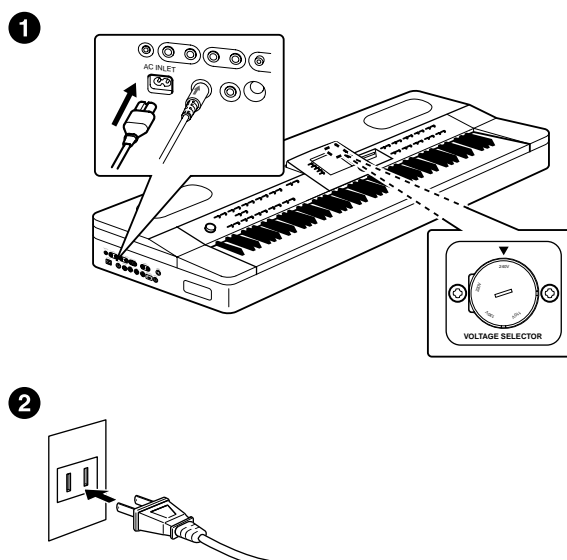
De PF-1000 wordt geleverd met een muziekstandaard die aan het instrument kan worden bevestigd door deze in de uitsparingen achter op het bedieningspaneel te plaatsen.



## Het instrument aan- en uitzetten

Sluit het netsnoer aan.

**1** Sluit eerst de stekker van het netsnoer aan op de [AC INLET]-aansluiting op het linkerzijpaneel en steek vervolgens de andere stekker van het netsnoer in een geschikt stopcontact.



(De uitvoering van de stekker kan per locatie verschillen.)

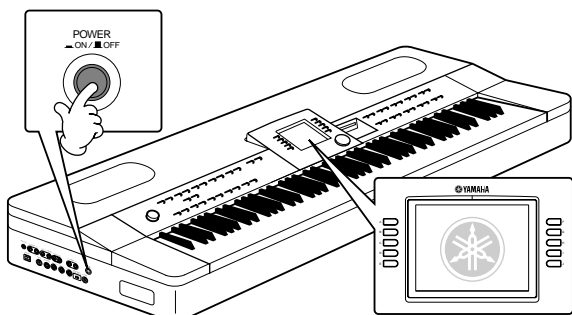
### ⚠ WAARSCHUWING

Let er op dat uw PF-1000 geschikt is voor de netspanning zoals die in uw gebied geleverd wordt (de vereiste spanning wordt vermeld op het naamplaatje op het onderpaneel). In sommige gebieden kan een voltageschakelaar op het onderpaneel van de PF-1000 zijn aangebracht. Zorg ervoor dat de voltageschakelaar op de juiste netspanning staat ingesteld voor uw gebied. Het instrument aansluiten op een verkeerde netspanning kan ernstige beschadiging van de interne elektronica tot gevolg hebben en kan zelfs schokken veroorzaken! Gebruik uitsluitend het bij de PF-1000 geleverde netsnoer. Als het bijgeleverde netsnoer kwijt is of beschadigd en vervangen dient te worden, neem dan contact op met uw leverancier. Het gebruik van een ongeschikt vervangend netsnoer kan brand of schokken veroorzaken!

Het soort netsnoer dat bij de PF-1000 wordt geleverd kan verschillen, afhankelijk van het land waarin deze is aangeschaft. (In sommige gebieden kan het zijn dat er een verloopstekker nodig is om er voor te zorgen dat de stekker op het stopcontact past.) Modificeer de stekker, zoals die bij de PF-1000 wordt geleverd, NIET. Als de stekker niet in het stopcontact past, laat dan een juist stopcontact plaatsen door een erkende installateur.



- 2** Druk op de **[POWER]**-schakelaar die zich op het linkerzijpaneel bevindt.  
→ De MAIN-display verschijnt in de LCD-display.



Als u zeker bent dat u het instrument uit wilt zetten, druk dan nogmaals op de **[POWER]**-schakelaar.  
→ De display zal uitgaan.

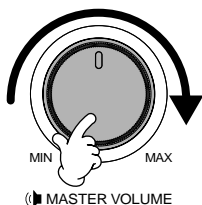
### Het displaycontrast afstellen

Als de LCD moeilijk te lezen is, pas dan het contrast aan met de **[LCD CONTRAST]**-knop links van de LCD.



### Het volume instellen

Gebruik de **[MASTER VOLUME]**-knop om het volumeniveau naar wens aan te passen.



#### **!** PAS OP

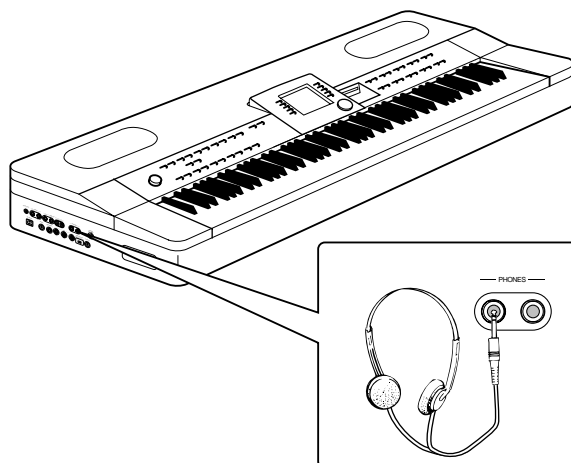
Gebruik de PF-1000 niet gedurende een langere periode op een hoog volumeniveau aangezien dat uw gehoor kan beschadigen.

## Een hoofdtelefoon gebruiken

Sluit een hoofdtelefoon aan op één van de **[PHONES]**-aansluitingen op het linkerzijpaneel.

Er zijn twee **[PHONES]**-aansluitingen voorhanden.

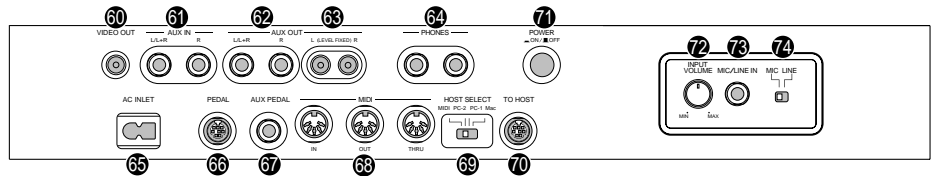
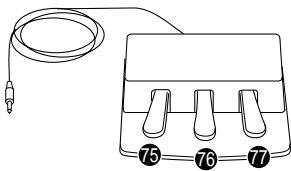
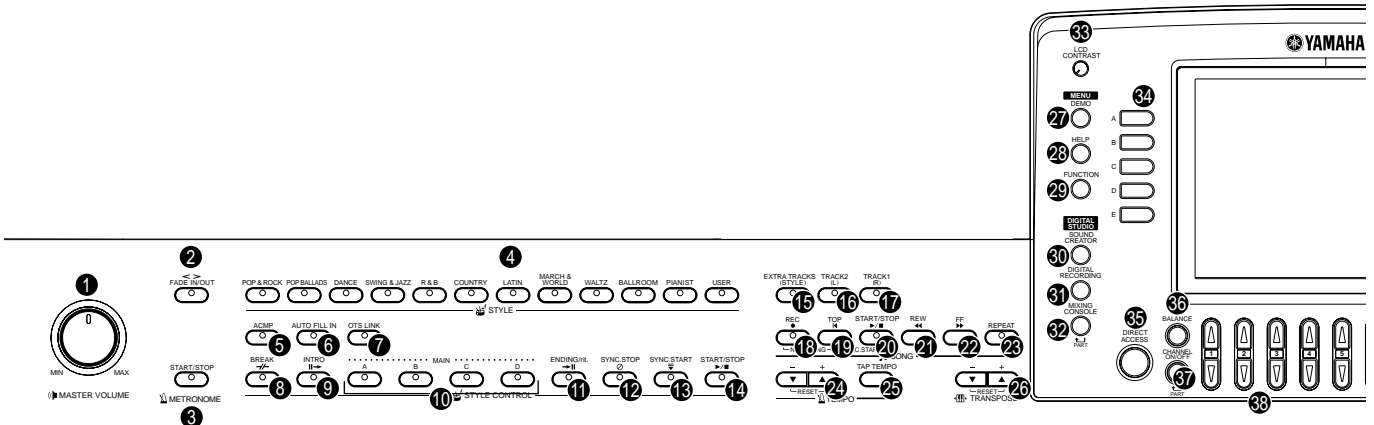
Hier kunnen twee standaard hoofdtelefoons op aangesloten worden. (Als u slechts één hoofdtelefoon gebruikt, maakt het niet uit op welke van de twee u deze aansluit.)



#### **!** PAS OP

Gebruik een hoofdtelefoon niet gedurende een langere periode met een hoog volume. Dit zou namelijk tot gehoorverlies kunnen leiden.

# Bedieningspaneel en aansluitingen



## MASTERVOLUME

- 1 [MASTER VOLUME]-knop ..... blz. 17
- 2 [FADE IN / OUT]-knop ..... blz. 65

## METRONOME

- 3 [START / STOP]-knop (METRONOME) ..... blz. 50

## STYLE

- 4 STYLE-knoppen ..... blz. 59

## STYLE CONTROL

- 5 [ACMP]-knop ..... blz. 60
- 6 [AUTO FILL IN]-knop ..... blz. 66
- 7 [OTS LINK]-knop ..... blz. 68
- 8 [BREAK]-knop ..... blz. 64
- 9 [INTRO]-knop ..... blz. 31, 66
- 10 MAIN [A] – [D]-knoppen ..... blz. 64
- 11 [ENDING / rit.]-knop ..... blz. 31, 66
- 12 [SYNC.STOP]-knop ..... blz. 65
- 13 [SYNC.START]-knop ..... blz. 60
- 14 [START / STOP]-knop (STYLE CONTROL) ..... blz. 60

## SONG

- 15 [EXTRA TRACKS (STYLE)]-knop ..... blz. 77
- 16 [TRACK 2 (L)]-knop ..... blz. 77
- 17 [TRACK 1 (R)]-knop ..... blz. 77
- 18 [REC]-knop ..... blz. 90
- 19 [TOP]-knop ..... blz. 76
- 20 [START / STOP]-knop (SONG) ..... blz. 74
- 21 [REW]-knop ..... blz. 76
- 22 [FF]-knop ..... blz. 76
- 23 [REPEAT]-knop ..... blz. 77

## TEMPO

- 24 [-] [+] -knoppen (TEMPO) ..... blz. 50
- 25 [TAP TEMPO]-knop ..... blz. 51

## TRANSPOSE

- 26 [-] [+] -knoppen (TRANSPOSE) ..... blz. 130

## MENU

- 27 [DEMO]-knop ..... blz. 52
- 28 [HELP]-knop ..... blz. 49
- 29 [FUNCTION]-knop ..... blz. 122

## DIGITAL STUDIO

- 30 [SOUND CREATOR]-knop ..... blz. 85
- 31 [DIGITAL RECORDING]-knop ..... blz. 90, 106
- 32 [MIXING CONSOLE]-knop ..... blz. 116

## DISPLAY CONTROL

- 33 [LCD CONTRAST]-knop ..... blz. 17
- 34 [A] - [J]-knoppen ..... blz. 40
- 35 [DIRECT ACCESS]-knop ..... blz. 47
- 36 [BALANCE]-knop ..... blz. 61
- 37 [CHANNEL ON / OFF]-knop ..... blz. 61, 76
- 38 [1▲▼] - [8▲▼]-knoppen ..... blz. 38 - 45
- 39 [BACK]-knop ..... blz. 40, 46
- 40 [NEXT]-knop ..... blz. 40, 46
- 41 [ENTER]-knop ..... blz. 46
- 42 [DATA ENTRY]-knop ..... blz. 46
- 43 [EXIT]-knop ..... blz. 40

## VOICE PART ON/OFF

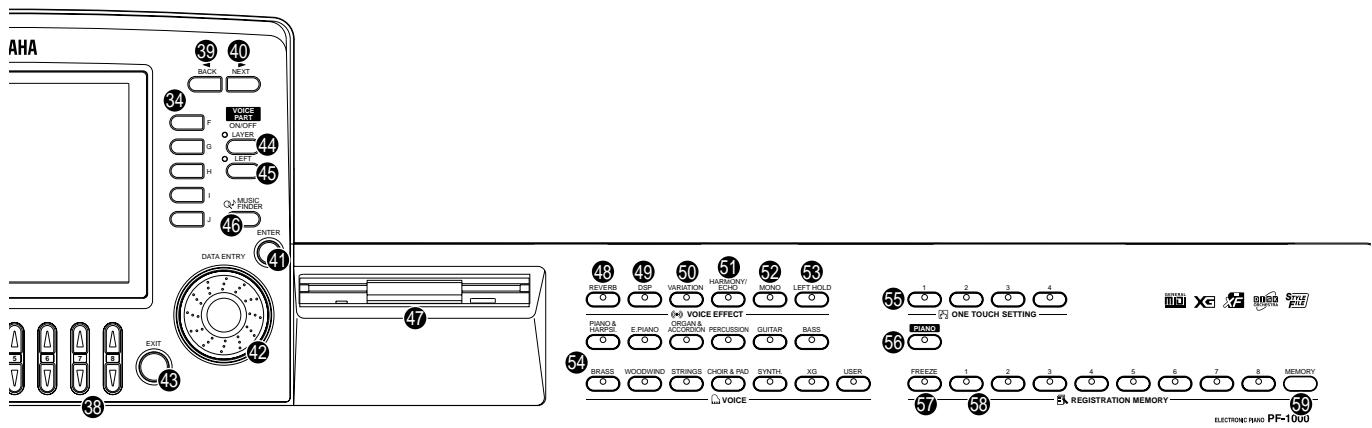
- 44 [LAYER]-knop ..... blz. 56
- 45 [LEFT]-knop ..... blz. 56

## MUSIC FINDER

- 46 [MUSIC FINDER]-knop ..... blz. 69
- 47 Diskdrive (3,5") ..... blz. 6

## VOICE EFFECT

- 48 [REVERB]-knop ..... blz. 57
- 49 [DSP]-knop ..... blz. 57
- 50 [VARIATION]-knop ..... blz. 57
- 51 [HARMONY / ECHO]-knop ..... blz. 58
- 52 [MONO]-knop ..... blz. 58
- 53 [LEFT HOLD]-knop ..... blz. 58



## VOICE

- 54 VOICE-knop ..... blz. 54

## ONE TOUCH SETTING

- 55 [1] - [4]-knoppen (ONE TOUCH SETTING) ..... blz. 67

## PIANO-instelling

- 56 [PIANO]-knop ..... blz. 55

## REGISTRATION MEMORY

- 57 [FREEZE]-knop ..... blz. 84
- 58 [1] - [8]-knoppen (REGISTRATION MEMORY) ..... blz. 82
- 59 [MEMORY]-knop ..... blz. 82

## Aansluitingen

- 60 [VIDEO OUT]-aansluiting ..... blz. 142
- 61 AUX IN [L / L+R] [R]-aansluitingen ..... blz. 142
- 62 AUX OUT [L / L+R] [R]-aansluitingen ..... blz. 142
- 63 AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R]-aansluitingen ..... blz. 142
- 64 [PHONES]-aansluitingen ..... blz. 141
- 65 [AC INLET] ..... blz. 16
- 66 [PEDAL]-aansluiting ..... blz. 16
- 67 [AUX PEDAL]-aansluiting ..... blz. 143
- 68 MIDI [THRU] [OUT] [IN]-aansluitingen ..... blz. 143
- 69 [HOST SELECT]-schakelaar ..... blz. 143
- 70 [TO HOST] aansluiting ..... blz. 144

## POWER

- 71 [ON / OFF]-knop (POWER) ..... blz. 17

## Microfoonaansluitingen

- 72 [INPUT VOLUME]-knop ..... blz. 141
- 73 [MIC / LINE IN]-aansluiting ..... blz. 141
- 74 [MIC LINE]-schakelaar ..... blz. 141

## Pedalen

- 75 Linkerpedaal ..... blz. 58
- 76 Sostenutopedaal ..... blz. 58
- 77 Demperpedaal ..... blz. 58

## De paneellogo's

De logo's die op het PF-1000-paneel gedrukt zijn, geven de standaard/formats aan die worden ondersteund en de speciale eigenschappen waarover ze beschikken.

### GM System Level 1

"GM System Level 1" is een toevoeging aan de MIDI-standaard die garandeert dat alle data die voldoen aan de standaard, nauwkeurig zullen worden afgespeeld op elke GM-compatibele toongenerator of synthesizer van elke fabrikant.

### XG-format

XG is een nieuwe Yamaha MIDI-specificatie die een significante uitbreiding en verbetering is van de "GM System Level 1" standaard met een grotere voice capaciteit, expressieve aansturing en effectmogelijkheden, terwijl de compatibiliteit met GM volledig behouden blijft. Door de PF-1000's XG-voices te gebruiken is het mogelijk om XG-compatibele songfiles op te nemen.

### XF-format

Het Yamaha XF-format verbetert de SMF (Standaard MIDI File) standaard met meer functionaliteit en een open architectuur voor latere uitbreidingsmogelijkheden. De PF-1000 is in staat songteksten weer te geven als er een XF-file met lyric (songtekst) data wordt afgespeeld. (SMF is het meest gebruikte format bij MIDI-sequencefiles. De PF-1000 is compatibel met de SMF-formats 0 en 1, en neemt "song" data op met SMF-format 0.)

### Disk Orchestra Collection

Het DOC voice allocatie format voorziet in data-afspeelcompatibiliteit met een groot aantal Yamaha instrumenten en MIDI-apparaten.

### Style File Format

Het Style File Format (SFF) is Yamaha's originele stijl file format, dat gebruik maakt van een uniek conversiesysteem om in een hoge kwaliteit automatische begeleiding te voorzien, gebaseerd op een uitgebreide reeks akkoordsoorten. De PF-1000 gebruikt SFF intern, leest optionele SFF stijl-diskettes, en creëert SFF stijlen als u de Stijl Creatoreigenschap gebruikt.

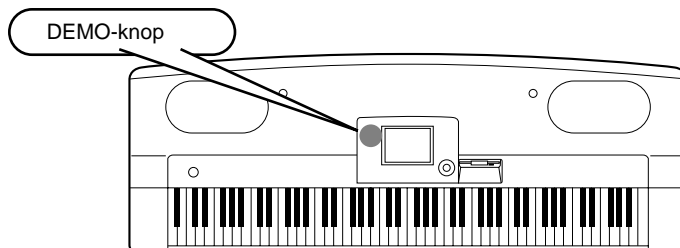
# Beknopte handleiding

## De demo's afspelen

Zie ook  
blz. 52

De PF-1000 beschikt over een uitgebreide verscheidenheid aan demosongs, die een goede indruk geven van de rijke, authentieke voices en zijn dynamische ritmes en stijlen.

Handiger nog, er is een speciale selectie van demofuncties. Aan de hand van praktijkvoorbeelden worden alle belangrijke eigenschappen en functies van het instrument doorgenomen—zodat u uit de eerste hand kunt zien hoe u de PF-1000 effectief in uw eigen muziek kunt gebruiken.

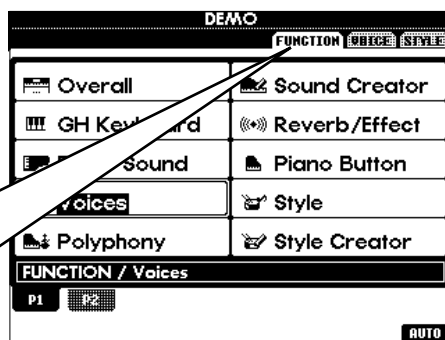
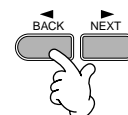


**1** Drukken op de [DEMO]-knop speelt automatisch de demosongs in willekeurige volgorde af.



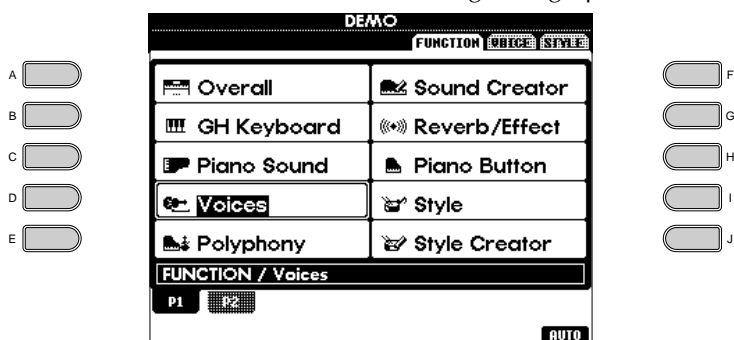
Voor dit voorbeeld is FUNCTION geselecteerd. Functiedemo's demonstrenen vele van de verschillende functies van de PF-1000.

**2** Druk op de [BACK]/[NEXT]-knop om de democategorieën te selecteren.

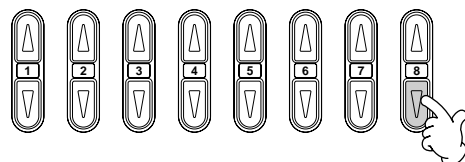


**OPM.** Voicedemo's geven een indruk van de voices van de PF-1000. Stijldemo's introduceren u de ritmes en begeleidingsstijlen van de PF-1000 (blz. 52).

**3** Druk op één van de [A] tot [J]-knoppen (alleen in de FUNCTION-pagina) om de demosongs te selecteren. Druk voor dit voorbeeld op de [8▼] (AUTO)-knop. Alle functiedemo's worden achtereenvolgens afgespeeld.



**OPM.** Zie voor details over de demo's blz. 52.



Druk op de [EXIT]-knop om de demomode te verlaten en terug te keren naar de MAIN-display, als u klaar bent met het afspelen van de demosongs.

**Als u de demo's heeft gehad, kunt u uw PF-1000 zelfs nog beter leren kennen met deze functies:**

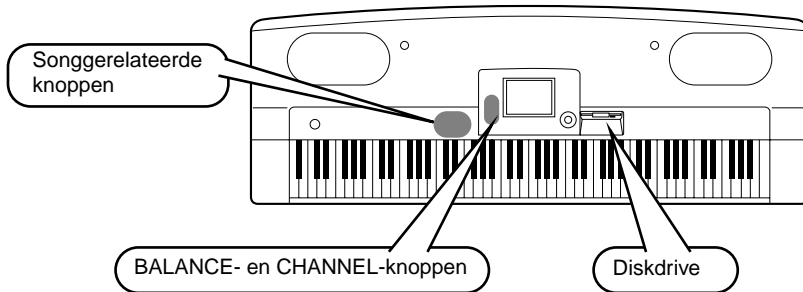
- Presetsong (Song Book) afspelen (blz. 21)
- Diskettesong afspelen (blz. 21)
- Korte demonstratie van de geselecteerde voice (in de Voice Open-display; blz. 26).

# Song afspelen

Zie ook blz. 73

Hier komen alle verbazingwekkende voices, effecten, ritmes, stijlen en andere geavanceerde eigenschappen van de PF-1000 samen — in songs!

Zoals gehoord bij de demo's, bevat de PF-1000 vele ingebouwde opnamen. Maar er is meer. Probeer de bijgeleverde diskette of roep de Song Open (PRESET) display op. En er is een nog grotere overvloed aan songmateriaal waar u met uw PF-1000 plezier aan kunt beleven — commercieel beschikbaar software.



**OPM.** Zorg ervoor dat de Language (taal) instelling voor het instrument (blz. 140) hetzelfde is als die van de filenaam van de song die u afspeelt.

De volgende songs zijn compatibel wat afspelen betreft op de PF-1000. Zie de bladzijden 73 en 148 voor meer details over de logo's.



Diskettes voorzien van dit logo bevatten songdata voor voices zoals die zijn vastgelegd in de GM-standaard.



Diskettes voorzien van dit logo bevatten songdata volgens het XG-format, een uitbreiding van de GM-standaard die in een grotere verscheidenheid aan voices voorziet en meer uitgebreidere geluidsregelmogelijkheden.

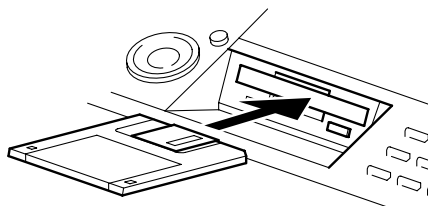


Diskettes voorzien van dit logo bevatten songdata voor voices zoals vastgelegd in het Yamaha DOC-format.

**OPM.** Songs die een grote hoeveelheid data bevatten kunnen misschien niet goed worden uitgelezen door het instrument, en daardoor kunt u ze misschien ook niet selecteren. De maximum capaciteit is ongeveer 200–300 KB, dit kan echter verschillen, afhankelijk van de data-inhoud van elke song.

## Songs afspelen

- ▶ **1** Als u een diskettesong wilt afspelen, plaats dan een geschikte diskette die songdata bevat in de diskdrive.

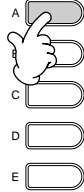
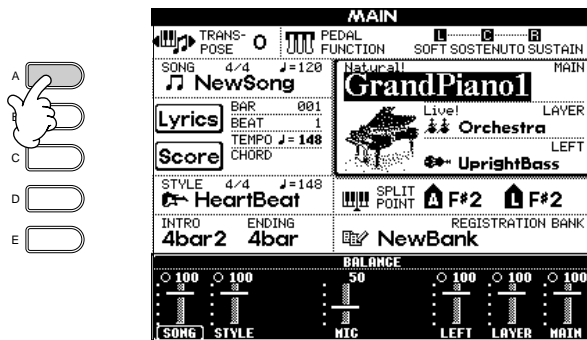


**! LET OP**

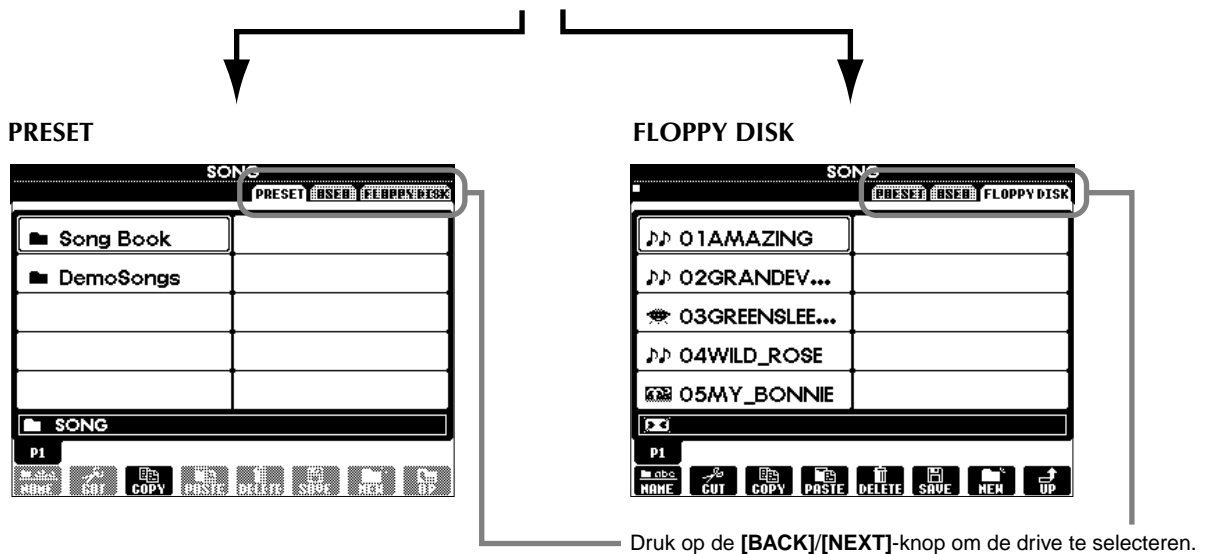
- Zorg ervoor dat u het gedeelte "De diskdrive (FDD) en diskettes gebruiken" op blz. 6 heeft gelezen.

## 2 Druk op de [A]-knop om de Song Open-display op te roepen.

Als het MAIN-scherf niet wordt weergegeven, druk dan op de [DIRECT ACCESS]-knop gevolgd door de [EXIT]-knop.

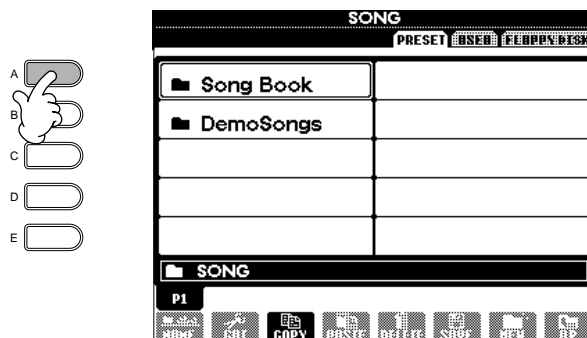


**OPM.** Vanuit de MAIN-display (de display die te zien is als u het instrument aanzet), kunt u songs, voices, begeleidingsstijlen, enz. selecteren



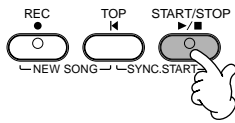
Druk op de [BACK]/[NEXT]-knop om de drive te selecteren.

## 3 Alleen PRESET: Druk op de [A]-knop om de presetsongs (Song Book) map te selecteren.



▶ **4** Druk op één van de [A] tot [J]-knoppen om een songfile te selecteren.

▶ **5** Druk op de SONG [START/STOP]-knop om het afspelen te starten.

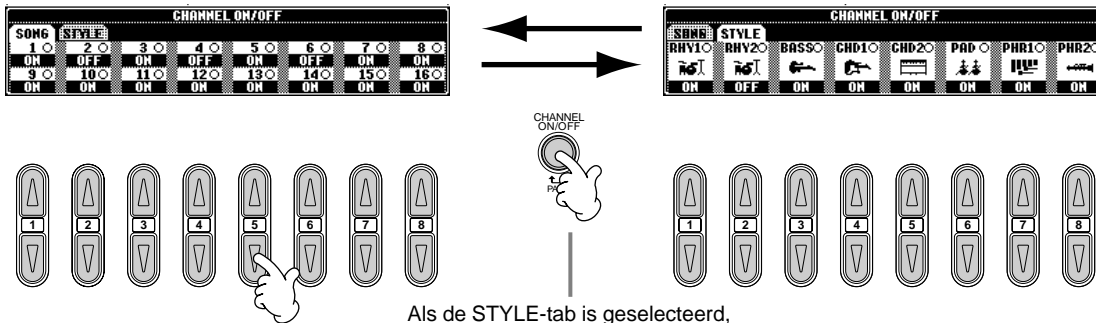


**OPM.**

- Om terug of snel vooruit te spoelen naar het afspeelpunt van de song, drukt u op de [REW]- of [FF]-knop.
- Bij songdatasoftware (Standard MIDI-format 0) die teksten bevat, kunt u de teksten in de display zien tijdens het afspelen. U kunt ook de muzieknotatie bekijken. Zie de bladzijden 78 en 81 voor details.

▶ **6** Probeer de Mutefunctie eens uit, terwijl de song speelt, om bepaalde instrumentkanalen uit of aan te zetten — waardoor u ter plekke dynamische arrangementen kunt vervaardigen!

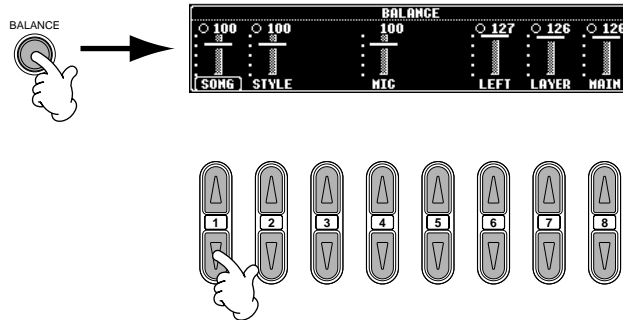
- 1) Druk op de [CHANNEL ON/OFF]-knop.
- 2) Druk op de [1 - 8▲▼]-knop die overeenkomt met het kanaal dat u aan of uit wilt zetten.



Als de STYLE-tab is geselecteerd, drukt u nogmaals op deze knop.

▶ **7** Neem tenslotte plaats op de producersstoel en neem de mix eens onderhanden. Deze Balance-regelaars laten u de niveaus van de afzonderlijke parts aanpassen — de song, de stijl, uw zang en uw spel.

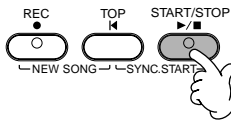
- 1) Druk op de [BALANCE]-knop.
- 2) Druk op de [1 - 8▲▼]-knop die correspondeert met de part waarvan u het volume aan wilt passen.



**OPM.**

U kunt een volledige set mix-regelaars oproepen door op de [MIXING CONSOLE]-knop te drukken (blz 116).

▶ **8** Druk op de SONG [START/STOP]-knop om het afspelen te stoppen.



**OPM.**

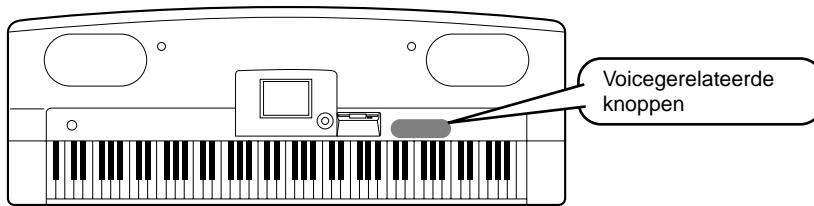
- De [FADE IN/OUT]-knop (blz. 65) kan worden gebruikt om vloeiende Fade-ins en Fade-outs te produceren bij het starten en stoppen van de song, als ook bij de begeleiding.



# Voices bespelen

Zie ook blz. 54

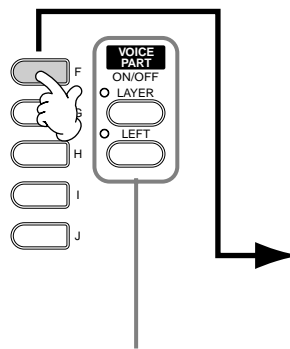
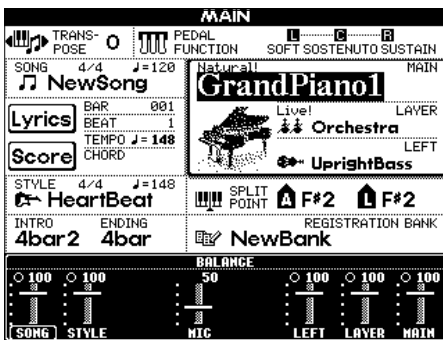
De PF-1000 beschikt over een verbluffende verscheidenheid van meer dan 800 dynamische, rijke en realistische voices. Probeer nu eens enkele van deze voices te bespelen en luister eens naar wat ze voor uw muziek kunnen betekenen. Hier leert u hoe u afzonderlijke voices selecteert, twee voices in een LAYER combineert en twee voices apart neemt (split) voor uw linker- en rechterhand.



## Een voice bespelen

- ▶ **1** Druk op de [F]-knop om het menu voor het selecteren van de MAIN-voice op te roepen.

Als het MAIN-scherm niet wordt weergegeven, druk dan op de [DIRECT ACCESS]-knop gevolgd door de [EXIT]-knop.

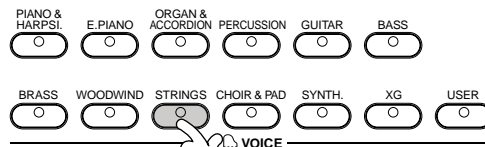


**OPM.**  
De voice die u hier selecteert, behoort toe aan de MAIN-part en wordt de MAIN-voice genoemd. (Zie blz. 56 voor meer informatie.)

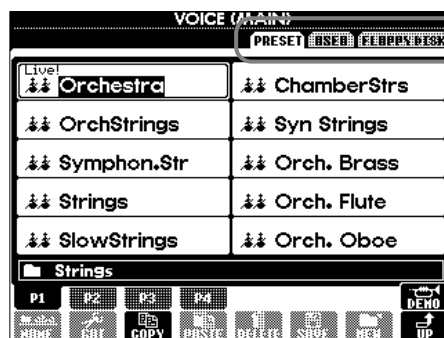
U wilt de MAIN-voice helemaal apart horen — zorg er dus voor dat de LAYER- en LEFT-parts zijn uitgezet.



- ▶ **2** Selecteer een voicegroep.



Voor dit voorbeeld is STRINGS geselecteerd.

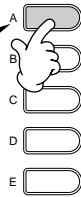


Druk op de [BACK]/[NEXT]-knop om de geheugenlocatie van de voice te selecteren. Voor dit voorbeeld is PRESET geselecteerd.

## Voices bescpelen

### 3 Selecteer een voice.

Voor dit voorbeeld is "Orchestra" geselecteerd.



Druk op de corresponderende knoppen om de andere pagina's te selecteren — en zelfs nog meer voices te ontdekken.

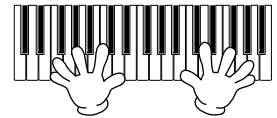
#### OPM.

U kunt onmiddellijk terugspringen naar de MAIN-display door op één van de [A] - [J]-knoppen te "dubbelklikken".

Druk op de [8▲]-knop om de demo voor de geselecteerde voice te starten. Om de demo te stoppen, drukt u nogmaals op deze knop. Er komt echter meer bij de demofuncties kijken dan alleen maar voices — zie voor meer informatie blz. 52.

### 4 Bespeel de voices.

Uiteraard kunt u de voice zelf bespelen via het toetsenbord, maar u kunt de PF-1000 ook de voice voor u laten demonstreren. Druk gewoon op de [8▲]-knop bij de bovenstaande display en er speelt automatisch een demo van de voice.



## Twee voices tegelijkertijd bespelen

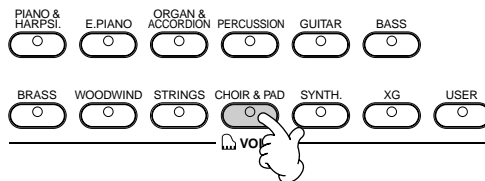
### 1 Druk op de VOICE PART ON/OFF [LAYER]-knop om de LAYER-part aan te zetten.

### 2 Druk op de [G]-knop om de LAYER-part te selecteren.



### 3 Selecteer een voicegroep.

In dit geval selecteren we een weelderige opvulling (pad) om het totaalgeluid op te vullen. Roep de "CHOIR & PAD" groep op.



### 4 Selecteer een voice.

Selecteer bijvoorbeeld "Hah Choir".

### 5 Bespeel de voices.

Nu kunt u twee verschillende voices samen in een rijk klinkende LAYER bespelen — de MAIN-voice die u in het voorgaande gedeelte heeft geselecteerd, plus de nieuwe LAYER-voice die u hier heeft geselecteerd.

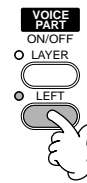


#### En dat is pas het begin. Probeer deze andere voice-gerelateerde eigenschappen eens uit:

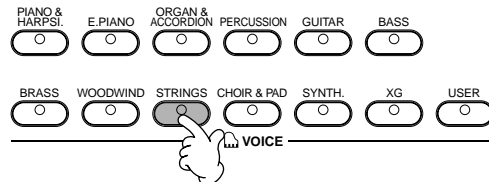
- Onmiddellijk instellen van de PF-1000 voor pianospel — met het drukken op een enkele knop (blz. 55).
- Creëer uw eigen originele voices — snel en makkelijk — door de instellingen van bestaande voices te veranderen (blz. 85).
- Stel uw favoriete paneelinstellingen in — inclusief voices, stijlen en meer — en roep ze op wanneer u ze nodig heeft (blz. 82).

## Verschillende voices met de linker- en rechterhand bespelen

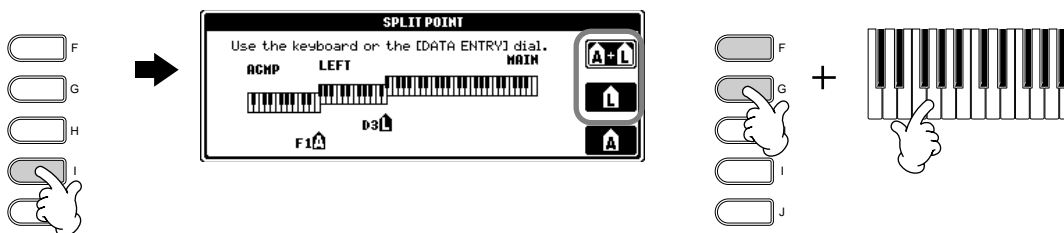
- ▶ **1** Druk op de VOICE PART ON/OFF [LEFT]-knop om de LEFT-part aan te zetten.
- ▶ **2** Druk op de [H]-knop om de LEFT-part te selecteren.
- ▶ **3** Selecteer een voicegroep.



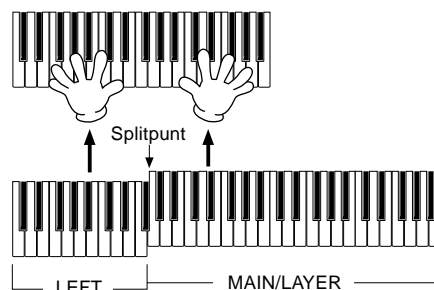
In dit geval selecteren we de "STRINGS" groep — zodat u rijke, orkestrale akkoorden met uw linkerhand kunt spelen.



- ▶ **4** Selecteer een voice en druk vervolgens op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display. Selecteer bijvoorbeeld "Symphon. Str".
- ▶ **5** Druk op de [I]-knop om de SPLIT POINT-display op te roepen. Hier kunt u een bepaalde toets op het toetsenbord instellen die de twee voices scheidt — het splitpunt genoemd. Houd, om dit te doen de [F]- of [G]-knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op de gewenste toets op het toetsenbord. (Zie voor meer informatie blz. 127.)



- ▶ **6** Bespeel de voices.  
De noten die u met uw linkerhand speelt geven de éne voice, terwijl de noten die u met uw rechterhand speelt een andere voice (of voices) geven.



MAIN- en LAYER-voices zijn bedoeld om met de rechterhand te worden bespeeld. De LEFT-voice wordt gespeeld met de linkerhand.

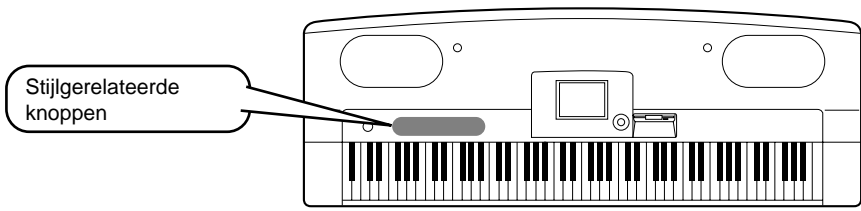
- ▶ **7** Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.



# Stijlen bespelen

Zie ook blz. 59

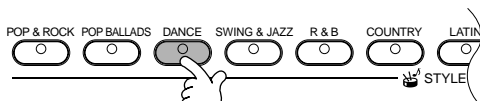
De PF-1000 heeft een enorme verscheidenheid aan muzikale “stijlen” die u kunt oproepen om uw eigen spel te ondersteunen. Ze bieden u van alles, van een eenvoudige maar effectieve pianobegeleiding of percussiebegeleiding tot een volledige band of orkest.



## Een stijl spelen

### 1 Selecteer een stijlgroep en een stijl.

Als het MAIN-scherm niet wordt weergegeven, druk dan op de [DIRECT ACCESS]-knop gevolgd door de [EXIT]-knop.



Voor dit voorbeeld is DANCE geselecteerd.



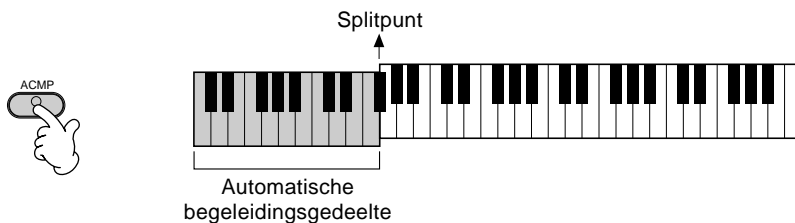
Voor dit voorbeeld is EuroTrance geselecteerd.



Druk op de [BACK]/[NEXT]-knop om de geheugenlocatie van de stijl te selecteren. Voor dit voorbeeld is PRESET geselecteerd.

### 2 Zet ACMP aan.

Het als linkerhandsectie aangegeven gedeelte van het toetsenbord wordt het “Automatische begeleidings”-gedeelte, en akkoorden die in dit gedeelte worden gespeeld worden automatisch gedetecteerd en gebruikt als basis voor een volledig automatische begeleiding met de geselecteerde stijl.



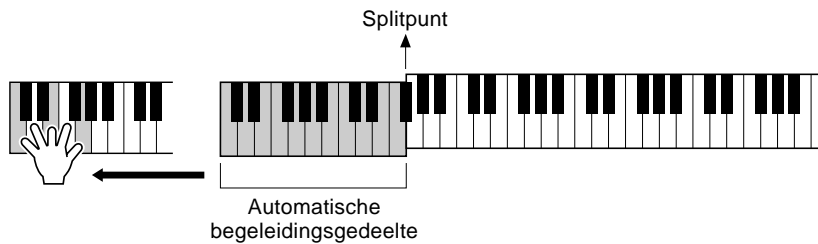
**OPM.**

- Het punt op het toetsenbord dat het automatische begeleidingsgedeelte en de rechterhandsectie van het toetsenbord scheidt, wordt het “splitpunt” genoemd. Zie blz. 127 voor instructies over het splitpunt instellen.

### 3 Zet SYNC.START aan.



- ▶ **4** Zodra u een akkoord met uw linkerhand speelt, begint de stijl.  
Speel voor dit voorbeeld een C-majeur akkoord (zoals hieronder aangegeven).



- ▶ **5** Wijzig indien nodig het tempo door de TEMPO[-] [+] -knoppen te gebruiken.  
Druk tegelijkertijd op de TEMPO [-] [+] -knoppen om het tempo terug te zetten naar zijn originele instelling. Druk op de [EXIT] knop om de TEMPO-display te verlaten.

**OPM.**  
Het tempo kan ook worden aangepast met de [TAP TEMPO]-knop (blz. 51).

- ▶ **6** Probeer eens andere akkoorden met uw linkerhand te spelen.  
Zie, voor informatie over hoe akkoorden in te voeren, “Akkoordvingerzettingen” op blz. 62.

- ▶ **7** Druk op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop om de stijl te stoppen.

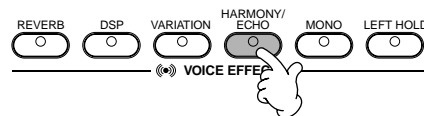
**En er is nog veel meer. Probeer deze andere stijlgerelateerde eigenschappen eens uit:**

- Makkelijk uw eigen originele stijlen creëren (blz. 106).
- Stel uw favoriete paneelinstellingen in — inclusief stijlen, voices en meer — en roep ze op wanneer u ze nodig heeft (blz. 82).

**Verrijk en verfraai uw melodieën — met de automatische Harmony- en Echo-effecten**

Deze krachtige speeleigenschap laat u automatisch harmonynoten toevoegen aan de melodieën die u met uw rechterhand speelt — gebaseerd op de akkoorden die u links speelt. Tremolo, Echo en andere effecten zijn ook beschikbaar.

- 1 Zet HARMONY/ECHO aan.



- 2 Zet ACMP aan (blz. 28).

- 3 Speel een akkoord met uw linkerhand en speel enkele noten in het rechterhandbereik van het toetsenbord.

**OPM.**  
Zie voor details over Harmony-/Echotypes de afzonderlijke Data List.

De PF-1000 heeft verscheidene Harmony-/Echotypes (blz. 132).  
Het Harmony-/Echotype kan veranderen overeenkomstig de geselecteerde MAIN-voice.

- Harmony/Echo is slechts één van de vele Voice-effecten die u kunt gebruiken. Probeer eens enkele van de andere effecten uit en hoor hoe ze uw spel kunnen verbeteren (blz. 57).

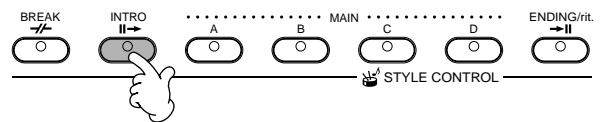
## Stijlsecties

Elke stijl in de automatische begeleiding is opgebouwd uit “secties”. Aangezien elke sectie een ritmische variatie van de basisstijl is, kunt u ze gebruiken om extra variatie aan te brengen in uw spel en om de beat op te sieren — terwijl u speelt. INTRO's, ENDINGS, MAIN-patronen en BREAKS — ze zijn hier allemaal, u de dynamisch elementen aanrijkend die u nodig heeft om uw eigen professioneelklinkende arrangementen te creëren.

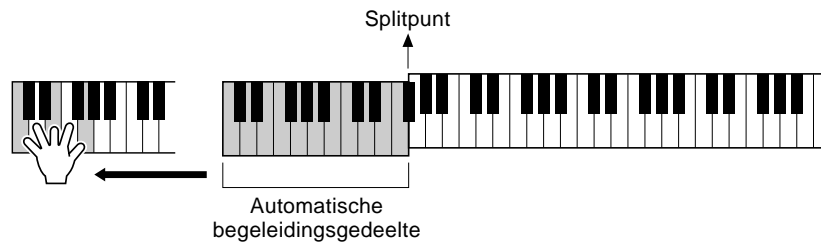
INTRO	Deze wordt gebruikt voor het begin van de song. Als het INTRO klaar is met spelen, gaat de begeleiding door met de MAIN-sectie.
MAIN	Deze wordt gebruikt voor het spelen van het algemene gedeelte van de song. Deze speelt een begeleidingspatroon van verscheidene maten en wordt eindeloos herhaald tot er een andere sectieknop wordt ingedrukt.
BREAK	Deze laat u dynamische variaties en breaks aan het ritme van de begeleiding toevoegen, om uw spel nog professioneler te laten klinken.
ENDING	Deze wordt gebruikt voor het einde van de song. Als de ENDING klaar is, stopt de automatische begeleiding automatisch.

► **1-4** Pas dezelfde handelingen toe als bij “Een stijl spelen” op de bladzijden 28 en 29.

► **5** Druk op de [INTRO]-knop.

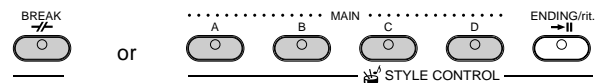


► **6** Zodra u een akkoord speelt met uw linkerhand, begint het INTRO. Speel voor dit voorbeeld een C-majeur akkoord (zoals hieronder aangegeven).



Als het afspelen van het INTRO is afgerond, gaat deze automatisch over in de MAIN-sectie.

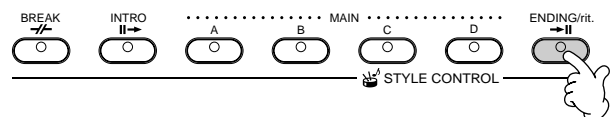
► **7** Druk desgewenst op één van de MAIN [A] tot [D]-knoppen of de [BREAK]-knop. (Zie de Begeleidingsstructuur op de volgende bladzijde.)



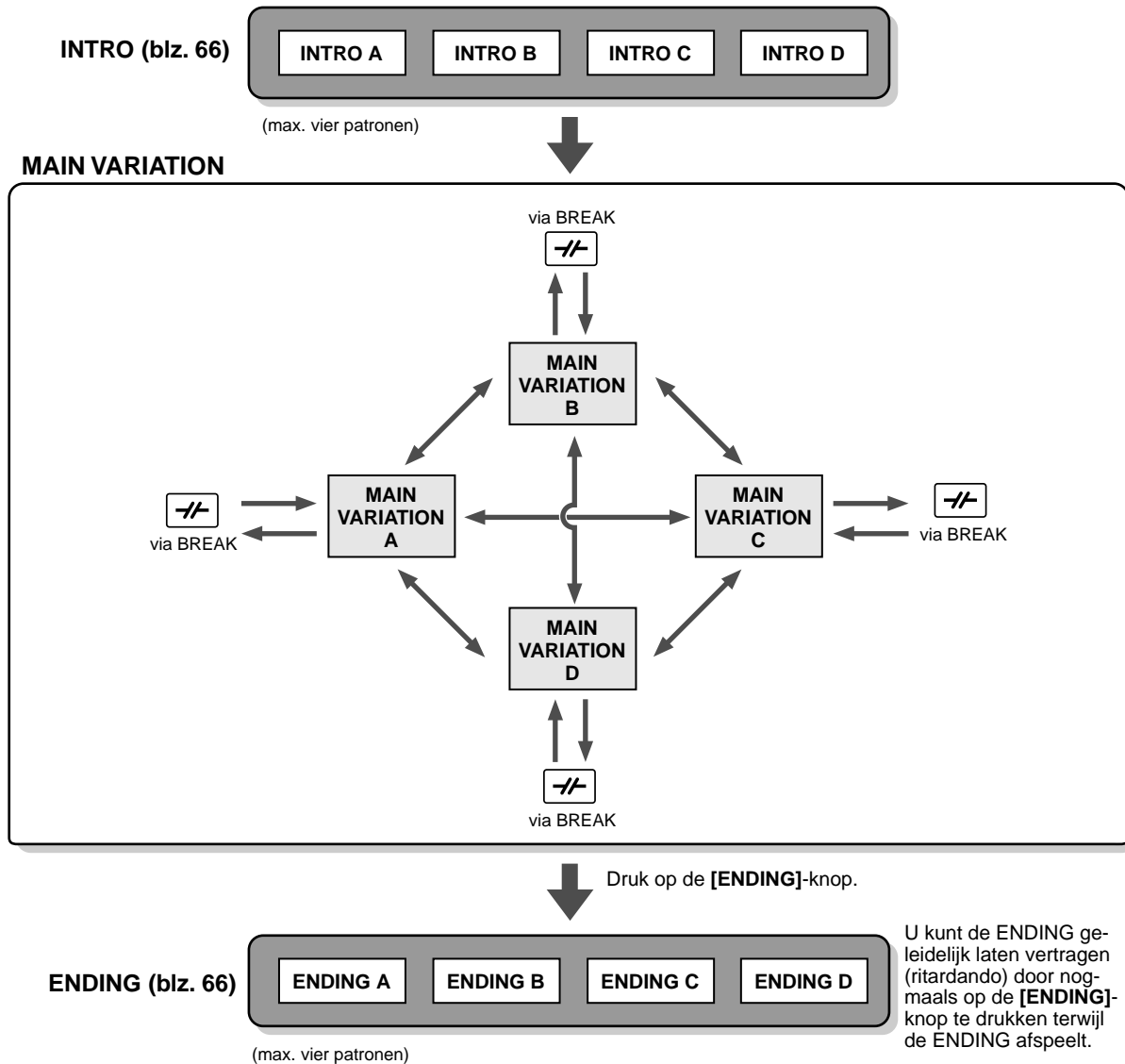
► **8** Druk indien nodig op de [AUTO FILL IN]-knop om een fill-in toe te voegen. FILL IN-patronen worden automatisch afgespeeld tussen alle veranderingen van de MAIN-secties.



► **9** Druk op de [ENDING]-knop. Hierdoor wordt naar de ENDING-sectie geschakeld. Als de ENDING is afgerond, stopt de stijl automatisch.



■ Begeleidingsstructuur

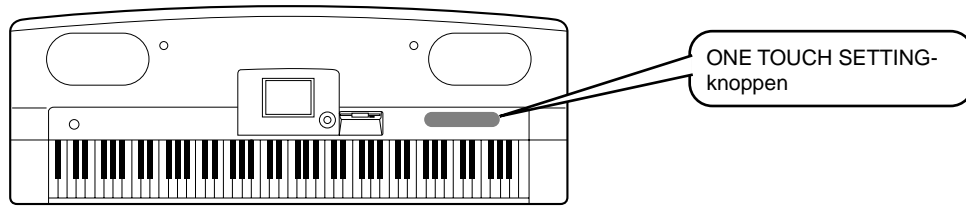


**OPM.**

- Een INTRO hoeft niet noodzakelijkerwijs aan het begin te worden toegepast! Als u wilt, kunt u een INTRO-sectie in het midden van uw spel afspelen door gewoon op het gewenste punt op de [INTRO]-knop te drukken.
- Houd uw timing in de gaten bij de BREAK-secties. Als u te dicht bij het einde van de maat op een [BREAK]-knop drukt (dat wil zeggen na de laatste achtste noot), begint de BREAK-sectie vanaf de volgende maat te spelen. Dit geldt ook voor de Auto Fill-in.
- Gooi uw INTRO's door elkaar en gebruik één van de andere secties om de stijl te starten, als u wilt.
- Als u weer terug wilt keren naar de stijl, gelijk na een ENDING, drukt u gewoon op de [INTRO]-knop terwijl de ENDING-sectie afspeelt.
- Als u op de [BREAK]-knop drukt terwijl de ENDING afspeelt, zal de break onmiddellijk gaan spelen, gevolgd door de MAIN-sectie.

**Andere regelaars**

<p>FADE IN/OUT</p>	De <b>[FADE IN/OUT]</b> -knop kan worden gebruikt om vloeiende Fade-ins en Fade-outs (blz. 65) te produceren bij het starten en stoppen van de stijl.
<p>TAP TEMPO</p>	De stijl kan worden gestart in elk door u gewenste tempo door het tempo "in te tikken" met de <b>[TAP/TEMPO]</b> -knop. Zie blz. 51 voor details.
<p>SYNC.STOP</p>	Als Synchro Stop aan is, kunt u de stijl op elk moment stoppen en starten door gewoon de toetsen los te laten of te spelen (in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord). Dit is een te gekke manier om dramatische breaks en accenten aan uw spel toe te voegen. Zie blz. 65 voor details.



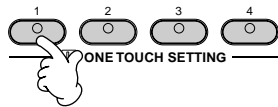
## One Touch Setting

One Touch Setting is een krachtige en handige eigenschap die automatisch de meest geschikte paneelinstellingen (voicenummer, enz.) oproept voor de momenteel geselecteerde stijl, met één druk op een enkele knop. Dit is een fantastische manier om onmiddellijk alle instellingen op de PF-1000 opnieuw te configureren overeenkomstig de stijl die u wilt spelen.

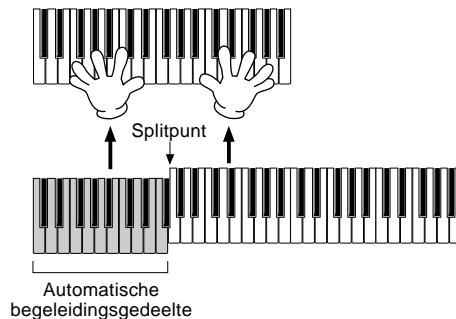
► **1** Selecteer een stijl (blz. 28).

► **2** Druk op één van de [ONE TOUCH SETTING]-knoppen.

Dit roept niet alleen onmiddellijk alle instellingen (voices, effecten, enz.) op die bij de huidige stijl passen (zie blz. 67) — dit zet ook automatisch ACMP en SYNC. START aan, zodat u onmiddellijk kunt beginnen met het bespelen van de stijl.



► **3** Zodra u een akkoord speelt met uw linkerhand, begint de automatische begeleiding.



► **4** Speel melodieën met uw rechterhand en speel verscheidene akkoorden met uw linkerhand.

► **5** Probeer eens andere One Touch Setting setups uit.



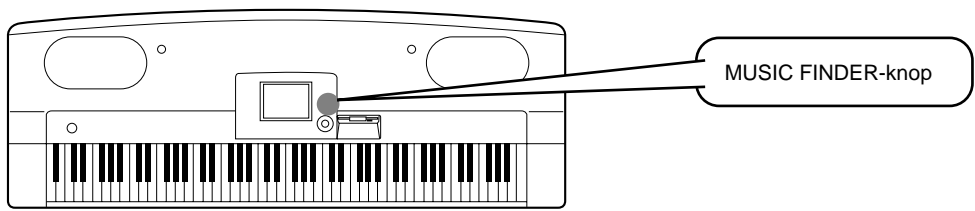
U kunt ook uw eigen One Touch Setting setups creëren. Raadpleeg blz. 68 voor details.

- Hier is nog een andere manier om muzikale wijzigingen verder te automatiseren en uw spel op te luisteren: Gebruik de handige OTS (One Touch Setting) Linkfunctie om automatisch de One Touch Settings te veranderen als u een andere MAIN-sectie selecteert (blz. 68).



# Music Finder

Zie ook blz. 69



Als u een bepaalde song wilt spelen, maar u weet niet welke stijl- en voice-instellingen het meest geschikt zouden zijn, dan kan de handige Music Finder u helpen. Selecteer gewoonweg de songnaam in de Music Finder en de PF-1000 maakt automatisch alle geschikte paneelinstellingen om u in die muziekstijl te laten spelen!

## De Music Finder gebruiken

- ▶ **1** Druk op de [MUSIC FINDER]-knop.

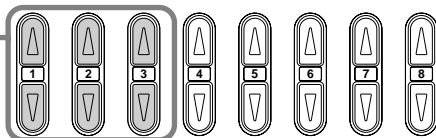


- ▶ **2** Selecteer een record.

MUSIC	STYLE	BEAT/TIME	NO.
69 Summers Long	RootRock	4/4	144
A Bossa Out Of Tune?	GuitarBossa2	4/4	132
A Brand New Day Of ~	70'sDisco1	4/4	120
A Bridge To Cross Tr ~	MovieBallad	4/4	80
A Cosy Life In Italy	OranBallad	4/4	88
A Feelins Of Love To~	8BeatBallad1	4/4	78
A Feels Of Love To~	MovieBallad	4/4	76
A Fire Lighter	RootRock	4/4	129
A Flowers Kiss?	AcousticBall~	3/4	158
A Greek Called Zorba	ShoutmeH2	4/4	50
A Jolly Good Fellow	ChildrensMa~	6/8	112
A Little Caribbean L~	Caribbean	4/4	95
A March For Badetsky	GermanMarc~	4/4	110
A Mickel In The Nick~	Dixieland2	4/4	200

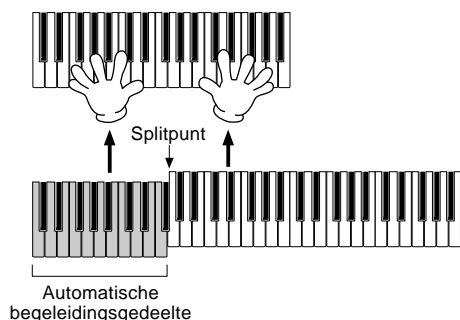
Druk op de [BACK]/[NEXT]-knop om de gewenste pagina met records te selecteren. Voor dit voorbeeld is ALL geselecteerd.

Selecteer de gewenste record.



Druk voor dit voorbeeld op de [1 - 3▲▼]-knop om een record op songtitel te selecteren.

- ▶ **3** Meespelen terwijl de stijl afspeelt.



Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.

**OPM.**  
Ook kunnen de voice- en andere belangrijke instellingen automatisch met de stijlwijzigingen meegewijzigd worden. Zet om dit te doen de OTS LINK aan (blz. 68) en stel de OTS LINK TIMING (blz. 127) in op "REAL TIME".

# De Music Finder Records doorzoeken

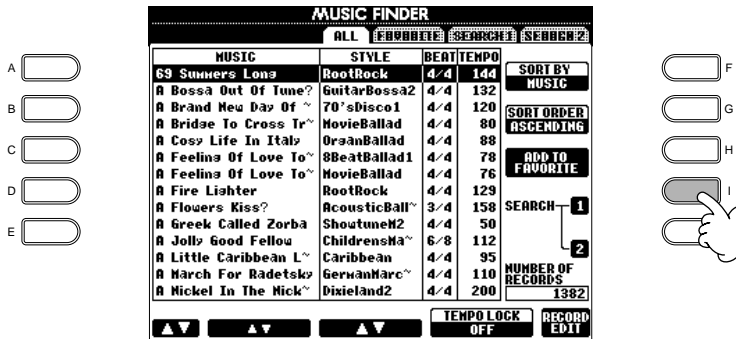
De Music Finder is ook voorzien van een handige zoekfunctie die u in staat stelt om een songtitel of trefwoord in te voeren — en onmiddellijk alle records die overeenkomen met uw zoekcriteria op te roepen.

➤ **1** Druk op de [MUSIC FINDER]-knop.

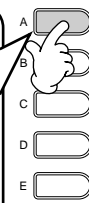


➤ **2** Druk op de [I]-knop om de MUSIC FINDER SEARCH 1-display op te roepen.

**OPM.**  
De resultaten van Search 1 en 2 verschijnen in de overeenkomstig genummerde SEARCH 1/2-displays.



**4** Voor dit voorbeeld drukt u op de [A]-knop om de display voor het invoeren van de songtitel op te roepen.

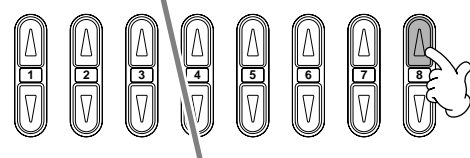


Voor dit voorbeeld is ANY geselecteerd.

**OPM.**  
Zie blz. 45 voor instructies over karakters invoeren.

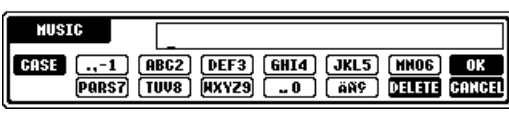
**3** Druk op [F], [G] of [H] om, indien nodig, de voorgaande condities te wissen.

**5** Voer de songtitel in en druk vervolgens op de [8▲] (OK)-knop.

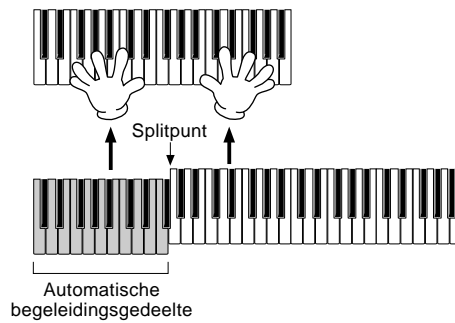


Voor dit voorbeeld is ALL geselecteerd.

**6** Druk op de [8▲] (START SEARCH)-knop. De zoekfunctie roept alle records op die het ingevoerde woord of de woorden bevat.



- **7** Selecteer een record (zie stap 2 op blz. 33) en speel mee met het stijlfspelen.



Druk op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.

U kunt ook uw eigen Music Findersetups creëren en ze opslaan op diskette (bladzijden 38 en 44).

## Music Finderdata opslaan en terugroepen

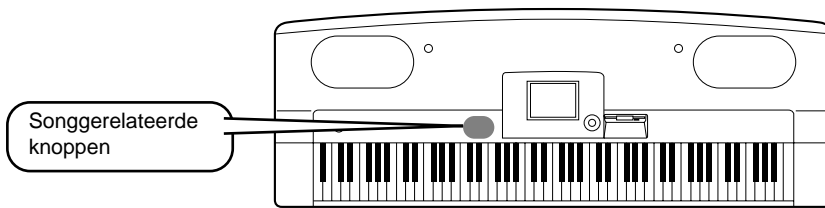
Om uw Music Finderdata op te slaan, roept u het MUSIC FINDER Open/Save-venster op via de SYSTEM RESET-pagina (blz. 140) van de UTILITY-display, en volgt u dezelfde procedure als bij het Open/Save-venster voor Voice (blz. 38, 44). Om de opgeslagen data terug te roepen voert u de juiste handeling uit vanuit het Open/Save-venster van de MUSIC FINDER. Records kunnen worden vervangen of toegevoegd (blz. 71).

In de bovenstaande instructies worden alle Music Finderdata samen verwerkt. Daarnaast is het zo dat als u stijlfiles opslaat of laadt, ook de Music Finderdata die door de betreffende stijlfile(s) worden gebruikt, automatisch worden opgeslagen of toegevoegd. Als u een stijlfile van diskette kopieert of verplaatst naar de USER-drive (blz. 42, 43), zal de record die is opgenomen terwijl de relevante stijl werd opgeslagen automatisch worden toegevoegd aan de PF-1000.

- In het voorbeeld hierboven, heeft u een songtitel aangegeven, maar u kunt ook naar relevante records zoeken door middel van een trefwoord of muziekgenre — bijvoorbeeld, Latin, 8-beat, enz. (blz. 70).

# Spelen en oefenen met de songs

Zie ook blz. 73



## Speel mee met de PF-1000

Probeer in dit gedeelte de PF-1000's song afspeelfuncties te gebruiken om de rechterhand melodie te annuleren of muten (uitschakelen) en dan zelf het betreffende gedeelte te spelen. Het is net alsof u een getalenteerde en veelzijdige collega heeft die u vergezelt terwijl u speelt.

► **1-4** Gebruik dezelfde handelingen als bij "Song afspeelen" op de bladzijden 21 - 23.

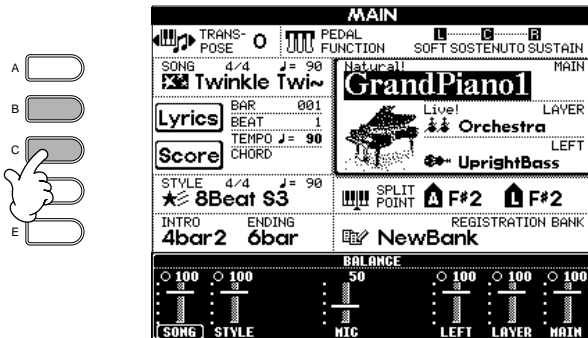
► **5** Druk op de [TRACK 1]-knop om de rechterhandmelodiepart te annuleren.



**OPM.**  
Druk om de linkerhandpart te annuleren op de [TRACK 2]-knop

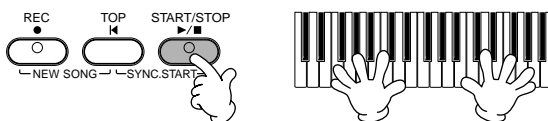
► **6** Als u de notatie wilt zien terwijl u speelt, druk dan op de [C]-knop. Als u de songtekst wilt zien, drukt u op de [B]-knop.

Als het MAIN-scherm niet wordt weergegeven, druk dan op de [DIRECT ACCESS]-knop gevolgd door de [EXIT]-knop.

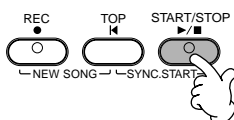


**OPM.**  
Als de geselecteerde song geen songtekstdata bevat, worden songteksten niet weergegeven.

► **7** Druk op de SONG [START/STOP]-knop en speel de part.



► **8** Druk op de SONG [START/STOP]-knop om het afspeelen te stoppen.



**OPM.**

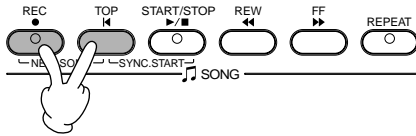
- Als u de song gelijk wilt starten zonder een INTRO, gebruikt u de Sync Start-functie. Om de Sync Start standby te zetten, drukt u, terwijl u de [TOP]-knop ingedrukt houdt, op de SONG [START/STOP]-knop. Het afspeelen van de song begint automatisch op het moment dat u de melodie begint te spelen.
- Als hoort dat de PF-1000 ook de melodiepart speelt, controleer dan de kanaalinstelling voor de melodiepart in de songdata, en wijzig het kanaal dat is toegewezen aan Track 1 (blz. 126). U kunt ook het songkanaal zelf permanent wijzigen (blz. 101).

## Opnemen

De PF-1000 laat u ook opnemen — snel en makkelijk. Probeer de Quick Recordfunctie eens uit en leg uw spel op de toetsen vast.

- ▶ **1-3** Selecteer een voice voor opname. Gebruik dezelfde handelingen als bij “Een voice bespelen” op de bladzijden 25, 26.

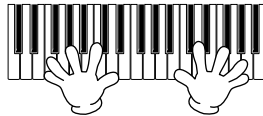
- ▶ **4** Druk tegelijkertijd op de [REC]- en [TOP]-knoppen om “New Song” voor opname te selecteren.



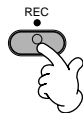
- ▶ **5** Houd de [REC]-knop ingedrukt en druk op de [TRACK1]-knop.



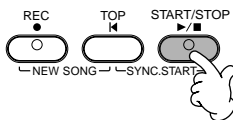
- ▶ **6** Het opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt.



- ▶ **7** Als u klaar bent met opnemen, drukt u op de [REC]-knop.



- ▶ **8** Om uw zojuist opgenomen spel te beluisteren, zet u de song terug naar het begin door op de [TOP]-knop te drukken en de song te starten met de SONG [START/STOP]-knop.



### ! LET OP

De opgenomen data zullen verloren gaan als u het instrument uitzet. Om uw belangrijke opnamen te bewaren is het noodzakelijk ze op te slaan op de USER-drive of op diskette.

- ▶ **9** Sla de opgenomen data op de gewenste manier op (blz. 38, 44).

# Basisbediening— Uw data organiseren

De PF-1000 maakt gebruik van een verscheidenheid aan datatypes — waaronder voices, begeleidingsstijlen, songs en Registration Memory-instellingen. Veel van deze data zijn reeds geprogrammeerd en vastgelegd in de PF-1000; u kunt ook uw eigen data creëren en bewerken met enkele van de functies van het instrument.

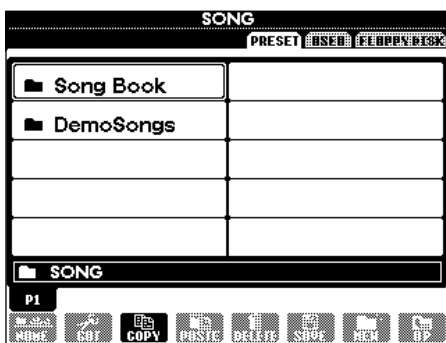
Al deze data worden in afzonderlijke files opgeslagen — net zoals het in een computer gebeurt.

Hier laten we u zien hoe de basisbediening van de displayregelaars te gebruiken bij het verwerken en organiseren van de data van de PF-1000 in files en mappen.

Files kunnen worden geopend, opgeslagen, benoemd, verplaatst of gewist in hun respectievelijke Open/Save-displays. U kunt deze displays ook selecteren via hun respectievelijke filetypeypes: Song, Voice, Stijl, enz. Sterker nog, u kunt uw data efficiënt organiseren door sommige files van hetzelfde type in een enkele map te stoppen.

De Open/Save-displays voor Song, Voice, Style en Registration Bank kunnen via de MAIN-display (de display die te zien is als het instrument wordt aangezet) worden opgeroepen door op de betreffende [A] - [J]-knop te drukken.

## Open/Save-display voor Song (blz. 74)

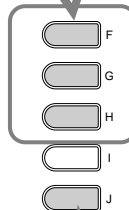
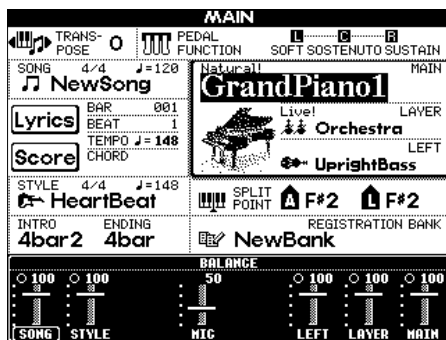
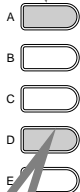


voor songfilebeheer.

## Open/Save-display voor Voice (blz. 54)



voor voicefilebeheer.



### OPM.

De volgende Open/Save-displaytypes zijn ook beschikbaar; deze zijn echter geselecteerd via andere displays dan de MAIN-display (blz. 140).

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

### OPM.

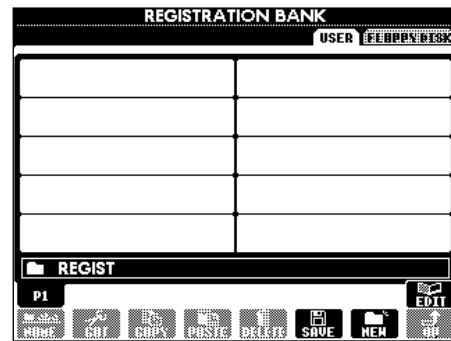
Als het MAIN-scherm niet wordt weergegeven, druk dan op de [DIRECT ACCESS]-knop gevolgd door de [EXIT]-knop.

## Open/Save-display voor Style (blz. 59)



voor stijlfilebeheer.

## Open/Save-display voor Registration Bank (blz. 83)



voor registratiebankfilebeheer.

## Voorbeeld — Open/Save-display voor Voice

Elke Open/Save-display bestaat uit PRESET-, USER- en FLOPPY DISK-drivepagina's.

### PRESET-drive

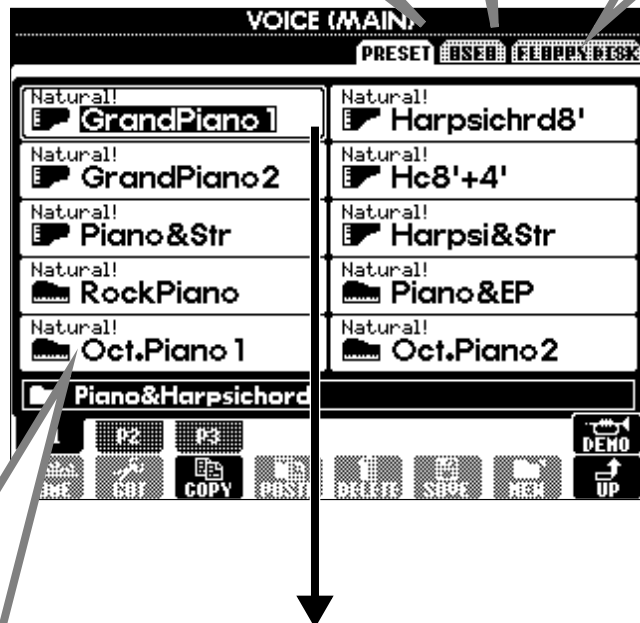
De files die zijn voorgeprogrammeerd en intern in de PF-1000 zijn opgeslagen worden hier bewaard. Presetfiles kunnen worden geladen maar kunnen niet worden overschreven. U kunt echter een preset-file als basis gebruiken voor het creëren van uw eigen originele file (die kan worden opgeslagen in de USER- of FLOPPY DISK-drive).

### USER-drive

Files die hier bewaard worden zijn de files die uw eigen originele data bevatten, gemaakt of bewerkt met behulp van de verscheidene functies van de PF-1000. Ze zijn intern opgeslagen in de PF-1000.

### FLOPPY DISK-drive

U kunt uw originele data ook opslaan op diskette. Commercieel beschikbare diskettesoftware kan hier ook opgeroepen worden. Uiteraard zijn deze files alleen beschikbaar als de juiste diskette in de diskdrive is geplaatst.



Wijzigt van drive tussen PRESET, USER en FLOPPY DISK.

Roept de pagina van het bovenliggende niveau op. In dit voorbeeld kan de voicemapselectiepagina worden opgeroepen.

### File

Alle data, zowel voorgeprogrammeerde als uw eigen originele data, worden opgeslagen als "files".

### Huidige Geheugen

Het "Huidige Geheugen" is het gebied waar de voice wordt opgeroepen als u een voice selecteert. Dit is ook het gebied waar u uw voice bewerkt met behulp van de SOUND CREATOR-functie. Uw bewerkte voice zou dan moeten worden opgeslagen als een file in de USER- of FLOPPY DISK-drive.

Songs opnemen (blz. 90) en begeleidingsstijlen creëren (blz. 106) worden in het huidige geheugen gedaan. Let er alstublieft op dat deze data op de juiste manier worden opgeslagen naar de USER-/FLOPPY DISK-drive als een file of files. De data zullen verloren gaan als u het instrument uitzet zonder op te slaan.

## Files en mappen selecteren

Selecteer een file die in de display te zien is. In dit voorbeeld selecteren we een voicefile.

Druk eerst op de VOICE [PIANO & HARPSI]-knop om de display op te roepen die de files bevat.

Deze display ("Open/Save"-display) is typerend voor displays voor het oproepen en opslaan van voicefiles.

De PF-1000 bevat reeds een verscheidenheid aan voices in het PRESET-gedeelte. U kunt uw eigen originele voices, die gecreëerd zijn met de SOUND CREATOR-functie, opslaan in de USER- of FLOPPY DISK-sectie.

**1** Selecteer "PRESET", "USER" of "FLOPPY DISK" met behulp van de [BACK][NEXT]-knop.

**OPM.**

Als "JAPANESE" is geselecteerd als Language (taal) parameter (blz. 49, 140), en u wijzigt dit in één van de westerse talen, worden de kanji- en kana-karakters van de filenaam, die zijn opgeslagen op de diskette, gewijzigd in westerse karakters.

Andersom geldt dat speciale Latijnse karakters en leestekens in normale karakters worden veranderd. Ook wordt, in het geval van diskettedata, tekst in de files veranderd in karakters die niet kunnen worden gelezen door het instrument.

Houd in gedachte dat soortgelijke problemen zich voor kunnen doen als u toegang probeert te krijgen tot files die afkomstig zijn van of bewerkt zijn met een computer die met een operating system in een andere taal werkt. Wees zorgvuldig als u omschakelt van taal — u neemt het risico niet langer volledig toegang te krijgen tot de data.

**OPM.**

Dubbelklikken op de betreffende [A] - [J]-knop roept de corresponderende file op en er wordt teruggegaan naar de MAIN-display.

**OPM.**

De markering op de gewenste file plaatsen en dubbelklikken met de [ENTER]-knop roept de corresponderende file op en u keert terug naar de MAIN-display.

**2** Gebruik de [1▲] ~ [7▲]-knoppen om van pagina te wisselen.

Als de hoeveelheid pagina's de zes overschreden, zal de onderkant van de display zoals hieronder aangegeven wijzigen.



**3** Selecteer de file/map.

Er zijn 2 manieren om de file/map te selecteren:

- **Druk op de [A] - [J]-knop.**  
Druk op de letterknop die overeenkomt met de file/map die u op wilt roepen. (In de voorbeelddisplay die hierboven te zien is, worden de voicefiles getoond.)
- **Gebruik de [DATA ENTRY]-knop en de [ENTER]-knop.**  
Als u aan de [DATA ENTRY]-knop draait, wordt de markering verplaatst langs de beschikbare files/mappen. Plaats de markering op de gewenste file of map (in het voorbeeld hierboven worden voicefiles getoond) en druk op de [ENTER]-knop om het geselecteerde item op te roepen.

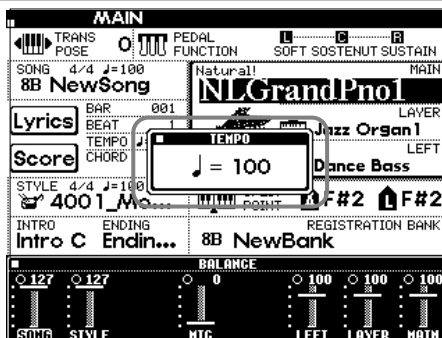


**Druk nogmaals op de [EXIT]-knop om terug te keren naar de MAIN-display.**

U kunt terugkeren naar de voorgaande display door op de [EXIT]-knop te drukken.

**Kleine pop-upvensters sluiten**

U kunt ook kleine pop-upvensters (zoals in de illustratie hiernaast) verlaten door op de [EXIT]-knop te drukken.





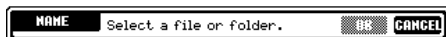
## File/map-gerelateerde handelingen

### Files/mappen benoemen

U kunt namen toewijzen aan files en mappen. Elke file/map in de **USER-** en **FLOPPY DISK-**secties kan worden benoemd of hernoemd. Voer de volgende stappen uit als de data zich in de USER-drive bevinden. Als er PRESET-files/mappen zijn die u wilt hernoemen, kopieer ze dan van te voren (blz. 43) en gebruik ze als USER-files/mappen.

#### 1 Druk op de [1▼] (NAME)-knop (blz. 38).

De NAME-display verschijnt.

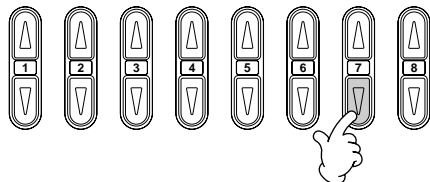
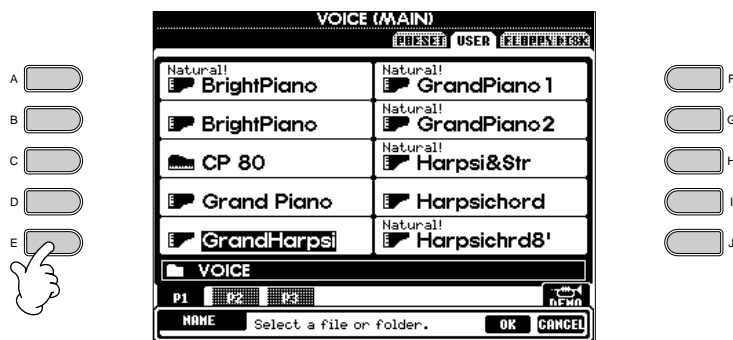


#### OPM.

Een file/map-naam kan tot 50 enkelvoudige letters bevatten (of 25 Hiragana- en kanji-letters), inclusief het icoon-ID (zie de opmerking onder) en de extensie.

#### 2 Selecteer de gewenste file/map en druk op de [7▼](OK)-knop.

De momenteel geselecteerde file/map wordt van een markering voorzien. Om een andere file/map te selecteren, drukt u op één van de [A] - [J]-knoppen.



#### OPM.

De filenaam zal als volgt op uw computer verschijnen. Als u het icoon-ID of de extensie wijzigt, kan het icoon veranderen of kan het zijn dat de file niet juist herkend wordt.

ABCDE.S002.MID  
 File-ID Icoon-ID Extensie



Voer de nieuwe naam in (blz. 45).

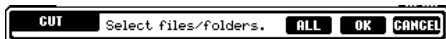


Druk op de [8▲] (OK)-knop. Druk om te annuleren op de [8▼] (CANCEL)-knop.

## Files/mappen verplaatsen

U kunt desgewenst files en folders verplaatsen, om uw data te organiseren. Elke file/map in de **USER-** en **FLOPPY DISK-**secties kan worden verplaatst, met behulp van de hieronder beschreven knip en plak (cut en paste) handeling.

- 1 Druk op de [2▼] (CUT)-knop (blz. 38).**  
De CUT-display verschijnt.



- 2 Selecteer de gewenste file/map voor verplaatsen.**

Selecteer de gewenste file/map en druk op de [7▼](OK)-knop.

De momenteel geselecteerde file/map wordt van een markering voorzien. Om een andere file/map te selecteren, drukt u op één van de [A] - [J]-knoppen.

Verscheidene files/mappen kunnen samen worden geselecteerd, zelfs die van verschillende pagina's. Om de selectie los te laten of te annuleren, drukt u nogmaals op de knop van de geselecteerde file/map.

Druk op de [6▼] (**ALL**)-knop om alle files/mappen die in de pagina (USER/FLOPPY DISK) worden getoond te selecteren. Als de [6▼] (**ALL**)-knop wordt ingedrukt, zal de [6▼]-knop veranderen in "**ALL OFF**"-knop om de selectie los te laten oftewel te annuleren.

- 3 Druk op de [7▼] (OK)-knop.**

Druk, om de handeling te stoppen op de [8▼] (**CANCEL**)-knop.

- 4 Roep de bestemmingsdisplay op.**

Alleen de USER- en FLOPPY DISK-pagina's kunnen worden geselecteerd als bestemming.



- Druk op de [4▼] (PASTE)-knop.**

De file/map u die u heeft geknipt (cut) wordt nu in de bestemming geplakt (paste).

### OPM.

Deze handeling kan niet worden gebruikt om een file/map direct van de éne diskette naar een andere te verplaatsen. Als u dit wilt doen, knip en plak dan de file of map van de eerste diskette naar de USER-pagina, verwissel vervolgens de diskettes en plak het dan naar de FLOPPY DISK-pagina.

### OPM.

Alle files/mappen op een diskette kunnen met één opdracht worden gekopieerd naar een andere diskette (blz. 139).

### OPM.

Na te zijn geplakt, worden de files automatisch opnieuw gerangschikt op alfabet en getoond.

### OPM.

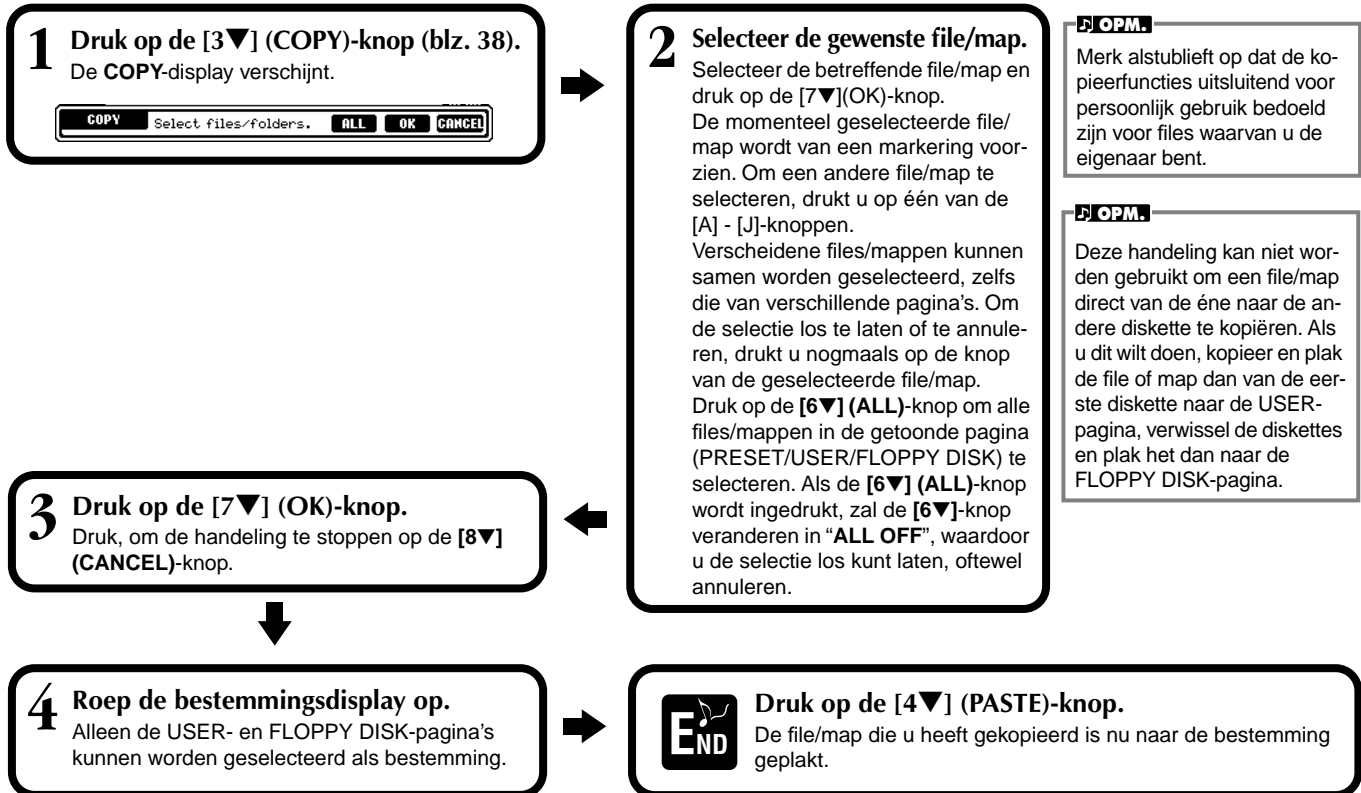
#### Over files/mappen op een diskette

In de FLOPPY DISK-pagina van de Open/Save-display, worden alleen de files die kunnen worden beheerd in die Open/Save-display getoond — ofschoon een map op een diskette verschillende soorten files kan bevatten.

In het geval van een map knip-en-plakhandeling (voor diskette) kan een complete map worden geknipt; echter, alleen de specifieke files die in de huidige Open/Save-display kunnen worden bewerkt zullen worden geplakt.

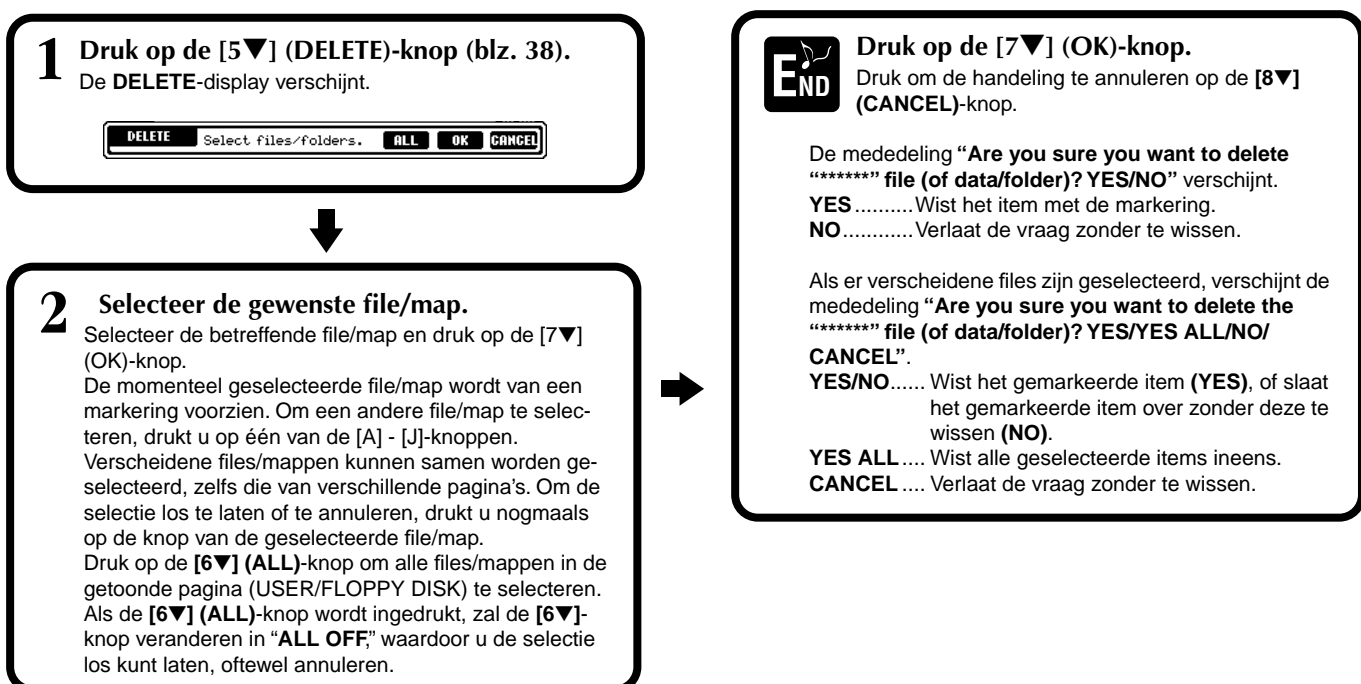
## Files/mappen kopiëren

U kunt desgewenst ook files en mappen kopiëren, voor het organiseren van uw data. Elke file/map in de **PRESET**-, **USER**- en **FLOPPY DISK**-secties kan worden gekopieerd, met de hieronder beschreven kopieer-en-plakhandeling.



## Files/mappen wissen

U kunt desgewenst ook files en mappen wissen, voor het organiseren van uw data. Elke file/map in de **USER**- en **FLOPPY DISK**-secties kan worden gewist, met behulp van de onderstaande handeling.



## Files opslaan

Deze handeling laat u de data (zoals song en voice) die u creëerde in het huidige geheugen (blz. 39) opslaan naar files. De files kunnen alleen op de **USER-** en **FLOPPY DISK-**drives worden opgeslagen.

Als de Open/Save-display voor het datatype dat u wilt opslaan niet wordt weergegeven, keer dan eerst terug naar de MAIN-display door op de **[DIRECT ACCESS]**-knop te drukken, gevolgd door de **[EXIT]**-knop. Druk vervolgens op de betreffende **[A]–[J]**-knop van de MAIN-display om de respectievelijke Open/Save-display op te roepen. Roep tenslotte de USER- of FLOPPY DISK-pagina op (blz. 38, 39).

### OPM.

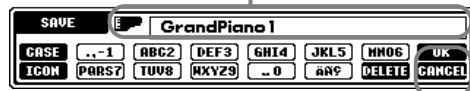
De interne geheugencapaciteit van de PF-1000 is ongeveer 580 KB. De geheugencapaciteit van 2DD en 2HD diskettes is respectievelijk ongeveer 720KB en 1,44MB. Als u data opslaat naar deze locaties, worden alle filetypes van de PF-1000 (Voice, Stijl, Song, Registratie, enz.) samen opgeslagen.

### OPM.

De files van commercieel beschikbare DOC-software en Yamaha Disklavierversoftware en hun op de PF-1000 bewerkte files, kunnen worden opgeslagen in de USER-pagina, maar kunnen niet naar een andere diskette worden gekopieerd.

**1** Druk op de **[6▼]** (SAVE)-knop.

Voer een naam in voor de nieuwe file (blz. 45).



Druk op de **[8▲]** (OK)-knop.

Druk, om de handeling te annuleren, op de **[8▼]** (CANCEL)-knop.

## Files organiseren door een nieuwe map aan te maken

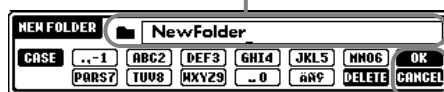
Deze handeling laat u uw verschillende files makkelijk in categorieën organiseren door een nieuwe map voor elke categorie aan te maken. Mappen kunnen alleen worden aangemaakt in de **USER-** en **FLOPPY DISK-**secties.

### OPM.

Mapdirectories kunnen tot vier niveaus bevatten. Het maximale totale aantal files en mappen dat kan worden opgeslagen is 800, maar dit kan verschillen afhankelijk van de lengte van de filenamen. Het maximum aantal files dat kan worden opgeslagen in een map zal 250 zijn.

**1** Roep de pagina op waarin u een nieuwe map wilt creëren en druk op de **[7▼]** (NEW)-knop (blz. 38).

Voer de naam van de nieuwe map in (blz. 45).



Druk op de **[8▲]** (OK)-knop.

Druk, om de handeling te annuleren, op de **[8▼]** (CANCEL)-knop.

## Hogere niveau pagina's tonen

Druk op de **[8▼]** (UP)-knop om de pagina's op een hoger niveau op te roepen. U kunt bijvoorbeeld de mapniveau-pagina's oproepen vanuit de fileniveaupagina's.

## Lettertekens invoeren en iconen veranderen

**1** Druk op de **[1▼]** (NAME), **[6▼]** (SAVE) of **[7▼]** (NEW)-knop (blz. 38).

Wijzig het karaktertype met de **[1▲]**-knop.

Als u Japanese als de Language in de **FUNCTION-**display (blz. 140) selecteert, kunt u de volgende verschillende karaktertypes en groottes invoeren.

**かな漢 (kana-kan)**

Hiragana en kanji, leestekens (volledige grootte)

**カナ (kana)**

Katakana (normale grootte), leestekens (volledige grootte)

**カ (kana)**

Katakana (halve grootte), leestekens (halve grootte)

**A B C** — Alfabet (hoofdletters en kleine letters, volledige grootte), nummers (volledige grootte), leestekens (volledige grootte)

**ABC** — Alfabet (hoofdletters en kleine letters, halve grootte), nummers (halve grootte), leestekens (halve grootte)

Als u een andere taal dan Japanese heeft geselecteerd in de **FUNCTION-**display (blz. 140), zijn de volgende karaktertypes beschikbaar:

**CASE** — Alfabet (hoofdletters, halve grootte), nummers (halve grootte), leestekens (halve grootte)

**case** — Alfabet (kleine letters, halve grootte), nummers (halve grootte), leestekens (halve grootte)



Roep de **ICON SELECT**-display op door op de **[1▼]**-knop te drukken. Dit laat u het icoon links van de filenaam wijzigen.

## Lettertakens invoeren

De instructies die volgen tonen u hoe u lettertekens in kunt voeren bij het benoemen van uw files en mappen. De methode lijkt veel op die van het invoeren van namen en nummers bij uw mobiele telefoon.

- 1 Verplaats de cursor naar de gewenste positie met behulp van de [DATA ENTRY]-knop.**
- 2 Druk op de passende knop, [2▲] - [7▲] en [2▼] - [6▼], die overeenkomt met het karakter dat u in wilt voeren.** Verschiedene verschillende lettertekens zijn toegewezen aan elk van de knoppen, en het letterteken wijzigt elke keer als u op de knop drukt. Om het geselecteerde letterteken daadwerkelijk in te voeren, verplaatst u de cursor of drukt u op een andere letterinvoerknop.  
Als u per ongeluk een karakter invoert, verplaats de cursor dan naar het karakter dat u wilt wissen en druk op de [7▼] (DELETE)-knop. Als u alle karakters van de regel in een keer wilt wissen, houdt dan de [7▼] (DELETE)-knop een tijdje ingedrukt, of druk op de [8▼] (CANCEL)-knop. Als de cursor gemarkeerd in de display verschijnt, wordt alleen het gemarkeerde gedeelte gewist.
- 3 Druk, om daadwerkelijk de nieuwe naam in te voeren, op de [8▲] (OK)-knop.** Druk, om de handeling te annuleren, op de [8▼] (CANCEL)-knop.

### OPM.

De volgende halve grootte leestekens kunnen niet worden gebruikt bij het benoemen van files en mappen:  
¥ \ / : \* ? " < > |

### ■ Omzetten naar Kanji (Japanse taal)

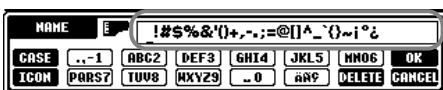
Dit is alleen van toepassing als u de “かな漢 (kana-kan)”-knop (in het Japans) gebruikt. Als de ingevoerde “hiragana”-lettertekens diapositief worden getoond, drukt u één of meerdere keren op de [ENTER]-knop om de lettertekens om te zetten naar de juiste kanji. Het diapositieve gedeelte kan worden gewijzigd met behulp van de [DATA ENTRY]-knop. Het omgezette gebied kan worden teruggezet naar “hiragana” met de [7▼] (DELETE)-knop. Het omgezette gebied kan in een keer worden gewist met de [8▼] (CANCEL)-knop. Druk, om de wijziging daadwerkelijk in te voeren, op de [8▲] (OK)-knop of voer het volgende karakter in. Druk, om “hiragana” zelf in te voeren (zonder deze om te zetten), op de [8▲] (OK)-knop.

### ■ Speciale leestekens invoeren (umlaut, accent, Japanse “゛ ” en “゜ ”)

Selecteer een karakter waaraan een leesteken moet worden toegevoegd en druk op de [6▼]-knop (voordat u het karakter daadwerkelijk invoert).

### ■ Overige lettertekens (leestekens) invoeren

U kunt het karakter-/leestekenoverzicht oproepen door op de [6▼]-knop te drukken, nadat een karakter is ingevoerd door de cursor te verplaatsen.



Verplaats de cursor naar het gewenste teken met de [DATA ENTRY]-knop en druk vervolgens op de [8▲] (OK) of [ENTER]-knop.

### ■ Nummers invoeren

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

### OPM.

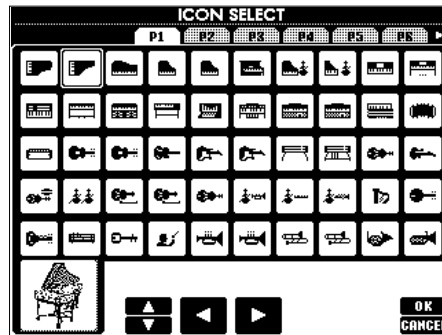
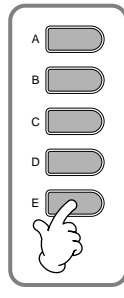
In het geval van karakters die niet vergezeld gaan van speciale karaktertoevoegingen (met uitzondering van kana-kan en katakana halve grootte), kunt u de karaktertoevoeging oproepen door op de [6▼]-knop te drukken nadat u het karakter heeft geselecteerd (maar voordat deze daadwerkelijk is ingevoerd).

## Het icoon veranderen

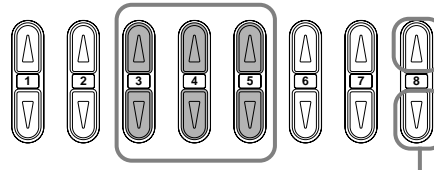
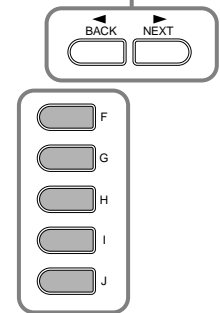
U kunt ook het icoon dat links van de filenaam verschijnt wijzigen.

Roep de **ICON SELECT**-display op door op de [1▼] (ICON)-knop te drukken in de karakterinvoerdisplay (blz. 45).

Selecteer het gewenste icoon met de [A] - [J] knoppen, of met de [3▲▼] - [5▲▼]-knoppen, en voer vervolgens het geselecteerde icoon in door op de [8▲] (OK)-knop te drukken.



Slaat de pagina voor icoonselectie om.



Voert het geselecteerde icoon in.

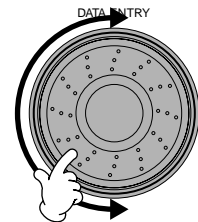
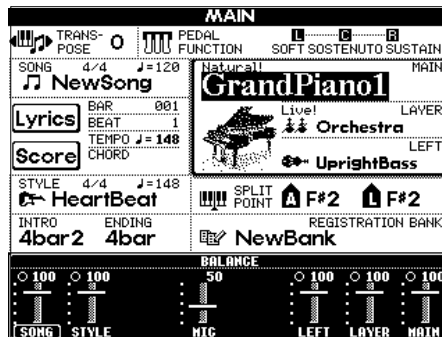
Annuleert de icoonselectiehandeling.

## De [DATA ENTRY]-knop gebruiken

Deze handige regelaar laat u gemakkelijk items in de display selecteren of snel parameterwaarden wijzigen. De daadwerkelijke functie van de [DATA ENTRY]-knop is verschillend en afhankelijk van de geselecteerde display.

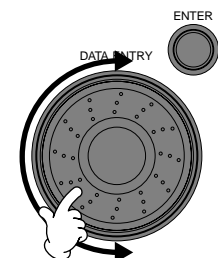
### ■ Waarden aanpassen

U kunt parameterwaarden wijzigen door aan de [DATA ENTRY]-knop te draaien. In de voorbeeld [BALANCE]-display, past draaien aan de knop het volume van het diapositieve (gemarkeerde) gedeelte in de display aan. Selecteer, om het volume van een andere part aan te passen, eerst de part door op de [▲▼]-knop te drukken die overeenkomt met de part en dan aan de [DATA ENTRY]-knop te draaien.

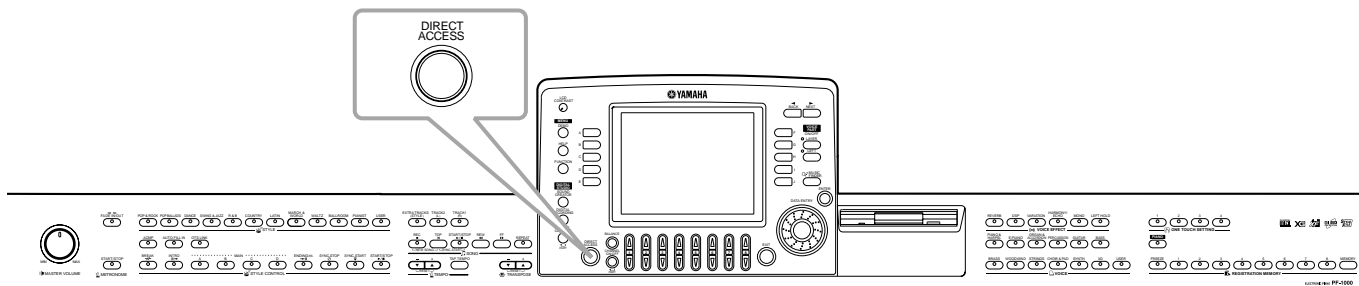


### ■ Items selecteren

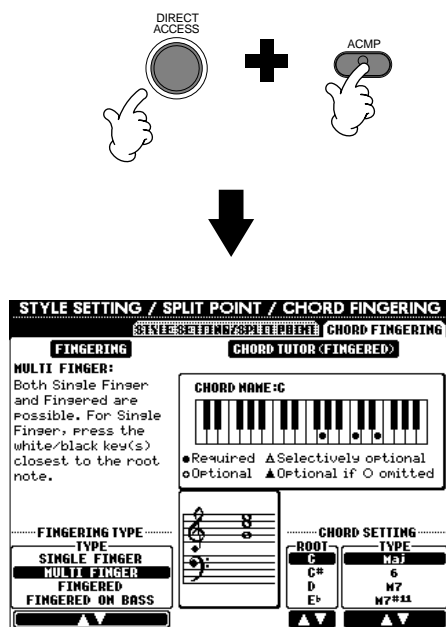
U kunt het gewenste item of de gewenste functie in de display selecteren door aan de [DATA ENTRY]-knop te draaien. Het geselecteerde item kan dan worden opgeroepen of uitgevoerd met behulp van de [ENTER]-knop. In de voorbeeld VOICE-display, kunt u de gewenste voicefile selecteren met de [DATA ENTRY]-knop en het geselecteerde item oproepen door op de [ENTER]-knop op het paneel te drukken.



## Direct Access — Rechtstreekse displayselectie



Met de handige Direct Accessfunctie, kunt u onmiddellijk de gewenste display oproepen — met slechts één enkele extra druk op de knop. Druk op de **[DIRECT ACCESS]**-knop en er verschijnt een mededeling in de display die u vraagt op de betreffende knop te drukken. Vervolgens drukt u gewoon op de knop die overeenkomt met de gewenste insteldisplay om zo die display rechtstreeks op te roepen. In het voorbeeld hieronder wordt Direct Access gebruikt om de display voor het selecteren van de **Chord Fingering** (Akkoordvingerzettingmethode) (blz. 128) op te roepen.



Zie het Direct Accessoverzicht (blz. 48) voor een overzicht van de displays die kunnen worden opgeroepen met de Direct Accessfunctie.

### OPM.

Hier is een makkelijke manier om terug te keren naar de **MAIN**-display vanuit een willekeurige andere display: Druk gewoon op de **[DIRECT ACCESS]**-knop en vervolgens op de **[EXIT]**-knop.

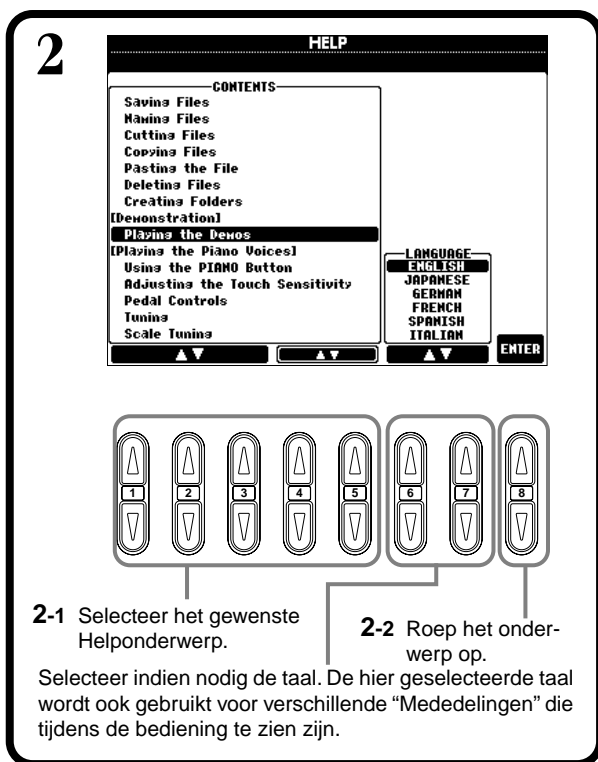
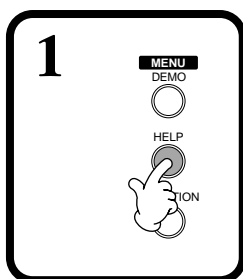
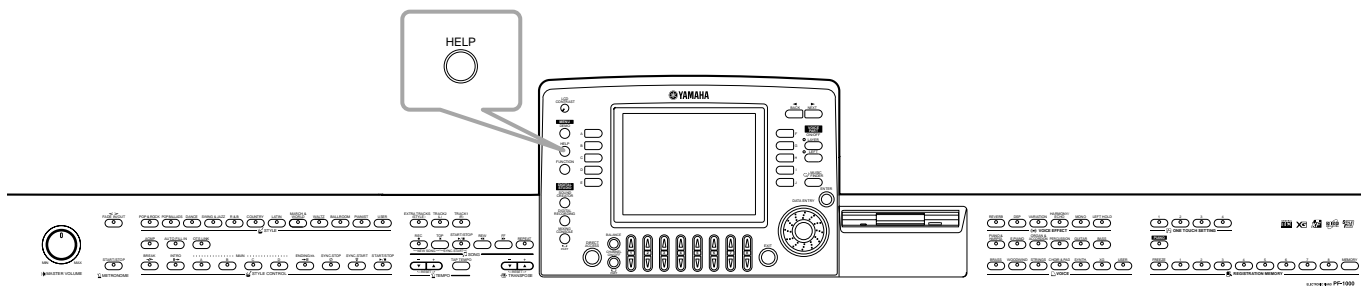
Direct Accessoverzicht

Procedure: [DIRECT ACCESS]-knop + knop hieronder		Corresponderende LCD-display en functie			Zie blz.
STYLE	[POP & ROCK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (ACMP)-instelling	127
	[POP BALLADS]				
	[DANCE]				
	[SWING & JAZZ]				
	[R & B]				
	[COUNTRY]				
	[LATIN]				
	[MARCH & WORLD]				
	[WALTZ]				
	[BALLROOM]				
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNCTION	CHORD FINGERING	FINGERING TYPE selectie	128
	[BREAK]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	VOLUME/VOICE	VOICE-instellingen	117
	[INTRO]			PANPOT-instellingen	
	MAIN [A]			VOLUME-instellingen	
	MAIN [B]		FILTER	HARMONIC CONTENT-instellingen	118
	MAIN [C]			BRIGHTNESS-instellingen	
	MAIN [D]		EFFECT	REVERB-instellingen	119
	[ENDING]		CHORUS-instellingen		
	[AUTO FILL IN]		DSP-instellingen		
	[OTS LINK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SYNC. STOP WINDOW-instelling	127
	[SYNC. STOP]				
	[SYNC. START]				
	[START/STOP]				
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	TRACK1 CHANNEL-selectie	126
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL-selectie	
	[EXTRA TRACKS]				
	[REPEAT]				
	[REC]				
	[TOP]				
	[START/STOP]				
	[REW]				
[FF]					
METRONOME	[START/STOP]	FUNCTION	UTILITY	METRONOME-instellingen	137
[FADE IN/OUT]				FADE IN/OUT-instellingen	
TEMPO	[TAP TEMPO]			TAP-instellingen	
	[−]		MIDI	MIDI CLOCK-instelling	135
	[+]		CONTROLLER	TRANSPOSE-instellingen	130
TRANSPOSE	[−]	MIXING CONSOLE	TUNE		118
	[+]				
MENU	[DEMO]	FUNCTION	UTILITY	LANGUAGE-selectie	140
	[HELP]			LCD BRIGHTNESS-instellingen	138
	[FUNCTION]			MIDI-instellingen	134
DIGITALE STUDIO	[SOUND CREATOR]	FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNING-instelling	124
	[DIGITAL RECORDING]			SCALE TUNING-instelling	
	[MIXING CONSOLE]				
[BALANCE]		MIXING CONSOLE (SONG PART)	VOLUME/VOICE	VOLUME-instellingen	117
[CHANNEL ON/OFF]				VOICE-instellingen	
[DIRECT ACCESS]		De Direct Accessmode verlaten			
[NEXT]					
[BACK]					
[ENTER]					
[MUSIC FINDER]		MUSIC FINDER	MUSIC FINDER SEARCH1 (De records doorzoeken)		70
[EXIT]		Keer terug naar de MAIN-display			
VOICE PART	[LAYER]	MIXING CONSOLE	TUNE	OCTAVE-instellingen	118
	[LEFT]				
VOICE EFFECT	[REVERB]	MIXING CONSOLE	EFFECT	REVERB-instellingen	119
	[DSP]			DSP-instellingen	
	[VARIATION]			EFFECT TYPE-selectie	
	[HARMONY/ECHO]				
	[MONO]	MIXING CONSOLE	TUNE	PORTAMENTO TIME-instellingen	118
	[LEFT HOLD]		STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (LEFT)-instelling	127
VOICE	[PIANO & HARPSI]	FUNCTION	VOICE SET		132
	[E.PIANO]				
	[ORGAN & ACCORDION]				
	[PERCUSSION]				
	[GUITAR]				
	[BASS]				
	[BRASS]				
	[WOODWIND]				
	[STRINGS]				
	[CHOIR & PAD]				
	[SYNTH.]				
	[XG]				
	[USER]				
ONE TOUCH SETTING	[1]–[4]				
[PIANO]		FUNCTION	CONTROLLER	KEYBOARD TOUCH-selectie	130
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNCTION	FREEZE		131
	[1]–[8]	REGISTRATION BANK	REGISTRATION EDIT (De REGISTRATION bewerken)		83
	[MEMORY]		REGISTRATION SEQUENCE (De REGISTRATION SEQUENCE maken)		131
PEDAL	RIGHT	FUNCTION	CONTROLLER	RIGHT PEDAL-functietoewijzing	128
	CENTER			CENTER PEDAL-functietoewijzing	
	LEFT			LEFT PEDAL-functietoewijzing	
	AUX			AUX PEDAL-functietoewijzing	



# Helpmededelingen

De Helpmededelingen geven u uitleg en beschrijvingen van alle algemene functies en eigenschappen van de PF-1000.

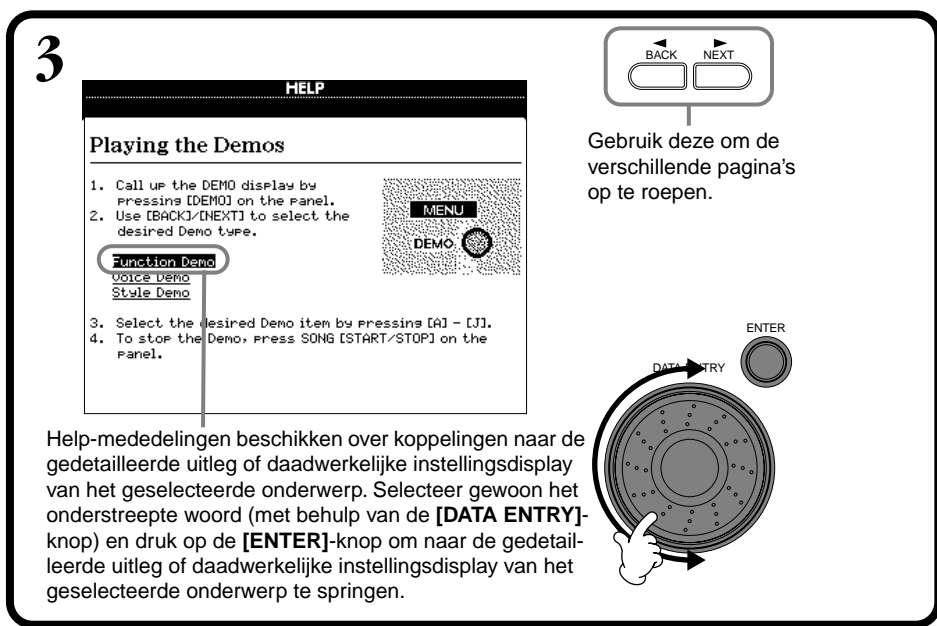


**OPM.**  
Help-mededelingen kunnen in elk van de volgende talen worden getoond:

- ENGLISH (Engels)
- JAPANESE (Japans)
- GERMAN (Duits)
- FRENCH (Frans)
- SPANISH (Spaans)
- ITALIAN (Italiaans)

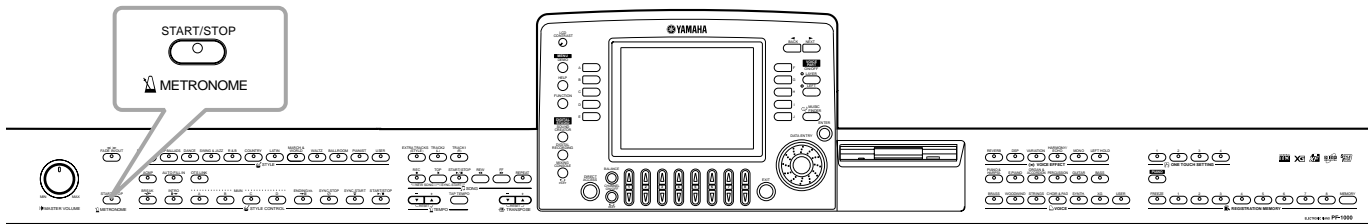
**OPM.**  
De taal kan ook worden geselecteerd in de FUNCTION "LANGUAGE"-display (blz. 140).

**OPM.**  
Als "JAPANESE" is geselecteerd voor de Languageparameter en u wijzigt dit naar één van de westerse talen, worden de kanji- en kanakaracters van de filenaam, die zijn opgeslagen op de diskdrive, gewijzigd naar westerse lettertekens. Andersom geldt dat speciale Latijnse karacters en leestekens in normale karacters worden veranderd. Ook wordt, in het geval van diskettedata, tekst in de files veranderd in karacters die niet kunnen worden gelezen door het instrument.  
Onthoud dat soortgelijke problemen zich voor kunnen doen als u toegang probeert te krijgen tot files die afkomstig zijn van of bewerkt zijn met een computer die met een operating system in een andere taal werkt. Wees zorgvuldig als u omschakelt van taal — u neemt het risico niet langer volledige toegang te krijgen tot de data.



## De metronoom gebruiken

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



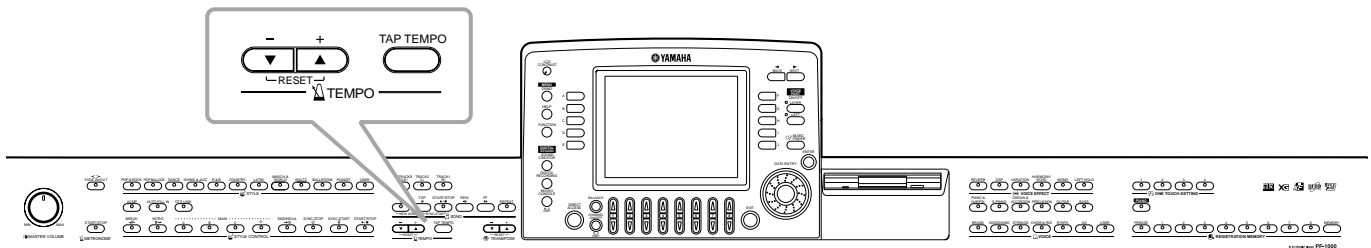
De **metronoom** begint als u op de METRONOME [START/STOP]-knop drukt. Pas het tempo aan met de **TEMPO[-] [+]**-knoppen (zie hieronder). Druk, om de **metronoom** te stoppen, nogmaals op de [START/STOP]-knop.

**OPM.**

Het geluid, volumeniveau, en de tel (maatsoort) van de metronoom kunnen allemaal worden gewijzigd (blz. 137).

## Het tempo aanpassen

Dit gedeelte laat u zien hoe u het afspeltempo aan kunt passen — wat niet alleen invloed heeft op de metronoom, maar ook op het afspelen van een song of een begeleidingsstijl.



**OPM.**

Songs en begeleidingsstijlen zijn voorzien van standaard (aanvangs)-tempo-instellingen, die zo zijn ontworpen dat ze het best passen bij de song/stijl.

**1**

Druk of op de **TEMPO [-]** -knop of de **[+]**-knop.

**2**

Pas het tempo aan met de **TEMPO [-] [+]**-knoppen of de **[DATA ENTRY]**-knop. Het getal in de display geeft het aantal kwartnoten (tellen) aan per minuut. Het bereik is van 5 tot 500. Des te hoger de waarde, des te hoger het tempo.

Als u het tempo wijzigt, worden zowel het tempo van de huidige song als van de stijl naar hetzelfde tempo veranderd. Druk, om hun respectievelijke standaard (aanvangs)-tempo-instellingen terug te roepen, tegelijk op beide **TEMPO [-] [+]**-knoppen. Zie ook de "Tempo-indicaties — MAIN Display" (blz. 51) voor meer over het tempo.

**END**

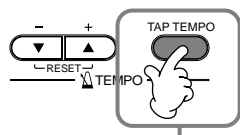
Druk hierop om de **TEMPO**-display te sluiten.

## Tap Tempo

Deze nuttige eigenschap laat u het tempo intikken voor een song of een begeleidingsstijl. Tik gewoon met de gewenste snelheid op de [TAP TEMPO]-knop en het tempo van de song of de begeleidingsstijl wijzigt overeenkomstig.

**1** AfspeLEN van de song of de begeleidingsstijl (blz. 59, 74).

**2**



Tik twee keer op de [TAP TEMPO]-knop om het tempo te veranderen.

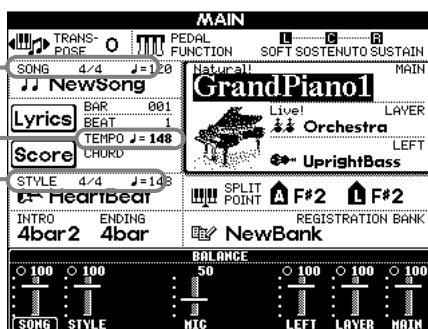
### ■ Tempo-indicaties — MAIN-display

Er zijn drie verschillende tempo-indicaties in de MAIN-display, zoals hieronder aangegeven.

Geeft de standaard (aanvangs)-tempo-instelling aan voor de momenteel geselecteerde song (tenzij het tempo handmatig is gewijzigd).

Geeft het huidige tempo aan voor de geselecteerde song, begeleidingsstijl of de metronoom die nu afspeelt. Als er niets afspeelt (gestopt), geeft dit het tempo aan voor de geselecteerde stijl. Als de song en stijl tegelijkertijd afspeelen, wordt het tempo van de stijl automatisch gewijzigd overeenkomstig het tempo van de song, en wordt het hier aangegeven. Dit tempo wordt gebruikt voor opname, als u een song of begeleidingsstijl opneemt.

Geeft de standaard (aanvangs)-tempo-instelling aan voor de momenteel geselecteerde begeleidingsstijl (tenzij het tempo handmatig is gewijzigd).



#### OPM.

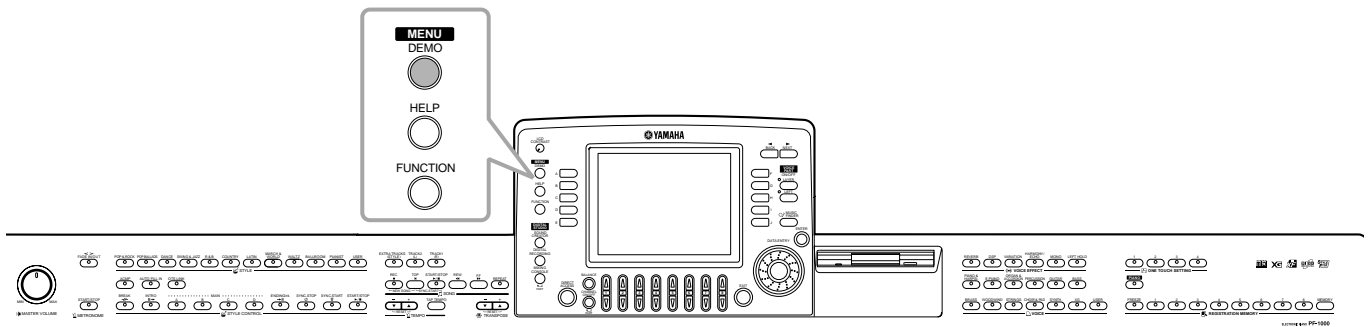
Tikken op de [TAP TEMPO]-knop produceert een tikkend geluid. U kunt dit geluid desgewenst veranderen (blz. 138).

#### OPM.

U kunt Tap Tempo ook gebruiken om de song of begeleidingsstijl automatisch in het gewenste tempo te starten. Terwijl zowel de song als begeleidingsstijl niet lopen, tikt u verscheidene keren op de [TAP TEMPO]-knop, en de geselecteerde begeleidingsstijl begint automatisch, in het door u ingetikte tempo. Terwijl een song is ingesteld op Sync.Start standby (blz. 60, 74), zal tikken op de [TAP TEMPO]-knop het songafspelen op dezelfde manier beginnen. Voor songs en stijlen met een 2/4 en 4/4 maat, tikt u vier keer; voor een 3/4 maat, tikt u drie keer; voor een 5/4 maat, tikt u vijf keer.

# De demo's afspelen

De PF-1000 is een uitzonderlijk veelzijdig en hoogwaardig instrument, dat beschikt over een grote verscheidenheid aan dynamische voices en ritmes, en een schat aan geavanceerde functies. Er zijn drie verschillende soorten demosongs speciaal vervaardigd om u de verbluffende geluiden en eigenschappen van de PF-1000 te laten horen.



- 1** Indrukken van de [DEMO]-knop speelt automatisch de demosongs in een willekeurige volgorde af.



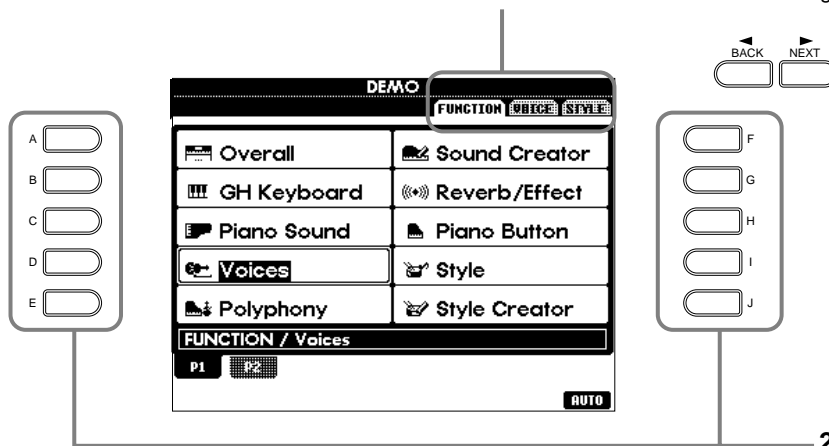
**2**

**2-1** Gebruik de [BACK][NEXT]-knoppen om de gewenste democategorie te selecteren.

**FUNCTION**-demo's ... Deze demonstreren elk van de verschillende functies van de PF-1000.

**VOICE**-demo's ..... Deze laten u de voices van de PF-1000 horen.

**STYLE**-demo's ..... Deze laten u kennis maken met de ritmes en begeleidingstijlen van de PF-1000.



- 2-3** Druk twee keer op één van deze knoppen — eenmaal om de gewenste demo te selecteren, en nogmaals om hem te starten.

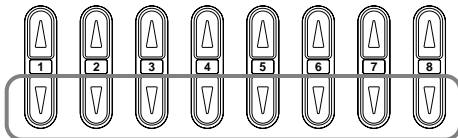
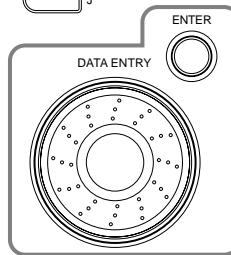
- 2-2** Gebruik deze om de verschillende display-pagina's te selecteren.

Druk hierop om alle demosongs/items continu af te laten spelen, te beginnen bij het eerste item linksboven in de display. Deze functie is alleen beschikbaar vanaf de **FUNCTION**-pagina. Alle beschikbare demo's worden achtereenvolgens afgespeeld, te beginnen met die links bovenaan. De **VOICE**- en **STYLE**-pagina's hebben geen **[AUTO]**-knop; de demosongs worden echter achtereenvolgens gespeeld.

Drukken op deze knop annuleert de interactieve eigenschappen van de Function-demo's (die anders beschikbaar zijn in stap 3 hierna).

**3** Bij de FUNCTION-demo's verschijnt er een introductiescherm in de display en de demo begint te spelen.

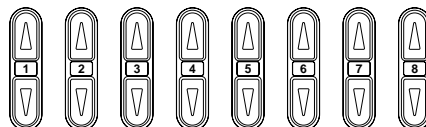
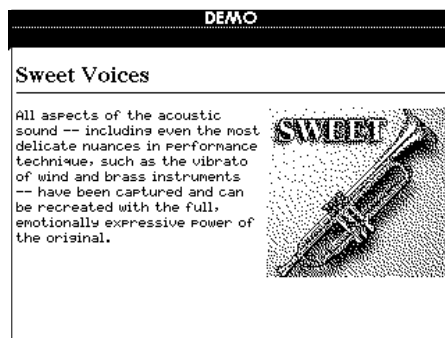
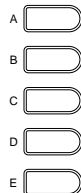
Dit voorbeeld laat de voices in de FUNCTION-demo zien.



Selecteer het gewenste woord of item met de [DATA ENTRY]-knop, druk vervolgens op de [ENTER]-knop of nummerknoppen ([1▼], [2▼], enz.) om ze op te roepen.



**4** In de display wordt relevante uitleg gegeven.



Keer terug naar de MAIN-display.

**OPM.**

Gebruik de [BACK][NEXT]-knoppen in het introductiescherm om de voorgaande of volgende pagina op te roepen.

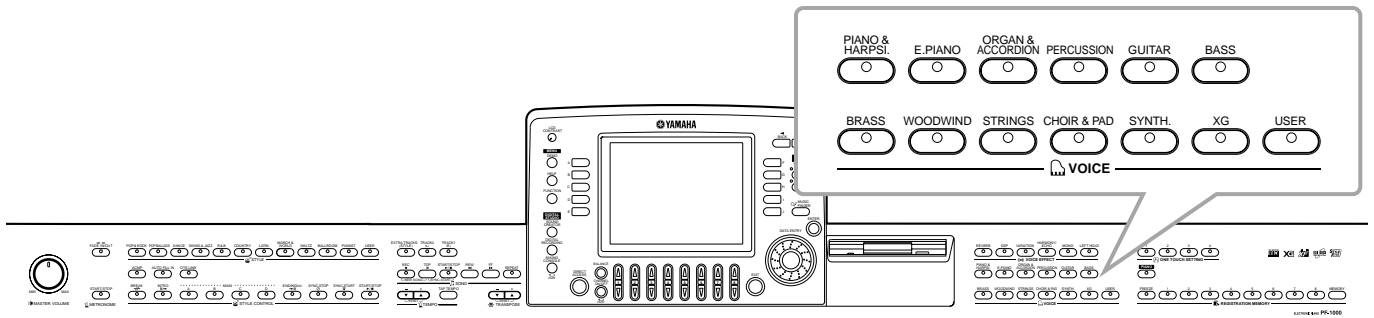
**OPM.**

Druk op de SONG [START/STOP]-knop om de demosong te stoppen. Om verder te gaan met de demo waar deze is gestopt, drukt u nogmaals op de SONG [START/STOP]-knop.

Terug- en snel vooruitspoelen kan ook worden gebruikt bij de demosongs (blz. 76).

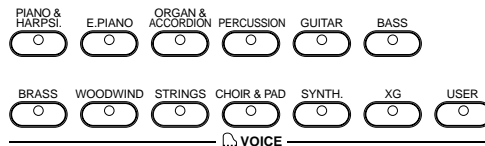
# Voices

De PF-1000 geeft u een enorme selectie aan authentieke voices, inclusief verscheidene toetsinstrumenten, strijkers en blazers — en nog veel, veel meer.



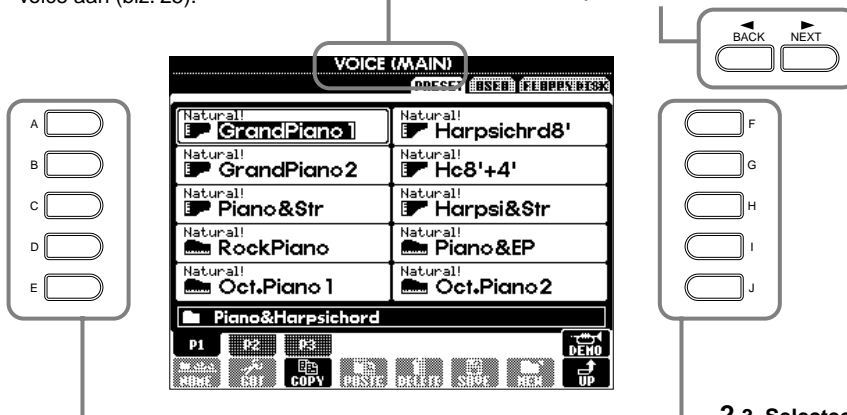
## Een voice selecteren

- 1** Selecteer de gewenste voicegroep.

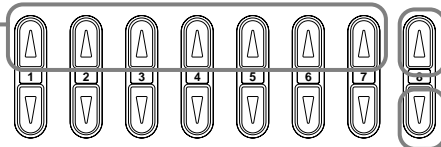


- 2** Geeft de display voor het selecteren van de MAIN-voice aan (blz. 25).

- 2-1** Selecteer de geheugenlocatie van de voice (PRESET/USER/FLOPPY DISK).



- 2-2** Selecteer de verscheidene pagina's in de huidige voice-groep.

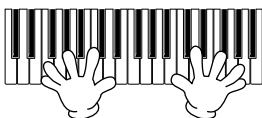


- 2-3** Selecteer de voice.

Druk hierop om de demo van de geselecteerde voice te starten. U kunt de demo op elk gewenst moment stoppen door nogmaals op deze knop te drukken.

Druk hierop om de display voor het selecteren van de voicegroep op te roepen.

- 3** Bespeel het toetsenbord om de geselecteerde voice te horen.



- END** Druk hierop om terug te keren naar de MAIN-display.



**OPM.**

Als u een voicegroep selecteert, wordt automatisch de laatst geselecteerde voice geselecteerd.

**OPM.**

Een voice selecteren selecteert automatisch het meest geschikte effect en de overige instellingen voor die bepaalde voice. U kunt dit uitschakelen zodat de instellingen niet automatisch worden geselecteerd (blz. 132).

**OPM.**

U kunt instellen hoeveel het volume van de voice moet wijzigen ten gevolge van uw speelsterkte (blz. 130).

**OPM.**

Zie, voor een overzicht van de beschikbare voices, de afzonderlijke Data List.

**OPM.**

U kunt instellen of de voice-bank en de programmawijzigingsnummers ("MSB-LSB-programmawijzigingsnummer" rechtsboven de voicenaam) moeten worden getoond of niet (blz. 138).

**OPM.**

XG is een enorme verbetering van het GM System Level 1 format, en is speciaal door Yamaha ontwikkeld om in meer voices en variaties, alsook in een sterk verbeterde expressieve besturing van de voices en effecten te voorzien, en om compatibiliteit met de data tot ver in de toekomst veilig te stellen.

**Voicekarakteristieken**

Het voicetype en zijn bepalende karakteristieken worden aangegeven boven de voicenaam.

**Natural!**

Deze rijke en overdadige voices zijn meestal samengesteld uit toetsinstrumentgeluiden en zijn vooral bedoeld voor pianospel en andere toetspartijen. Aangezien ze een compleet onafhankelijke klankopwekking gebruiken, kunt u er volle liggende akkoorden mee spelen — zelfs samen met de begeleidingsstijl — en hoeft u zich geen zorgen te maken over afgekapte noten. Ze maken ook volledig gebruik van Yamaha's geavanceerde sampletechnologie zoals stereosampling, dynamische sampling, sustainsampling en Toets-los-sampling.

**Live!**

Deze akoestische instrumentgeluiden zijn in stereo gesampled, om een echt authentiek, rijk geluid voort te brengen — vol sfeer en ambiance.

**Cool!**

Deze voices bevatten de dynamische motieven en subtiele nuances van elektrische instrumenten — dankzij een kolossale hoeveelheid geheugen en zeer geavanceerd programmeren.

**Sweet!**

Deze akoestische instrumentgeluiden profiteren ook van Yamaha's geavanceerde technologie — en beschikken over een geluid dat zo precies gedetailleerd en natuurlijk is, dat u zou zweren dat u een echte bespeelt!

**Drum**

Verscheidene drum- en percussiegeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u de geluiden via het toetsenbord kunt bespelen.

**SFX**

Verscheidene speciale effectgeluiden zijn aan afzonderlijke toetsen toegewezen, waardoor u de geluiden via het toetsenbord kunt bespelen.

**Toetsenbordpercussie**

Als één van de drums van de SFX-kits is geselecteerd in de PERCUSSION-voicegroep, zijn verscheidene drum-, percussie- en speciale effectgeluiden toegewezen aan afzonderlijke toetsen, waardoor u de geluiden via het toetsenbord kunt bespelen. De verscheidene drum- en percussie-instrumenten van de Standard Kit worden aangegeven door symbolen boven de toegewezen toetsen. Houd in gedachte dat ofschoon verschillende kits over verschillende geluiden beschikken, enkele geluiden met dezelfde namen in verschillende kits identiek zijn. Zie de afzonderlijke Data List (Drum/key Assignment List) voor een overzicht van de geluiden in elke drum-/SFX-kit.

## Eenknops pianospel

Deze handige, makkelijk-te-gebruiken eigenschap configureert de hele PF-1000 totaal en automatisch voor optimaal pianospel. Wat voor instellingen u ook gemaakt heeft via het paneel, u kunt onmiddellijk de piano-instellingen oproepen met één druk op de knop.

**PIANO-knop**

Dit configureert opnieuw alle paneelinstellingen voor het bespelen van de PF-1000 als een piano.

**OPM.**

U kunt ook de metronoom bij deze functie gebruiken (blz. 50).

**Piano Lock-functie**

De handige Piano Lock-functie laat u de piano "op slot" zetten, zodat u niet onbewust de instellingen kunt wijzigen door op een andere knop op het paneel te drukken. Eenmaal op slot blijft de PF-1000 in de pianomode, zelfs als er op andere knoppen wordt gedrukt — om te voorkomen dat u per ongeluk een song of een begeleiding start tijdens een pianoconcert.

**Houd de [PIANO]-knop even ingedrukt, tot de mededeling verschijnt die u vraagt of de Piano Lock-functie moet worden aangeschakeld.**

**Selecteer "OK" om de Piano Lock-functie aan te zetten.**

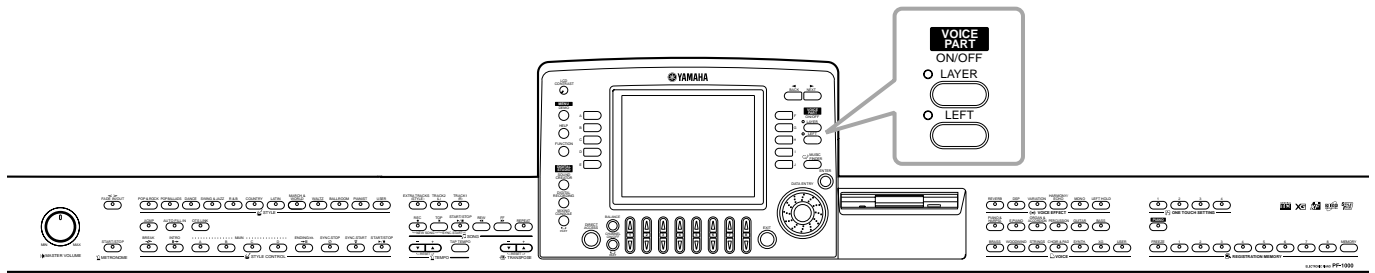
**Houd, om de Piano Lock-functie uit te zetten, de [PIANO]-knop weer even ingedrukt.**

**OPM.**

Zelfs als u de Piano Lock-functie uitzet uit, blijven de piano-instellingen nog actief.

# Layer/Left — Verscheidene geluiden tegelijkertijd bespelen

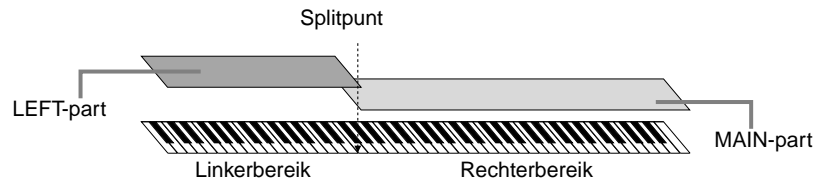
De PF-1000 laat u drie voices instellen voor gelijktijdige bespeling: MAIN, LAYER en LEFT. Door deze drie effectief te combineren, kunt u rijk gestructureerde, multi-instrumentale setups voor uw spel creëren.



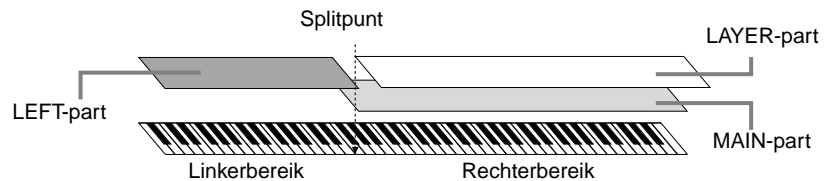
## Een layer van twee voices bespelen



## Twee voices afzonderlijk bespelen — op het linker- en rechtergedeelte van het toetsenbord

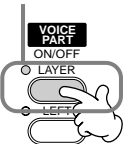


## Drie verschillende voices bespelen — één in het linkergedeelte van het toetsenbord, plus een layer van twee voices rechts

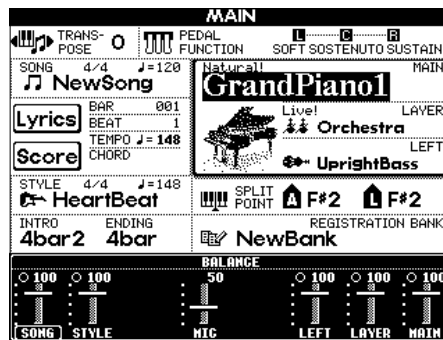


## Layer — Twee verschillende voices stapelen (layeren)

**1** Druk hierop om de LAYER-functie aan te zetten. Druk de knop nogmaals in om hem weer uit te zetten.



**2** Selecteer LAYER met de [G]-knop. Druk op dezelfde knop om de VOICE-display op te roepen, waarvandaan u de specifieke voice kunt selecteren, die u in een layer met de MAIN-voice wilt bespelen. De methode voor het selecteren van een voice hier, is dezelfde als die in de VOICE (MAIN)-display (blz. 54).



**OPM.**

Er is een alternatieve manier voor het snel selecteren van zowel de MAIN- als de LAYER-voices op het paneel: Druk, terwijl u één paneel **voice**-knop ingedrukt houdt, op een tweede **voice**-knop. De eerst geselecteerde voice wordt de MAIN-voice, en de tweede wordt de LAYER.



Druk hierop om terug te keren naar de MAIN-display.



## Left — Afzonderlijke voices instellen voor het linker- en rechtertoetsgedeelte

**1** Zet **LEFT** aan. Druk nogmaals op deze knop om hem uit te zetten.



**END** EXIT



Druk hierop om terug te keren naar de **MAIN**-display.

**2** Selecteer **LEFT** met de **[H]**-knop. Druk op dezelfde knop om de **VOICE**-display op te roepen, waarvan u de specifieke voice kunt selecteren die u links wilt bespelen. U kunt de voice op dezelfde manier selecteren als in het **VOICE (MAIN)**-scherm (blz. 54).



### OPM.

Het splitpunt kan vrij worden ingesteld op elke willekeurige toets van het toetsenbord. Roep, om deze in te stellen de **SPLIT POINT**-display op door op de **[I]** (**SPLIT POINT**)-knop in de **MAIN**-display te drukken. De bedieningshandelingen zijn dezelfde als die in de **STYLE SETTING/SPLIT POINT**-display van de **FUNCTION**-pagina (blz. 127).

### OPM.

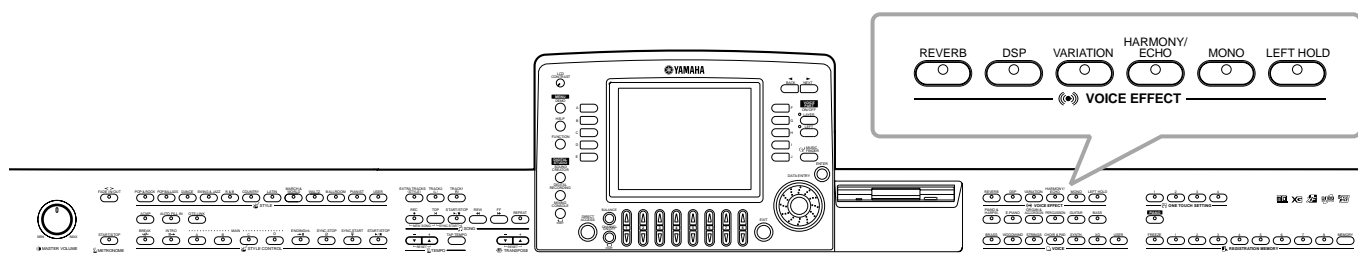
Elke part (**MAIN**, **LAYER**, en **LEFT**) kan zijn eigen volume-instelling hebben (blz. 61).

### OPM.

U kunt ook de **LAYER**- en **LEFT**-functies samen gebruiken, om een combinatie layer/split te creëren. Om dit te doen, stelt u de afzonderlijke voices voor het linker- en rechtertoetsgedeelte in (zoals aangegeven), en stelt u een layer van twee verschillende voices in voor rechts.

## Voice-effecten toepassen

Dit gedeelte van het paneel laat u een verscheidenheid aan effecten aan de voices, die u via het toetsenbord bespeelt, toevoegen.



Druk op één van de effectknoppen om de corresponderende effecten aan te zetten. Druk er nogmaals op om het effect weer uit te zetten. Zie hieronder voor een uitleg van elk van de effecten.

### REVERB

Reverb is een effect dat de akoestische ambiance van een speelruimte opnieuw creëert — alles van een kleine jazzclub tot een concertzaal.

### DSP

De PF-1000 beschikt over een verscheidenheid aan dynamische ingebouwde digitale effecten, die u het geluid op verscheidene manieren laat bewerken. U kunt DSP gebruiken om de voices op subtiele manieren te verbeteren — zoals door chorus toe te voegen om levendigheid en diepte toe te voegen, of een symfonisch effect om het geluid warmte en rijkheid te geven. DSP heeft ook effecten zoals distortion, die het karakter van het geluid compleet kunnen veranderen. DSP wordt ingesteld voor de momenteel geselecteerde part (**MAIN/LAYER/LEFT**).

### VARIATION (alleen voor Regular voices; blz. 86)

Deze regelaar wijzigt de Variationeffectinstellingen, waardoor u enkele aspecten van het effect kunt veranderen, afhankelijk van het geselecteerde type. Als bijvoorbeeld het Rotary Speaker-effect is geselecteerd (blz. 119), laat deze u de rotorsnelheid schakelen tussen langzaam (slow) en snel (fast).

### OPM.

De **DSP**- en **VARIATION**-effecttypes en hun diepte kunnen worden geselecteerd en aangepast in de **MIXING CONSOLE**-display (blz. 119).

## ■ HARMONY/ECHO

Deze regelaar voegt Harmony- of Echo-effecten toe aan de voices die in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord worden gespeeld (blz. 132).

## ■ MONO

Deze regelaar bepaalt of de voice monofoon (slechts één noot tegelijkertijd) of polyfoon voor elke part (MAIN/LAYER/LEFT) wordt gespeeld. Dit is ingesteld op MONO als de lamp aan is, en is ingesteld op polyfoon als de lamp uit is. Als het ingesteld is op MONO, zal alleen de laatst gespeelde noot klinken. Hierdoor kunt u blaasinstrumentvoices realistisch laten klinken. Afhankelijk van de geselecteerde voice, zal de MONO-instelling u ook het Portamento-effect effectief laten gebruiken, als u legato speelt.

## ■ LEFT HOLD

Deze functie zorgt ervoor dat de LEFT-partvoice zal worden aangehouden, zelfs als de toetsen worden losgelaten — hetzelfde effect als wanneer het demper (sustain) pedaal wordt ingedrukt. Deze functie is vooral effectief als deze bij de automatische begeleiding wordt gebruikt. Als u bijvoorbeeld een akkoord speelt en loslaat in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord (met LEFT aan en de LEFT-voice ingesteld op strings), zal strings sustain krijgen, waardoor een natuurlijke rijkheid aan het totale begeleidingsgeluid wordt toegevoegd.

### OPM.

Het Portamento-effect creëert een vloeiende toonhoogteovergang tussen achter elkaar gespeelde noten.

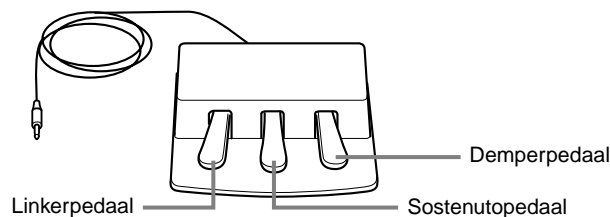
### HINT

U kunt speciale nadruk aan de melodielijnen die u bij akkoorden speelt toevoegen, door de Layerfunctie te gebruiken met een monofone voice. Stel de MAIN-voice in om polyfoon te spelen en stel de LAYER-voice in op monofoon spel (MONO). In dit geval, zal de melodie die u speelt — inclusief de bovenste noten van elk van de akkoorden — monofoon klinken. Probeer dit eens uit met de volgende voices.

**MAIN-voice:** Brass Section (polyfoon) + **LAYER-voice:** Sweet Trump (monofoon)

## De pedalen gebruiken

Bij de PF-1000 wordt een speciale pedalenconsole geleverd die over de volgende pedalen beschikt.

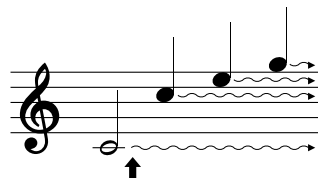


### OPM.

U kunt ook één van de vele overige functies aan deze pedalen toewijzen (alook aan de optionele voetregelaar of voetschakelaar). U kunt dit bijv. gebruiken om de begeleidingsstijl te starten/stoppen, of om Fill-ins af te spelen (blz. 128).

## ■ Demperpedaal (rechts)

Het demperpedaal voert dezelfde functie uit als het demperpedaal op een daadwerkelijke akoestische piano, waardoor u het geluid van de voices zelfs als u de toetsen heeft losgelaten kunt aanhouden.



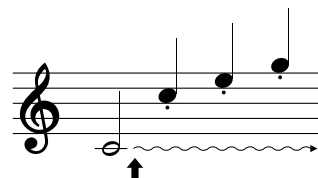
Als u hier op het demperpedaal drukt, krijgen de noten, die u speelt voordat u het pedaal loslaat, een langere sustain.

### OPM.

- Sommige voices kunnen, na loslaten van de noten, door blijven klinken of een langere decay hebben, als het demperpedaal ingedrukt is.
- Bepaalde voices in de **[PERCUSSION]**- en **[XG]**-groepen worden misschien niet beïnvloed door het gebruik van het demperpedaal.

## ■ Sostenutopedaal (midden)

Als u een noot of akkoord op het toetsenbord speelt en op het sostenutopedaal drukt terwijl de no(o)t(en) word(t)en ingedrukt, zullen deze noten worden aangehouden, zolang het pedaal ingedrukt wordt gehouden maar alle daarop gespeelde noten zullen niet worden aangehouden.



Als u hier op het sostenutopedaal drukt terwijl u een noot ingedrukt houdt, krijgt de noot sustain zolang u het pedaal ingedrukt houdt.

### OPM.

- Bepaalde voices zoals **[STRINGS]** of **[BRASS]**, zullen doorklinken als het sostenutopedaal wordt ingedrukt.
- Bepaalde voices in de **[PERCUSSION]**- en **[XG]**-groepen worden misschien niet beïnvloed door het gebruik van het sostenutopedaal.

## ■ Linkerpedaal

Als de Pianovoice is geselecteerd, zal drukken op dit pedaal het volume verminderen en enigszins de klankkleur van de noten die u speelt veranderen.

De instellingen die zijn toegewezen aan dit pedaal kunnen verschillen, afhankelijk van de geselecteerde voice.

### OPM.

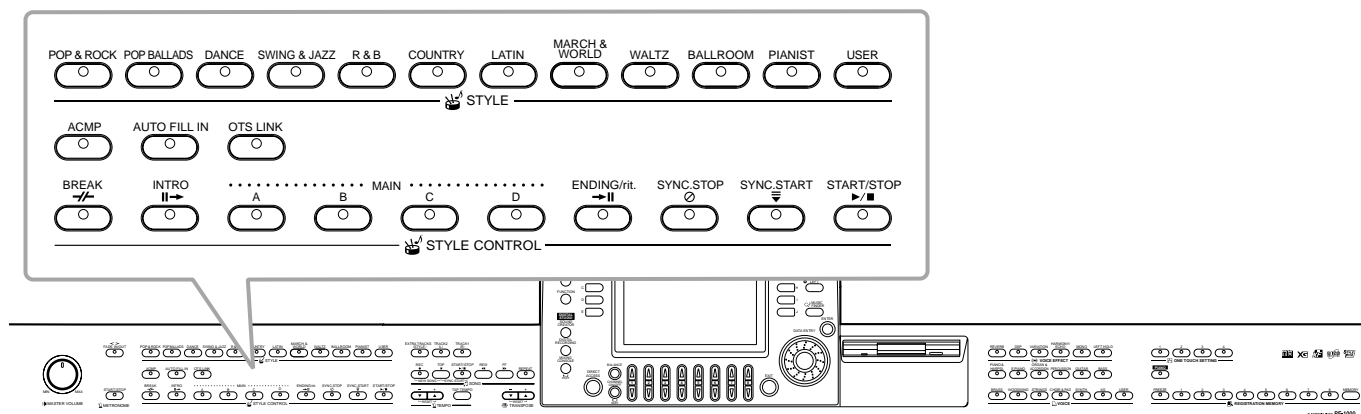
De diepte van het linkerpedaaleffect kan worden aangepast (blz. 128).

## ■ Voetregelaar/Voetschakelaar

Een optionele Yamaha voetregelaar (FC7) of voetschakelaar (FC4 of FC5) kan op de AUX PEDAL-aansluiting worden aangesloten en worden gebruikt om verscheidene functies die zijn toegewezen in de FUNCTION-pagina te regelen (blz. 128).

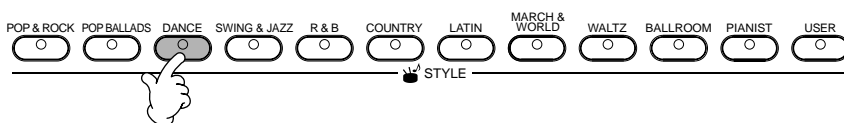
# Stijlen

De PF-1000 beschikt ook over stijlen (begeleidingspatronen) in een bonte mengeling van verschillende muzikale genres inclusief pop, jazz, latin en dance. Om ze te gebruiken is het enige dat u hoeft te doen akkoorden spelen met uw linkerhand en de geselecteerde begeleidingsstijl (style) die past bij uw muziek zal automatisch meespelen, daarbij onmiddellijk de akkoorden volgend die u speelt. Probeer eens enkele van de verschillende stijlen te selecteren (zie de afzonderlijke Data List (Style List)) en er mee te spelen.

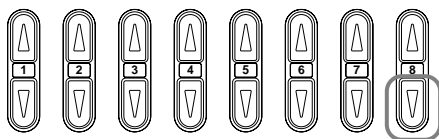


## Een stijl spelen

1



2



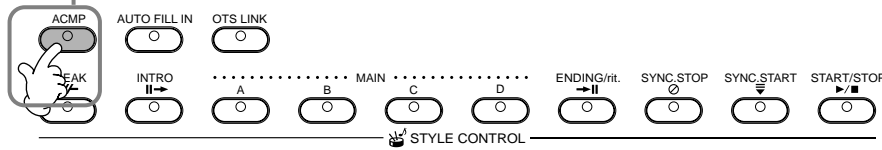
Als u de display van een onderliggende directory heeft geopend, laat deze knop (UP) u de bovenliggende directory oproepen, waarvandaan u stijlgroepen kunt selecteren.

### OPM.

Zie, voor een overzicht van de beschikbare begeleidingsstijlen, de afzonderlijke Data List (Style List).

3

Als de [ACMP]-knop is ingesteld op aan, kunt u akkoorden spelen/aangeven via het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord. (Afhankelijk van de instellingen, kan dit het bereik zijn van de LEFT-voice of het complete toetsenbord.)

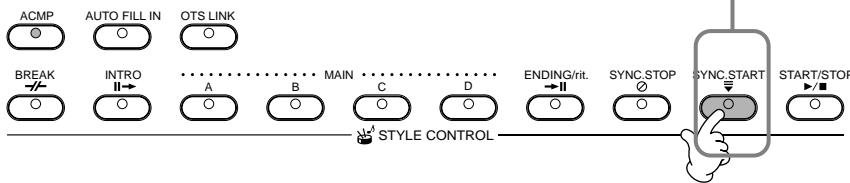


**OPM.**

U kunt het toetsbereik instellen voor de automatische begeleiding (blz. 127).

4

Zet SYNC. (synchrone) START aan.



**OPM.**

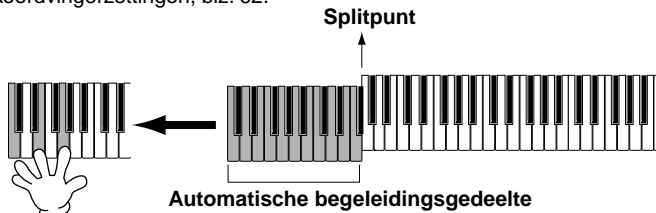
**Sync. Start**

Dit aanzetten stelt u in staat de stijl gewoon te starten door het toetsenbord te bespelen.

5

Zodra u een akkoord in het automatische begeleidingsgedeelte speelt, begint de stijl. Zie voor details over akkoordvingerzettingen, blz. 62.

Het tempo kan worden aangepast met de TEMPO [-][+] of [TAP TEMPO]-knop. Als u op de [TAP TEMPO]-knop tikt, zal het tempo worden aangepast aan het tempo dat u tikt.

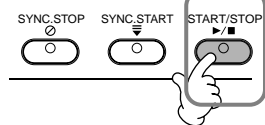


**OPM.**

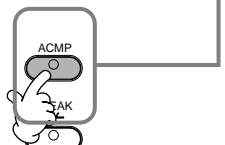
- U kunt de ritmekanalen (tracks) van de stijl starten door op de [START/STOP]-knop te drukken.
- De ritmekanalen van de stijl kunnen ook worden gestart door op de [TAP TEMPO]-knop te tikken. Terwijl de stijl stilstaat, tikt u drie, vier of vijf keer op de [TAP TEMPO]-knop (drie keer voor een 3/4 maat, vier keer voor een 2/4 of 4/4 maat, vijf keer voor een 5/4 maat).

6

Stop de stijl.



Zet ACMP uit.



**OPM.**

Als u gelijktijdig begeleidingsstijlen afspeelt met een song, zullen de begeleidingsparts die bij de song zijn opgenomen (kanalen 9 - 16) tijdelijk worden vervangen door de geselecteerde begeleidingsstijl — waardoor u verschillende begeleidingen bij de song kunt uitproberen en gebruiken (blz. 75).

**Begeleidingsstijlkenmerken**

De beschrijvende kenmerken van sommige van de begeleidingsstijlen worden boven de relevante stijlnaam aangegeven in de Open/Save-display.

**Session!**

Deze stijlen voorzien in een nog groter realisme en authentieke begeleiding door originele akkoordsoorten en -wijzigingen te mengen, alsook speciale riffs met akkoordwijzigingen, bij de MAIN-secties. Deze zijn geprogrammeerd om "te kruiden" en een professionele touch aan uw spel van bepaalde songs en aan bepaalde genres toe te voegen. Het gevolg hiervan kan zijn dat de stijlen niet per se geschikt — of zelfs harmonisch correct — zijn voor alle songs en voor alle akkoorden die gespeeld worden. In enkele gevallen bijvoorbeeld, kan het spelen van een eenvoudige mineur drieklank resulteren in een septiem akkoord, of het spelen van een on-bass akkoord kan resulteren in een onjuiste of onverwachte begeleiding.

**Piano Combo!**

Deze begeleidingsstijlen beschikken over een basis pianotrio (piano, bas en drums), in enkele gevallen aangevuld met andere instrumenten. Aangezien dit klinkt als een klein combo, is de begeleiding gepast eenvoudig, waardoor deze bruikbaar en effectief is voor een grote verscheidenheid aan songs.

**Pianist!**

Deze speciale stijlen voorzien in uitsluitend pianobegeleidingen — waarbij op een effectieve manier het linkerhandspel van een getalenteerde pianist opnieuw wordt gecreëerd. Door gewoon de juiste akkoorden met uw linkerhand te spelen, kunt u automatisch gecompliceerde arpeggios en bas-/akkoordpatronen toevoegen — zoals moeilijk te spelen pianopartijen met grote sprongen.

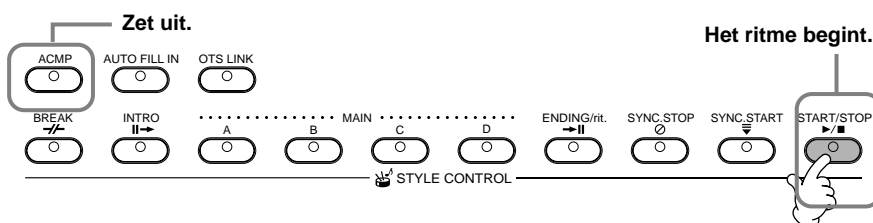
## Alleen de ritmekanalen van een stijl afspelen

**1** Selecteer een stijl (blz. 59).

**OPM.**

De ritmekanalen maken deel uit van de stijlen. Elke stijl heeft verschillende ritmepatronen.

**2**



**OPM.**

U kunt het ritme ook gewoon starten door een toets op het toetsenbord te bespelen, als SYNC.START aanstaat (zet de [SYNC.START]-knop aan).

**3**

**Meespelen met het afspelen van het ritme.**

Het tempo kan worden aangepast met de **TEMPO** [-][+] of **[TAP TEMPO]**-knoppen. Als u op de **[TAP TEMPO]**-knop tikt, zal het tempo worden aangepast aan het tempo dat u tikt.



**OPM.**

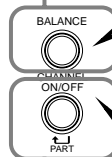
Als u de stijlgroep "**PIANIST**" selecteert, zal het ritme niet klinken. Als u één van de stijlen wilt gebruiken, zorg er dan voor dat ACMP is aangezet.



Druk nogmaals op de **STYLE CONTROL** **[START/STOP]**-knop om het afspelen van het ritme te stoppen.

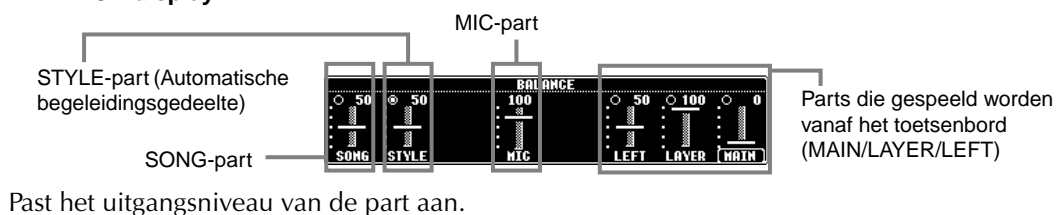
## De volumebalans/kanaalonderdrukking (mute) aanpassen

Roept de **BALANCE**-display op.



Roept de **CHANNEL ON/OFF**-display op.

**BALANCE-display**



**CHANNEL ON/OFF-display**



Roep de **STYLE**-display op door op de **[CHANNEL ON/OFF]**-knop te drukken, en zet dan het instrument dat u wilt annuleren uit. Om slechts naar één instrument te luisteren, houdt u de betreffende knop van het kanaal in om zo het kanaal op **SOLO** te zetten. Om **SOLO** te annuleren drukt u gewoon nogmaals op de betreffende kanaalknop.

**OPM.**

**Channel (kanaal)**  
Verwijst naar het MIDI-kanaal in de songdata (blz. 147). De kanalen zijn toegewezen zoals hieronder aangegeven.

- Song**
- 1 - 16
- Begeleidingsstijl**
- 9 - 16

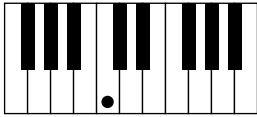
## Akkoordvingerzettingen

Het afspelen van de stijl kan worden bestuurd door de akkoorden die u links van het splitpunt speelt. Er zijn 7 vingerzettingstypen, zoals hieronder wordt beschreven. Ga naar de CHORD FINGERING-pagina (blz. 128) en selecteer de akkoordvingerzettingen. De pagina laat zien hoe de akkoorden met uw linkerhand te spelen.

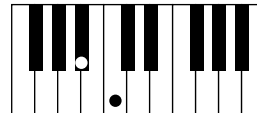
### SINGLE FINGER

Single Fingerbegeleiding maakt het makkelijk om een prachtig georkestreerde begeleiding te produceren met majeur, septiem, mineur en mineur-septiem akkoorden, door een minimum aantal toetsen te bespelen in het begeleidingsgedeelte van het toetsenbord. De ingekorte akkoordvingerzettingen die hieronder worden beschreven worden gebruikt.

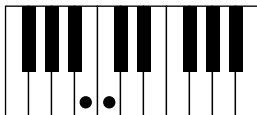
Voor een majeur akkoord drukt u alleen op de grondtoontoets.



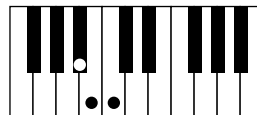
Voor een mineur akkoord drukt u tegelijkertijd op de grondtoontoets en een zwarte toets links daarvan.



Voor een septiem akkoord drukt u tegelijkertijd op de grondtoontoets en een witte toets links daarvan.



Voor een mineur-septiem akkoord drukt u tegelijkertijd op de grondtoontoets en zowel een witte als een zwarte toets links daarvan.



### MULTI FINGER

De Multi Fingermode detecteert automatisch Single Finger- of Fingered-akkoordvingerzettingen, zodat u beide types kunt gebruiken zonder de vingerzettingenmode om te hoeven schakelen. Als u mineur, septiem, of mineur-septiem akkoorden wilt spelen en de SINGLE FINGER-bediening wilt gebruiken in de MULTI FINGER-mode, druk dan altijd op de witte/zwarte toets(en) die zich het dichtst bij de grondtoon van het akkoord bevinden.

### FINGERED

Deze mode laat u een begeleiding produceren door volledige akkoorden in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord te spelen. De FINGERED-mode herkent de verscheidene akkoordsoorten opgesomd op de volgende bladzijde.

### FINGERED ON BASS

Deze mode accepteert dezelfde vingerzettingen als de FINGERED-mode, maar de laagste noot die in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord wordt gespeeld, wordt gebruikt als de basnoot, waardoor u "on bas" akkoorden kunt spelen. Om bijvoorbeeld een C-op-E akkoord aan te geven, speelt u een C-majeur akkoord met E als de laagste noot (E, G, C).

### FULL KEYBOARD

Deze methode detecteert akkoorden in het gehele toetsbereik. Akkoorden worden gedetecteerd op een manier die overeenkomt met Fingered, zelfs als u een split gebruikt tussen uw linker- en rechterhand — als u bijvoorbeeld een basnoot speelt met uw linkerhand en een akkoord met uw rechterhand, of als u een akkoord speelt met uw linkerhand en een melodie met uw rechterhand.

### AI FINGERED

Deze mode is in principe gelijk aan FINGERED, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om het akkoord aan te geven (gebaseerd op het voorgaand gespeelde akkoord, enz.).

### AI FULL KEYBOARD

Als deze geavanceerde automatische begeleidingsmode wordt geactiveerd, zal de PF-1000 automatisch een passende begeleiding creëren, terwijl het bijna niet uitmaakt wat u speelt, waar dan ook op het toetsenbord, met beide handen. U hoeft zich geen zorgen te maken over het aangeven van de begeleidingsakkoorden. Ofschoon de AI Full Keyboard-mode is ontworpen om met vele songs te werken, kan het zijn dat enkele arrangementen niet geschikt zijn voor gebruik met deze functie. Deze mode is gelijk aan FULL KEYBOARD, met uitzondering van het feit dat er minder dan drie noten kunnen worden gespeeld om de akkoorden aan te geven (gebaseerd op het voorgaand gespeelde akkoord, enz.). None en undecime akkoorden kunnen niet worden gespeeld.

#### OPM.

Akkoorddetectie in de AI Full Keyboardmode vindt plaats met intervallen van ongeveer een achtste noot. Extreem korte akkoorden — minder dan een 1/8 noot in lengte — kunnen niet worden gedetecteerd.

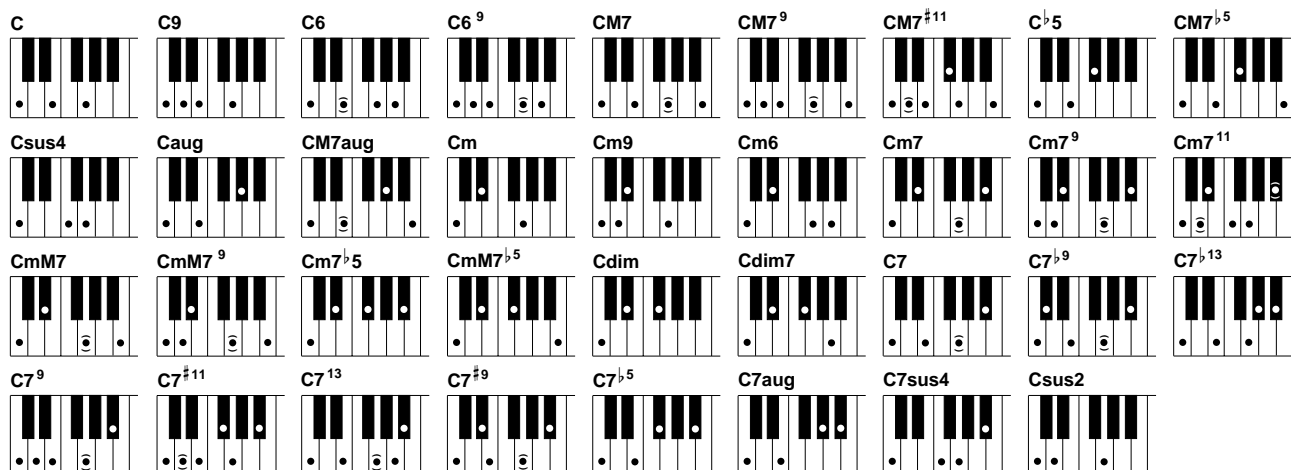
#### OPM.

In de Full Keyboardmode worden akkoorden gedetecteerd op basis van de laagste en de één na laagste noot die u speelt. Als de twee laagste noten binnen een enkel octaaf vallen, bepalen deze twee noten het akkoord. Als de laagste noot en de één na laagste noot meer dan een octaaf uit elkaar liggen, wordt de laagste noot de bas, en het akkoord wordt bepaald door de één na laagste noot en de andere noten die in hetzelfde octaaf worden gespeeld.

#### OPM.

**AI Artificial Intelligence**  
Kunstmattige intelligentie

## Akkoordsoorten die herkend worden in de Fingered Mode (Voorbeelden van "C" akkoorden)



Akkoordnaam [Afkorting]	Normale ligging	Weergave voor grondtoon "C"
Majeur [M]	1 - 3 - 5	C
None [9]	1 - 2 - 3 - 5	C9
Sext [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
Sext met toegevoegde none [6 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - 6 of 3 - 6 - 2*	C6 <sup>9</sup>
Majeur septiem [M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
Majeur septiem met toegevoegde none [M7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5)j - 7	CM7 <sup>9</sup>
Majeur septiem met overmatige undecime [M7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 of 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7 <sup>#11</sup>
Verminderde kwint [b5]	1 - 3 - b5	C <sup>b</sup> 5
Majeur septiem met verminderde kwint [M7 <sup>b5</sup> ]	1 - 3 - b5 - 7	CM7 <sup>b5</sup>
Toegevoegde kwart [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
Vermeerderd [aug]	1 - 3 - #5	Caug
Vermeerderde majeure septiem [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
Mineur [m]	1 - b3 - 5	Cm
Mineur none [m9]	1 - 2 - b3 - 5	Cm9
Mineur sext [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6
Mineur septiem [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7
Mineur septiem met toegevoegde none [m7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - b3 - (5) - b7 of b3 - b7 - 2	Cm7 <sup>9</sup>
Mineur septiem undecime [m7 <sup>11</sup> ]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7 <sup>11</sup>
Mineur majeure septiem [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7
Mineur majeure septiem met toegevoegde none [mM7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7 <sup>9</sup>
Mineur septiem met verminderde kwint [m7 <sup>b5</sup> ]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7 <sup>b5</sup>
Mineur majeure septiem verminderde kwint [mM7 <sup>b5</sup> ]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7 <sup>b5</sup>
Verminderd [dim]	1 - b3 - b5	Cdim
Verminderd septiem [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7
Septiem [7]	1 - 3 - (5) - b7 of 1 - (3) - 5 - b7	C7
Septiem verminderde none [7 <sup>b9</sup> ]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7 <sup>b9</sup>
Septiem toegevoegde verminderde tredicime [7 <sup>b13</sup> ]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7 <sup>b13</sup>
Septiem met toegevoegde none [7 <sup>9</sup> ]	1 - 2 - 3 - (5) - b7 of 3 - b7 - 2*	C7 <sup>9</sup>
Septiem overmatige undecime [7 <sup>#11</sup> ]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 of 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7 <sup>#11</sup>
Septime met toegevoegde tredicime [7 <sup>13</sup> ]	1 - 3 - (5) - 6 - b7 of 3 - 6 - b7	C7 <sup>13</sup>
Septiem met toegevoegde vermeerderde none [7 <sup>#9</sup> ]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7 <sup>#9</sup>
Septiem verminderde kwint [7 <sup>b5</sup> ]	1 - 3 - b5 - b7	C7 <sup>b5</sup>
Vermeerderd septiem [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug
Septiem met toegevoegd kwart [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C7sus4
Opgeschorte seconde [sus2]	1 - 2 - 5	Csus2

\* Alleen deze ligging (inversie) wordt herkend. Overige akkoorden die niet zijn voorzien van een asterisk kunnen in elke willekeurige inversie worden gespeeld.

### OPM

- Noten tussen haakjes kunnen worden weggelaten.
- Als u bij FINGERED, FINGERED ON BASS en AI FINGERED drie willekeurige aangrenzende toetsen (inclusief de zwarte toetsen) speelt, wordt het geluid van het akkoord geannuleerd en zullen alleen de ritme-instrumenten verder spelen (Chord Cancel (=akkoord annuleer) functie). Hierdoor kunt u alleen het ritme laten spelen.
- Het spelen van twee dezelfde grondtonen in aangrenzende octaven geeft een op de grondtoon gebaseerde begeleiding.
- Een reine kwint (1 + 5) produceert een begeleiding gebaseerd op de grondtoon en de kwint.
- De automatische begeleidingsstijl zal soms niet veranderen als achtereenvolgens gerelateerde akkoorden worden gespeeld (bijv. sommige mineur akkoorden gevolgd door de mineur septiem).
- U kunt ook zorgen dat de PF-1000 u "leert" hoe de Fingered akkoorden te spelen. Geef in het CHORD FINGERING-display (blz. 128) het akkoord aan dat u wilt leren en de noten die u zou moeten spelen worden aangegeven in de display.

## De stijlpatronen arrangeren (SECTIES: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK)

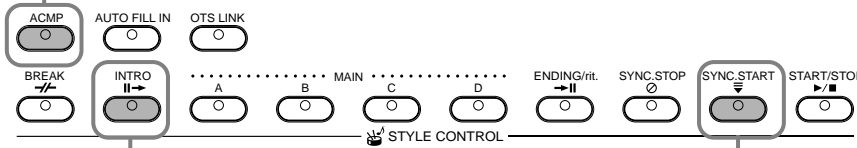
De PF-1000 beschikt over verscheidene soorten van automatische begeleidingssecties die u in staat stellen het arrangement van de stijl te variëren. Dit zijn: INTRO, MAIN, BREAK en ENDING. Door daar tussen te schakelen terwijl u speelt, kunt u eenvoudig de dynamische elementen van een professioneelklinkend arrangement in uw spel brengen.

### 1 Selecteer een stijl (blz. 59).



### 2

#### 2-1 Zet de ACMP-functie aan.



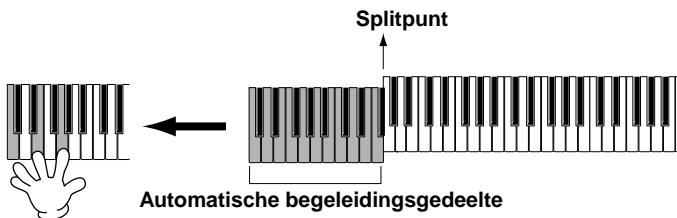
#### 2-3 Zet de SYNC. START-functie aan.

2-2 Druk op de [INTRO]-knop. Om de INTRO-sectie te annuleren voordat de stijl gestart wordt, drukt u nogmaals op de [INTRO]-knop.

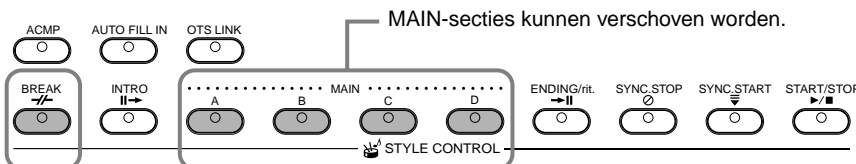


### 3

De INTRO-sectie begint zodra u een toets speelt in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord, en gaat over in de MAIN-sectie.



### 4



Druk op deze knop om BREAKs toe te voegen.



#### OPM.

U kunt deze functie ook gebruiken om alleen ritmes af te spelen (blz. 61).

#### OPM.

- Als u op de [INTRO]-knop drukt, kunt u een INTRO-sectie afspelen, terwijl er een begeleiding speelt.
- Sectieknopindicaties — [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING]-knoppen
  - De LED is groen — De sectie is niet geselecteerd.
  - De LED is rood — De sectie is momenteel geselecteerd.
  - De LED is uit — Geen sectiedata; de sectie kan niet worden gespeeld.
- U kunt dynamisch het niveau van de begeleiding regelen met hoe zacht of hard u de toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord bespeelt (blz. 127).
- Als u op de [SYNC. START]-knop drukt terwijl er een begeleiding speelt, zal de begeleiding stoppen en de PF-1000 zal de Sync Start Standby-status activeren.
- U kunt ook van stijlsectie veranderen met het pedaal (blz. 128).
- De BREAK-sectie laat u dynamische variaties en breaks aan het ritme van de begeleiding toevoegen, om zo uw spel nog professioneler te laten klinken. Als u op de [BREAK]-knop drukt terwijl er een begeleiding speelt, zal de fill-in gedurende één maat spelen.
- De indicator van de bestemmingssectie (MAIN A/B/C/D) zal knipperen terwijl de BREAK speelt.
- Als de [AUTO FILLIN]-knop is ingesteld op aan en de MAIN [A][B][C][D]-knop wordt ingedrukt na de laatste halve tel (1/8 noot) van de maat, zal de fill-in beginnen vanaf de volgende maat.



**END**

Hierdoor wordt naar de ENDING-sectie geschakeld. Als de ENDING klaar is, stopt de stijl automatisch. U kunt de ENDING geleidelijk laten vertragen (ritardando) door nogmaals op dezelfde [ENDING/rit.]-knop te drukken terwijl de ENDING afspelt.

ACMP AUTO FILL IN OTS LINK  
BREAK INTRO A B MAIN C D ENDING/rit. SYNC STOP SYNC START START/STOP  
STYLE CONTROL

### Fade-in/Fade-out

De begeleidingsstijl beschikt ook over een handige Fade-in/Fade-out-functie waarmee u de begeleiding geleidelijk kunt in- en uitfaden. Druk, om de stijl met een fade-in te starten, op de [FADE IN/OUT]-knop, en zet vervolgens SYNC. START aan. Om de fade-in te annuleren voordat de stijl begint, drukt u nogmaals op de knop.

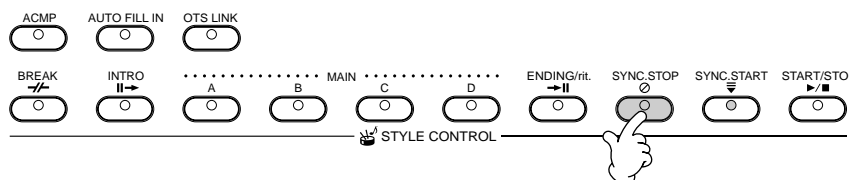
Om de stijl uit te faden en te stoppen, drukt u op deze knop terwijl de stijl speelt. De tijd van de fade-in/fade-out kan ook worden ingesteld (blz. 137).

## Het afspelen van de stijl stoppen als u de toetsen loslaat (SYNC. STOP)

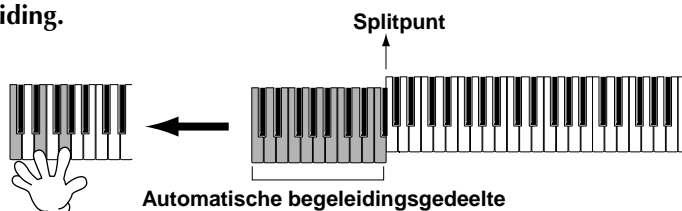
Als de Synchrono Stop-functie is geactiveerd, zal het afspelen van de begeleiding volledig stoppen als u alle toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord loslaat. Het afspelen van de begeleiding zal weer beginnen zodra er een toets in het automatische begeleidingsgedeelte wordt gespeeld.

**1** Zet ACMP (begeleiding) aan.

**2** Zet SYNC. STOP aan. SYNC. START wordt ook automatisch aangezet als SYNC. STOP wordt aangezet.



**3** Zodra u een akkoord speelt met uw linkerhand, begint de automatische begeleiding.



**4** De automatische begeleiding stopt als u uw linkerhand van de toetsen haalt.

**5** Een akkoord spelen met uw linkerhand start automatisch de automatische begeleiding weer.



Druk nogmaals op de [SYNC. STOP]/[SYNC. START]-knop om de begeleiding te stoppen.

### OPM.

- Stijlen kunnen ook worden gestart door op de **STYLE CONTROL [START/STOP]**-knop te drukken.
- U kunt het INTRO- en ENDING-type selecteren door op de **[E]**-knop in het **MAIN**-venster te drukken (blz. 66).
- Als u op de **[INTRO]**-knop drukt, terwijl de ENDING speelt, zal de INTRO-sectie beginnen te spelen zodra de ENDING klaar is.
- Als de **[AUTO FILLIN]**-knop is ingesteld op aan en u drukt op een **MAIN**-knop terwijl de ENDING speelt, zal de fill-in begeleiding onmiddellijk beginnen te spelen, gevolgd door de MAIN-sectie.
- U kunt de begeleiding starten door de ENDING te gebruiken in plaats van de INTRO-sectie. In dit geval stopt de automatische begeleiding niet als de ENDING klaar is.
- Als u een andere stijl selecteert terwijl de stijl niet speelt, zal het "standaard" tempo voor die stijl ook worden geselecteerd. Als de begeleiding speelt, wordt hetzelfde tempo gehandhaafd, zelfs als u een andere stijl selecteert.
- Als **STOP ACMP** is ingesteld op aan en de begeleiding speelt niet, kunt u zowel akkoorden als bas in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord spelen (blz. 127).

### OPM.

U kunt de SYNC. STOP-functie ook gebruiken door kort het automatische begeleidingsgedeelte/linkerhandbereik kort in te drukken (blz. 127).

### OPM.

Synchro Stop kan niet worden aangezet als de vingerzettingmode is ingesteld op FULL KEYBOARD/AI Keyboard of de automatische begeleiding op het paneel is uitgezet.

## INTRO- en ENDING-types selecteren (INTRO/ENDING)

**1**

A  
B  
C  
D  
E

MAIN  
TRANSPOSE 0 PEDAL FUNCTION SOFT SOSTENUTO SUSTAIN  
SONG 4/4 J=120  
Lyrics BAR 001  
Score BEAT 1  
TEMPO J=148 CHORD  
STYLE 4/4 J=148  
HeartBeat  
INTRO 4bar2 ENDING 4bar  
SPLIT POINT F#2 F#2 REGISTRATION BANK  
NewBank  
BALANCE 50  
SONG STYLE MIC LEFT LAYER MAIN

**OPM.**

Om de [MAIN]-display op te roepen, drukt u eerst op de [DIRECT ACCESS]-knop en vervolgens op de [EXIT]-knop.

**2**

Selecteer een INTRO  
Selecteer een ENDING

INTRO CountIn 4bar1 4bar2  
ENDING Fill&Hit Simple 6bar

**3** Speel de stijl met de INTRO- of ENDING-sectie (blz. 30, 31).

## Automatisch FILL IN-patternen spelen als er van begeleidingssectie wordt veranderd — Auto Fill In

**OPM.**

**Fill**  
Er wordt een korte frase gebruikt om variatie in de stijl aan te brengen.

**1**

ACMP AUTO FILL IN OTS LINK  
BREAK INTL MAIN ENDING/rit. SYNC\_STOP SYNC\_START START/STOP  
STYLE CONTROL

**2** Speel de stijl en schakel tussen de begeleidingssecties terwijl ze spelen (blz. 30, 31).  
FILL IN-patternen worden automatisch afgespeeld tussen elke wijziging in de MAIN-sectie.

**OPM.**

U kunt ook een fill-in toevoegen door nogmaals op de geselecteerde MAIN-knop te drukken.

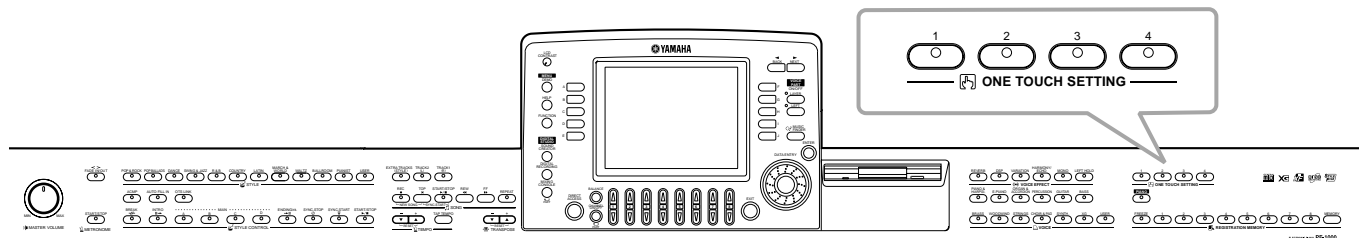
**END** Om de Auto Fill te annuleren, drukt u nogmaals op de [AUTO FILLIN]-knop.

**OPM.**

U kunt tijdelijk de Auto Fill In uitschakelen tijdens het spelen door twee keer snel op de volgende MAIN-sectie knop te drukken.

# Passende paneelinstelling voor de geselecteerde stijl (ONE TOUCH SETTING)

De handige One Touch Settingfunctie maakt het u makkelijk om voices en effecten te selecteren die geschikt zijn voor de stijl die u speelt. Elke presetstijl heeft vier voorgeprogrammeerde paneelsetups die u met het drukken op een enkele knop kunt selecteren.



**1** Selecteer een stijl (blz. 59).

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

De LED is rood — De One Touch Setting is momenteel geselecteerd.

De LED is groen — De One Touch Setting is niet geselecteerd.

De LED is uit — Geen One Touch Settingdata. De knop is niet beschikbaar.

Verscheidene instellingen (zoals voices, effecten, enz.) die passen bij de geselecteerde stijl, kunnen onmiddellijk worden opgeroepen. Als de stijl niet speelt, zullen de automatische begeleiding en Sync. Start automatisch worden aangezet.

Zie voor details over de One Touch Settingparameters, de afzonderlijke Data List (Parameter Chart).

**3** Zodra u een akkoord speelt met uw linkerhand, begint de automatische begeleiding.

Splitpunt

Automatische begeleidingsgedeelte

**4** Stop de automatische begeleiding.

ACMP AUTO FILL IN OTS LINK

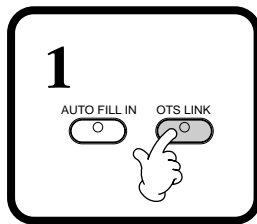
BREAK INTRO A B MAIN C D ENDING/rit. SYNC STOP SYNC START START/STOP

STYLE CONTROL

**5** Probeer eens andere One Touch Settingsetups uit. U kunt ook uw eigen One Touch Settingsetups creëren (blz. 68).

## Automatisch de One Touch Settings veranderen met de secties — OTS Link

De handige OTS (One Touch Setting) Linkfunctie laat u automatisch de One Touch Settings wijzigen als u een andere MAIN sectie (A - D) selecteert.



**2** Als u tussen de MAIN-secties (A - D) schakelt, zal de corresponderende One Touch Setting automatisch worden opgeroepen.

De MAIN-secties A, B, C en D komen overeen met respectievelijk de One Touch Settings 1, 2, 3 en 4.

### OPM.

De One Touch Settings kunnen worden ingesteld om met de secties te veranderen met één van twee verschillende timingen (blz. 127):

- Onmiddellijk als u op een sectieknop drukt.
- Bij de volgende maat (in een begeleidingsstijl), nadat u op een sectieknop drukt.



Druk, om de OTS Linkfunctie te annuleren, nogmaals op de [OTS LINK]-knop.

## De paneelregelaars in een One Touch Setting registreren (ONE TOUCH SETTING)

Dit gedeelte behandelt hoe u uw eigen One Touch Settingsetups (vier setups per stijl) kunt creëren. Zie voor een overzicht van One Touch Settingsetupparameters, de afzonderlijke Data List (Parameter Chart).

**1** Selecteer een stijl.



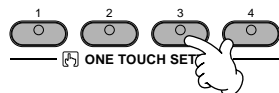
**2** Stel de paneelregelaars, zoals het selecteren van een voice, in zoals gewenst.



**3** Druk op de [MEMORY]-knop.



**4** Druk op één van de ONE TOUCH SETTING-knoppen:[1] tot [4].



De items die u in een One Touch Setting kunt registreren zijn de Voice-, Harmony- en Pedaalinstellingen.



Er verschijnt een boodschap die u vraagt of u de huidige stijl op wilt slaan. Selecteer "YES" om de STYLE-display op te roepen, en sla vervolgens de paneelinstellingen op (blz. 38, 44).

### OPM.

De geregistreeerde instellingen zullen worden gewist als u een andere begeleidingsstijl selecteert, tenzij u hier de paneelinstellingen opslaat.

# Ideale setups voor uw muziek oproepen — Music Finder

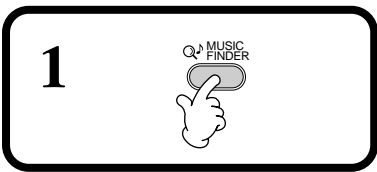
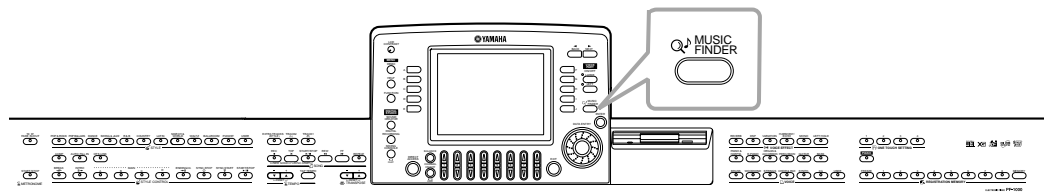
De Music Finder-functie laat u onmiddellijk de geschikte instellingen voor het instrument oproepen — inclusief voice, stijl en One Touch Settings — door eenvoudig de gewenste songtitel te selecteren. Als u een bepaalde song wilt spelen, maar u weet niet welke stijl- en voice-instellingen geschikt zijn, zal de handige Music Finder-functie u helpen. De aanbevolen instellingen, die samen een "record" vormen, kunnen ook worden bewerkt en opgeslagen. Dit laat u uw eigen Music Finder-records creëren en opslaan om ze later te kunnen terugroepen.

**OPM.**

De MUSIC FINDER-records en hun inhoud is slechts één voorbeeld van de aanbevolen paneelsetups. U kunt ook uw eigen Music Finder-instellingen voor uw favoriete songs en genres creëren.

**OPM.**

Houd in gedachte dat de Music Finder een speelhulp is die automatisch de meest geschikte begeleidingsstijlen en voices vindt voor uw spel. Ofschoon u songtitels aan kunt geven, bevat dit niet daadwerkelijk de songdata.



**2**

**Selecteer een record.** Selecteer bijvoorbeeld de bovenste record door op de [1▲▼]-knop te drukken, om de aanbevolen setups op te roepen. De instellingsdata die hier te zien zijn worden een "record" genoemd.

**All** ..... Laat alle records zien.  
**FAVORITE** ..... Laat de records zien die zijn toegevoegd aan de "FAVORITE"-pagina.  
**SEARCH 1,2** ..... Laat de resultaten zien van de SEARCH-functie (blz. 70).

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO
63 Summers Long	RootRock	4/4	144
A Bossa Out Of Tune?	GuitarBossa2	4/4	132
A Brand New Day Of ~	70'sDisco1	4/4	120
A Bridge To Cross Tr~	MovieBallad	4/4	80
A Cosy Life In Italy	OranBallad	4/4	88
A Feelins Of Love To~	8BeatBallad1	4/4	78
A Feelins Of Love To~	MovieBallad	4/4	76
A Fire Lighter	RootRock	4/4	129
A Flowers Kiss?	AcousticBall~	3/4	158
A Greek Called Zorba	ShoatuneH2	4/4	50
A Jolly Good Fellow	ChildrensMa~	6/8	112
A Little Caribbean L~	Caribbean	4/4	95
A March For Radetsky	GerwanMarc~	4/4	110
A Mickel In The Mick~	Dixieland2	4/4	200

**De records sorteren**

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

**Wijzig de volgorde van de records (oplopend of aflopend).**

**Voegt de geselecteerde record toe aan de "FAVORITE"-pagina.** Als u op de [H]-knop drukt, zal de "Add selected data to the favorite list? YES/NO"-mededeling worden getoond. Selecteer [YES] om de geselecteerde pagina aan de "FAVORITE"-pagina toe te voegen.

**Record(s) zoeken.** Voer de zoekvoorwaarden voor het zoeken in in de MUSIC FINDER SEARCH-display (blz. 70). De resultaten van SEARCH 1 of 2 verschijnen respectievelijk in de "SEARCH 1"- of "SEARCH 2"-pagina.

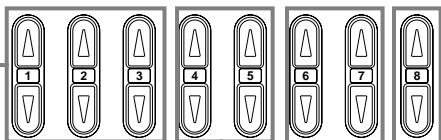
Laat het aantal records van elke pagina zien.

**Roep de MUSIC FINDER RECORD EDIT(blz. 71)-display op (voor bewerken van de geselecteerde record).**

**Selecteer een record op songtitel.** Gebruik, bij het sorteren op songtitel, de [1▲▼]-knop om omhoog of omlaag alfabetisch door de songs te scrollen. Druk tegelijk op de [▲▼]-knoppen om de cursor naar de eerste record te verplaatsen.

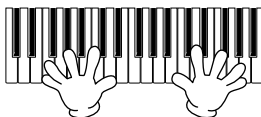
**Zet TEMPO LOCK aan/uit.** De TEMPO LOCK-functie laat u tempowijzigingen tijdens het stijlfspelen vermijden, als er een andere record wordt geselecteerd. De aan/uit-instelling heeft invloed op alle pagina's (ALL/FAVORITE/SEARCH 1/SEARCH 2).

**Selecteer een record op stijlnaam.** Als de records op stijlnaam zijn gesorteerd, druk dan op deze knoppen om de cursor naar de volgende/voorgaande stijl te verplaatsen. Druk tegelijk op de [▲▼]-knoppen om de cursor naar de eerste record te verplaatsen.



**3**

**De stijl afspelen (blz. 60).**



**OPM.**

Records kunnen worden geselecteerd door op de [DATA ENTRY]-knop en vervolgens op de [ENTER]-knop te drukken.

## De ideale setups zoeken — Music Finder Search

U kunt records zoeken op muziktitel of trefwoorden. De resultaten verschijnen in de display.

**1** Druk op de [I] (SEARCH 1)-knop of [J] (SEARCH 2)-knop in de MUSIC FINDER-display.

**2** Voer de voorwaarden voor het zoeken (zie hieronder) in, en start vervolgens het zoeken met de [START SEARCH]-knop.

Start het zoeken naar de record. De resultaten waarbij aan alle voorwaarden wordt voldaan verschijnen in de SEARCH-pagina. Zie voor details over de zoekinstellingen in deze display hieronder.

### ■ [A] MUSIC

Zoekt op muziek- of songtitel. Druk op deze knop om de display voor het invoeren van de songtitel op te roepen.

Als u de songtitel invoert (blz. 45), roept de zoekfunctie alle records op die het ingevoerde woord of de ingevoerde woorden bevat.

### ■ [B] KEYWORD

Zoekt op trefwoord. Druk op deze knop om de display voor het invoeren van het trefwoord op te roepen.

Als u het trefwoord invoert (blz. 45), roept de zoekfunctie alle records op die het ingevoerde woord of de ingevoerde woorden bevat. U kunt verschillende trefwoorden tegelijkertijd zoeken, door er een scheidingsteken (komma) tussen te voegen. De zoekfunctie vindt alle records die tenminste één van de trefwoorden bevat en laat ze zien.

### ■ [C] STYLE

Zoekt op stijlnaam. Druk op deze knop om de STYLE FILE SELECT-display op te roepen.

Druk op de [A] tot [J]-knop in de display om de gewenste begeleidingsstijl te selecteren.

Deze handige functie laat u alle songs vinden die een bepaalde begeleidingsstijl gebruiken.

### ■ [D] BEAT

Zoekt op maatsoort of ritmisch gevoel.

### ■ [E] SEARCH AREA

Selecteert een bepaalde locatie voor het zoeken. U kunt uw zoekactie verder begrenzen door de SEARCH 1- en 2-selecties te gebruiken.

### ■ [F]~[H] CLEAR

Wist het ingevoerde item aan de linkerkant.

### ■ [1▲▼] TEMPO FROM

U kunt uw zoekactie ook begrenzen door een tempobereik te bepalen. Hiermee stelt u het minimum tempo in voor de zoekactie. Druk tegelijk op de [▲▼]-knoppen om onmiddellijk de tempowaarde naar het minimum terug te zetten.

### ■ [2▲▼] TEMPO TO

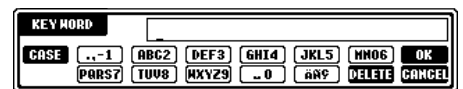
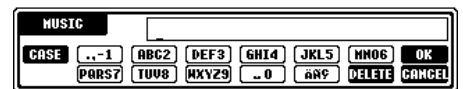
U kunt uw zoekactie ook begrenzen door een tempobereik te bepalen. Hiermee stelt u het maximale tempo in voor de zoekactie. Druk tegelijk op de [▲▼]-knoppen om onmiddellijk de tempowaarde naar het maximum terug te zetten.

### ■ [3▲▼]~[5▲▼] GENRE

Selecteert het bepaalde muziekgenre voor de zoekactie. Het beschikbare bereik omvat alle genres (ANY), de presetgenres en elk genre dat u zelf heeft ingevoerd (blz. 69).

### ■ [8▼] CANCEL

Druk hierop om de handeling te annuleren en terug te keren naar de voorgaande display.



### ■ OPM.

De STYLE FILE SELECT-display kan alleen worden gebruikt om de stijlnaam voor het zoeken te selecteren; het kan niet worden gebruikt om de feitelijke begeleidingsstijl op te roepen.

## Records bewerken — Music Finder Record Edit

Vanuit deze display kunt u alle bestaande records oproepen en ze bewerken om ze aan uw behoefte te laten voldoen. U kunt dit zelfs gebruiken om uw eigen Music Finder-records te creëren.

**1** Druk op de [8 ▲▼] (RECORD EDIT)-knop in de MUSIC FINDER-display.

### OPM.

U kunt ook een presetrecord wijzigen/wissen. Om wijzigen/wissen van records te vermijden, registreert u de record als een nieuwe record na het bewerken.

**2** Wijzig/wis de recorddata. U kunt ook een nieuwe record registreren. Zie voor details over alle instellingen en handelingen, hieronder.

### OPM.

Alle Music Finder-records kunnen samen worden opgeslagen als een enkele file (blz. 140). Als u een opgeslagen file oproept, verschijnt er een mededeling die vraagt of u de gewenste records wilt vervangen of toevoegen.

#### • Replace:

Alle Music Finder-records die zich momenteel in het instrument bevinden worden gewist en vervangen door de records van de geselecteerde file.

#### • Append:

De opgeroepen records worden toegevoegd aan de vrije recordnummers.

The screenshot shows the 'MUSIC FINDER RECORD EDIT' screen. It has several input fields: 'MUSIC:69 Summers Love' with a 'CLEAR' button; 'KEYWORD:80' with a 'CLEAR' button; 'STYLE:RootRock' with a 'CLEAR' button; 'BEAT' with options 2/4, 3/4, 4/4, 6/8, and OTHER; 'FAVORITE' with 'ON' and 'OFF' options; 'TEMPO' with the value 144; and 'GENRE' with a dropdown menu showing 'Pop Classics', 'R&B/Gospel', and 'Rock'. There are also buttons for 'DELETE RECORD', 'NEW RECORD', 'OK', and 'CANCEL'. A numeric keypad with buttons 1-8 and arrow keys is shown at the bottom.

### ■ [A] MUSIC

Selecteert de muziek- of songtitel voor het bewerken. Druk op de knop om de display voor het invoeren van de muziek- of songtitel op te roepen, en bewerk vervolgens de naam zoals gewenst.

The screenshot shows the 'MUSIC' display with the title 'Adeline B.'. Below the title is a numeric keypad with buttons for CASE, ABC2, DEF3, GHI4, JKL5, MN06, OK, PARS7, TUUV8, WXYZ9, and DELETED CANCEL.

### ■ [B] KEYWORD

Selecteert het trefwoord voor het bewerken. Druk op de knop om de display voor het invoeren van het trefwoord op te roepen, en bewerk deze dan zoals gewenst. U kunt verscheidene verschillende trefwoorden invoeren door een scheidingsteken (komma) tussen te voegen.

The screenshot shows the 'KEYWORD' display with the title 'Love Songs'. Below the title is a numeric keypad with buttons for CASE, ABC2, DEF3, GHI4, JKL5, MN06, OK, PARS7, TUUV8, WXYZ9, and DELETED CANCEL.

### ■ [C] STYLE

Selecteert de stijlnaam voor bewerking. Voer altijd de naam in als er een nieuwe record wordt geregistreerd. Druk op de knop om de STYLE FILE SELECT-display op te roepen. Druk op de [A] tot [J]-knop in de display om de gewenste stijl te selecteren die u wilt wijzigen/wissen/registreren.

### OPM.

De STYLE FILE SELECT-display kan alleen worden gebruikt om de stijlnaam voor recordbewerking op te roepen; het kan niet worden gebruikt om de feitelijke begeleidingsstijl op te roepen.

### ■ [D] BEAT

Selecteert de beat (maatsoort) voor bewerking. Als er een andere file is geselecteerd via de [C]-knop, zal de huidige maatsoortinstelling worden vervangen door de instelling van de geselecteerde file.

### OPM.

Houd in gedachte dat de hier gemaakte beatinstelling alleen voor de Music Finder Search-functie geldt; dit heeft geen invloed op de daadwerkelijke beatinstelling van de begeleidingsstijl zelf.

### ■ [E] FAVORITE

Voegt de geselecteerde record toe aan de FAVORITE pagina (blz. 69).

### ■ [F]~[H] CLEAR

Wist het ingevoerde item aan de linkerkant.

### ■ [I] DELETE RECORD

Wist de geselecteerde record. Het gewiste recordnummer wordt leeg. Als u op deze knop drukt, verschijnt er een boodschap die u vraagt om de handeling uit te voeren, af te breken of te annuleren.

**YES** .....Druk hierop om de record te wissen en de display te verlaten.

**NO** .....Druk hierop om de display te sluiten zonder de record te wissen.

**CANCEL** .....Druk hierop om het mededelingvenster te sluiten en terug te keren naar de voorgaande display.

## ■ [J] NEW RECORD

Registreert een nieuw record. Het laagst beschikbare lege recordnummer wordt gebruikt voor het registreren. Als u op deze knop drukt, verschijnt er een boodschap die u vraagt om de handeling uit te voeren, af te breken of te annuleren.

**YES** .....Druk hierop om de record te registreren en de display te sluiten.

**NO** .....Druk hierop om de display te sluiten zonder de record te registreren.

**CANCEL** .....Druk hierop om het mededelingvenster te sluiten en terug te keren naar de voorgaande display.

### OPM.

Het maximum aantal records is 2500, inclusief de interne records.

## ■ [1▼▲] TEMPO

Bepaalt het tempo voor de geselecteerde stijl. Als u de stijl met de [C]-knop verandert, wordt het tempo automatisch gewijzigd naar die van de gewijzigde stijl.

## ■ [3▼▲]~[5▼▲] GENRE

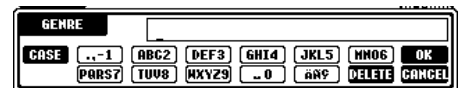
Geeft aan en wijzigt het genre waaraan de geselecteerde record is toegewezen. Het beschikbare bereik bevat alle presetgenres alsook datgene wat u zelf heeft ingevoerd.

## ■ [6▼▲] GENRE NAME

Voor het invoeren van een genrenaam. Druk op de knop om de display op te roepen voor het invoeren van de genrenaam, en bewerk vervolgens de naam zoals gewenst. Er kunnen maximaal 200 genrenamen worden opgeslagen.

De genrenaam die u invoert wordt pas actief als de huidige opname wordt bewerkt (overschreven) door op de [8▲] (OK)-knop te drukken, of als er een nieuwe record wordt geregistreerd door op de [J] (NEW RECORD)-knop te drukken.

Als u de MUSIC FINDER EDIT-display verlaat zonder in feite de record te hebben bewerkt of geregistreerd, wordt de ingevoerde genrenaam gewist.



## ■ [8▲] OK

Voert alle bewerkingen en wijzigingen aan de record uit. Als u op deze knop drukt, verschijnt er een boodschap die u vraagt om de handeling uit te voeren, af te breken of te annuleren.

**YES** .....Druk hierop om de record te vervangen en de display te sluiten.

**NO** .....Druk hierop om de display te sluiten zonder de record te vervangen.

**CANCEL** .....Druk hierop om het mededelingvenster te sluiten en terug te keren naar de voorgaande display.

## ■ [8▼] CANCEL

Druk hierop om de handeling te annuleren en terug te keren naar de MUSIC FINDER-display.

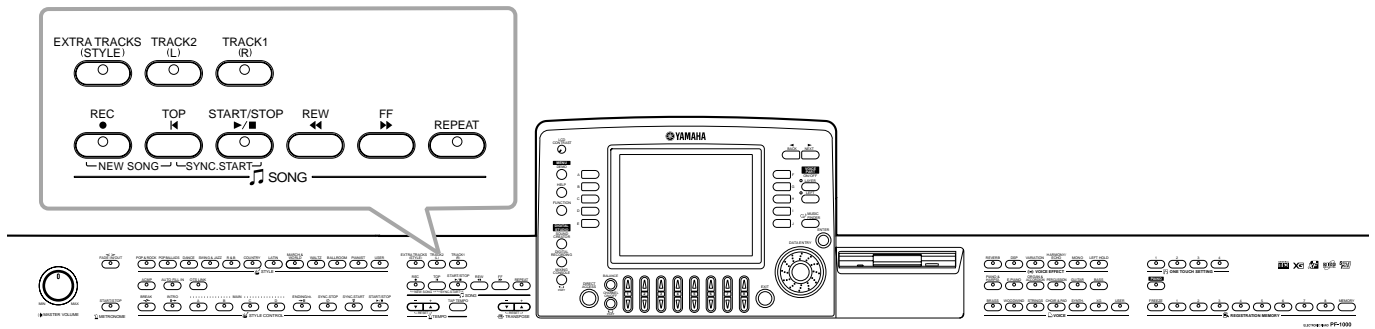
### OPM.

Zorg er voor, om de bewerkte en geregistreerde data te bewaren, dat alle Music Finder-records als een file worden opgeslagen (blz. 140). Als u ze niet opslaat, gaan de data verloren als er een andere Music Finder-file wordt opgeroepen of als de fabrieksinstellingen worden teruggeroepen (blz. 140).



# Song afspelen

Hier leert u hoe u songs af kunt spelen. Songs omvatten de interne songs van het instrument, het spel dat u zelf heeft opgenomen met de opnamefuncties (blz. 90) en commercieel beschikbare songdata. U kunt deze uiterst veelzijdige eigenschap op verschillende manieren gebruiken — meespelend op het toetsenbord met de opgenomen song, alsook het oefenen en leren van nieuwe muziek met de Repeatfunctie (blz. 77). U kunt ook de muzieknotatie en songteksten in de LCD weergeven.



## Compatibele songtypes

- Interne songs (Song Book)
- Songdata op de bijgeleverde diskette (50 greats for the piano)
- Commercieel beschikbare songdata



Diskettes met dit logo bevatten songdata die compatibel zijn met GM (General MIDI).



Diskettes met dit logo bevatten songdata die compatibel zijn met het Yamaha XG-format. XG is een significante verbetering van de "GM System Level 1" standaard, voorziet in meer voices, een groter aantal bewerkingsregelaars, en ondersteuning voor meerdere effectsecties en effecttypes.



Diskettes met dit logo bevatten songdata die compatibel zijn met het Yamaha DOC (Disk Orchestra Collection) format.



Diskettes met dit logo bevatten songdata die compatibel zijn met het Yamaha originele MIDI-fileformat.

### OPM.

Op commercieel beschikbare muziekdata rusten auteursrechten en zijn uitsluitend bedoeld voor persoonlijk gebruik door de koper.

### OPM.

Zie, voor meer informatie over de songfiletypes die compatibel zijn met de PF-1000, blz. 148.

- Songs die u heeft opgenomen (blz. 90) en opgeslagen naar de PF-1000 of diskette.

# Song afspelen

## De interne songs afspelen

**1**

A hand icon points to the F key on the left side of the keyboard.

**OPM.**

Als het **MAIN**-scherm (links) niet wordt weergegeven, druk dan op de **[DIRECT ACCESS]**-knop en vervolgens op de **[EXIT]**-knop.

**OPM.**

U kunt ook een verscheidenheid aan overige instellingen maken (zoals tempo, voice-selectie, enz.) en ze automatisch op laten roepen als u de song afspeelt (blz. 102).

**2**

2-1 Selecteer de **PRESET**-tab met de **[BACK]**-knop.

2-2 Open een map en selecteer een song om te worden afgespeeld.

**OPM.**

U kunt Synchro Start voor de song aanzetten door tegelijkertijd op de **[TOP]**-knop en de **SONG [START/STOP]**-knop te drukken. De song begint zodra u het toetsenbord bespeelt. U kunt deze functie ook samen met de Synchro Startfunctie van de stijl gebruiken (blz. 60).

**OPM.**

U kunt het volume automatisch laten in- en uit-faden aan het begin en eind van de song. Druk gewoon op de **[FADEIN/OUT]**-knop aan het begin van het afspelen van de song om de song in te faden en druk er nogmaals op aan het eind van de song om uit te faden.

**3** De song begint.

Het tempo aanpassen met de **TEMPO [-][+]**-knoppen (blz. 50) of de **[TAP TEMPO]**-knop. U kunt zelfs de afspeelsnelheid wijzigen door het tempo in te tikken — tik gewoon twee keer op de **[TAP TEMPO]**-knop.

Om de song onmiddellijk te stoppen, drukt u nogmaals op de **[START/STOP]**-knop.

Druk op de **[EXIT]**-knop om terug te keren naar het voorgaande scherm.

**OPM.**

Songs kunnen ook continu worden afgespeeld. Zet **SONG CHAIN PLAY** via de **SONG SETTING**-display op **ON** (blz. 126).

**OPM.**

Zorg ervoor dat de **Language** (taal) instelling voor het instrument (blz. 140) hetzelfde is als die van de filenaam van de song die u afspeelt.

**Tegelijkertijd een song en een begeleidingsstijl afspelen**

Als u een song en een begeleidingsstijl tegelijkertijd afspeelt, worden de kanalen 9 - 16 van de songdata vervangen door de begeleidingsstijlkanalen — waardoor u de automatische begeleidingsstijlen en -eigenschappen kunt gebruiken in plaats van de begeleidingsparts van de song. Maak de hieronderstaande instellingen en speel uw eigen vervangende akkoorden in plaats van de akkoorddata van de song.

- [ACMP]-knop.....ON
- [AUTO FILL IN]-knop.....ON

- 1** Selecteer de song en start het afspelen door op de SONG [START/STOP]-knop te drukken.
- 2** Selecteer de gewenste begeleidingsstijl.
- 3** Start de stijl door op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop te drukken.
- 4** Voeg een BREAK toe of verander van sectie (met de STYLE-sectieknoppen) terwijl de song speelt.  
Er spelen fill-in patronen als u van sectie verandert.



De stijl stopt automatisch als de song klaar is of wordt gestopt.

**OPM.**

Enkele van de interne songs zijn gecreëerd met gebruikmaking van de begeleidingsstijlen. Bij deze songs worden de begeleidingsstijlen automatisch gestart als het afspelen van de song start.

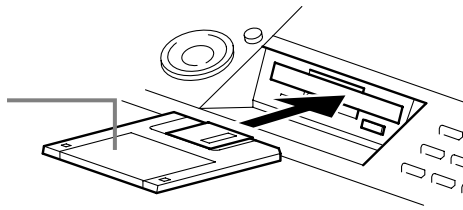
**OPM.**

De begeleiding stopt als u de song stopt. Als de begeleidingsstijl speelt en u start de song, stopt de begeleiding automatisch. Voor interne songs die begeleidingsstijlen gebruiken, stopt de begeleidingsstijl echter niet.

## Songs van diskette afspelen

Plaats de diskette in de diskdrive.

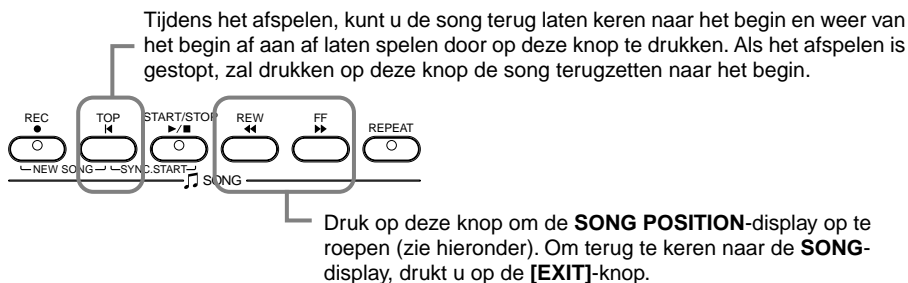
Plaats de diskette met de sluiters naar voren en het label naar boven.



De methode voor het afspelen is hetzelfde als bij de "De interne songs afspelen" instructies (blz. 74), behalve dat u nu de **FLOPPY DISK**-pagina in de **SONG**-display moet selecteren.

## Andere afspelergerelateerde handelingen

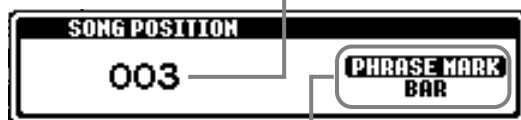
### Repeat / Rewind / Fast forward (herhalen / terugspoelen / snel vooruit spelen)



### SONG POSITION-display

Als "**BAR**" is geselecteerd, kunt u een maatnummer aangeven (geteld vanaf het begin van de song) met de **[REW]**- en **[FF]**-knoppen.

Als "**PHRASE MARK**" is geselecteerd, geef dan het frasemarkeringsnummer aan met de **[REW]**- en **[FF]**-knoppen.



"**PHRASE MARK**" wordt alleen aangegeven als de song frasemarkeringen bevat. Druk op de **[J]**-knop om tussen "**BAR**" en "**PHRASE MARK**" te schakelen, en gebruik vervolgens de **[REW]**- en **[FF]**-knoppen om de gewenste maat of frasemarkering te selecteren.

### De volumebalans aanpassen / Bepaalde kanalen uitschakelen (muten)



Druk op deze knop om de **BALANCE**-display op te roepen (blz. 61).

Druk op deze knop om de **CHANNEL ON/OFF**-display op te roepen (zie hieronder).

### CHANNEL ON/OFF-display



Selecteer de **[SONG]**-tab met de **[CHANNEL ON/OFF]**-knop, en schakel het gewenste kanaal uit (mute) door deze op **[OFF]** in te stellen. Om een kanaal **solo** te zetten (alleen dat kanaal zal klinken), houdt u de betreffende knop, die met het kanaal correspondeert, ingedrukt. Om de solo voor het kanaal weer uit te schakelen, drukt u nogmaals op de knop van dat kanaal.

#### OPM.

Zorg ervoor dat u, voordat u verder gaat, de sectie "Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette" (blz. 6) leest.

#### OPM.

U kunt instellen of de PF-1000 automatisch wel of niet de eerste diskettesong oproept als er een diskette wordt geplaatst (blz. 139).

#### OPM.

Sommige songdata voor de PF-1000 zijn opgenomen met speciale "free tempo" (vrije tempo) instellingen. Tijdens het afspelen van zulke songdata, komen de maatnummers die te zien zijn in de display niet overeen met de daadwerkelijke maat; dit dient alleen als een indicatie van hoeveel er van de song is afgespeeld.

#### OPM.

Songs die een grote hoeveelheid data bevatten kunnen misschien niet goed worden uitgelezen door het instrument, en daardoor kunt u ze misschien ook niet selecteren. De maximum capaciteit is ongeveer 200-300 KB, dit kan echter verschillen, afhankelijk van de data-inhoud van elke song.

#### OPM.

### Phrase Mark (frasemarkering)

Deze data geeft een bepaalde locatie in de songdata aan.

#### OPM.

### Channel (kanaal)

Verwijst naar het MIDI-kanaal in de songdata. De kanalen zijn toegewezen zoals hieronder aangegeven, voor de PF-1000.

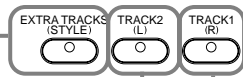
**Song**  
1 - 16  
**Begeleidingsstijl**  
9 - 16

## Bepaalde parts uitschakelen — Track1/Track2/Extra Tracks

Deze eigenschap laat u bepaalde parts van de song (Track1, Track2, Extra Tracks) uitschakelen (muten), en alleen die parts afspelen die u wilt horen. Als u bijvoorbeeld de melodie van een song wilt oefenen, kunt u alleen de rechterhandpart uitschakelen en die part zelf spelen.

**1** Selecteer de song die afgespeeld moet worden (blz. 73).

**2** Gebruik deze knop om de overige speelparts (alle parts behalve die van de rechterhand/linkerhand) aan/uit te schakelen.



Gebruik deze knop om de rechterhandpart aan/uit te schakelen.

Gebruik deze knop om de linkerhandpart aan/uit te schakelen.

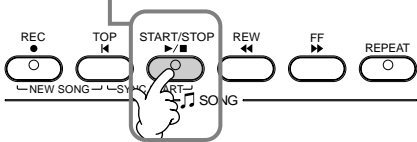
### OPM.

U kunt de kanaaltoewijzingen voor Track 1 en Track 2 veranderen (blz. 126), waardoor u aan kunt geven welke parts worden uitgeschakeld als u op de [TRACK 1]/[TRACK 2]/[EXTRA TRACKS]-knoppen drukt.

### OPM.

Alle tracks worden automatisch ingesteld op aan als u een andere song selecteert.

**3** Start de song.  
Het tempo aanpassen met de TEMPO [-][+] knoppen (blz. 50).



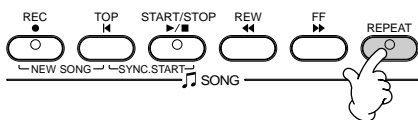
Druk nogmaals op de  -knop om de song te stoppen.

## Herhaaldelijk afspelen van een bepaald gedeelte

Deze eigenschap maakt het u mogelijk om een bepaald gedeelte van de song (tussen Punt A en Punt B) aan te geven, en dit herhaaldelijk af te spelen.

**1** Speel de song af (blz. 74, 76).

**2** Druk op deze knop op het punt waar u wilt dat de te herhalen frase begint (Punt A). Druk op deze knop op het punt waar u wilt dat de te herhalen frase eindigt (Punt B).



### OPM.

U kunt ook de punten A en B aangeven als de song niet loopt. Stel Punt A in door op de [REPEAT]-knop te drukken, gebruik vervolgens de [FF]-knop om naar de gewenste eindlocatie te gaan en stel vervolgens Punt B in door nogmaals op de [REPEAT]-knop te drukken.

### OPM.

Punt B kan niet worden geselecteerd tenzij eerst Punt A is geselecteerd.

### OPM.

Alleen Punt A aangeven resulteert in herhaaldelijk afspelen tussen Punt A en het einde van de song.

### OPM.

De aangegeven A- en B-punten zullen worden gewist als u een ander songnummer selecteert, de herhalingsfunctie annuleert, of een andere herhalingsmode selecteert — zoals fraseherhaling of herhalen bij songketen afspelen (blz. 126).

**3** Na een automatische inleiding (om u te helpen in de frase te komen), wordt het gedeelte van punt A tot punt B herhaaldelijk afgespeeld. Onafhankelijk van of de song afspelt of is gestopt, zal drukken op de [TOP]-knop de song terugzetten naar punt A.

**4** Stop de song.



Druk nogmaals op de  -knop om de Repeatfunctie te annuleren.

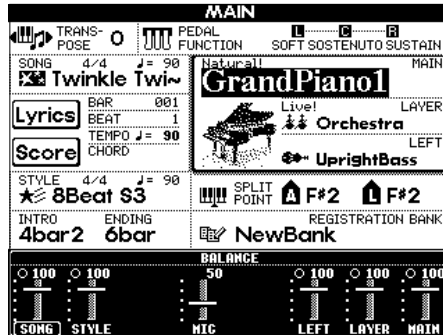
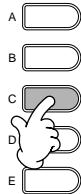
## Muzieknotatie weergeven — Score

Met deze eigenschap kunt u de notatie automatisch in de display laten zien terwijl de song speelt. Dit kan worden gebruikt bij uw eigen opnamen alsook bij de interne demosongs.

**1** Selecteer de gewenste song (blz. 74, 76).



**2**



**OPM.**

Als het **MAIN**-scherm (links) niet wordt weergegeven, druk dan op de **[DIRECT ACCESS]**-knop en vervolgens op de **[EXIT]**-knop.

**OPM.**

De weergegeven notatie wordt gegenereerd door de PF-1000 op basis van de songdata. Gevolg hiervan is dat het kan zijn dat het niet exact gelijk is aan de commercieel beschikbare bladmuziek van dezelfde song — vooral bij de weergegeven notatie van gecompliceerde passages met veel korte noten.

**OPM.**

Sommige songdata voor de PF-1000 zijn opgenomen met speciale “free tempo” (vrije tempo) instellingen. Voor dergelijke songdata worden het tempo, de tel, de maat en de muzieknotatie niet goed weergegeven.

**OPM.**

**[RIGHT]** en **[LEFT]** kunnen niet tegelijkertijd worden uitgezet.

**OPM.**

De nootnaam wordt links van de noot aangegeven. Als de ruimte tussen de noten te klein is, kan het zijn dat de indicatie linksboven de noot wordt geplaatst.

**OPM.**

U kunt het aantal maten dat zal worden weergegeven vergroten door het aantal andere items dat wordt weergegeven te verminderen (parts, songteksten, akkoorden, enz.).

**OPM.**

Als verplaatsingstekens (mollen en kruizen) en noten niet op één regel kunnen worden weergegeven, worden ze in het midden van de maat van de volgende regel weergegeven.

**OPM.**

De notatiefuncties kunnen niet worden gebruikt om songdata te creëren door het invoeren van noten. Zie voor informatie over het creëren van songdata blz. 94.

**3**

Schakelt het weergeven van het linkerhandtoetsgedeelte aan/uit. Afhankelijk van andere instellingen, kan deze parameter niet beschikbaar zijn en er grijs uitzien. Als dit het geval is, ga dan naar de gedetailleerde instellingsdisplay (zie blz. 79); gebruik de **[8▲▼]**-knoppen) en stel de **LEFT CH**-parameter in op een kanaal, maar niet op “**AUTO**”. Of ga naar de **SONG SETTING**-display in het **FUNCTION**-menu (blz. 126) en stel de **TRACK 2**-parameter in op een kanaal, maar niet op “**OFF**”.

Schakelt het weergeven van het rechterhandtoetsgedeelte aan/uit. Kanaal 1 wordt automatisch geselecteerd als **[TRACK1]** is ingesteld op **[OFF]** via de **SONG SETTING**-display (blz. 126).

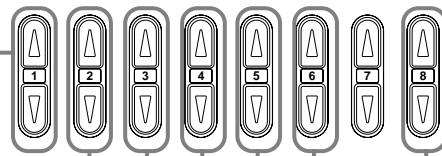
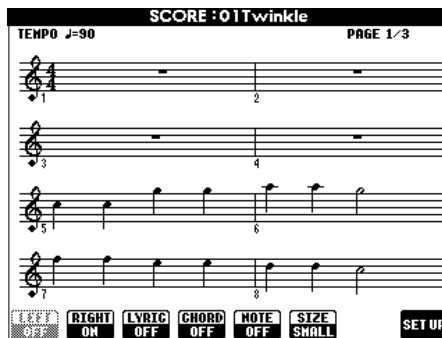
Schakelt het weergeven van de songtekst aan/uit. Als de geselecteerde song geen songtekstdata bevat, worden songteksten niet weergegeven.

Schakelt het weergeven van de akkoorden aan/uit. Als de geselecteerde song geen akkoorddata bevat, worden er geen akkoorden weergegeven.

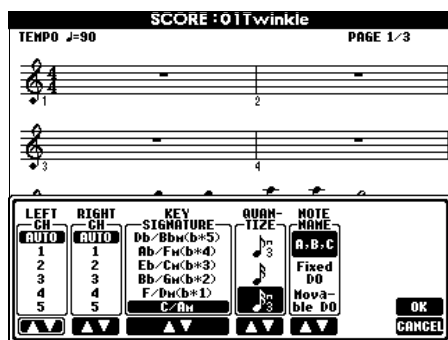
Schakelt het weergeven van de nootnaam (toonhoogte) aan/uit.

Bepaalt de displayresolutie (oftewel het zoomniveau) van de notatie.  
**SMALL** ..... De notatie wordt klein weergegeven.  
**LARGE** ..... De notatie wordt groot weergegeven.

Dit roept de gedetailleerde instellingsdisplay voor notatie op. Zie voor details, de volgende bladzijde.

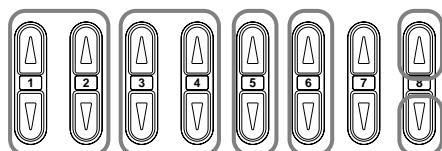


## Gedetailleerde instellingen voor notatie



**OPM.**

Als "LEFT" en "RIGHT" zijn ingesteld op hetzelfde kanaal, wordt de notatie van de rechterhandnoten en linkerhandnoten getoond in piano-format (twee met elkaar verbonden notenbalken).



### ■ [1▲▼] LEFT CH/[2▲▼] RIGHT CH

Dit bepaalt het linkerkanaal (kanaal voor de linkerhandpart) en rechterkanaal (kanaal voor de rechterhandpart). Deze instelling gaat terug naar **AUTO** als er een andere song wordt geselecteerd.

**AUTO** .....De kanalen voor de rechter- en linkerhandparts worden automatisch toegewezen — waarbij de parts op hetzelfde kanaal worden ingesteld als het kanaal dat is aangegeven in de **SONG SETTING**-display via het **FUNCTION**-menu (blz. 122).

**1-16** .....Wijst de part toe aan het aangegeven kanaal, 1- 16.

**OFF (alleen LEFT CH)** .Geen kanaaltoewijzing.

### ■ [3▲▼], [4▲▼] KEY SIGNATURE

Hiermee kunt u midden in een song, op de plaats waar gestopt is, toonsoortwijzigingen aanbrengen, waardoor u de toonhoogte op elk gewenst moment in een song kunt transponeren. Zie voor een overzicht van de toonsoorten, met hun overeenkomstige mineurliggingen en verplaatsingstekens, het overzicht hieronder.

#### Toonsoorten en verplaatsingstekens

C Maj (A min)	G Maj (E min)	D Maj (B min)	A Maj (F <sup>♯</sup> min)	E Maj (C <sup>♯</sup> min)	B Maj (G <sup>♯</sup> min)	F <sup>♯</sup> Maj (D <sup>♯</sup> min)	C <sup>♯</sup> Maj (A <sup>♯</sup> min)
C <sup>♭</sup> Maj (A <sup>♭</sup> min)	G <sup>♭</sup> Maj (E <sup>♭</sup> min)	D <sup>♭</sup> Maj (B <sup>♭</sup> min)	A <sup>♭</sup> Maj (F min)	E <sup>♭</sup> Maj (C min)	B <sup>♭</sup> Maj (G min)	F Maj (D min)	

De ♭-noot geeft de grondtoon van de majeurtoonsoort aan, en de ♯-noot de grondtoon van de relatieve mineur.

### ■ [5▲▼] QUANTIZE

Dit laat u de nootresolutie in de notatie regelen, waarbij u de timing van alle weergegeven noten kunt verschuiven of corrigeren, zodat ze rechtgetrokken worden naar een bepaalde nootwaarde. Zorg ervoor dat u de kortste nootwaarde die in de song wordt gebruikt selecteert.

**OPM.**

Noten die korter zijn dan de lengte van de nootresolutie zullen niet in de notatie worden weergegeven.

#### Nootresolutie:

1/4 noot, 1/8 noot, 1/16 noot, 1/32 noot, 1/4 triool, 1/8 triool, 1/16 triool, 1/32 triool

■ [6▲▼] NOTE NAME

Selecteer het nootnaamtype als "NOTE" (blz. 78) is ingesteld op ON.

**ABC** ..... Nootnamen worden aangegeven met letters (C, D, E, F, G, A, B).

**Fixed Do** ..... Nootnamen worden aangegeven met hun solfègenamen en zullen afhankelijk van de geselecteerde taal verschillen (blz. 49).

**Engels** ..... Do Re Mi Fa Sol La Ti

**Frans** ..... Ut Re Mi Fa Sol La Si

**Italiaans** ..... Do Re Mi Fa Sol La Si

**Duits** ..... Do Re Mi Fa Sol La Si

**Spaans** ..... Do Re Mi Fa Sol La Si

**Japans** ..... ドレミファソラシ

**Movable Do** ..... Nootnamen worden aangegeven in solfège volgens de toonladderintervallen, en zijn daardoor relatief ten opzichte van de grondtoon. De grondtoon wordt aangegeven als Do. In de toonsoort G-majeur zou de grondtoon van Sol worden aangegeven als Do.

Net als bij "FIXED DO" is de indicatie verschillend en afhankelijk van de geselecteerde taal.

■ [8▲] OK

Dit sluit de gedetailleerde instellingsdisplay en begint de notatie te genereren. U kunt deze handeling ook uitvoeren door op de [ENTER]-knop op het paneel te drukken.

**OPM.**

U kunt de displaypagina's selecteren (één ervoor en erna) met de [BACK]/[NEXT]-knoppen of het pedaal (blz. 128).

■ [8▼] CANCEL

Dit sluit de gedetailleerde instellingsdisplay zonder de instellingen te veranderen. U kunt deze handeling ook uitvoeren door op de [EXIT]-knop of [RECORD]-knop op het paneel te drukken.

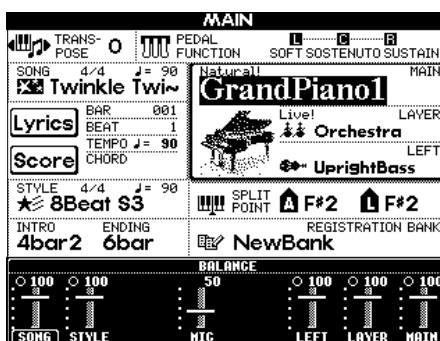
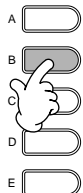


## De songteksten weergeven

Deze functie laat u de songteksten weergeven terwijl de song afspeelt — het daardoor gemakkelijk makend om met uw spel of song afspelen mee te zingen.

**1** Selecteer de gewenste song (blz. 74, 76).

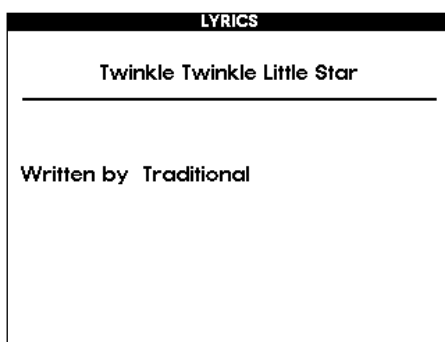
**2**



**OPM.**

De voor songtekstweergave gebruikte taal wordt bepaald door de specifieke songtekst-data. Als de songteksten er verminkt of onleesbaar uitzien, kunt u dit verhelpen door de "LYRICS LANGUAGE"-instelling via de SONG SETTING-display te veranderen (blz. 122).

**3**



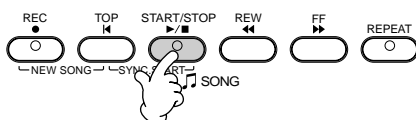
**OPM.**

Als de geselecteerde song geen songtekstdata bevat, worden songteksten niet weergegeven

**OPM.**

Als de geselecteerde song akkoorddata bevat, worden de akkoordnamen weergegeven bij de songteksten.

**4**

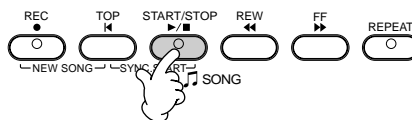


Start de song.

**OPM.**

De inhoud van de display kan ook worden weergegeven op een aangesloten TV (blz. 133, 142).

**5** De songteksten worden bij het songafspelen diapositief weergegeven.



Stop de song.

Druk, om terug te keren naar de voorgaande pagina, op de



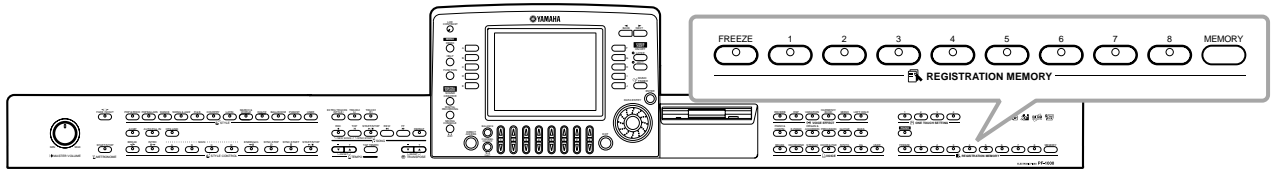
-knop.

**OPM.**

De songteksten kunnen worden gewijzigd (blz. 105).

# Custompaneelsetups opslaan en terugroepen — Registration Memory

Registration Memory is een krachtige eigenschap die u in staat stelt om de PF-1000 net zo in te stellen als u wilt — waarbij bepaalde voices, stijlen, effectinstellingen enz. worden geselecteerd — en uw custompaneelsetup op te slaan om deze later te kunnen terugroepen. Als u vervolgens deze instellingen nodig heeft, drukt u gewoon op de betreffende REGISTRATION MEMORY-knop.



## Paneelsetups registreren — Registration Memory

Dit laat zien u hoe u uw custom paneelinstellingen naar de REGISTRATION MEMORY-knoppen kunt registreren. Maak alle instellingen die u wilt met de paneelregelaars en de Registration Memory zal ze voor u “onthouden”.

**OPM.** Houd in gedachte dat songs of stijlen op diskette niet kunnen worden geregistreerd in de Registration Memory. Als u een op diskette gebaseerde song of stijl wilt registreren, kopieer dan de relevante data naar “USER” in de SONG/STYLE-display (blz. 38) en registreer de data afzonderlijk.

**1 Stel de paneelregelaars naar wens in.**  
Zie voor een overzicht van de instellingen die kunnen worden geregistreerd de afzonderlijke Data List (Parameter Chart).

**2** **REGISTRATION MEMORY**

**3** **Selecteer de gewenste parameter-groepen voor de instellingen die u wilt registreren.** U kunt ook de [DATA ENTRY]-knop gebruiken om door deze display te navigeren. Vink het corresponderende vakje af om een parametergroep te registreren. Groepen die niet worden afgevinkt, zullen geen onderdeel uitmaken van de Registration Memory-instelling. Dit maakt het u mogelijk om bepaalde instellingen te handhaven, zelfs als er tussen Registratie Memory-presets wordt geschakeld. U kunt ook de Freezefunctie gebruiken (blz. 84) om de Registration Memory-wijzigingen te overtroeven — waardoor u kunt voorkomen dat bepaalde paneelinstellingen worden gewijzigd.

Mark the group(s) to be memorized to Registration Memory. For OTS, this selection does not work.

Press one of the [REG 1-8] or [OTS 1-4] buttons to register the current settings.

The registrations registered here will be lost when the Power is turned off, unless you perform the Save operation.

<input checked="" type="checkbox"/> STYLE	<input checked="" type="checkbox"/> HARMONY	<input checked="" type="checkbox"/> SONG	<input checked="" type="checkbox"/> MARK
<input checked="" type="checkbox"/> VOICE	<input checked="" type="checkbox"/> TEMPO	<input checked="" type="checkbox"/> MIC. SETTING	<input type="checkbox"/> ON
<input checked="" type="checkbox"/> TRANSPOSE	<input checked="" type="checkbox"/> PEDAL		<input type="checkbox"/> OFF
<input checked="" type="checkbox"/> SCALE			

**F** Annuleert de registratie en keert terug naar de MAIN-display. U kunt ook de [EXIT]-knop gebruiken.

**G**

**H**

**I** Vinkt het geselecteerde vakje af. U kunt ook de [ENTER]-knop gebruiken.

**J** Verwijdert het vinkje van het geselecteerde vakje. U kunt ook de [ENTER]-knop gebruiken.

**END** **Druk op de gewenste nummerknop voor het registreren van de instellingen.**

**REGISTRATION MEMORY**

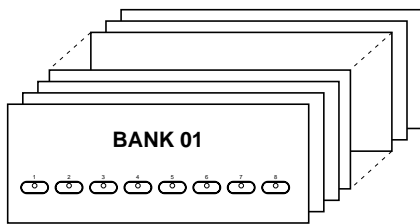
**Indicator is groen** ....De paneelinstelling is geregistreerd, maar niet geselecteerd.  
**Indicator is rood** .....De paneelinstelling is geregistreerd en is momenteel geselecteerd.  
**Indicator is uit** .....De paneelinstelling is niet geregistreerd.

**OPM.** De registraties die hier zijn geregistreerd zullen verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, tenzij u de opslaghandeling uitvoert die op de volgende bladzijde wordt uitgelegd.

**OPM.** Alle data die reeds waren geregistreerd onder de geselecteerde REGISTRATION MEMORY-knop (indicator is groen of rood) zullen worden gewist en vervangen door de nieuwe instellingen.

# Uw Registration Memory Setups opslaan

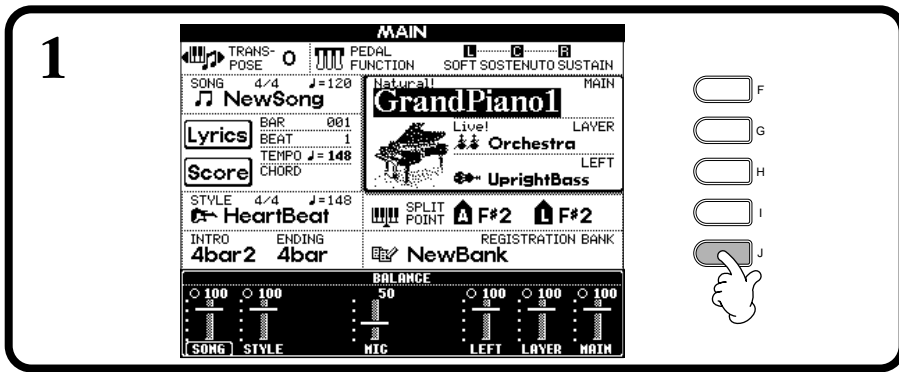
De instellingen die geregistreerd zijn naar de **REGISTRATION MEMORY [1]-[8]**-knoppen worden opgeslagen als een enkele file.



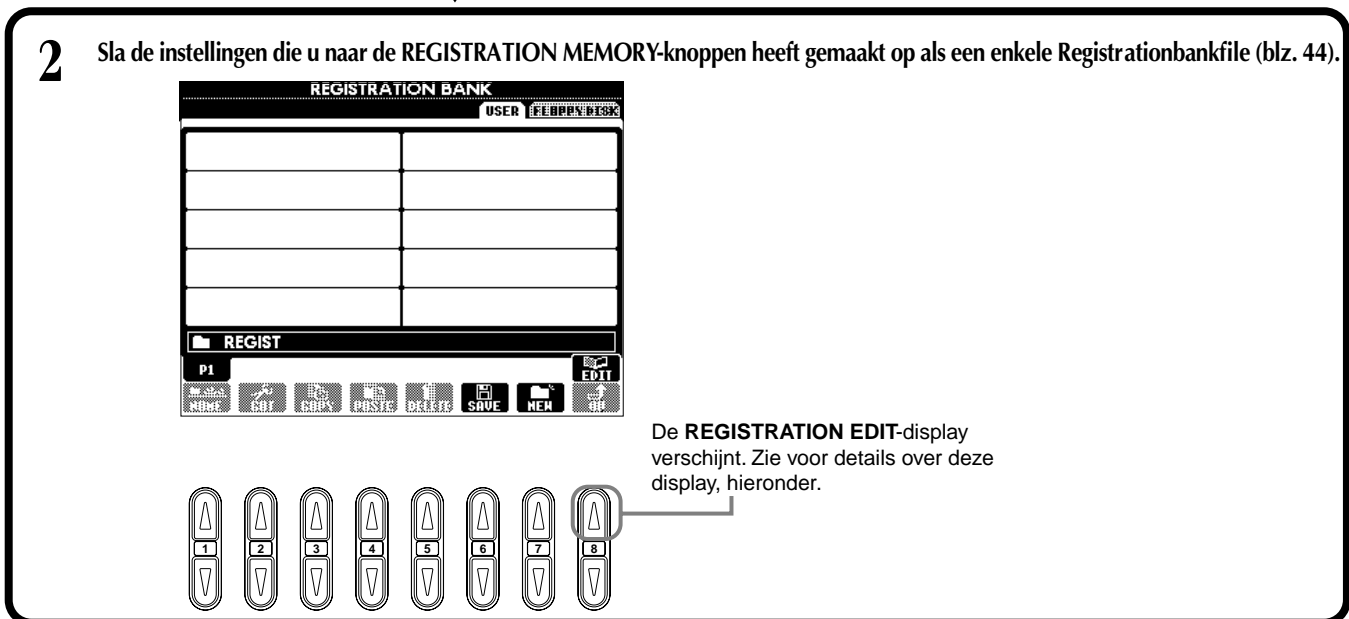
Alle instellingen geregistreerd naar de knoppen **[1]-[8]** worden een **“bank”** genoemd. De banken kunnen worden opgeslagen naar **“USER”** of **“FLOPPY DISK”** als Registrationbankfiles.

**OPM.**  
Houd in gedachte dat de grootte van de Registration-bankfiles en de geheugenruimte die ze in beslag nemen afhankelijk zijn van het aantal functies dat in elk ervan is ingesteld.

**OPM.**  
Druk op de **[DIRECT ACCESS]**-knop en **[EXIT]**-knop om de MAIN-display op te roepen.



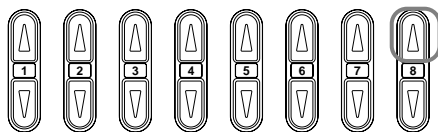
1



2

Sla de instellingen die u naar de **REGISTRATION MEMORY**-knoppen heeft gemaakt op als een enkele Registrationbankfile (blz. 44).

De **REGISTRATION EDIT**-display verschijnt. Zie voor details over deze display, hieronder.



## REGISTRATION EDIT-display

De inhoud van de huidige Registration Memory-bank (REGIST.) wordt opgesomd in het **REGISTRATION EDIT**-scherm. De namen van de opgeslagen Registration Memory-presets worden getoond in de display en de indicators van de relevante **REGISTRATION MEMORY**-knoppen lichten groen op. Vanuit dit scherm, kunt u de Registration Memory-presets selecteren, benoemen of wissen.

**Select**.....Druk op de **[A] - [J]**-knoppen. De REGIST.-display is gekoppeld aan de **REGISTRATION MEMORY [1] - [8]**-knoppen. Als u de Registration Memory-preset in de display selecteert, gaat de gerelateerde knop aan (indicator is rood).

**Name**.....Deze handeling is hetzelfde als die in “Files/mappen benoemen” (blz. 41) in “Basisbediening—Uw data organiseren”.

**Delete**.....Deze handeling is hetzelfde als die in “Files/mappen wissen” (blz. 43) in “Basisbediening—Uw data organiseren”.

**OPM.**  
Het resultaat van de Name/Delete-handeling zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, tenzij u terugkeert naar de **REGISTRATION BANK**-display door op de **[8▼]** (UP)-knop te drukken en de data op te slaan (blz. 44).

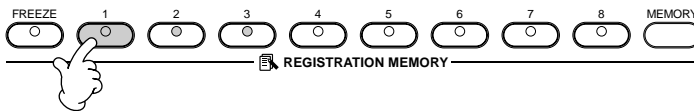
## Een Registration Memory Setup terugroepen

U kunt alle paneelinstellingen die u heeft gemaakt terugroepen — of alleen diegenen die u precies wilt of nodig heeft. Als u bijvoorbeeld “STYLE” in de **REGISTRATION MEMORY**-display de-selecteert, kunt u de momenteel geselecteerde stijl aanhouden, zelfs als u de Registration Memory-preset wijzigt.

### De geregistreerde instellingen terugroepen

Selecteer de gewenste bank in de **REGISTRATION BANK**-display (blz. 83).

Druk op de betreffende **REGISTRATION MEMORY**-knop (één waarvan de indicator groen is) om de gewenste instellingen op te roepen.



#### **DOPM**

U kunt uw Registration Memory-presets programmeren om achtereenvolgens te worden opgeroepen, in de volgorde die u wenst. Eenmaal geprogrammeerd, kunnen de presets 1 - 8 achtereenvolgens worden geselecteerd met de **[BACK][NEXT]**-knoppen of het pedaal (blz. 131).

### De Freeze-instellingen selecteren

**1**

Roep de “FREEZE”-pagina op via het **REGIST.SEQUENCE/ FREEZE/VOICE SET**-scherm (blz. 131).

**2**

Mark the group(s) that you want to remain unchanged, even when a Registration Memory is selected.

**FREEZE GROUP SETTING**

<input checked="" type="checkbox"/> STYLE	<input type="checkbox"/> HARMONY	<input checked="" type="checkbox"/> SONG	<input checked="" type="checkbox"/> MARK
<input type="checkbox"/> VOICE	<input checked="" type="checkbox"/> TEMPO	<input type="checkbox"/> MIC. SETTING	<input type="checkbox"/> ON
<input type="checkbox"/> SCALE	<input type="checkbox"/> PEDAL		<input type="checkbox"/> OFF

Vinkt het geselecteerde vakje af.

Verwijdert het vinkje van het geselecteerde vakje.

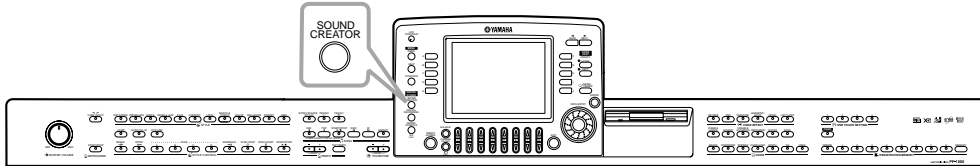
Selecteert de Freeze-instellingen.

**3** Druk op de **[FREEZE]**-knop. Als Freeze actief is (lamp is aan), zullen de instellingen die u heeft aangegeven in de Freeze-pagina worden gehandhaafd of onveranderd blijven, zelfs bij het veranderen van Registration Memory-preset.

**4** Druk op de betreffende **REGISTRATION MEMORY**-knop (één waarvan de indicator groen is) om de gewenste instellingen op te roepen.

# Voices bewerken — Sound Creator

De PF-1000 heeft een Sound Creatorfunctie die het u mogelijk maakt om uw eigen voices te creëren door het bewerken van enkele parameters van de bestaande voices. Als u eenmaal een voice heeft gecreëerd, kunt u deze opslaan als een USER-voice zodat u hem later kunt terugroepen.



**OPM.**

- De voice kan in realtime worden bewerkt terwijl een song/stijl speelt.
- Houd in gedachte dat het kan zijn dat aanpassingen van de parameters niet veel in het daadwerkelijke geluid wijzigen vanwege de originele instellingen van de voice.

## Procedure

**1** Druk op de [F]-, [G]- of [H]-knop om de part te selecteren (MAIN, LAYER of LEFT) die de voice bevat die u wilt bewerken.

**2** Druk op de [SOUND CREATOR]-knop.

**OPM.**

De voice kan ook worden geselecteerd in de SOUND CREATOR-display.

**LET OP**

De instellingen gaan verloren als de bewerkte part's voice naar een andere voice wordt omgeschakeld. Belangrijke data zou moeten worden opgeslagen naar de USER-drive of diskette.

**3** De voiceparameters bewerken.

De handelingen voor elke functie die zijn geselecteerd in deze stap worden in detail besproken, te beginnen op blz. 87.

**NATURAL VOICE**

**REGULAR VOICE**

Selecteer het gewenste menu door op de [NEXT]/[BACK]-knop te drukken.

Selecteer het gewenste menu. Het geselecteerde menu is gemarkeerd.

Kan worden gebruikt tijdens het bewerken om het geluid van de originele voice te vergelijken met de bewerkte voice.

Geeft de parameters aan die beschikbaar zijn voor bewerking in deze display. Deze komen overeen met de parameters/waarden die onderin de display te zien zijn.

Opent de Save (Voice)-display voor het opslaan van de bewerkte voice als een USER-voice (blz. 44).

**4** Sla de bewerkte voice op naar de USER-drive (Flash ROM) als een USER-voice (blz. 44).

**5** Druk op de [USER]-knop om de bewerkte voice te selecteren, en bespeel het toetsenbord.

## SOUND CREATOR-parameters

PIANO	Bepaalt de parameters die uniek zijn voor de pianogeluiden, zoals stemcurve of sustain-sampling. Deze pagina is alleen beschikbaar als de Natural pianovoice is geselecteerd.
COMMON	Bepaalt de common (gemeenschappelijke) instellingen zoals voicevolume of -octaving.
SOUND	Bepaalt de klankkleur/EG (Envelope Generator)/vibrato van de voice (alleen Regular voice).
EFFECT	Bepaalt de effectdiepte of het effecttype.
HARMONY	Bepaalt de Harmony/Echo-instellingen.

### OPM.

De beschikbare parameters verschillen afhankelijk van het geselecteerde voicetype, Regular of Natural (zie hieronder).

### OPM.

Houd in gedachte dat er bepaalde parameters zijn waarbij de Sound Creatorinstellingen alleen invloed hebben op de voice van de MAIN-part.

De volgende parameters zijn gekoppeld aan de parameters in de andere display.

Commonparameter	Andere locatie	
MONO	VOICE EFFECT (TOP PANEL)	blz. 58
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	blz. 118
LEFT PEDAL TYPE	CONTROLLER (FUNCTION)	blz. 128
LEFT PEDAL SETTING	CONTROLLER (FUNCTION)	blz. 128
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	blz. 118
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	blz. 118
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	blz. 119
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	blz. 119
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT (TOP PANEL)	blz. 57
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	blz. 119
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (TOP PANEL)	blz. 57, 119
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 132
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 132
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 132
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 132
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 132
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 132

### Natural Voices en Regular Voices

Er zijn twee verschillende klankopwekkingsbronnen in de PF-1000, Natural en XG. De Natural-klankopwekkingsbron en zijn voices beschikken over een kolossale hoeveelheid golfvormgeheugen, waardoor u een enorme expressieve controle heeft over het geluid, zeer fijn en gedetailleerd. De XG-bron (die de Regular Voices levert) leveren een maximale compatibiliteit met een grote verscheidenheid aan apparaten en songdata.

De maximale polyfonie voor elke klankopwekkingsbron is zo ingesteld dat deze optimaal voor uw spel is. In het algemeen zullen de songs en stijlen worden afgespeeld met gebruikmaking van de XG-bron, terwijl de Natural Voices worden bespeeld via het toetsenbord — waardoor u de Natural Voices met volledige polyfonie kunt bespelen, zelfs als de song- en stijldata de grenzen van de polyfonie overschrijden.

### OPM.

Voices die via de XG-bron worden weergegeven zijn verdeeld in twee groepen. Één is de originele set PF-1000 voices (Cool!, Sweet!, Live!), en de andere is de conventionele XG-set.

Natural!	Cool!	Sweet!	Live!	XG
PF-1000-exclusieve voices				GM/XG-compatibele voices
Natural Voices (gegenereerd door de Natural-klankopwekkingsbron)		Regular Voices (gegenereerd door de XG-klankopwekkingsbron)		
Hoofdzakelijk gebruikt voor via het toetsenbord bespeelde voices		Voor via het toetsenbord bespeelde voices, song-/stijlspelen*		

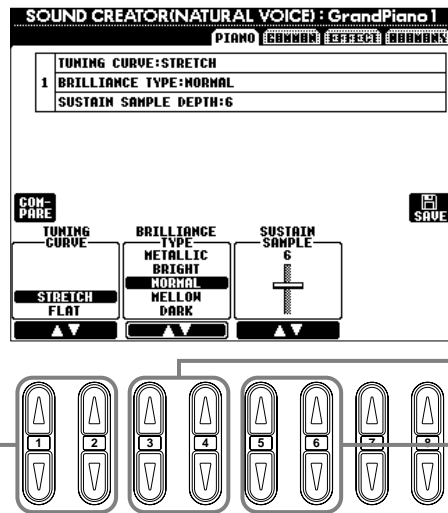
\* Afhankelijk van de bepaalde stijl die is geselecteerd, kan een Natural Voice worden gebruikt voor de begeleiding. Gewoonlijk worden songs afgespeeld met de XG-voices (blz. 149); u kunt ze echter automatisch laten "revoicen" — waarbij de uitzonderlijk rijke en realistische geluiden, exclusief voor de PF-1000, gebruikt worden (blz. 117).

## PIANO (Pianovoice is geselecteerd)

De uitleg die nu volgt hoort bij stap 3 op blz. 85.

Bepaalt de stemmingscurve, met name voor de pianovoices. Selecteer "FLAT" als u het gevoel heeft dat de pianovoice niet goed bij de andere instrumentvoices past.

- STRETCH** .. Specifieke stemcurve voor piano's
- FLAT** ..... Stemcurve waarbij de frequentie per octaaf verdubbelt over het gehele toetsenbordbereik



**OPM.**  
De beschikbare parameters verschillen afhankelijk van de geselecteerde voice.

Deze regelaars worden gebruikt om de helderheid van de klank aan te passen. Deze instelling beïnvloedt alle Natural voices tegelijk. Als een andere dan pianovoice (Natural) is geselecteerd, stel deze dan in op de EFFECT-pagina. Zie, voor details, de EFFECT-pagina (blz. 89).

Bepaalt de diepte van de sustainsampling voor het demperpedaal.

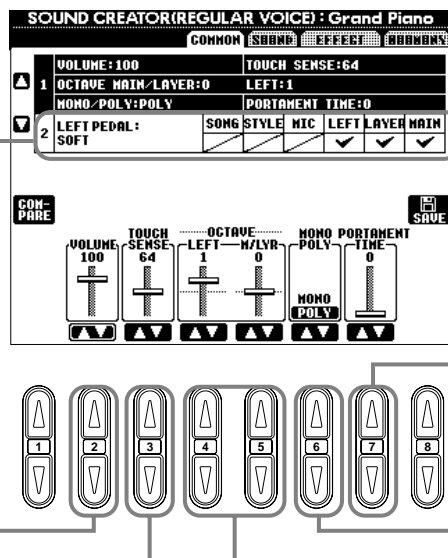
## COMMON

De uitleg die nu volgt hoort bij stap 3 op blz. 85.

De parameters zijn dezelfde als die van de CONTROLLER-display. Zie blz. 128 voor details.

Stel het volume in van de huidige bewerkte voice.

- Bepaalt de aanslaggevoeligheid, oftewel in welke mate het volume reageert op uw speelsterkte.
- 0 — Produceert meer dramatische niveauverlagingen naarmate u zachter speelt.
  - 64 — Normale respons.
  - 127 — Produceert een hoog volume voor elke speelsterkte (fixed=vast)



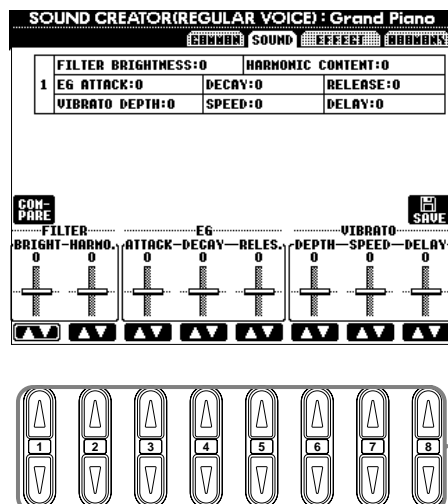
Stel de portamenttijd in van elke part (MAIN/LAYER/VOICE) (alleen Regular voice) (blz. 118).

Dit bepaalt of de voice monofoon wordt gespeeld (alleen Regular voice) (blz. 58).

Verschuift het octaafbereik van de geselecteerde voice omhoog of omlaag in octaven. Als de voice van de MAIN- of LAYER-part wordt gebruikt, is de M/LYR-parameter beschikbaar; als de voice van de LEFT-part wordt gebruikt, is de LEFT-parameter beschikbaar.

## SOUND (alleen Regular voice)

De uitleg die nu volgt hoort bij stap 3 op blz. 85.



Bepaalt de filter-, EG- en vibrato-instellingen (zie hieronder).

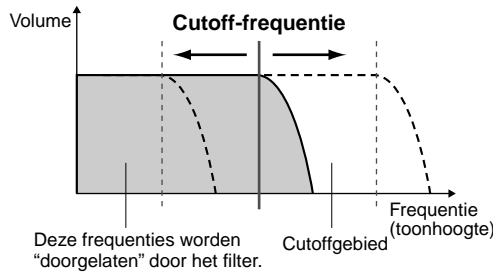
**FILTER**

FILTER-instellingen bepalen de totale klankkleur van het geluid door een bepaald frequentiegebied op te krikken of te verzwakken.

**OPM.** Naast dat het geluid helderder of milder gemaakt kan worden, kan Filter worden gebruikt om elektronische, synthesizerachtige effecten te maken.

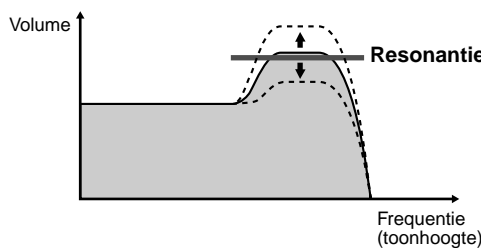
• **BRIGHTNESS**

Bepaalt de cutoff-frequentie of het effectieve frequentiegebied van het filter (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een helderder geluid.



• **Harmonic Content (harmonische inhoud)**

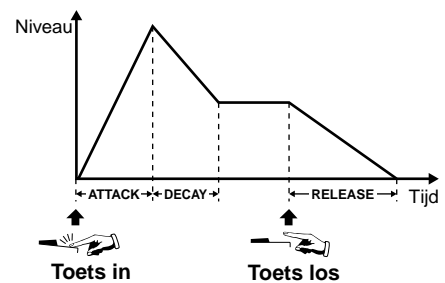
Bepaalt de nadruk die aan de cutoff-frequentie gegeven wordt (resonance), die in BRIGHTNESS hierboven is ingesteld (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een meer geprononceerd effect.



**EG**

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

- **ATTACK** ..... Bepaalt hoe snel het geluid zijn maximum niveau bereikt als de toets wordt gespeeld. Des te hoger de waarde, des te langzamer de attack.
- **DECAY** ..... Bepaalt hoe snel het geluid zijn sustainniveau bereikt (een net iets lager niveau dan het maximum). Des te hoger de waarde, des te langzamer de decay.
- **RELEASE** ..... Bepaalt hoe snel het geluid terugvalt (decay) naar stilte als de toets wordt losgelaten. Des te hoger de waarde, des te langzamer de release.

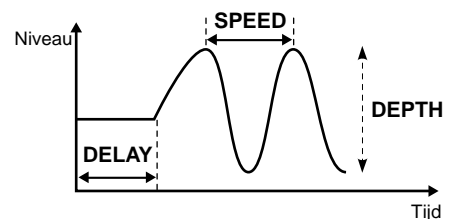


**OPM.** Als RELEASE is ingesteld op een grote waarde, wordt de sustain lang.

**VIBRATO**

- **DEPTH** ..... Bepaalt de intensiteit van het vibrato-effect (zie diagram). Hogere instellingen resulteren in een meer geprononceerde vibrato.
- **SPEED** ..... Bepaalt de snelheid van het vibrato-effect (zie diagram).
- **DELAY** ..... Bepaalt de hoeveelheid tijd die verstrijkt tussen het spelen van een toets en het begin van het vibrato-effect (zie diagram). Hogere instellingen vergroten de delay (vertraging) van de vibrato aan-instelling.

**OPM.** **VIBRATO**  
Creëert een golving in het geluid door periodiek de toonhoogte te veranderen.

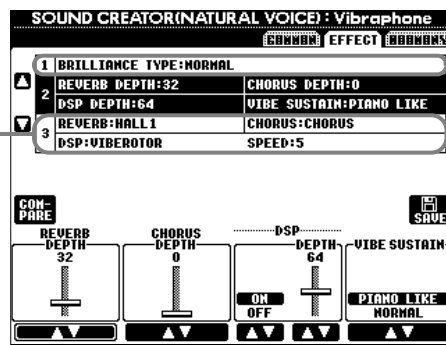




## EFFECT

De uitleg die nu volgt hoort bij stap 3 op blz. 85.

Bepaalt het effecttype (Reverb/Chorus/DSP) voor de Natural voices.  
Als een Regular voice is geselecteerd, worden het DSP-type en de DSP-variatie in twee afzonderlijke menu's ingesteld. Zie voor informatie over de effectstructuur blz. 121; zie voor een overzicht van beschikbare effecttypes, de afzonderlijke Data List.



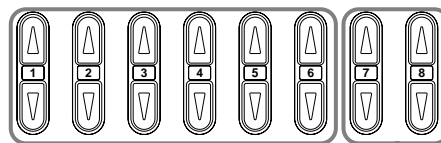
Bepaalt de helderheid van de klank als er een Natural voice is geselecteerd. Dit kan ook worden ingesteld via de PIANO-pagina (blz. 87) als er een piano voice is geselecteerd.

- **Metallic**... Scherpe metalige klankkleur
- **Bright**..... Heldere klankkleur
- **Normal**.... Standaard klankkleur
- **Mellow** .... Zachte en warme klankkleur
- **Dark** ..... Donkere klankkleur

### OPM.

- Als u [Bright] of [Metallic] selecteert als brilliancetype, zal het volumeniveau enigszins toenemen. In dit geval kan een hoog [MASTER VOLUME] resulteren in vervorming. Als dit gebeurt, verlaag dan het volume overeenkomstig.
- De "SPEED"-parameter wordt toegevoegd als het VIBE ROTOR DSP-type wordt geselecteerd. Deze parameter maakt het u mogelijk om de snelheid van vibrato in te stellen als u Vibraphonevoice selecteert, om het effect van een vibrotorpedaal na te bootsen.

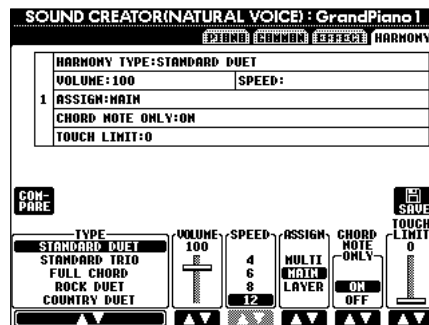
Hetzelfde als bij de "MIXING CONSOLE" op blz 119.



Deze parameter maakt het u mogelijk te selecteren of het geluid wordt aangehouden, terwijl u op de toetsen op het toetsenbord drukt ("PIANO LIKE"), of dat het geluid alleen wordt aangehouden als u het sustainpedaal indrukt en ingedrukt houdt, net als bij het bespelen van een echte vibrafoon ("NORMAL") (voor de Vibraphonevoice).

## HARMONY

De uitleg die nu volgt hoort bij stap 3 op blz. 85.

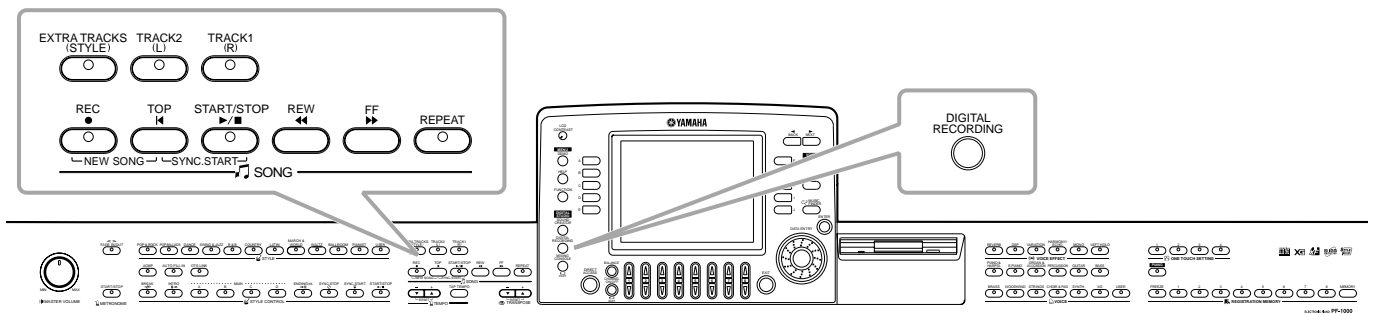


De parameters zijn hetzelfde als die voor de HARMONY/ECHO-display van FUNCTION. Zie blz. 133 voor details.

# Uw spel opnemen en songs creëren

## — Song Creator

Met deze krachtige maar makkelijk-te-gebruiken song creëerfunctie, kunt u uw eigen toetsenbordspel opnemen en opslaan voor toekomstig gebruik. Verscheidene verschillende opnamemethodes zijn beschikbaar: Quick Record (blz. 91), waarmee u eenvoudig en snel op kunt nemen; Multi Record (blz. 92), waarmee u verscheidene verschillende parts op kunt nemen; en Step Record (blz. 94), waarmee u noten één voor één kunt invoeren. Songs kunnen niet alleen de voice-instellingen voor het toetsenbordspel (MAIN, LAYER, LEFT) bevatten, maar ook de effecten en automatische begeleidingsparts. De opgenomen song kan worden opgeslagen naar intern geheugen of diskette (blz. 38, 44).



## Over Songopname

### ■ Quick Record (blz. 91)

Dit is de makkelijkste opnamemethode en laat u snel het pianostuk dat u instudeert, opnemen. U kunt kiezen uit drie parts: rechterhand, linkerhand en automatische begeleiding. U kunt bijvoorbeeld alleen uw rechterhandspel opnemen, of u kunt tegelijkertijd zowel uw rechterhand als de automatische begeleiding opnemen.

### ■ Multi Record (blz. 92)

Dit laat u een song met verscheidene verschillende instrumentgeluiden opnemen, en het geluid van een volledige band of orkest creëren. Neem het spel van elk instrument afzonderlijk op en creëer volledig georkestreerde composities. U kunt ook over een bestaande part van een interne song of een song van diskette opnemen met uw eigen spel.

### ■ Step Record (blz. 94)

Deze methode is als het schrijven van muzieknotatie op papier. Het laat u elke noot afzonderlijk invoeren, door de toonhoogte en lengte aan te geven. Dit is ideaal voor het maken van nauwkeurige opnamen, of voor het opnemen van parts die te moeilijk zijn om te spelen.

### ■ Songbewerking (blz. 100)

De PF-1000 laat u ook de songs die u heeft opgenomen met de Quick Record-, Multi Record- en Step Recordmethodes bewerken.

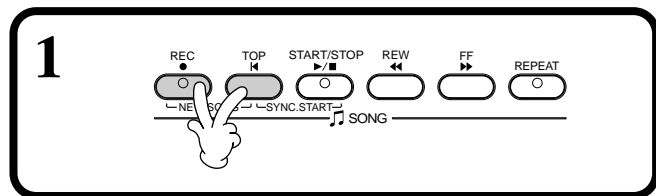
### ■ OPM.

- De interne geheugencapaciteit van de PF-1000 is ongeveer 580 KB. De geheugencapaciteit van 2DD en 2HD diskettes is respectievelijk ongeveer 720KB en 1,44MB. Als u data opslaat naar deze locaties, worden alle filetypes van de PF-1000 (Voice, Stijl, Song, Registration, enz.) samen opgeslagen.
- Het microfooningangssignaal kan niet worden opgenomen.
- Songs opgenomen op de PF-1000 worden automatisch opgenomen als SMF (Standard MIDI File format 0) data. Zie voor details over SMF blz. 148.
- Afspelen van de opgenomen songdata kan worden verzonden via de MIDI OUT, waardoor u ook de geluiden van een aangesloten externe toongenerator kunt bespelen (blz. 135).
- Het volumeniveau van elk kanaal van de song kan worden aangepast vanaf de MIXING CONSOLE en de instellingen kunnen worden opgeslagen. Bovendien kunt u, zelfs nadat u een voice voor uw toetsenbordspel tijdens het opnemen heeft geselecteerd, voiceselecties opnemen, zodat de voice tijdens het afspelen automatisch verandert (blz. 102).

## Quick Record

Dit is de makkelijkste opnamemethode — perfect voor het snel opnemen en terugspelen van een pianostuk dat u aan het instuderen bent, zodat u uw vooruitgang kunt controleren.

### ■ Als u een nieuwe song creëert:



### ■ Als u over een bestaande part van een interne song of een song van diskette opneemt met uw eigen spel:



**2** Selecteer de voice en begeleidingsstijl die u wilt gebruiken in de song.  
Als u de LAYER/LEFT-voices op wilt nemen, zorg er dan voor dat de [LAYER]/[LEFT]-knoppen aanstaan. Maak ook alle andere gewenste instellingen (Reverb, Chorus, enz.).

**3** Houd de [REC]-knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op de knop die correspondeert met de track die u wilt opnemen.  
U kunt TRACK 1 of TRACK 2 en de EXTRA TRACKS selecteren voor tegelijkertijd opnemen.

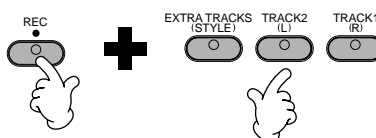
**Om uw toetsenbordspel op te nemen:**

Druk of op de [TRACK 1]- of [TRACK 2]-knop.

**Om het automatische begeleidingsspel op te nemen:**

Druk op de [EXTRA TRACKS]-knop.

Om het opnemen te stoppen drukt u nogmaals op de [REC]-knop.



**OPM.**

Als "LAYER" of "LEFT" aanstaat voordat u op de REC-knop drukt, worden de corresponderende LAYER- en LEFT-parts automatisch opgenomen op verschillende kanalen.

**OPM.**

Het spel van track 1/2 wordt opgenomen op het kanaal dat is aangegeven in de SONG SETTING-display (blz. 122).

**OPM.**

U kunt een tweede rechterhandspel op Track 2 "overdubben" na het opnemen van het eerste rechterhandspel (inclusief de LAYER-voices) op Track 1. Om dit te doen stelt u de [LEFT]-knop in op OFF en herhaalt u de stappen 2 en 3.

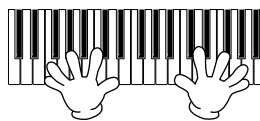
**OPM.**

Om te pauzeren drukt u op de SONG [START/STOP]-knop. Om het opnemen te vervolgen, drukt u nogmaals op de SONG [START/STOP]-knop.

**OPM.**

U kunt ook de metronoomklik gebruiken als hulp terwijl u opneemt. Het geluid van de metronoom wordt niet opgenomen.

**4** Het opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt.  
U kunt het opnemen ook starten door op de SONG/STYLE CONTROL [START/STOP]-knop te drukken. Het opnemen kan ook worden gestart door het pedaal in te drukken, als de song start/stopfunctie op de juiste manier aan het pedaal is toegewezen (blz. 128).



**Om het opnemen te stoppen drukt u nogmaals op de [RECORD]-knop.**

Het opnemen kan ook worden gestopt door het pedaal in te drukken, als de song start/stopfunctie op de juiste manier aan het pedaal is toegewezen (blz. 128).

### ■ Uw nieuwe song afspelen

Om uw net opgenomen spel terug te spelen gaat u terug naar het begin van de song met de [TOP]-knop en drukt u op de SONG [START/STOP]-knop.

Het terugspelen stopt automatisch aan het einde van de song, en er wordt teruggeschakeld naar het begin van de song.

U kunt de opgenomen songdata bewerken via de SONG CREATOR (1 - 16)-displays (blz. 103).

Druk op de [6 ▼]-knop in de Open/Save-display voor Song, om de opgenomen data op te slaan (blz. 38, 44).

**LET OP**

Het instrument uitzetten wist automatisch uw opgenomen spel. Als u de opname wilt opslaan, zorg er dan voor dat deze wordt opgeslagen naar het interne geheugen (USER-drive) of diskette (blz. 38, 44).

# Multi Record

Dit laat u een song met verscheidene verschillende instrumentgeluiden opnemen op tot zestien kanalen, en het geluid van een volledige band of orkest creëren.

De structuur van de kanalen en parts wordt in het overzicht hieronder getoond.

Kanalen	Parts (standaard-instellingen)	Beschikbare parts	Kanalen	Parts (standaard-instellingen)	Beschikbare parts
1	Voice MAIN	Voice MAIN, LAYER, LEFT Begeleidingsstijl RHYTHM 1 Begeleidingsstijl RHYTHM 2 Begeleidingsstijl BASS Begeleidingsstijl CHORD1 Begeleidingsstijl CHORD2 Begeleidingsstijl PAD Begeleidingsstijl PHRASE1 Begeleidingsstijl PHRASE2 MIDI	9	Begeleidingsstijl RHYTHM 1	Voice MAIN, LAYER, LEFT Begeleidingsstijl RHYTHM 1 Begeleidingsstijl RHYTHM 2 Begeleidingsstijl BASS Begeleidingsstijl CHORD1 Begeleidingsstijl CHORD2 Begeleidingsstijl PAD Begeleidingsstijl PHRASE1 Begeleidingsstijl PHRASE2 MIDI
2	Voice MAIN		10	Begeleidingsstijl RHYTHM 2	
3	Voice MAIN		11	Begeleidingsstijl BASS	
4	Voice MAIN		12	Begeleidingsstijl CHORD1	
5	Voice MAIN		13	Begeleidingsstijl CHORD2	
6	Voice MAIN		14	Begeleidingsstijl PAD	
7	Voice MAIN		15	Begeleidingsstijl PHRASE1	
8	Voice MAIN		16	Begeleidingsstijl PHRASE2	

### Over de begeleidingsstijlparts

**Rhythm** ...Dit is de basis voor de begeleiding en bevat de drum- en percussieritmepatronen. Gewoonlijk wordt één van de drumkits gebruikt.

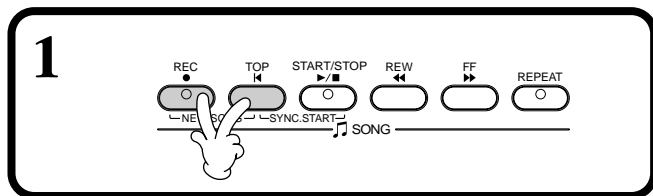
**Bass** .....De baspart gebruikt verscheidene geschikte instrumentgeluiden die bij de stijl passen, zoals een akoestische bas, synthesizerbas of anderen.

**Chord** .....Dit is de ritmische akkoordbegeleiding, in het algemeen gebruikt met piano- of gitaarvoices.

**Pad**.....Deze part beschikt over liggende akkoorden en gebruikt in het algemeen overvloedige geluiden zoals strijkers, orgel of koor.

**Phrase** ....Dit gedeelte wordt gebruikt voor verscheidene verfraaiingen en riffs die de song verbeteren, zoals accenten met kopersecties of akkoordarpeggios.

### ■ Als u een nieuwe song creëert:



### ■ Als u over een bestaande part van een interne song of een song van diskette opneemt met uw eigen spel:



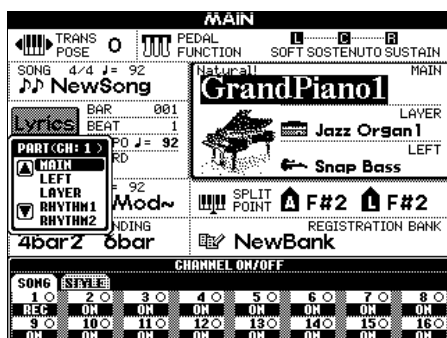
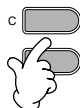
**2** Selecteer het gewenste kanaal voor opnemen (stel deze in op "REC") door de [REC]-knop ingedrukt te houden en op de betreffende [1▲▼] - [8▲▼]-knop te drukken. Verscheidene kanalen kunnen tegelijkertijd worden geselecteerd.

**REC**..... Maakt opnemen voor het kanaal mogelijk  
**ON** ..... Maakt terugspelen van het kanaal mogelijk  
**OFF**..... Schakelt het kanaal uit

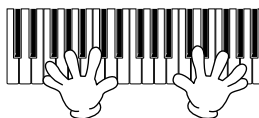
Om het opnemen te annuleren of onmogelijk te maken, drukt u nogmaals op de [REC]-knop.

**OPM.**  
De part wordt automatisch geselecteerd als er verscheidene kanalen tegelijk op "REC" worden ingesteld.

- 3** Selecteer de part die u toe wilt wijzen aan het kanaal dat opgenomen wordt. Dit bepaalt welke van de via het toetsenbord bespeelde parts (MAIN/LAYER/LEFT) en de begeleidingsstijlparts (RHYTHM 1/2, BASS, enz.) worden opgenomen naar de in stap 2 geselecteerde opnamekanalen. Zie voor een overzicht van de standaard aanvangstoewijzingen blz. 92.



- 4** Het opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt. U kunt het opnemen ook starten door op de SONG/STYLE CONTROL [START/STOP]-knop te drukken. Het opnemen kan worden gestart/gestopt door het pedaal in te drukken, als de recording punch in/out-functie is toegewezen aan het pedaal (blz. 99).



- 5** Om het opnemen te stoppen drukt u nogmaals op de [REC]-knop. U kunt ook het pedaal gebruiken om het opnemen te stoppen door deze los te laten, als de recording punch in/out-functie is toegewezen aan het pedaal (blz. 99).



- 6** Uw nieuwe song afspelen. Om uw net opgenomen spel terug te spelen gaat u terug naar het begin van de song met de [TOP]-knop en drukt u op de SONG [START/STOP]-knop. Het terugspelen stopt automatisch aan het einde van de song, en er wordt teruggeschakeld naar het begin van de song.



- Om een nieuwe part op te nemen, herhaalt u de stappen 2 - 6 hierboven.** U kunt reeds opgenomen parts instellen om af te spelen, en ze af te luisteren terwijl u een nieuwe part opneemt. Ga zo door tot u klaar bent met de song. U kunt de opgenomen songdata bewerken via de SONG CREATOR (1 - 16)-displays (blz. 103). **Druk op de [6▼]-knop in de Open/Save-display voor Song, om de opgenomen data op te slaan (blz. 38, 44).**

**OPM.**

Als de MIDI-part wordt geselecteerd

- **Een enkel kanaal instellen op MIDI**  
Alle binnenkomende data ontvangen via elk van de MIDI-kanalen 1 - 16, worden opgenomen. Als u een extern MIDI-toetsenbord of -controller gebruikt om op te nemen, laat dit u opnemen zonder dat u het MIDI-verzendkanaal op het externe apparaat hoeft in te stellen.
- **Verscheidene kanalen instellen op MIDI**  
Als u een extern MIDI-toetsenbord of -controller gebruikt om op te nemen, worden er hierbij alleen data geregistreerd op het ingestelde kanaal — hetgeen inhoudt dat ook het externe apparaat op hetzelfde kanaal moet zijn ingesteld.

**OPM.**

Een enkele part (met uitzondering van MIDI-parts) kan niet worden toegewezen aan verscheidene kanalen.

**OPM.**

De instellingen van de opgenomen parts zijn tijdelijk opgeslagen tot u Quick Record uitvoert, een song selecteert of het instrument uitzet.

**OPM.**

Om te pauzeren drukt u op de SONG [START/STOP]-knop. Om het opnemen te vervolgen, drukt u nogmaals op de SONG [START/STOP]-knop.

**OPM.**

U kunt ook de metronoomklik gebruiken als hulp terwijl u opneemt. Het geluid van de metronoom wordt niet opgenomen.



**LET OP**

Het instrument uitzetten wist automatisch uw opgenomen spel. Als u de opname wilt opslaan, zorg er dan voor dat deze wordt opgeslagen naar het interne geheugen (USER-drive) of disquette (blz. 38, 44).

## Afzonderlijke noten opnemen — Step Record

Deze methode laat u een song creëren door de noten één voor één in te voeren, zonder dat u ze in realtime hoeft te spelen. Dit is ook handig voor het afzonderlijk opnemen van de akkoorden en de melodie.

### Procedure

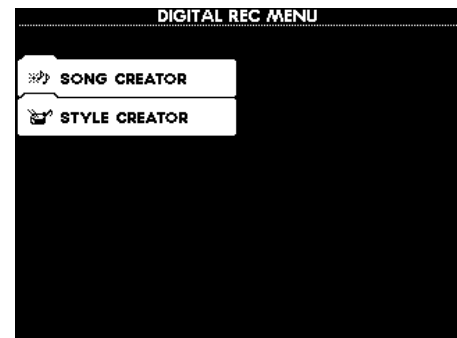
- 1 Selecteer een bestaande song (blz. 74, 76) waaraan u parts wilt toevoegen of die u opnieuw op wilt nemen. Als u een nieuwe song wilt creëren, druk dan tegelijkertijd op de [RECORD]-knop en de [TOP]-knop.



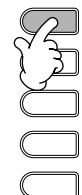
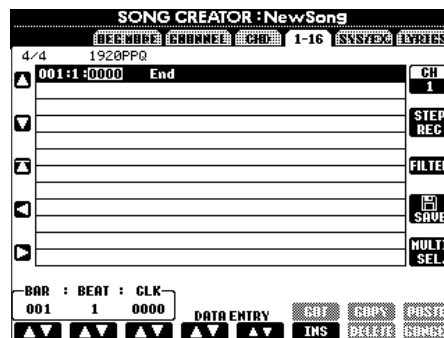
- 2 Druk op de [DIGITAL RECORDING]-knop.



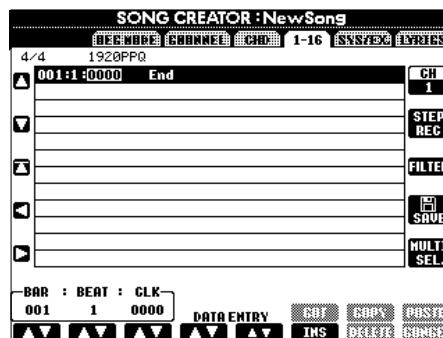
- 3 Druk op de [A]-knop om de SONG CREATOR-display op te roepen.



- 4 Gebruik de [BACK]/[NEXT]-knoppen om de "1-16"-tab voor het opnemen van melodieën en andere parts te selecteren, of selecteer de "CHD"(Akkoord)-tab voor het opnemen van akkoorden, en selecteer, na het selecteren van de "1-16" tab, een opnamekanaal met de [F] (CH)-knop.



- 5 Roep de STEP RECORD-display op door op de [G]-knop te drukken.



#### OPM.

Alle voice-, effect- en overige instellingen die u in de MIXING CONSOLE maakt, worden automatisch geannuleerd als u de CHD (Akkoord)-pagina oproept.

#### OPM.

De voices in de USER- en FLOPPY DISK-pagina kunnen niet worden geselecteerd voor Step Record. U kunt voices van de PRESET-pagina selecteren; deze kunnen echter enigszins afwijken van de originele voice.

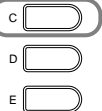


**6** Selecteer eerst de gewenste voice. Geef eerst de lengte en de kracht (luidheid) in deze display aan, voordat de noot wordt ingevoerd, en voer vervolgens de toonhoogte in door de noot op het toetsenbord te spelen.

Verplaatst de cursor omhoog en omlaag.

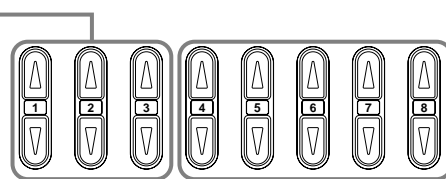
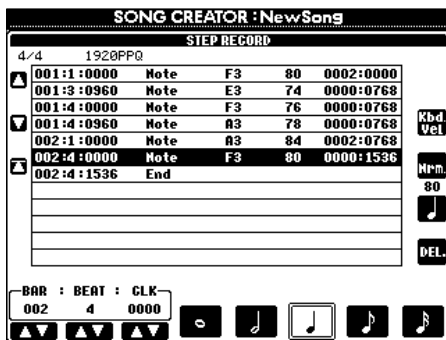


Zet de cursor terug naar het begin van de song (de eerste noot van de eerste maat).

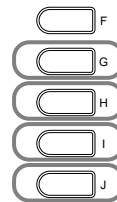


Gebruik deze om het geselecteerde event te verplaatsen in de eenheden: maten (BAR), tellen en clocks. Zie, voor informatie over maat/tel/clock-instellingen, hieronder.

Geef het noottype aan dat vervolgens ingevoerd moet worden. (Er zijn slechts zestien noten beschikbaar bij het opnemen van de melodie.) Dit bepaalt ook de positie waarvandaan verder gegaan zal worden nadat er een noot is ingevoerd.



Bepaalt de aanslagsnelheid (kracht) van de noot die wordt ingevoerd (alleen bij het opnemen van de melodie). Zie voor informatie over aanslagsnelheidsinstellingen, hieronder.



Bepaalt de lengte van de noot (in een percentage) vanaf de positie waarop deze is ingevoerd. (Dit is alleen beschikbaar bij het opnemen van de melodie.) Zie, voor informatie over gatetijdstellingen, hieronder.

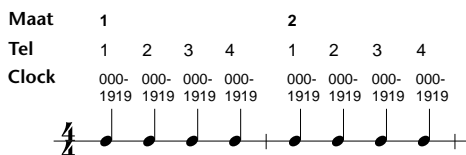
Elke keer als er op deze knop wordt gedrukt, wordt er naar de volgende van de drie basisnootselectors geschakeld onderin de display: normaal, gepunteerd en trioel. (Dit is alleen beschikbaar bij het opnemen van de melodie.)

Wist het event bij de cursor.



Om de STEP RECORD-display te sluiten, drukt u op de [EXIT]-knop. Zorg ervoor dat de opgenomen data worden opgeslagen door op de [I] (SAVE)-knop te drukken (blz. 44).

### Maat/Tel/Clock



### Velocity (aanslagsnelheid)

De tabel hieronder laat de beschikbare instellingen en de corresponderende aanslagsnelheidswaarden zien.

Kbd. Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
Feitelijke speelsterkte	127	111	95	79	63	47	31	15

### Gate Time

De volgende instellingen zijn beschikbaar:

- Normal ..... 80%
- Tenuto ..... 99%
- Staccato ..... 40%
- Staccatissimo ..... 20%

Manual ..... De gatetijd (nootlengte) kan worden aangegeven als een percentage met de [DATA ENTRY]-knop.

## Melodieën opnemen — Step Record (Note)

In dit gedeelte laten we u zien hoe u Step Record kunt gebruiken door u door een daadwerkelijk muzikaal voorbeeld te leiden, dat rechts te zien is.

De procedure hier is van toepassing op stap 6 op blz. 95.



**1**

1-1 Selecteer deze noot.

1-2 Terwijl u deze noot ingedrukt houdt...

**OPM.**

De notatiedisplay van het instrument is misschien, vooral voor gebonden en langere noten, niet accuraat. Stel, voor een accurate weergave van de notatie, de gatetijd in op tenuto met de [H]-knop, en voer naar wens de noten in.

**2**

2-1 Selecteer deze noot.

2-2

2-3

2-4

**3**

3-2 Selecteer deze noot.

3-1 Druk op deze knop om de gepunteerde noten weer te geven.

3-3

**4**

4-2 Selecteer deze noot.

4-1 Roep de normale noten op door op deze knop te drukken.

4-3

**OPM.**

Verplaats, om rusten in te voeren, gewoon de maat/tel/clock-locatie de gewenste rusttijd verder, en voer vervolgens de volgende noot in.

■ **Speel de nieuw gecreëerde melodie terug**

Gebruik de [C] (▲) -knop om de cursor naar het begin van de song te verplaatsen, en druk op de SONG [START/STOP]-knop om de nieuw ingevoerde noten te horen. Om de opgenomen data daadwerkelijk in te voeren, drukt u op de [EXIT]-knop. De ingevoerde data kunnen worden bewerkt via de SONG CREATOR (1 - 16)-display (blz. 103).

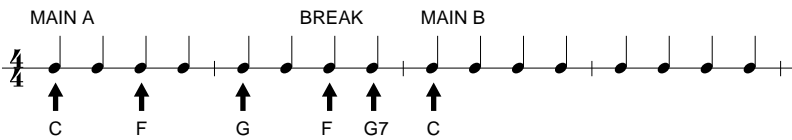


# Akkoordwijzigingen voor de automatische begeleiding opnemen — Step Record (Chord)

De Chord Step opnamefunctie maakt het mogelijk om automatische begeleidingsakkoordwijzigingen één voor één op te nemen met exacte timing. Aangezien de wijzigingen niet in realtime gespeeld hoeven te worden, kunt u makkelijk complexe, strakke akkoordwijzigingen creëren — waar u later de melodie op de normale manier bij op kunt nemen. De procedure hier is van toepassing op stap 6 op blz. 95.

## Akkoorden en secties invoeren (Chord Step)

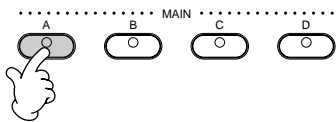
U kunt bijvoorbeeld de volgende akkoordprogressie invoeren met de procedure die hieronder beschreven wordt.



**OPM.**

Voer de akkoorden in met de momenteel geselecteerde akkoordvingerzettingmethode in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsbord.

**1** Druk op de MAIN [A]-knop om de sectie aan te geven, en voer de akkoorden in zoals rechts te zien is.



**SONG CREATOR : NewSong**

STEP RECORD

001:1:0000	Sty	8BeatModern
001:1:0000	Sect	M A Main A : 2
001:1:0000	Chord	C
001:3:0000	Tempo	92
002:1:0000	Chord	F
004:1:0000	Chord	G
004:1:0000	End	

BAR : BEAT : CLK  
002 3 0000

Selecteer deze nootwaarde en speel de rechts aangegeven akkoorden.

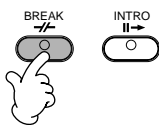
MAIN A

C 001:1:000

F 001:3:000

G 002:1:000

**2** Druk op de [BREAK]-knop om de BREAK-sectie aan te geven, en voer de akkoorden in zoals rechts aangegeven.



**SONG CREATOR : NewSong**

STEP RECORD

001:1:0000	Sty	8BeatModern
001:1:0000	Sect	M A Main A : 2
001:1:0000	Chord	C
001:3:0000	Tempo	92
002:1:0000	Chord	F
002:3:0000	Chord	F
002:3:0000	Sect	F Br Break : 1
002:4:0000	Chord	G 7
004:1:0000	End	

BAR : BEAT : CLK  
003 1 0000

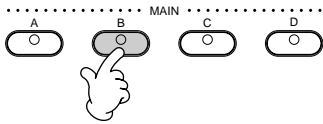
Selecteer deze nootwaarde en speel de rechts aangegeven akkoorden.

MAIN A BREAK

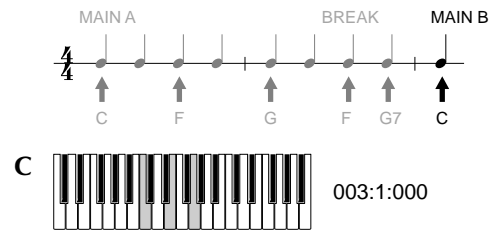
F 002:3:000

G7 002:4:000

### 3 Druk op de MAIN [B]-knop om de sectie aan te geven en voer het akkoord in zoals rechts aangegeven.



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	G	
001:1:0000	Tempo		92
001:3:0000	Chord	F	
002:1:0000	Chord	G	
002:3:0000	Chord	F	
002:3:0000	Sect	F	Br Break : 1
002:d:0000	Chord	G	7
003:1:0000	Chord	G	
003:1:0000	Sect	M	B Main B : 2
005:1:0000	End		



Selecteer deze nootwaarde en speel de rechts aangegeven akkoorden.

#### ■ Speel de nieuw gecreëerde akkoordprogressie terug

Gebruik de [C] (▲)-knop om de cursor naar het begin van de song te verplaatsen, en druk op de SONG [START/STOP]-knop om de nieuw ingevoerde noten te horen. Om de opgenomen data daadwerkelijk in te voeren, drukt u op de [EXIT]-knop. De ingevoerde data kunnen worden bewerkt via de SONG CREATOR (CHD)-display (blz. 104). Druk tenslotte op de [F] (EXPAND)-knop vanuit de SONG CREATOR (CHD)-display om de ingevoerde data om te zetten naar songdata.

#### OPM.

Druk, om een fill-in in te voeren, op de [AUTO FILL IN]-knop en druk op één van de MAIN [A] – [D]-knoppen.

#### OPM.

##### END Mark

Er wordt een "END"-markering in de display aangegeven, om het einde van de songdata aan te geven.

De daadwerkelijke positie van de End-markering is verschillend en afhankelijk van de sectie die is ingevoerd aan het einde van de song. Als een ENDING-sectie is ingevoerd, volgt de End-markering automatisch de ENDING-data. Als er een andere sectie dan ENDING is ingevoerd, wordt de End-markering twee maten na de laatste sectie ingesteld.

De End-markering kan vrij op elke gewenste positie worden ingesteld.

# Selecteer de opname-opties: Starten, Stoppen, Punch In/Out — Rec Mode

Via deze display kunt u instellen hoe het opnemen moet beginnen en eindigen voor zowel Quick Record als Multi Record. Selecteer, om deze instellingen op te roepen, de REC MODE-display met de [BACK][NEXT]-knop, na het uitvoeren van de procedurestappen 1 - 3 op blz. 94.

Deze instellingen bepalen hoe het opnemen zal beginnen.

### Normal

Het overschrijfnemen begint als u op de SONG [START/STOP]-knop drukt of als u het toetsenbord bespeelt met Synchro-standby ingesteld op ON.

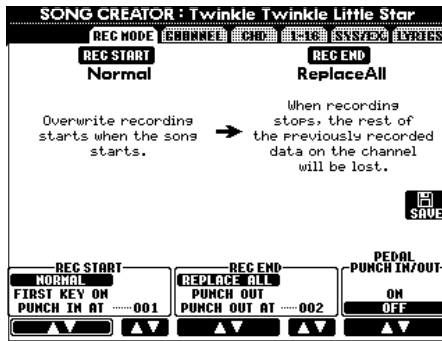
### First Key On

Het overschrijfnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt. Deze instelling handhaaft ook de al opgenomen inleidingsdata, waardoor u over de originele inleiding op kunt nemen, zonder deze te wissen.

### Punch In At

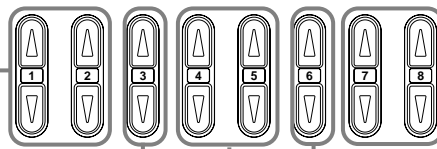
De song speelt normaal af tot aan de aangegeven punch-inmaat (ingesteld met de [3▲▼]-knoppen), en vervolgens begint het overschrijfnemen op die punch-in-maat.

Bepaalt de maat waar het punch-in overschrijfnemen begint (als "PUNCH IN AT" is geselecteerd).



Roept de SONG-display op, waarvan u de bewerkte data kunt opslaan.

Als dit is ingesteld op ON, kunt u het sostenuto (midden) pedaal gebruiken om de punch-in- en punch-outpunten te regelen. Druk het sostenutopedaal in en houd deze ingedrukt om op te nemen. Het opnemen stopt als u het pedaal loslaat.



Bepaalt de punch-outmaat — de maat waar het punch-in overschrijfnemen stopt (als "PUNCH OUT AT" is geselecteerd).

Deze instellingen bepalen hoe het opnemen zal stoppen, alsook wat er gebeurt met de reeds opgenomen data.

### Replace All

Dit wist alle data die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt.

### Punch Out

Dit handhaaft alle data die volgen op het punt waarop het opnemen is gestopt.

### Punch Out At

Het overschrijfnemen gaat door tot de aangegeven punch-outmaat (ingesteld met de [6▲▼]-knoppen), en stopt vervolgens op die punch-outmaat, waarna het songafspelen gewoon doorgaat.

### OPM.

Als de PEDAL PUNCH IN/OUT-functie is ingesteld op ON, wordt de huidige functie-toewijzing van het sostenutopedaal geannuleerd.

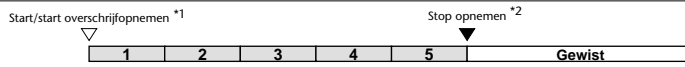
## Over Punch In/Out

Deze eigenschap is vooral handig voor het opnieuw opnemen of vervangen van een bepaald gedeelte van een reeds opgenomen kanaal. De illustraties hieronder geven een verscheidenheid aan situaties, waarin de geselecteerde maten in een acht-maat frase opnieuw worden opgenomen.

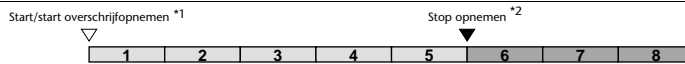
### REC START-instelling REC END-instelling



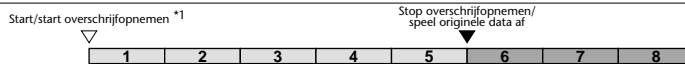
### NORMAL REPLACE ALL



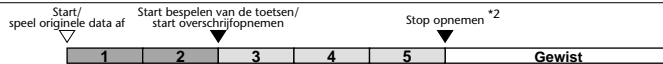
### NORMAL PUNCH OUT



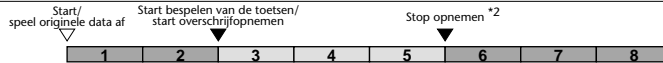
### NORMAL PUNCH OUT AT=006



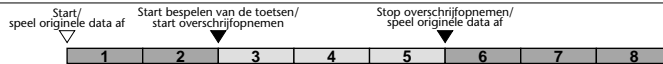
### FIRST KEY ON REPLACE ALL



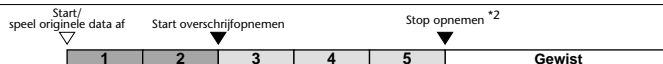
### FIRST KEY ON PUNCH OUT



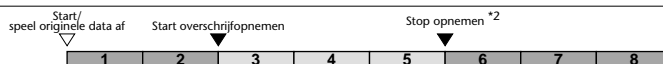
### FIRST KEY ON PUNCH OUT AT=006



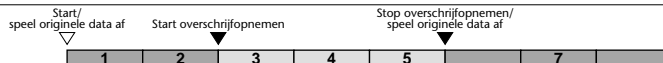
### PUNCH IN AT=003 REPLACE ALL



### PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT



### PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT AT=006



Legend:  
 [Grey box] Reeds opgenomen data  
 [White box] Nieuw opgenomen data  
 [White box] Gewiste data

\*1 Als de maten 1 - 2 niet worden overschreven, start het opnemen bij maat 3.

\*2 U moet op de [REC]-knop drukken aan het eind van 5 maten.

## Een opgenomen song bewerken

Of u nu een song heeft opgenomen met Quick Record, Multi Record of Step Record, u kunt de bewerkingseigenschappen gebruiken om de songdata te wijzigen.

### Kanaalgerelateerde parameters bewerken — Kanaal

Het oproepen van de procedures die nu volgen, hoort bij stap 4 op blz. 94. Gebruik, om de display hieronder op te roepen, de [BACK]/[NEXT]-knoppen.

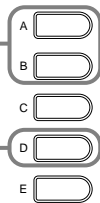
#### Quantize

Quantiseren laat u de timing van een reeds opgenomen kanaal "opschonen" of strak trekken. De volgende muzikale passage bijvoorbeeld, is geschreven met exacte kwart- en achtste-noot waarden.

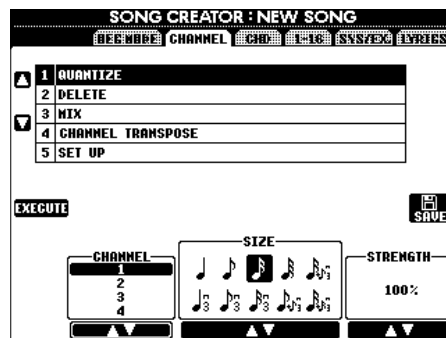


Zelfs als u denkt dat u een passage accuraat heeft opgenomen, kan het zijn dat uw spel net iets voor of achter loopt op de maat. Quantiseren maakt het u mogelijk om alle noten van een kanaal strak te trekken zodat de timing absoluut accuraat op de aangegeven nootwaarde is (zie hieronder).

Gebruik dit om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.

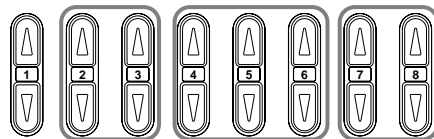


Voert de quantiseringshandeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met het quantiseringsresultaat. De Undofunctie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Roept de **SONG**-display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

Bepaalt hoe sterk de noten zullen worden gequantiseerd. Als een waarde lager dan 100% wordt geselecteerd, zullen de noten slechts in de aangegeven hoeveelheid in de richting van de juiste tel worden gequantiseerd. Het gebruik van een quantisering van minder dan 100% zorgt ervoor dat er nog wat "menselijk" gevoel in de opname gehandhaafd blijft.



Selecteert het gewenste kanaal dat gequantiseerd moet worden.

Selecteert de quantiseringsgrootte (resolutie). Zie voor de details hieronder.

#### Over de quantiseringsgrootte

Stel de quantiseringsgrootte zo in dat deze overeenkomt met de kleinste nootwaarde van het kanaal waarin u aan het werk bent. Als bijvoorbeeld de data zijn opgenomen met zowel kwartnoten als achtste noten, gebruik dan de 1/8 noot als quantiseringsgrootte. Als u een quantiseringsgrootte van 1/4 zou gebruiken, zouden de achtste noten naar de kwartnoten worden geplaatst.

##### Een maat van achtste noten voor het quantiseren



##### Na 1/8 noot quantisering



#### Quantiseringsgrootte

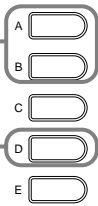
1/4 noot	1/8 noot	1/16 noot	1/32 noot	1/16 noot + 1/8 triool *
1/4 triool	1/8 triool	1/16 triool	1/8 noot + 1/8 triool *	1/16 noot + 1/16 triool *

De drie quantiseringsinstellingen gemarkeerd met asterisk (\*) zijn uitzonderlijk handig, aangezien ze u de mogelijkheid geven naar twee verschillende nootwaarden tegelijkertijd te quantiseren, zonder afbreuk te doen aan de kwaliteit van de quantisering van de beide nootwaarden. Als u bijvoorbeeld zowel normale 1/8 noten als 1/8 triolen op hetzelfde kanaal heeft opgenomen, en u quantiseert naar normale 1/8 noten, worden alle noten van het kanaal gequantiseerd naar normale 1/8 noten — waardoor elk trioolgevoel in het ritme volledig geëlimineerd wordt. Als u echter de 1/8 noot- + 1/8 trioolinstelling gebruikt, worden zowel de normale noten als de triolen goed gequantiseerd.

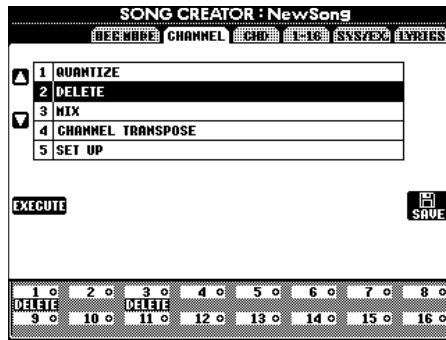
## Delete

Dit laat u opgenomen data van het aangegeven kanaal wissen.

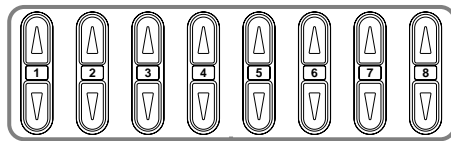
Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



Wist alle data van het geselecteerde kanaal. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar **[UNDO]**, waardoor u de originele data kunt terugroepen. De Undofunctie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Roept de **SONG**-display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

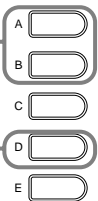


Deze selecteert het kanaal dat gewist moet worden.

## Mix

Deze functie laat u de data van twee kanalen mixen en plaatst de resultaten in een ander kanaal. Het laat u ook de data van één kanaal naar een ander kanaal kopiëren.

Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.

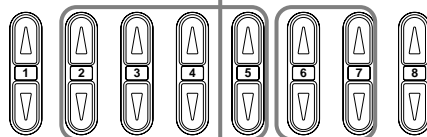


Voert de Mixhandeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar **[UNDO]**, waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met het mixresultaat. De Undofunctie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



**OPM.** Alle andere dan de gemixte nootdata worden onttrokken aan het Source 1-kanaal.

Roept de **SONG**-display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.



Deze laten u de twee bronkanalen aangeven die gemixt moeten worden.

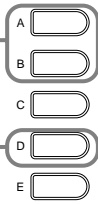
Bepaalt het kanaal waarin de mix- of kopieerresultaten zullen worden geplaatst.

Als hier "COPY" is geselecteerd, worden de data van Source (bron) 1 gekopieerd naar het Destination (bestemmings)kanaal.

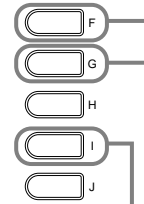
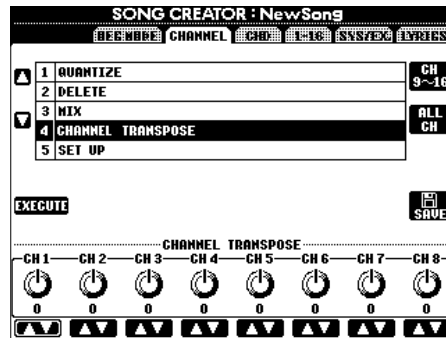
## Channel Transpose

Dit maakt het u mogelijk om de opgenomen data van afzonderlijke kanalen omhoog of omlaag te transponeren met een maximum van twee octaven in stappen van halve noten.

Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



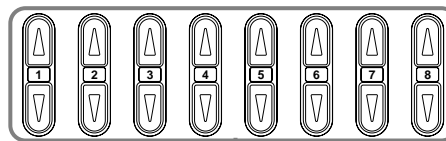
Voert de kanaaltransponeringshandeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met het kanaaltransponeringsresultaat. De Undofunctie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Schakelt tussen de twee kanaaldisplays: Kanalen 1 - 8 en Kanalen 9 - 16.

Om tegelijkertijd alle kanalen op dezelfde waarde in te stellen, past u de kanaaltransponering aan voor één van de kanalen terwijl u deze knop ingedrukt houdt.

Roept de SONG-display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

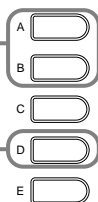


Bepaalt de hoeveelheid transponering voor elk kanaal.

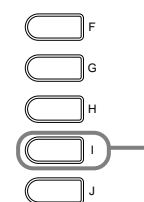
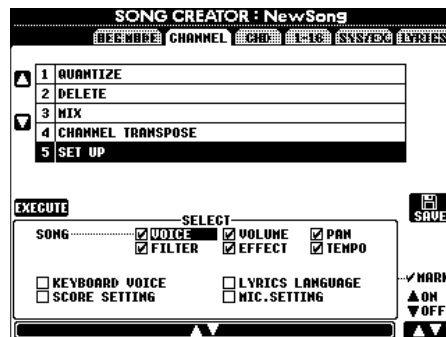
## Set Up

U kunt de aanvangsinstellingen van de song — zoals voice, niveau en tempo — wijzigen naar de huidige instellingen van de mixingconsole of paneelregelaars.

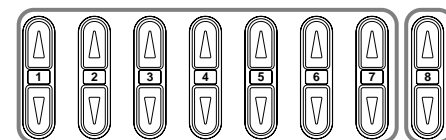
Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



Voert de SET UP-handeling uit. Als SET UP eenmaal is uitgevoerd, kan de handeling niet meer worden geannuleerd of ongedaan gemaakt worden.



Roept de SONG-display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.



Gebruik dit om het geselecteerde item af te vinken. Afgevinkte items worden met de song opgeslagen.

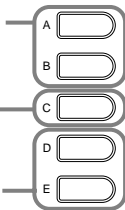
Bepaalt welke afspelleigenschappen en -functies automatisch opgeroepen zullen worden met de geselecteerde song. Alle events, met uitzondering van "KEYBOARD VOICE" kunnen alleen aan het begin van de song worden opgenomen. Zorg ervoor dat, voordat u één van deze items (anders dan de Keyboard-voice) selecteert of afvinkt, de song teruggezet wordt naar het begin met de [TOP]-knop, en stop het afspelen.

- Song** ..... Slaat de tempo-instelling en alle andere gemaakte instellingen van de MIXING CONSOLE op.
- Keyboard Voice** ..... Dit laat u automatisch de voice van de via het toetsenbord bespeelde parts (MAIN/LAYER/LEFT) instellen, als de song wordt afgespeeld. Slaat de via het toetsenbord bespeelde voice en de part ON/OFF-instellingen op. Om een voicewijziging voor de via het toetsenbord bespeelde part tijdens een song op te nemen, stopt u de song op het gewenste punt, maakt u de voicewijziging en drukt u op de [D] (EXECUTE)-knop.
- Lyrics language** ..... Slaat de instellingen van de Lyrics-display op.
- Score Setting** ..... Slaat de instellingen van de Score-display op.
- Mic. Setting** ..... Slaat de microfooninstellingen in de mixingconsole op.

## Nootevents bewerken — 1 - 16

Via deze display kunt u afzonderlijke nootevents bewerken (zie hieronder). Het oproepen van de procedures die nu volgen, hoort bij stap 4 op blz. 94. Gebruik de [BACK]/[NEXT]-knoppen om de onderstaande display op te roepen.

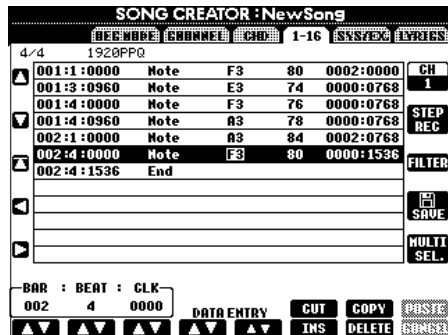
Gebruik deze om de cursor omhoog/omlaag te bewegen en selecteer het gewenste event.



Keert terug naar de beginpositie van de huidige song (de eerste noot van de eerste maat).

Gebruik deze om de cursor naar links/rechts te bewegen en selecteer de gewenste parameter van het gemaakte event. Houd in gedachte dat de cursor van de zojuist bewerkte waarde afhalen, automatisch die waarde invoert.

Bepaalt de huidige positie van het event dat wordt bewerkt.



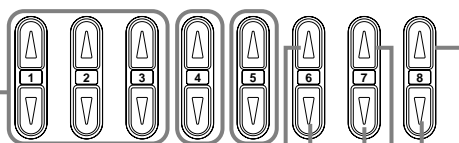
Voor grove instelling van de eventwaarde.

Voor fijnaanpassing van de eventwaarde.

Knipt (wist) alle geselecteerde events weg. De weggeknipte events zijn gekopieerd en kunnen op een andere locatie worden geplakt.

Voegt een nieuw event toe aan het Eventoverzicht.

Wist het event bij de cursorpositie.



Bepaalt het kanaal dat moet worden bewerkt.

Roept de **Step Record**-display op (blz. 95).

Roept de **Filter**-display op (blz. 105), waardoor u alleen de events die u in het eventoverzicht wilt zien, kunt selecteren.

Roept de **SONG**-display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

Deze knop ingedrukt houden terwijl u de [A]- en [B]-knoppen gebruikt, laat u meerdere events selecteren.

Plakt alle weggeknipte of gekopieerde events op de geselecteerde locatie.

Als de waarde bij de cursor is gewijzigd, zal drukken hierop de originele waarde terugroepen.

Kopieert alle geselecteerde events. De gekopieerde events kunnen op een andere locatie worden geplakt.

### OPM.

Om een bewerkte waarde daadwerkelijk in te voeren, beweegt u de cursor bij de waarde vandaan of drukt u op de SONG [START/STOP]-knop.

## Nootevents

Parameter	Omschrijving
Noot	Bepaalt de toonhoogte, aanslagsnelheid (volume) en lengte van de noot.
Ctrl (Besturingswijziging)	Bepaalt het besturingswijzigingsnummer en de waarde. Zie voor details over besturingswijzigingsboodschappen, de afzonderlijke Data List (MIDI Data Format).
Prog (Programmawijziging)	Bepaalt het voice (programma)-nummer. Zie voor details over programmawijzigingsboodschappen en hoe ze in te stellen, de afzonderlijke Data List (Voice List).
P.Bnd (Pitchbend)	Bepaalt de pitchbendwaarde.
A.T. (Aftertouch)	Bepaalt de aftertouchwaarde.

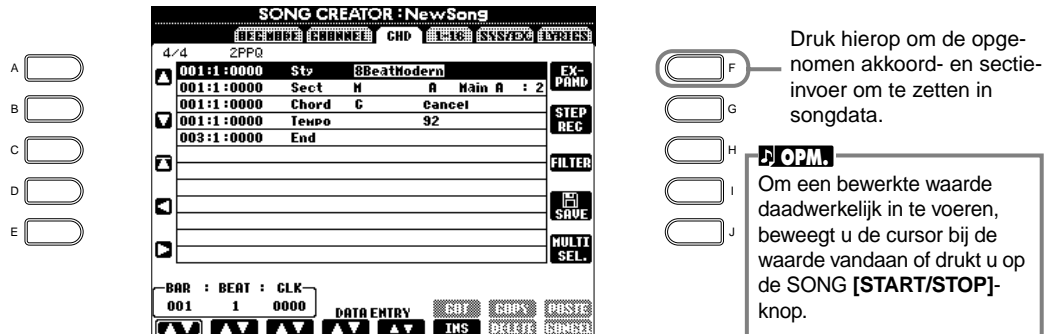
### OPM.

Het geluid van de voices opgenomen met Step Record kan enigszins afwijken van die van de originele voices.

## Akkoordevents bewerken — CHD

Via deze display, kunt u de akkoordevents die u heeft opgenomen in de song bewerken.

Het oproepen van de procedures die nu volgen, hoort bij stap 4 op blz. 94. Gebruik de [BACK]/[NEXT]-knoppen om de onderstaande display op te roepen. Met uitzondering van de [F] (EXPAND)-knop, zijn de handelingen hier dezelfde als die bij nootevents bewerken (blz. 103).



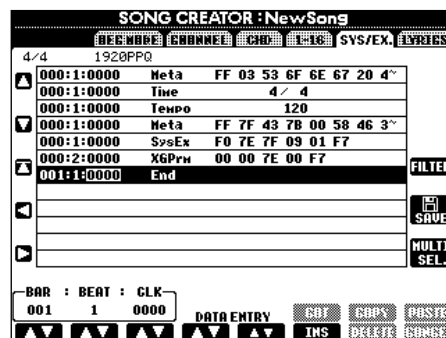
### Akkoordevents

Parameter	Omschrijving
Style (Begeleidingsstijl)	Toont de begeleidingsstijlnaam. Om een begeleidingsstijl in te voeren, roept u de <b>STYLE</b> -display op en selecteert u de gewenste stijl.
Tempo	Bepaalt de tempowaarde.
Chord (akkoord)	Geeft het akkoord aan — zijn grondtoon, akkoordsoort en on-basnoot.
Sect (Sectie)	Geeft de sectie aan — zijn naam en variatie.
OnOff (Kanaal aan/uit)	Bepaalt of bepaalde kanalen (ritme, bas, enz.) zijn aan-/uitgezet.
CH.Vol (Kanaalvolume)	Bepaalt het niveau van bepaalde kanalen (ritme, bas, enz.).
S.Vol (Stijlvolume)	Bepaalt het niveau van de gehele begeleidingsstijl.

## Systeemevents bewerken — SYS/EX. (Systeem Exclusief)

Via deze display kunt u opgenomen systeemevents bewerken.

Het oproepen van de procedures die nu volgen, hoort bij stap 4 op blz. 94. Gebruik de [BACK]/[NEXT]-knoppen om de onderstaande display op te roepen. De handelingen hier zijn dezelfde als die bij de nootevents bewerken (blz. 103).



### Systeemevents

Parameter	Omschrijving
ScBar (Aanvangsmaatnotatie)	Dit bepaalt het nummer van de eerste maat. Het maatnummer wordt aangegeven in de MAIN-display of in de muzieknotatie. Slechts één waarde kan worden aangegeven aan het begin van de songdata.
Tempo	Bepaalt de tempowaarde.
Time (Maatsoort)	Bepaalt de maatsoort.
Toets	Bepaalt de toonsoort, alsook de majeur/mineur-instelling.
XG Prm (XG-parameters)	Maakt het u mogelijk verscheidene gedetailleerde wijzigingen in de data te maken. Zie voor meer informatie over XG-parameters de afzonderlijke Data List (MIDI Data Format).
SysEx (Systeem Exclusief)	Toont de Systeem Exclusieve data in de song. Dit laat u niet de daadwerkelijke inhoud van de data wijzigen; het laat u echter de data wissen, knippen, kopiëren en plakken.
Meta (Meta-event)	Toont de SMF-meta-events in de song. Dit laat u niet de daadwerkelijke inhoud van de data wijzigen; het laat u echter de data wissen, knippen, kopiëren en plakken.

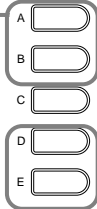


## Songteksten invoeren en bewerken

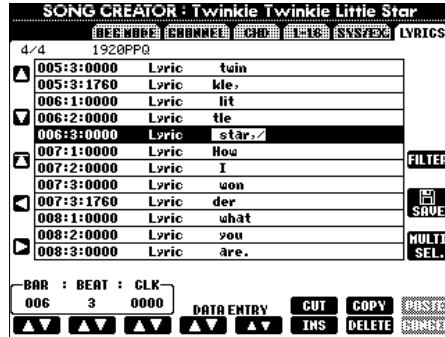
Deze handige functie laat u de songnaam en de songteksten voor de song invoeren. Het laat u ook reeds bestaande songteksten wijzigen of corrigeren. Zie voor meer informatie over lyricevents, het onderstaande overzicht. Het oproepen van de procedures die nu volgen, hoort bij stap 4 op blz. 94. Gebruik de [BACK]/[NEXT]-knoppen om de onderstaande display op te roepen. De handelingen hier zijn dezelfde als die bij de nootevents bewerken (blz. 103).

In het volgende voorbeeld herschrijven we een gedeelte van de tekst van één van de songs: "Twinkle Twinkle Little Star". Selecteer de interne song "Twinkle Twinkle Little Star". De methode voor selectie is hetzelfde als die beschreven staat op blz. 74.

**1** Verplaats de cursor naar het event dat de tekst "star" bevat.



**2** Verplaats de cursor naar het woord "star."

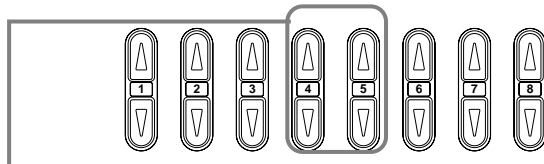


**4** Druk op deze knop om de nieuwe gewijzigde songtekst-data op te slaan.



**OPM.** De song "Twinkle Twinkle Little Star" zit in de map "For Children" in het Song Book (blz. 74).

**OPM.** Om een bewerkte waarde daadwerkelijk in te voeren, beweegt u de cursor bij de waarde vandaan of drukt u op de SONG [START/STOP]-knop.



**3** Gebruik deze knoppen om de Lyric-display op te roepen, waar u songteksten in kunt voeren. Voer het nieuwe woord "(uw naam)" in via de Lyric-display (blz. 45).

### Songtekstevents

Parameter	Omschrijving
Name (Songnaam)	Bepaalt de songnaam. Dit roept de NAME-display op, waar u de naam kunt invoeren.
Lyrics (songteksten)	Maakt het u mogelijk songteksten in te voeren.
Code (overige regelaars)	CR: Voert een regelafbreking in de songtekst in. LF: Wist de momenteel getoonde songteksten en toont de volgende set songteksten.

## Het eventoverzicht naar eigen wens aanpassen — Filter

Deze functie laat u bepalen welke eventtypes in de eventbewerkingsdisplays zullen worden getoond. Om een event voor vertoning te selecteren, vinkt u het vakje dat correspondeert met de eventnaam af. Om een event weg te filteren, zodat deze niet is te zien, verwijdert u het vinkje zodat het vakje leeg is.

Om de onderstaande display op te roepen, drukt u op de [H] (FILTER)-knop vanuit één van de volgende displays: CHD, 1 - 16, SysEX, of LYRICS (blz. 103 - blz. 105).

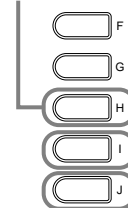
Roept de MAIN FILTER-display op. Zie voor meer informatie over elk van de eventtypes, de afzonderlijke Data List (MIDI Data Format).

Roept de CONTROL CHANGE FILTER-display op. Zie voor meer informatie over elke van de eventtypes, de afzonderlijke Data List (MIDI Data Format).

Roept de ACCOMPANIMENT FILTER-display op. Zie voor meer informatie over elke van de eventtypes, de afzonderlijke Data List (MIDI Data Format).



Vinkt alle items af.

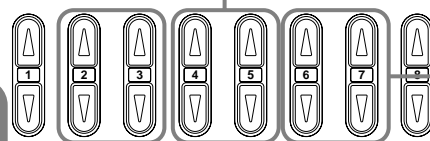


Selecteert alleen nootdata; de vinkjes voor alle andere vakjes worden verwijderd.

Verandert het vinkje voor alle vakjes afzonderlijk.

Met andere woorden, dit vinkt alle vakjes af die niet waren afgevinkt en andersom.

Selecteert het item, één item per keer omhoog of omlaag scrollend.



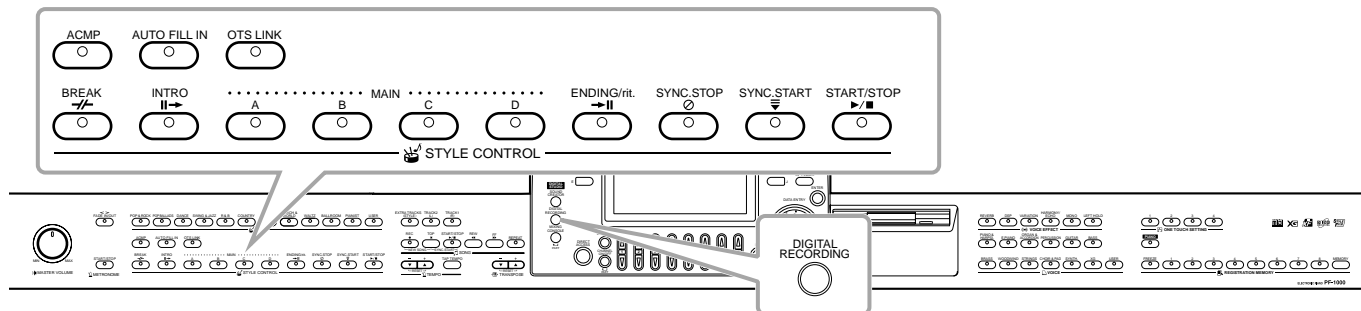
Plaats/verwijdert het vinkje voor het geselecteerde item.

 Voer de instellingen in door op de [EXIT]-knop te drukken.

Als "MAIN FILTER" of "ACCOMPANIMENT FILTER" is geselecteerd, selecteren deze het item, omhoog of omlaag scrollend naar het begin of het eind. Als "CONTROL CHANGE FILTER" is geselecteerd, selecteert deze het item, acht items per keer omhoog of omlaag scrollend.

# Begeleidingsstijlen creëren — Style Creator

Deze krachtige eigenschap laat u uw eigen originele stijlen creëren, die vervolgens gebruikt kunnen worden voor de automatische begeleiding — net als met de presetstijlen.



## Over begeleidingsstijlen creëren

Het overzicht rechts laat de basisparts (of “kanalen”) zien die elke sectie van een begeleidingsstijl vormen. Om een begeleidingsstijl te creëren, neemt u de patronen één voor één op verscheidene kanalen op, voor elke part die u wilt creëren.

### ■ Realtime Record (blz. 108)

U kunt begeleidingsstijlen opnemen door gewoon de parts in realtime via het toetsenbord te bespelen. U hoeft echter niet elke part zelf op te nemen — u kunt een bestaande presetbegeleidingsstijl kiezen die de stijl die u wilt benadert, vervolgens voegt u dan de parts toe of vervangt parts in die stijl om zo uw eigen customstijl te creëren.

Sectie	Kanaal
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	

#### OPM.

Zie voor informatie over de partstructuur van begeleidingsstijlen blz. 92.

### Realtime Recordkarakteristieken

#### • Loop Record

Aangezien de automatische begeleiding herhalingen van de begeleidingspatronen van verscheidene maten herhaalt in een “loop”, kunt u ook patronen opnemen in een loop. Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maten MAIN-sectie, worden de twee maten herhaaldelijk opgenomen. Noten die u opneemt zullen in de volgende loop (herhaling) worden teruggespeeld, waardoor u nieuw materiaal op kunt nemen terwijl u de parts hoort die reeds zijn opgenomen.

#### • Overdub Record

Deze eigenschap laat u nieuw materiaal opnemen op een kanaal dat reeds opgenomen data bevat, zonder de originele data te wissen. Bij stijlopname blijven de opgenomen data intact, tenzij u zelf aangeeft dat het gewist moet worden. Als u bijvoorbeeld start met het opnemen van een twee-maten MAIN-sectie, worden de twee maten herhaald. Terwijl u, elke keer als de loop wordt herhaald, noten opneemt, worden deze noten in de volgende loop afgespeeld, waardoor u nieuw materiaal kunt overdubben terwijl u de reeds opgenomen data hoort.

### ■ Step Record (blz. 109)

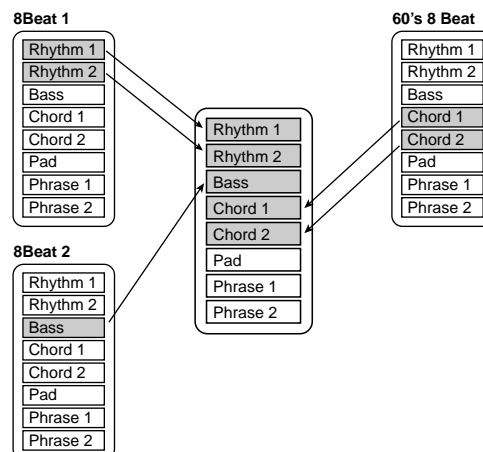
Deze methode is als het schrijven van muzieknotatie op papier, aangezien dit het u mogelijk maakt elke noot afzonderlijk in te voeren, en zijn lengte aan te geven. Dit is ideaal voor het maken van nauwkeurige opnamen, of voor het opnemen van parts die te moeilijk zijn om te spelen.

### ■ Een begeleidingsstijl samenstellen (blz. 110)

Deze handige eigenschap laat u samengestelde stijlen creëren door verscheidene patronen van de interne presetbegeleidingsstijlen te combineren. Als u bijvoorbeeld uw eigen originele 8-beat-stijl wilt creëren, kunt u ritmepatronen van de “8 Beat 1”-stijl nemen, het baspatroon van “8 Beat 2” gebruiken en de akkoordpatronen van de “60’s 8 Beat”-stijl importeren — daarbij de verscheidene elementen combinerend om één begeleidingsstijl te creëren.

### ■ De gecreëerde begeleidingsstijl bewerken (blz. 111)

Met de bewerkingseigenschappen kunt u de stijlen die u heeft gecreëerd met Realtime Record, Step Record en assemblage van andere stijlen, naar eigen wens bewerken.



## Style File Format

Het Style File Format (SFF) combineert alle automatische begeleidingskennis van Yamaha in één enkel gestandaardiseerd format. Door de bewerkingfuncties te gebruiken kunt u volledig voordeel trekken van SFF en naar eigen wens uw eigen stijlen creëren.

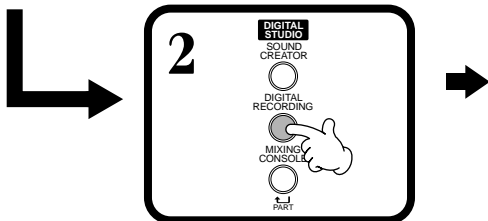
Het overzicht rechts geeft een indruk van de manier waarop de begeleiding wordt teruggespeeld. (Dit is niet van toepassing op de ritmekanalen.) Het basis- of "bron"-patroon in het overzicht is de originele stijldata. Dit bronpatroon is opgenomen met het begeleidingsstijl opnemen (zie hieronder).

Zoals te zien is in het overzicht rechts, wordt de daadwerkelijke uitvoer van de begeleiding bepaald door verscheidene parameterinstellingen en akkoordwijzigingen (gespeeld in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord) die ingevoerd zijn in dit bronpatroon.

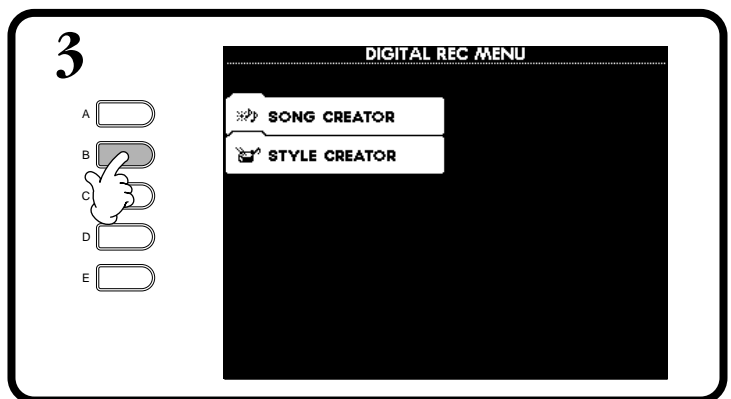


## Procedure

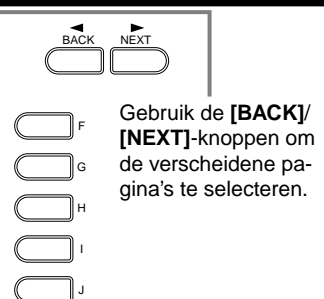
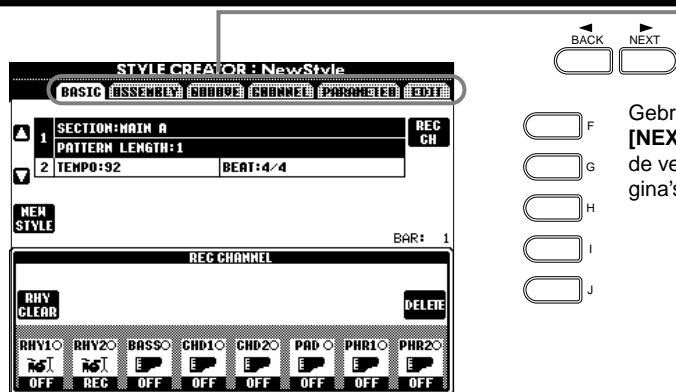
- 1 **Selecteer de gewenste begeleidingsstijl voor bewerken.** Roep, om een nieuwe begeleidingsstijl van meet af aan op te nemen, de **BASIC**-pagina in de **STYLE CREATOR**-display op, en selecteer "New Style" door op de [C]-knop te drukken.



3



- 4 **De begeleidingsstijl opnemen en bewerken.** Zie voor details over de handelingen voor elke display, de uitleg die op de volgende bladzijde begint.



Gebruik de [BACK]/[NEXT]-knoppen om de verscheidene pagina's te selecteren.

- 5 **Roep de STYLE-display op door op de [I] (SAVE)-knop te drukken (in de ASSEMBLY-pagina: de [J]-knop), en sla vervolgens de opgenomen/bewerkte data op naar de USER- of FLOPPY DISK-pagina.**



Druk op de [EXIT]-knop om de STYLE CREATOR-display te sluiten.

## Realtime Record — Basis

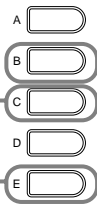
U kunt de Realtime Record eigenschappen gebruiken om uw eigen begeleidingsstijl te creëren — of vanuit het niets of gebaseerd op de presetbegeleidingsdata. De procedure hier is van toepassing op stap 4 op blz. 107.

### 1 Selecteer het gewenste kanaal voor opnemen door tegelijk de [F] (REC CH)-knop in te drukken en op de geschikte [1▲▼] - [8▲▼]-knop te drukken.

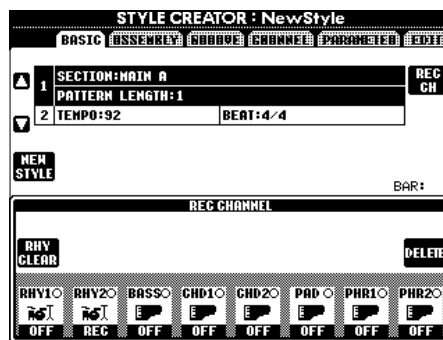
Zorg ervoor dat, voordat u opneemt op één van de niet-ritmekanalen (**BASS - PHR 2**), de bestaande data van het betreffende kanaal gewist worden. U kunt de overige instellingen maken (zie het kader "Overige parameters in de **BASIC**-display" op blz. 109) na het sluiten van de **REC CHANNEL**-display door op de [EXIT]-knop te drukken. Om de **REC CHANNEL**-display weer terug te roepen, drukt u op de [F] (REC CH)-knop.

Roept de display op voor het wijzigen van het **tempo** of de **beat** (maatsoort).

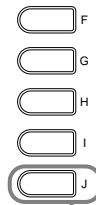
Selecteert een lege stijl, waardoor u een nieuwe stijl vanuit het niets kunt opbouwen.



Dit is alleen beschikbaar als het kanaal is ingesteld op [RHY1] of [RHY2], en laat u bepaalde percussiegeluiden wissen tijdens het opnemen. Houd deze knop ingedrukt en druk tegelijkertijd op de toets die overeenkomt met het instrument dat u wilt wissen.



Als deze knop wordt ingedrukt zal "DELETE" verschijnen boven de kanalen die data bevatten. Houd, om de data van een bepaald kanaal te wissen, deze knop ingedrukt en druk op de betreffende [1▲] - [8▲]-knop.



Druk, om de selectie te annuleren of los te laten, op de [1▼] - [8▼]-knop die correspondeert met het kanaal dat u wilt annuleren. Zo lang u de [J]-knop ingedrukt houdt, kunt u omschakelen tussen het wissen en terugroepen van de geselecteerde data. **De [J]-knop loslaten wist de data voorgoed.** Zorg ervoor dat, voordat u opneemt op één van de niet-ritmekanalen (**BASS - PHR 2**), de bestaande data van het betreffende kanaal gewist worden.

**REC** .... Kanaal is aangezet voor opname.  
**ON** ..... Kanaal is aangezet voor terugspelen.  
**OFF** .... Kanaal is uitgeschakeld.

### 2 Selecteer eerst de gewenste voice. Start het opnemen door op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop te drukken.

De geselecteerde sectie van de stijl begint af te spelen. Aangezien het ritme patroon herhaaldelijk loopt, kunt u elke keer als het patroon langs komt nieuwe geluiden en noten opnemen terwijl u naar het patroon luistert. Het icoon boven de toetsen geeft handig aan welke percussie-instrumenten aan welke toetsen zijn toegewezen.

#### OPM.

Als u Sync Start heeft aangezet (door op de **SYNC. START**-knop te drukken), kunt u het opnemen starten door gewoon op een toets op het toetsenbord te drukken.

### 3 Stop het opnemen door nogmaals op de STYLE CONTROL [START/STOP]-knop te drukken.



Terwijl de **REC CHANNEL**-display wordt getoond, sluit u de display door op de [EXIT]-knop te drukken.

#### OPM.

- Alleen Drum Kit/SFX Kit kan worden geselecteerd voor het RHY 2-kanaal.
- Voor de niet-ritmekanalen (BASS - PHR 2), kunnen alle voices met uitzondering van de Drum Kit/SFX Kit worden geselecteerd.

**Overige parameters in de BASIC-display**

**[I] (SAVE)-knop**

Roept de STYLE-display op voor het opslaan van de begeleidingsstijldata.

**[3▲▼]/[4▲▼] (Section)-knoppen**

Bepalen de sectie die zal worden opgenomen.

**[5▲▼]/[6▲▼] (Pattern Length)-knoppen**

Bepalen de patroonlengte van de geselecteerde sectie in maten (1 - 32). De FILL IN/BREAK-sectielengte ligt vast op één maat.

**[D] (Execute)-knop**

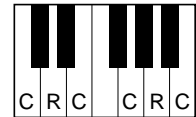
Voert het wijzigen van de patroonlengte uit.

**D.O.P.M.**

U kunt ook de gewenste sectie voor opnamen selecteren door op de betreffende paneelknop te drukken. Drukken op één van de sectieknoppen roept de SECTION-display op, waarin u secties kunt wijzigen met de [6▲▼]/[7▲▼]-knoppen. Druk, om de wijziging daadwerkelijk in te voeren, op de [8▲]-knop. Druk, om de **Fill In**-sectie te selecteren, op de **[AUTO FILL IN]**-knop.

**Opnemen — Voorzorgsmaatregelen**

- Het basisakkoord dat gebruikt wordt voor de begeleidingsstijl wordt het bronakkoord genoemd. Alle akkoorden die worden gespeeld en de toonhoogtes waarop ze klinken zijn afgeleid van het bronakkoord. Als de MAIN- en FILL IN-parts worden opgenomen (voor een CM7-bronakkoord), houd dan de volgende punten in gedachten:
  - Als er wordt opgenomen naar de BASS- of PHRASE-kanalen, probeer dan alleen de aanbevolen noten te gebruiken; dit zal er voor zorgen dat u verscheidene akkoorden met de begeleidingsstijl kunt spelen en optimaal resultaat krijgt. (Andere noten kunnen werken, vooropgesteld dat u ze als korte tussennoten gebruikt.)
  - Als er wordt opgenomen naar de CHORD- of PAD-kanalen, gebruik dan alleen de noten van het CM7-akkoord; dit zal er voor zorgen dat u verscheidene akkoorden met de begeleidingsstijl kunt spelen en optimaal resultaat krijgt. (Andere noten kunnen werken, vooropgesteld dat u ze als korte tussennoten gebruikt.)



C = akkoordnoot  
C, R = aanbevolen noot

Het bronakkoord is standaard ingesteld op CM7; u kunt dit echter wijzigen naar elk akkoord dat u wenst. Zie het gedeelte "Style File Format instellingen maken – Parameter" op blz. 114.

- Als er wordt opgenomen naar de INTRO- en ENDING-parts, kunt u het bronakkoord negeren en alle noten of akkoordprogressies gebruiken die u wilt. Als u in dit geval de NTR-parameter instelt op "ROOT TRANSPOSE" en NTT op "HARMONIC MINOR" of "MELODIC MINOR" (in de PARAMETER-pagina), worden de normale toonhoogteconversies die het resultaat zouden zijn van het spelen van verschillende akkoorden geannuleerd (voor afspelen) — hetgeen betekent dat de begeleidingstonhoogteconversie alleen plaats zal vinden bij wijzigingen in de grondtoonnoet of majeur/mineur-verschuivingen.

**Step Record**

Met deze methode kunt u een stijlpatroon creëren door noten en andere data afzonderlijk in te voeren, zonder dat u ze in realtime hoeft te spelen. De procedure hier is van toepassing op stap 4 op blz. 107.



Het daadwerkelijke opnameproces is hetzelfde als bij Step Record van songs (blz. 94), met uitzondering van de punten die hieronder worden beschreven. U kunt ook elk event via de EDIT-pagina bewerken, en het bewerkingsproces is hetzelfde als bij het bewerken van songs (blz. 103).

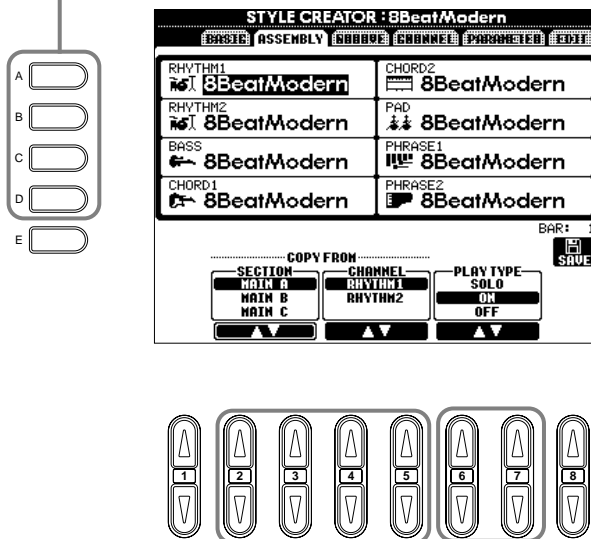
- Bij songopname kan de END-markeeringspositie vrijelijk gewijzigd worden. Het kan echter niet gewijzigd worden bij het begeleidingsstijlen creëren. Dit komt doordat de lengte van de begeleidingsstijl automatisch is vastgelegd overeenkomstig de geselecteerde sectie. Bij het creëren van bijvoorbeeld een begeleidingsstijl gebaseerd op een viermaatssectie, zal de END-markeerpositie automatisch worden ingesteld op het einde van de vierde maat en kan niet worden gewijzigd vanuit het STEP RECORD-scherm.
- Als de opgenomen data via de EDIT-pagina bewerkt worden, kunt u schakelen tussen de datatypes die u wilt bewerken (event-data of besturingsdata). Druk op de [F] (TRACK EVT)-knop om te schakelen tussen de EVENT-display (noot, besturingswijziging, enz.) en de CONTROL-display (Systeem Exclusief, enz.). Zorg ervoor dat het opnamekanaal van tevoren is ingesteld via een andere display (bijv. de BASIC-display, blz. 108).

## Een begeleidingstijl samenstellen — Assembly

Deze handige functie laat u begeleidingselementen combineren — zoals ritme-, bas- en akkoordpatronen — van bestaande stijlen, en ze gebruiken om uw eigen originele begeleidingstijlen te creëren. De procedure hier is van toepassing op stap 4 op blz. 107.

**1** Deze laten u de begeleidingstijl selecteren die zal worden gebruikt voor elk kanaal van uw originele stijl. Selecteer het gewenste kanaal door op de [A] – [D], [F] – [I]-knoppen te drukken en druk op dezelfde knop om het STYLE-scherm op te roepen, van waaruit u de begeleidingstijl kunt selecteren.

**3** Na desgewenst de stappen 1 en 2 herhaald te hebben, drukt u op de [J] (SAVE)-knop om de samengestelde stijldata op te slaan. Hiermee kunt u de instellingen van alle kanalen (RHYTHM1, RHYTHM2, BASS, enz.) opslaan naar een enkele begeleidingstijl.



**2** Selecteren de stijlsectie en het kanaal die zullen worden gekopieerd naar de corresponderende kanalen, die zijn geselecteerd met de [A]-[D] en [F]-[I]-knoppen hierboven.

**OPM.**

Als u de sectie en het kanaal in stappen nr. 1 en nr. 2 wijzigt, worden de momenteel aangegeven sectie en kanaal ook gewijzigd. De kanalen die zijn opgenomen worden ook gewijzigd en het opnemen stopt automatisch.

**OPM.**

De PLAY TYPE-parameter heeft alleen invloed op het afspelen, en wijzigt niet de daadwerkelijke begeleidingstijldata.

Bepalen de afspeelinstellingen voor elk kanaal. U kunt de begeleidingstijl samenstellen terwijl de stijlsectie en het kanaal dat zal worden gekopieerd afspelen.

**SOLO** ..... Schakelt alle kanalen behalve het geselecteerde kanaal uit. RHYTHM-kanalen die in de REC CHANNEL-display op REC zijn ingesteld (blz. 108) worden gelijktijdig weergegeven.

**ON** ..... Speelt de geselecteerde kanalen af. Alle kanalen die in de REC CHANNEL-display op ON zijn ingesteld (blz. 108) worden gelijktijdig afgespeeld.

**OFF** ..... Schakelt het geselecteerde kanaal uit. Als het geselecteerde kanaal in de REC CHANNEL-display op ON is ingesteld (blz. 108), verschijnt OFF niet en is ook niet beschikbaar.

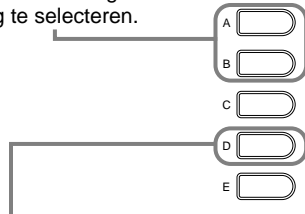
## Bewerk de gecreëerde begeleidingsstijl

### Wijzig het ritmische gevoel — Groove en Dynamics

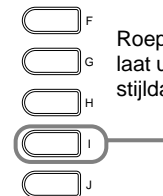
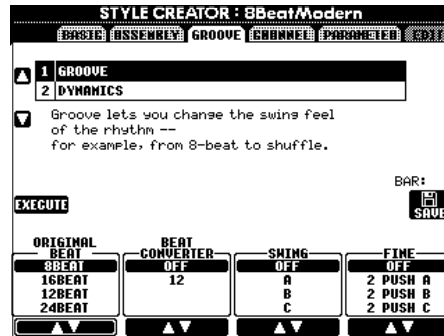
Deze veelzijdige eigenschappen geven u een grote verscheidenheid aan hulpmiddelen voor het veranderen van het ritmische gevoel van uw gecreëerde begeleidingsstijl. De procedure hier is van toepassing op stap 4 op blz. 107.

#### ■ Groove

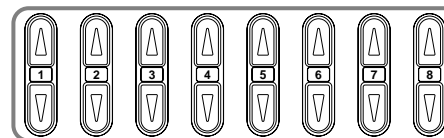
Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



Voert de Groovehandeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met de Grooveresultaten. De Undofunctie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Roept de **STYLE**-display op en laat u de bewerkte begeleidingsstijldata opslaan.



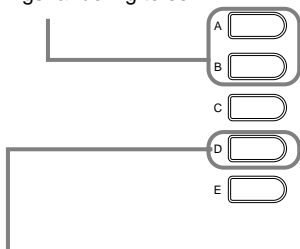
Bepaalt de instellingen voor elk van de Grooveparameters (zie het overzicht hieronder).

#### Grooveparameters

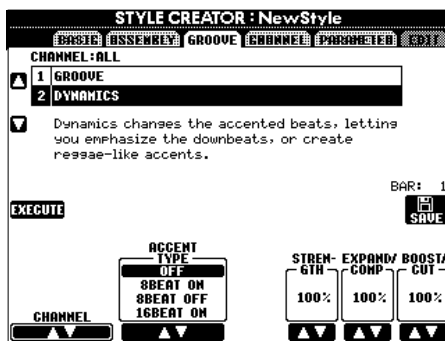
<b>Original Beat</b>	Geeft de tellen aan waarop de Groovetiming wordt toegepast. Met andere woorden, als "8 Beat" wordt geselecteerd, wordt Groovetiming toegepast op de 1/8-noten; als "12 Beat" wordt geselecteerd, wordt Groovetiming toegepast op 1/8-triolen.
<b>Beat Converter</b>	Wijzigt in feite de timing van de tellen (aangegeven in de ORIGINAL BEAT-parameter hierboven) naar de geselecteerde waarde. Als bijvoorbeeld ORIGINAL BEAT is ingesteld op "8 Beat" en BEAT CONVERTER is ingesteld op "12", worden alle 1/8-noten in de sectie verschoven naar de 1/8-triooltiming. De "16A" en "16B" Beat Converter die verschijnen als ORIGINAL BEAT is ingesteld op "12 Beat" zijn variaties op een basis 1/16-nootinstelling.
<b>Swing</b>	Produceert een "swing" gevoel door de timing van noten op de even tellen te verschuiven, afhankelijk van de ORIGINAL BEAT-parameter hierboven. Als bijvoorbeeld de aangegeven ORIGINAL BEAT-waarde "8 Beat" is, zal de Swingparameter selectief de 2e, 4e, 6e en 8e tellen van elke maat vertragen om een swinggevoel te creëren. De instellingen "A" tot "E" geven verschillende gradaties van swing, waarbij "A" de meest subtiele en "E" de meest uitgesproken is.
<b>Fine (fijn)</b>	Selecteert een verscheidenheid aan Groove "templates" (sjablonen) die op de geselecteerde sectie worden toegepast. De "PUSH"-instellingen veroorzaken dat bepaalde tellen eerder gespeeld worden, terwijl "HEAVY"-instellingen de timing van bepaalde tellen vertraagt. De nummerinstellingen (2, 3, 4, 5) bepalen op welke tellen ze invloed hebben. Alle tellen tot aan de aangegeven tel —maar niet inclusief de eerst tel — zullen worden eerder of later worden gespeeld (bijvoorbeeld de 2e en 3e tellen, als "3" is geselecteerd). In alle gevallen geven de "A"-types een minimum effect, "B"-types een gemiddeld effect en "C"-types een maximum effect.

## ■ Dynamics

Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.

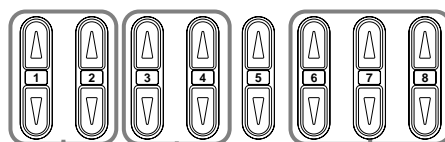


Voert de Dynamicshandeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met de Dynamicsresultaten. De Undofunctie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Roept de **STYLE**-display op en laat u de bewerkte begeleidingstijldata opslaan.

Selecteer het gewenste kanaal waarop Dynamics moet worden toegepast.



Bepaalt de instellingen voor elk van de Dynamicsparameters (zie het overzicht hieronder).

### Dynamicsparameters

<b>Accent Type</b>	Selecteert het accenttype.
<b>Strength</b>	Bepaalt hoe sterk het geselecteerde accenttype (hierboven) zal worden toegepast. Des te hoger de waarde, des te sterker het effect.
<b>Expand/Compress</b>	Breidt het bereik van aanslagsnelheidswaarden uit (expands) of drukt het bereik in elkaar (compresses), rond een centrale aanslagsnelheidswaarde "64". Waarden hoger dan 100% vergroten het dynamisch bereik, terwijl waarden lager dan 100% het verkleinen.
<b>Boost/Cut</b>	Versterken (boost) of dempen (cuts) alle aanslagsnelheidswaarden in de/het geselecteerde sectie/kanaal. Waarden boven 100% versterken de totale aanslagsnelheid, terwijl waarden onder 100% het dempen.

#### **OPM.**

**Aanslagsnelheid** wordt bepaalt door hoe hard u het toetsenbord bespeelt. Des te harder u het toetsenbord bespeelt, des te hoger de aanslagsnelheidswaarde en, daardoor, des te harder het geluid.



## De kanaaldata bewerken

In deze display bevinden zich vijf verschillende kanaalgerelateerde bewerkingsfuncties, waaronder Quantiseren, voor het bewerken van de opgenomen begeleidingsstijldata. De procedure hier is van toepassing op stap 4 op blz. 107.

Zie de uitleg hieronder.



### OPM.

Presetkanaal BASS-PHRASE 2 kan niet worden bewerkt.

### ■ Quantize

Zie blz. 100.

### ■ Velocity Change (aanslagsnelheid wijzigen)

Versterkt of verzwakt de aanslagsnelheid van alle noten in het aangegeven kanaal (geselecteerd met de [1▲▼]/[2▲▼] (CHANNEL)-knoppen), volgens het aangegeven percentage (geselecteerd met de [4▲▼]/[5▲▼] (Boost/Cut)-knoppen).

### ■ Bar Copy (maat kopiëren)

Deze functie maakt het mogelijk data te kopiëren van één maat of een groep maten naar een andere locatie binnen het aangegeven kanaal. Gebruik de [4▲▼] (TOP) en [5▲▼] (LAST)-knoppen om de eerste en laatste maat van het gedeelte dat gekopieerd moet worden aan te geven. Gebruik de [6▲▼] (DEST)-knop om de eerste maat van de bestemmingslocatie aan te geven, waarop de data moeten worden gekopieerd.

### ■ Bar Clear (maat wissen)

Deze functie wist alle data in het aangegeven bereik aan maten van het geselecteerde kanaal. Gebruik de [4▲▼] (TOP) en [5▲▼] (LAST)-knoppen om de eerste en laatste maat aan te geven van het gedeelte dat moet worden gewist.

### ■ Remove Event (verwijder event)

Deze functie laat u bepaalde events uit het geselecteerde kanaal verwijderen. Gebruik de [4▲▼] - [6▲▼] (EVENT)-knoppen om het gewenste eventtype te selecteren dat moet worden verwijderd.

## Style File Format-instellingen maken — Parameter

Deze display geeft een verscheidenheid aan stijlregelaars— zoals bepalen hoe de toonhoogte en het geluid van de opgenomen stijl veranderen terwijl er akkoorden in het linkerhandbereik van het toetsenbord worden gespeeld. Zie voor details over het verband tussen de parameters, "Style File Format" op blz. 107. De handelingen hier zijn dezelfde als die zijn beschreven in stap 6 op blz. 107.

Zie de uitleg hieronder.



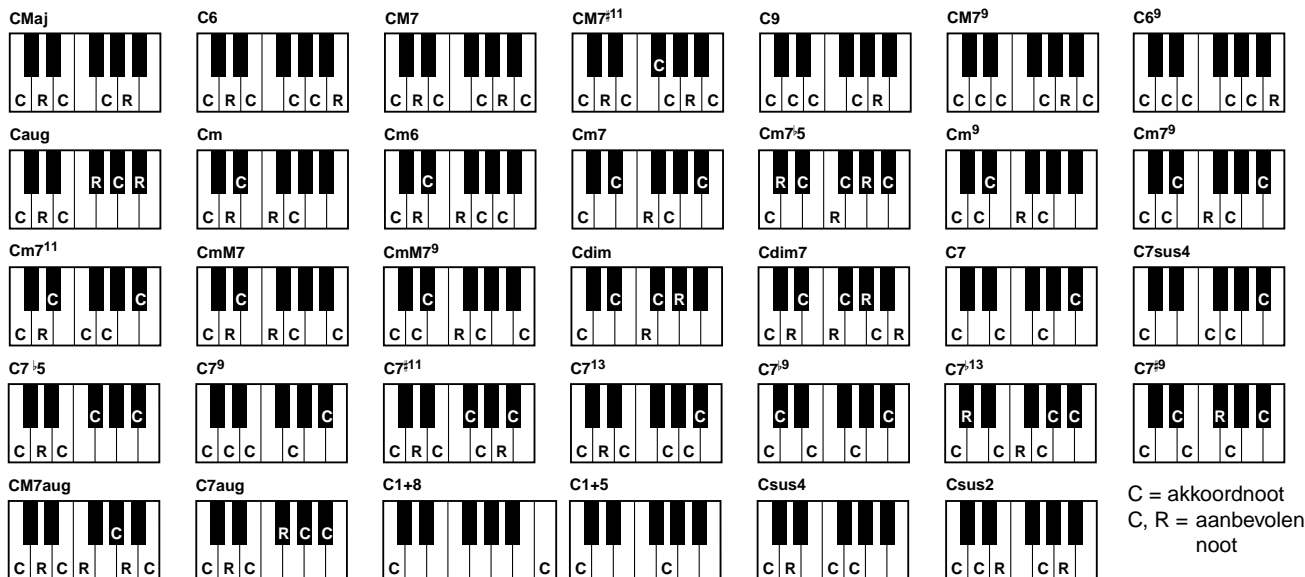
### OPM.

Als NTR is ingesteld op "Root Fixed" en NTT is ingesteld op "Bypass", worden de "Source Root"- en "Source Chord"-parameters gewijzigd naar respectievelijk "PLAY ROOT" en "PLAY CHORD". In dit geval kunt u akkoorden veranderen en het resulterende geluid horen van alle kanalen.

### ■ Source Root/Chord (brongrondtoon/-akkoord)

Deze instellingen bepalen de originele toonsoort van het bronpatroon (dat wil zeggen de toonsoort die gebruikt wordt voor het opnemen van het patroon). De standaardinstelling, CM7 (met brongrondtoon "C" en bronakkoordsoort "M7"), wordt automatisch geselecteerd als de presetdata worden gewist voordat een nieuwe stijl wordt opgenomen, ongeacht de brongrondtoon en het akkoord zoals die onderdeel uitmaken van de presetdata. Als u de brongrondtoon/-akkoord wijzigt van de standaard CM7 naar een ander akkoord, zullen ook de akkoordnoten en aanbevolen noten veranderen, afhankelijk van de nieuw geselecteerde akkoordsoort. Zie, voor details over akkoordnoten en aanbevolen noten, blz. 109.

Als de brongrondtoon C is:



### ■ NTR (Noottransponeringsregel) en NTT (Noottransponeringstabel)

- NTR (Noottransponeringsregel)

Dit bepaalt het systeem voor de toonhoogteconversie van het bronpatroon. Er zijn twee instellingen beschikbaar.

#### Root Trans (Grondtoontransponering)

Als de grondtoonnoet wordt getransponeerd, wordt het toonhoogteverband tussen noten gehandhaafd. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C bijvoorbeeld worden F3, A3 en C4 als ze naar F worden getransponeerd. Gebruik deze instelling voor kanalen die melodelijnen bevatten.



#### Root Fixed (grondtoon vast)

De noot wordt zo dicht mogelijk bij het voorgaande nootbereik gehouden. De noten C3, E3 en G3 in de toonsoort C bijvoorbeeld, worden C3, F3 en A3 als ze worden getransponeerd naar F. Gebruik deze instelling voor kanalen die akkoordgedeelten bevatten.



- **NTT (Noottransponeringstabel)**

Dit bepaalt de noottransponeringstabel voor het bronpatroon. Er zijn zes transponeringstypes beschikbaar.

**Bypass**

Geen transponering.

**Melody**

Geschikt voor melodielijntansponeringen. Gebruik dit voor melodiekanalen zoals **Phrase 1** en **Phrase 2**.

**Chord (akkoord)**

Geschikt voor akkoordtransponering. Gebruik deze voor de **Chord 1** en **Chord 2**-kanalen, vooral als ze piano of gitaarachtige akkoordgedeelten gebruiken.

**Bass**

Geschikt voor baslijntansponering. Deze tabel is in principe gelijk aan de bovenstaande Melodytabel, maar herkent on-basakkoorden zoals die zijn toegestaan bij de **FINGERED ON BASS**-vingerzettingmode. Gebruik dit hoofdzakelijk voor baslijnen.

**Melodic Minor**

Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur naar een mineur akkoord, verlaagt deze tabel de tertinterval in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord wijzigt van een mineur naar een majeur akkoord, wordt de tertmineurinterval met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd.

**Harmonic Minor**

Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur naar een mineur akkoord, verlaagt deze tabel de terts- en de sextinterval in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord wijzigt van een mineur naar een majeur akkoord, worden de tertsmineur- en de verminderde sextinterval met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd.

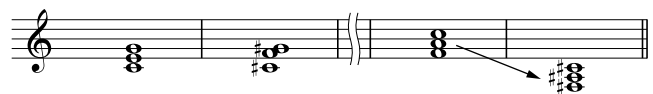
## ■ High Key/Note Limit

- **High Key (hoge toets)**

Dit bepaalt de hoogste toets (bovenste octaaflijm) van de noottransponering voor de akkoordgrondtoonwijziging. Alle noten die hoger berekend worden dan de hoogste toets, worden omlaag getransponeerd naar het octaaf net onder de hoogste toets. Deze instelling is alleen effectief als de NTR-parameter (blz. 114) is ingesteld op "Root Trans".

**Voorbeeld — Als de hoogste toets F is**

Grondtoonwijzigingen	→	CM	C#M	...	FM	F#M	...
Gespeelde noten	→	C3-E3-G3	C#3-F3-G#3		F3-A3-C4	F#2-A#2-C#3	



- **Note Limit (nootlimiet)**

Dit bepaalt het nootbereik (hoogste en laagste noten) voor voices opgenomen naar de stijkanalen. Door verstandige instelling van dit bereik, kunt u ervoor zorgen dat de voices zo realistisch mogelijk klinken — met andere woorden, dat er geen noten buiten het natuurlijke bereik klinken (bijv., hoge basgeluiden of een laag piccologeluid). De daadwerkelijke noten die klinken worden automatisch verschoven naar het ingestelde bereik.

**Voorbeeld — Als de laagste noot C3 is en de hoogste D4 is**

Grondtoonwijzigingen	→	CM	C#M	...	FM	...
Gespeelde noten	→	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	



## ■ RTR (Retriggerregel)

Deze instellingen bepalen of noten stoppen met klinken of niet en hoe de toonhoogte verandert in reactie op akkoordwijzigingen.

**Stop**

De noten stoppen met klinken.

**Pitch Shift (toonhoogteverschuiving)**

De toonhoogte van de noot zal afbuigen zonder een nieuwe attack, overeenkomstig het nieuwe akkoordsoort.

**Pitch Shift to Root (toonhoogte verschuiving naar grondtoon)**

De toonhoogte van de noot zal afbuigen zonder een nieuwe attack, overeenkomstig de grondtoon van het nieuwe akkoord.

**Retrigger**

De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe attack met een nieuwe toonhoogte, corresponderend met het volgende akkoord.

**Retrigger To Root (opnieuw triggeren naar grondtoon)**

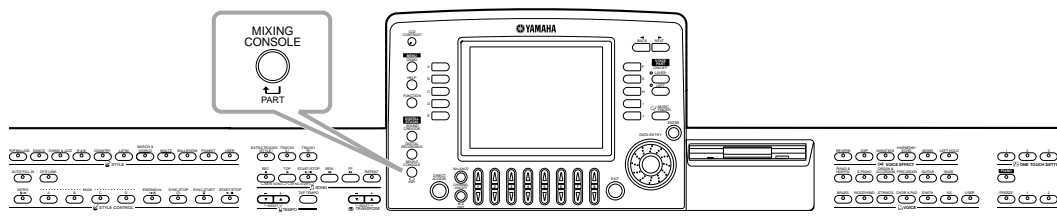
De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe attack met de grondtoon van het volgende akkoord.

De octaafinstelling van de nieuwe noot blijft echter hetzelfde.

# De volumebalans aanpassen en voices wijzigen

## — Mixing Console

Werkt net als een echt mengpaneel. Deze display geeft u uitgebreide besturing over het geluid.



### OPM.

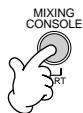
#### MIXING CONSOLE

Deze set regelaars laat u de balans van de voices en hun stereopositie aanpassen, als ook de hoeveelheid effect die op elke voice wordt toegepast.

U kunt extra basismixregelaars oproepen met de [BALANCE]-knop en de [CHANNEL ON/OFF]-knop (blz. 61).

## Procedure

1



Druk vanuit de MIXING CONSOLE-display herhaaldelijk op de knop tot de gewenste display wordt opgeroepen. Elke druk op de knop schakelt tussen de hieronder opgesomde displays.

#### PANEL PART

Bevat de via het toetsenbord bespeelde parts (MAIN/LAYER/LEFT), begeleidingsparts, song, microfooningang

#### STYLE PART

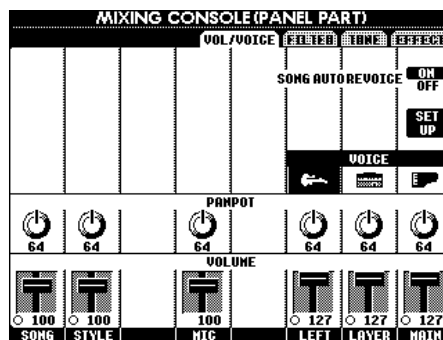
Begeleidingsparts

#### SONG CH 1 - 8

Kanalen 1 - 8 van song afspelen

#### SONG CH 9 - 16

Kanalen 9 - 16 van song afspelen



### OPM.

U kunt snel en makkelijk alle parts op dezelfde waarde voor dezelfde parameter instellen (met uitzondering van de VOICE-parameter). Houd de [A] - [J]-knop, die overeenkomt met de parameter die u wilt wijzigen, ingedrukt en gebruik tegelijkertijd de [1] - [8]-knoppen of de [DATA ENTRY]-knop om de waarde te wijzigen.

### OPM.

Zie, voor details over de parameters die gerelateerd zijn aan de SOUND CREATOR, blz. 86.

2

Selecteer de andere MIXING CONSOLE-pagina's met de [BACK]/[NEXT]-knoppen en stel de gewenste parameters in. Zie, voor informatie over de verscheidene parameters en instellingen en hoe ze te gebruiken, de uitleg die begint op blz. 117.



Sluit de MIXING CONSOLE-display door op de [EXIT]-knop te drukken.

### Over de parameters

#### VOL/VOICE (Volume/Voice) (blz. 117)

Dit bevat instellingen gerelateerd aan het volume en de voice van elke part/kanaal. Hier kunt u ook de Auto Revoice eigenschap aanschakelen — die automatisch XG-compatibele songs (blz. 149) afspeelt met de rijke en dynamische voices die exclusief voor de PF-1000 zijn. Dit geeft u veel authentiekere en realistischere instrumentgeluiden voor het afspelen van uw song.

#### FILTER (blz. 118)

Deze regelaars beïnvloeden de klankkwaliteit van de voice, waarbij u kracht, body, of helderheid aan het geluid kunt toevoegen.

#### TUNE (blz. 118)

Dit geeft u verscheidene stemregelaars.

#### EFFECT (blz. 119)

Deze regelen de hoeveelheid effect die op het geluid wordt toegepast.

# De niveaubalans en voice instellen — Volume/Voice

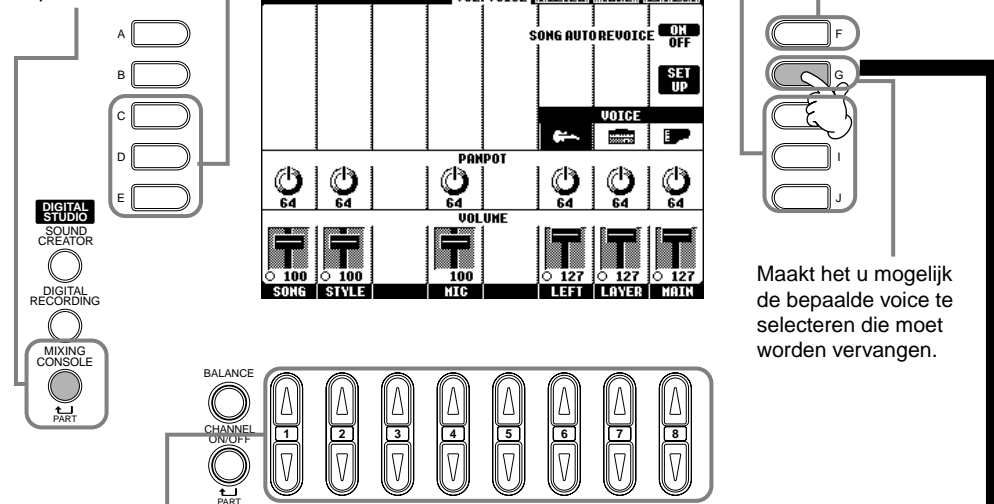
De handelingen op deze bladzijde zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 116.

1

Gebruik deze om de **VOICE**-, **PANPOT**- of **VOLUME**-parameterij te selecteren.

Stel dit in op ON om automatische vervanging van de XG-voices (in XG songdata) met de speciale voices van de PF-1000 mogelijk te maken. Om de normale XG-voiceset te gebruiken, zet u dit uit.

Elke druk op deze knop schakelt tussen de verscheidene parts/kanalen.



Maakt het u mogelijk de bepaalde voice te selecteren die moet worden vervangen.

Deze laten u de voice voor elke part selecteren en de panpot en het volume aanpassen.

**VOICE** Roept de **VOICE**-display op, waar u de gewenste voice kunt selecteren (blz. 54). Als de stijl-/songpart is geselecteerd, kunnen er geen **USER**-voices worden geselecteerd.

**PANPOT** Bepaalt de stereo positie van de geselecteerde voice of track. De instelling 0 zet het geluid uiterst links, terwijl 64 het midden is en 127 uiterst rechts.

**VOLUME** Bepaalt het niveau van elk kanaal, waardoor u de balans van alle parts kunt fijnregelen.

**OPM.**

Als er GM-songdata worden afgespeeld kan kanaal 10 (in de **SONG CH 9 - 16**-pagina) alleen worden gebruikt voor een Drum Kit-voice.

**OPM.**

Als de ritme-/percussievoices (drumkits, enz.) van de begeleidingsstijl en song via de **VOICE**-parameter worden veranderd, worden de gedeetailde instellingen die gerelateerd zijn aan de drum-voice teruggezet, en in enkele gevallen kan het onmogelijk zijn het originele geluid terug te roepen. In het geval van het afspelen van een song, kun u het originele geluid terugroepen door terug te gaan naar het begin van de song en af te spelen vanaf dat punt. In het geval van het spelen van een begeleidingsstijl, kunt u het originele geluid terugroepen door dezelfde stijl weer te selecteren.

2

**ALL REVOICE**

Vervangt alle vervangbare XG-voices door de rijke en authentieke voices van de PF-1000.



**PIANO REVOICE**  
Vervangt alleen de pianovoces.

**BASIC REVOICE**  
Vervangt alleen de aanbevolen voices die geschikt zijn voor het afspelen van de song.

**ALL NO REVOICE**  
Alle voices worden teruggezet naar de originele XG-voices.

Voert de instellingen uit en sluit de **AUTO REVOICE SETUP**-display.

Selecteert de XG-voices die zullen worden vervangen (voices die gewoonlijk worden gebruikt tijdens het afspelen)

Selecteert de voices die worden gebruikt om de XG-voices te vervangen (als **SONG AUTO REVOICE** is ingesteld op **ON**).

Sluit het **AUTO REVOICE SETUP**-scherm zonder de instellingen uit te voeren.

**OPM.**

**PIANO** en **BASIC** kunnen tegelijkertijd worden opgeroepen.

**OPM.**

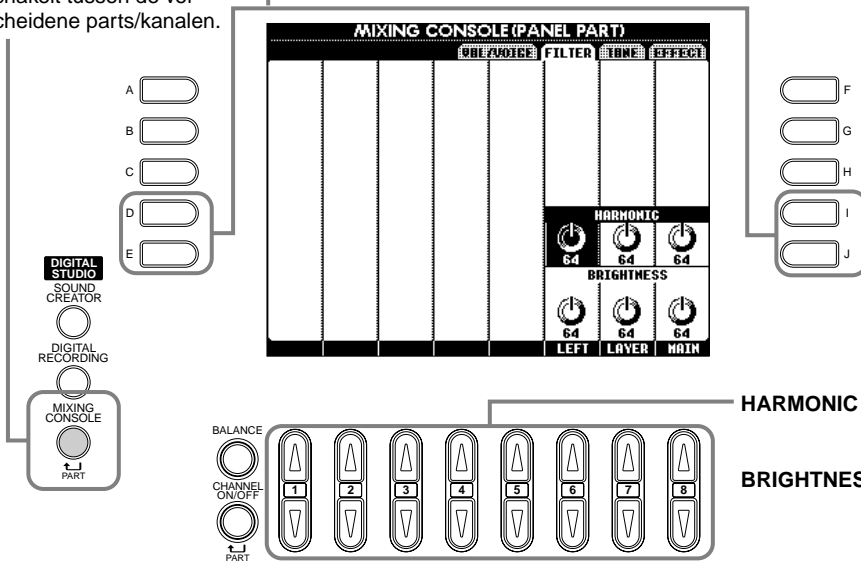
Houd in gedachte dat gebruik van de Revoicefunctie kan resulteren in onnatuurlijk of onverwacht geluid, afhankelijk van de specifieke songdata.

## De klank van de voice wijzigen — Filter

De handelingen voor deze bladzijde zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 116.

Elke druk op deze knop schakelt tussen de verscheidene parts/kanalen.

Schakelt tussen de **HARMONIC**- en **BRIGHTNESS**-parameters.



**OPM.**

Zie voor details over het filter blz. 88.

**OPM.**

Als een **Natural voice** is geselecteerd, kunnen **Harmonic** en **Brightness** niet worden gewijzigd.

**OPM.**

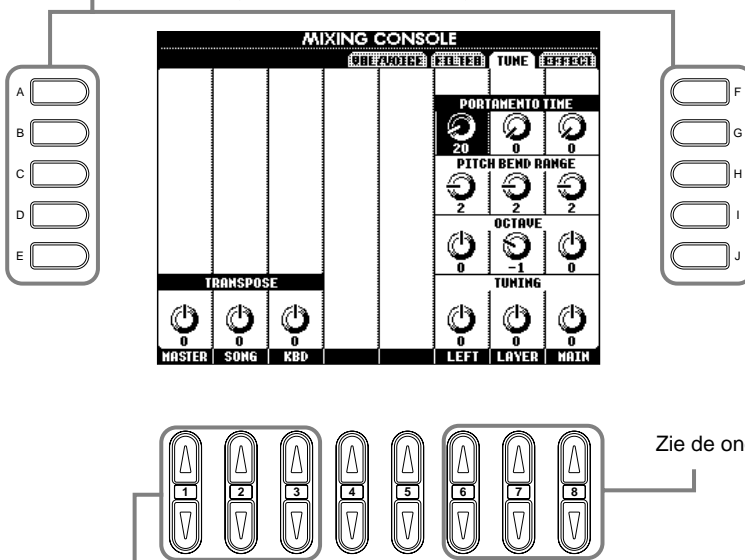
Wees zorgvuldig met deze regelaars. Afhankelijk van de geselecteerde voice, kunnen extreme instellingen resulteren in ruis of vervorming.

**HARMONIC** .....Maakt het u mogelijk het resonantie-effect aan te passen (zie "Harmonic Content" (harmonische inhoud) op blz. 88).  
**BRIGHTNESS** .... Bepaalt de helderheid van het geluid door de cutoff-frequentie aan te passen (blz. 88).

## De toonhoogtegerelateerde instellingen wijzigen — Tune

De handelingen voor deze bladzijde zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 116.

Schakelt tussen de beschikbare parameters: **PORTAMENTO TIME**, **PITCH BEND RANGE**, **OCTAVE** en **TUNING**.



**OPM.**

**Portamento** wordt gebruikt om een geleidelijke overgang in toonhoogte van de éne noot naar de volgende te creëren.

**OPM.**

Als een **Natural voice** is geselecteerd kan **Portamento Time** niet worden gewijzigd.

Zie de onderstaande uitleg.

Deze verhogen/verlagen (transponeren) de toonhoogte in stappen van een halve noot.  
**MASTER**... Transponeert zowel de toonhoogte van het toetsenbord als die van song afspelen.  
**SONG** ..... Transponeert de toonhoogte van het song afspelen.  
**KBD** ..... Transponeert de toonhoogte van het toetsenbord.

- PORTAMENTO TIME** .....Als de part is ingesteld op Mono (blz. 58, 87), bepaalt dit de portamentotijd. Des te hoger de waarde, des te langer de tijd die nodig is voor de toonhoogte om te wijzigen. Portamento wordt alleen toegepast als u legato speelt (de volgende noot speelt voordat u de voorgaande noot loslaat).
- PITCH BEND RANGE** .....Als het Pitchbend- of Glide-effect is toegewezen aan het pedaal, bepaalt dit het bereik van de toonhoogteverandering in halve noten.
- OCTAVE**.....Bepaalt het bereik van de toonhoogteverandering in octaven, met tot twee octaven omhoog of omlaag.
- TUNING** .....Bepaalt de toonhoogte van het instrument.

# De effecten aanpassen

De handelingen voor deze bladzijde zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 116.

**OPM.**

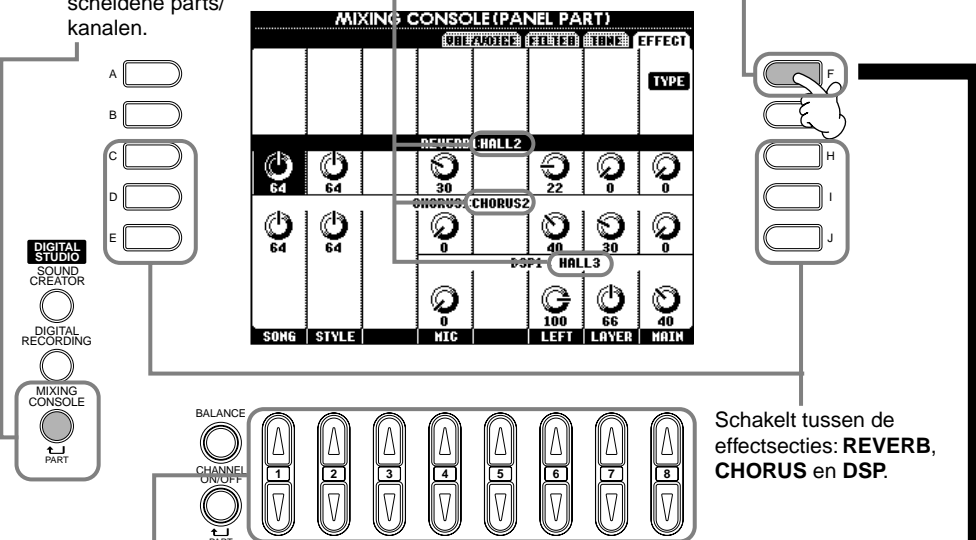
Er zijn drie effectsecties: Reverb, Chorus en DSP (die een verscheidenheid aan effecttypes bevat). Deze zijn onafhankelijk beschikbaar voor de Natural voices en Regular voices. Zie voor details het effectblokoverzicht (blz. 120).

**1**

Elke druk op deze knop schakelt tussen de verscheidene parts/kanalen.

Geef de typenaam van elk effectblok aan.

Druk hierop om het effect te bewerken en op te slaan (blz. 119, 120).

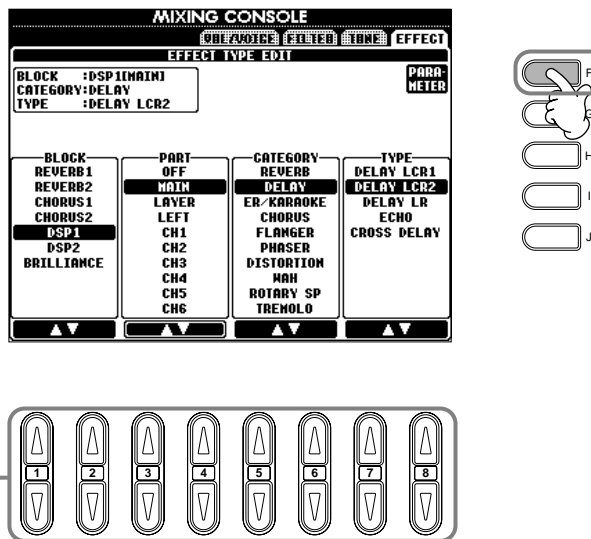


Schakelt tussen de effectsecties: REVERB, CHORUS en DSP.

Bepaalt de hoeveelheid effect die wordt toegepast op elke part. Zie, voor meer informatie over de karakteristieken van elk effect, het Effectblokoverzicht op blz. 120.

**2**

Als de **BLOCK**-parameter is ingesteld op **REVERB1**, **CHORUS1** of **DSP1**, druk dan hier op om de display op te roepen waarin u de gedetailleerde instellingen voor de effecten kunt wijzigen.



Deze bepalen het effectblok en laten u het effect toewijzen.

**BLOCK** ..... Bepaalt het effectblok (groep van gelijke of gerelateerde effecten).

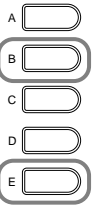
**PART** ..... Bepaalt de part waarop het insertie-effect wordt toegepast. Het is alleen effectief als het blok is ingesteld op "DSP1" en de CONNECTION-parameter is ingesteld op "Insertion" (blz. 120).

**CATEGORY** .. De verscheidene effectprogramma's (in **Type** hieronder) zijn in categorieën gegroepeerd.

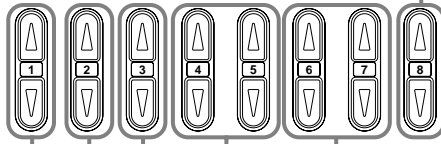
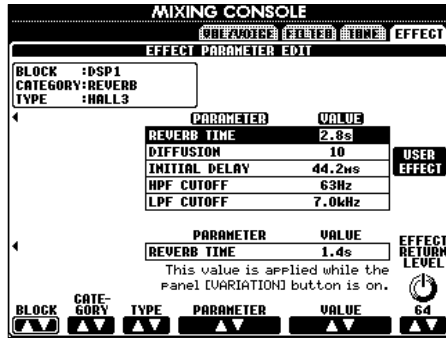
Het kan zijn dat deze parameter niet beschikbaar is, afhankelijk van het geselecteerde blok.

**TYPE** ..... Bepaalt het effecttype dat is toegewezen aan het geselecteerde effectblok. De daadwerkelijke effecttypes die beschikbaar zijn kunnen verschillen, afhankelijk van het geselecteerde blok.

3



Schakelt tussen de bovenste/onderste parameters. Voor de onderste parameter kan de diepte worden gewijzigd als de [VARIATION]-knop aan is.



Bepaalt het effectblok.

Bepaalt de effectcategorie.

Bepaalt de effectparameter die aangepast moet worden.

Bepaalt het effecttype.



Roept de display voor het opslaan van het effect op.

Bepaalt het niveau van het effect (retourniveau). Dit is niet beschikbaar als BLOCK is ingesteld op "DSP1", PARAMETER is ingesteld op "CONNECTION" en VALUE is ingesteld op "Insertion".

Bepaalt de waarde van de geselecteerde parameter.

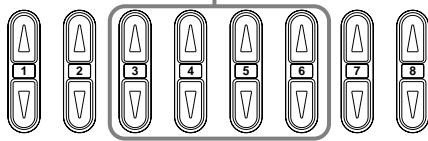
**OPM.**

Deze parameter kan niet worden ingesteld als BLOCK is ingesteld op "REVERB2", "CHORUS2" of "DSP2" (of "BRILLIANCE").

4



Selecteer de bestemming waarop het effect moet worden opgeslagen. Het aantal geheugenlocaties dat beschikbaar is voor de bestemming is anders voor elk blok (zie het onderstaande overzicht).



Roept de display voor het benoemen van het USER-effect op (blz. 45).

Slaat de effectinstellingen op die u hierboven heeft gemaakt naar een USER EFFECT-locatie (SYSTEM) om ze later te kunnen terugroepen. Om het effect op te roepen, selecteert u USER via de CATEGORY-parameter en selecteert u het gewenste effect via de TYPE-parameter.

**OPM.**

Houd in gedachte dat er in enkele gevallen bijgeluiden kunnen klinken, als u de effectparameters aanpast terwijl het instrument speelt.

**Effectblok**

Blok	Parts	Karakteristieken	Aantal USER-effecten
<b>REVERB 1</b> (voor Regular voices)	Alle parts	Reproduceert de warme entourage van het spelen in een concertzaal of jazzclub.	3
<b>REVERB 2</b> (voor Natural voices)	Alle parts behalve microfoon (MIC)		—
<b>CHORUS 1</b> (voor Regular voices)	Alle parts	Produceert een rijk "vet" geluid alsof verscheidene parts tegelijk worden bespeeld.	3
<b>CHORUS 2</b> (voor Natural voices)	Alle parts behalve microfoon (MIC)		—
<b>DSP 1</b> (voor Regular voices)	MAIN, LAYER, LEFT, Song (Kan. 1 - 16), MIC	Naast de reverb- en choruseffecten, beschikt deze sectie over een verscheidenheid aan speciale effecten, waaronder distortion.	3
<b>DSP 2</b> (voor Natural voices)	Alle parts behalve microfoon (MIC)		—
<b>BRILLIANCE</b> (voor Natural voices)	Alle parts behalve microfoon (MIC)	Wijzigt de helderheid van het geluid.	—

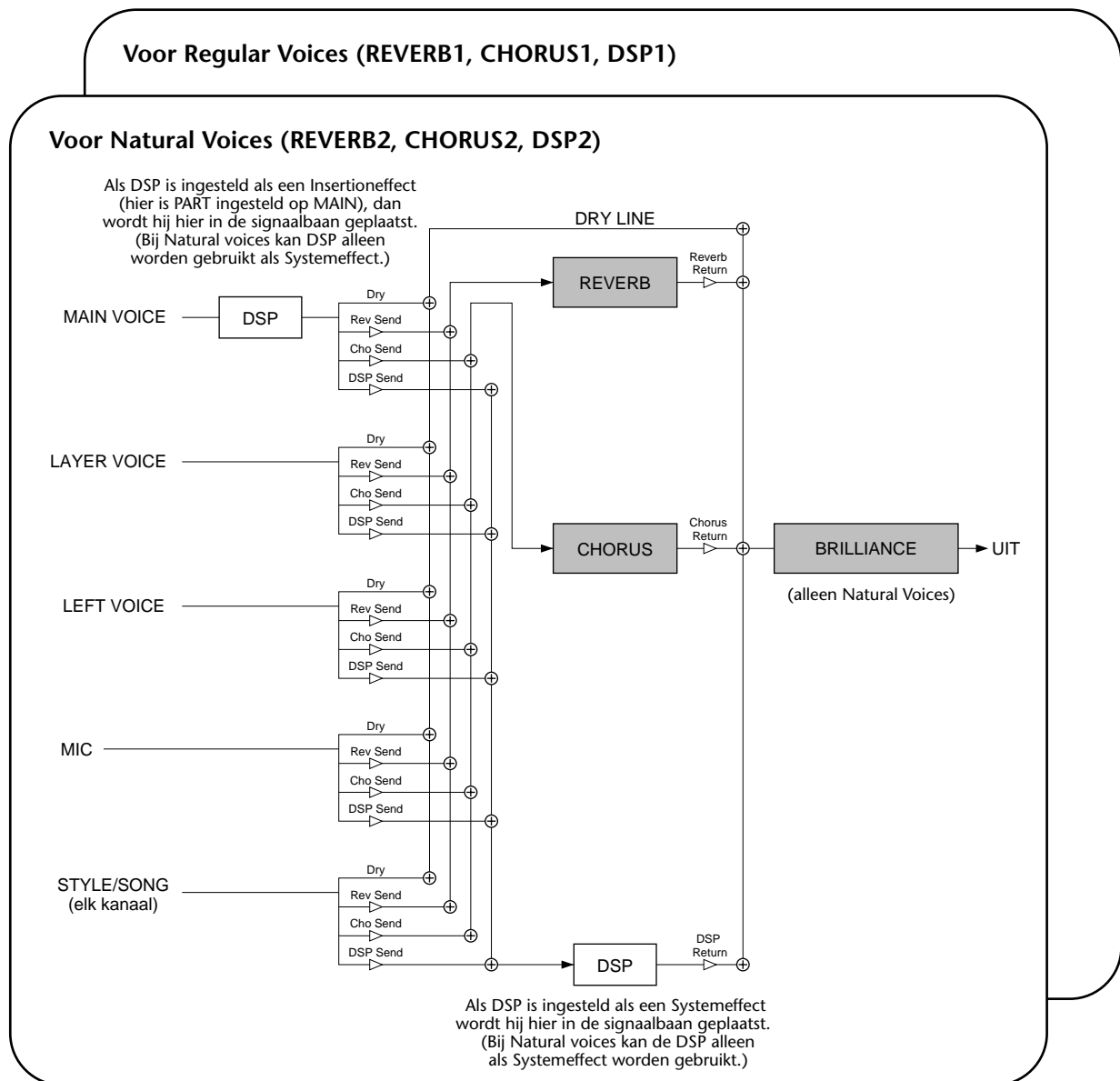


## Effectstructuur

De PF-1000 beschikt over de volgende digitale effectsystemen, die afzonderlijk op de Natural voices (blz. 86) en de Regular voices (blz. 86) kunnen worden toegepast. Het effecttype, de effectdiepte en verscheidene parameters kunnen met de paneelregelaars worden ingesteld.

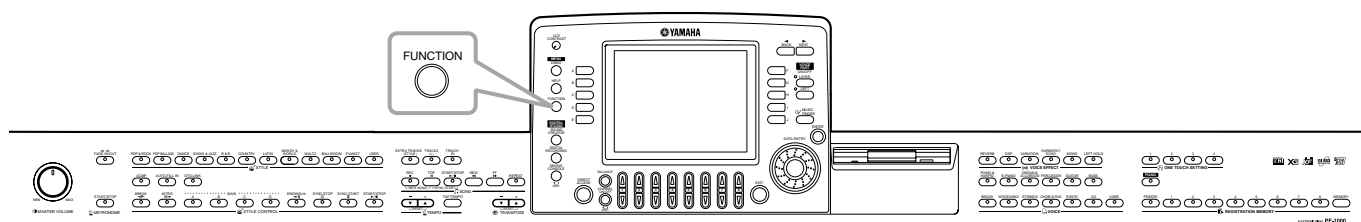
- **Reverb** ..... Normaal gesproken worden de instellingen die bij de geselecteerde stijl passen opgeroepen. Voor de meeste Natural voices worden instellingen opgeroepen die bij de voice passen.
- **Chorus** ..... Normaal gesproken worden de instellingen die bij de geselecteerde stijl passen opgeroepen. Voor de meeste Natural voices worden instellingen opgeroepen die bij de voice passen.
- **DSP** ..... Normaal gesproken worden de instellingen die bij de geselecteerde voice passen opgeroepen. Variatie (instellingen waarbij de expressie van het effect wordt gewijzigd) is voorgeprogrammeerd voor elke type en deze kunnen ON/OFF-gezet worden met de **[VARIATION]**-knop op het paneel. Als de Natural voice is geselecteerd werkt de **[VARIATION]**-knop niet.

De illustratie hieronder laat zien hoe de verscheidene effectblokken aan elkaar gekoppeld zijn en u kunt de signaalbaan van de zend-/retourregelaars van de PF-1000 volgen.

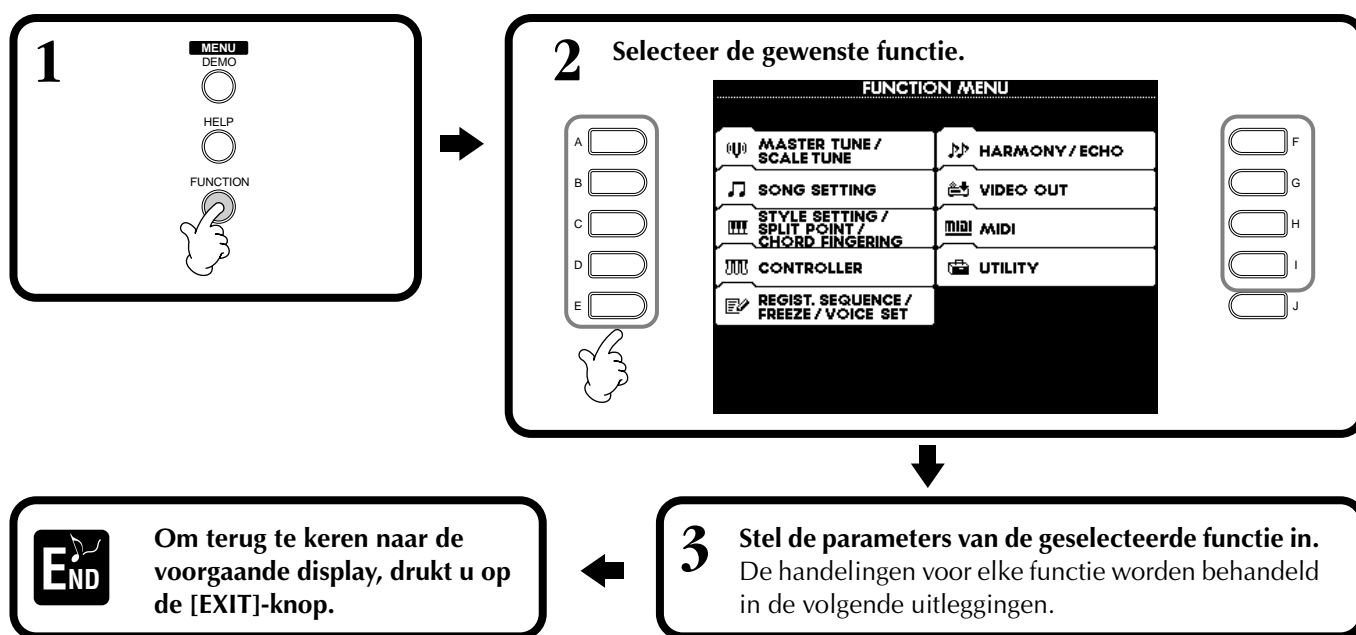


# Totale (global) en andere belangrijke instellingen maken — Function

De Functionmode geeft u toegang tot verscheidene geavanceerde functies die gerelateerd zijn aan het instrument als geheel. Deze geavanceerde functies laten u de PF-1000 aanpassen aan uw eigen muzikale wensen en voorkeuren.



## Procedure



## De toonhoogte en stemming aanpassen — Master Tune en Scale Tune

### ■ Master Tune (blz. 124)

Dit maakt het u mogelijk om nauwkeurige aanpassingen te maken in de totale toonhoogte van het instrument — waarbij u deze precies overeen kunt laten komen met die van andere instrumenten.

### ■ Scale Tune (blz. 124)

Dit bepaalt het bijzondere stemmingsysteem (of temperatuur) van het instrument. Dit is vooral bruikbaar voor het spelen van historische stukken, om de stemming overeen te laten komen met het systeem dat gebruikt werd tijdens bepaalde muzikale tijdperken.

## Songgerelateerde parameters instellen — Song Settings (blz. 126)

Deze stellen u in staat om songafspeelgerelateerde parameters in te stellen.

## Automatische begeleidingsgerelateerde parameters instellen — Style Setting, Split Point en Chord Fingering

### ■ Style Setting / Split Point (blz. 127)

Deze bepalen de automatische begeleidingsgerelateerde instellingen, en laten u het splitpunt instellen.

### ■ Chord Fingering (blz. 128)

Dit bepaalt de methode van spelen/aangeven van akkoorden als u de automatische begeleidingseigenschappen gebruikt. U kunt zelfs controleren hoe het akkoord gespeeld moet worden, aangezien de afzonderlijke noten worden aangegeven in de display.

## Instellingen voor het pedaal en toetsenbord maken — Controller

### ■ Pedal (blz. 128)

Deze instellingen bepalen hoe de aangesloten pedalen (inclusief voetregelaars en voetschakelaars) worden gebruikt. Ze kunnen worden toegewezen aan een verscheidenheid aan functies, waarbij u handelingen kunt regelen met uw voeten — zoals de begeleidingsstijl aan/uitzetten, of FILL IN-patronen triggieren.

### ■ Keyboard / Panel (blz. 130)

Deze instellingen bepalen de aanslaggevoeligheid van het toetsenbord (hoe de aanslag het volume beïnvloedt), en laat u het toetsenbord, de songdata en het complete instrument afzonderlijk transponeren.

## Instellen van de registratiesequens, freeze en voiceset

### ■ Registration Sequence (blz. 131)

Dit bepaalt de volgorde waarin de Registration Memorypresets (1 - 8) worden opgeroepen — met de [BACK][NEXT]-knoppen of het pedaal.

### ■ Freeze (blz. 131)

Dit laat u de instellingen die u wilt handhaven of ongewijzigd wil laten, aangeven, zelfs als de Registration Memory Presets veranderen.

### ■ Voice Set (blz. 132)

Dit laat u bepalen of bepaalde voicegerelateerde instellingen (zoals effecten, EQ, harmony, enz.) automatisch worden opgeroepen of niet, als u een voice selecteert.

## Harmony en Echo instellen (blz. 132)

Deze laten u het type Harmony- of Echo-effect instellen dat wordt toegepast op de via het toetsenbord bespeelde voices, alsook de hoeveelheid effect.

## De PF-1000-display weergeven via een TV — Video Out (blz. 133)

Deze instellingen bepalen de displaykarakteristieken als de inhoud van de display van de PF-1000 via een TV-monitor (aangesloten op de VIDEO OUT-aansluiting) wordt weergegeven. U kunt de grootte en kleur van de weergegeven karakters veranderen, alsook de kleur van de schermachtergrond.

## MIDI-instellingen maken

### ■ System (blz. 134)

Deze bepalen verscheidene systeemboodschapsinstellingen (zoals Clock, Start/Stop, Systeem Exclusief), alsook Local Control aan/uit.

### ■ Transmit (blz. 135)

Dit bepaalt hoe afgespeelde data worden verzonden naar aangesloten MIDI-apparaten — dat wil zeggen, welke parts worden toegewezen aan welke MIDI-zendkanalen. Dit laat u ook het datatype aangeven dat moet worden verzonden over elk kanaal.

### ■ Receive (blz. 136)

Dit bepaalt hoe de parts van de PF-1000 reageren op data van aangesloten MIDI-apparaten — dat wil zeggen welke parts worden toegewezen aan welke MIDI-ontvangstkanalen. Dit laat u ook het datatype aangeven dat ontvangen moet worden over elk kanaal.

### ■ Root (blz. 136)

Dit bepaalt het kanaal/de kanalen die gebruikt worden voor het herkennen van de grondtoonnoten, voor gebruik met de automatische begeleiding.

### ■ Chord Detect (blz. 136)

Dit bepaalt het kanaal/de kanalen die gebruikt worden voor het herkennen van de akkoorden, voor gebruik met de automatische begeleiding.

## Andere instellingen — Utility

### ■ Config 1 (blz. 137)

Deze pagina bevat instellingen voor Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock en het Tap-geluid.

### ■ Config 2 (blz. 138)

Via deze pagina kunt u de display aanpassen, de luidsprekerinstellingen maken en de voicenummerindicatie wijzigen.

### ■ Disk (blz. 139)

Via deze pagina kunt u diskettes formatteren en van diskette naar diskette kopiëren.

### ■ Owner (blz. 140)

Via deze pagina kunt u de taal van het instrument instellen en uw eigen naam invoeren — die automatisch is te zien elke keer als het instrument wordt aanzet.

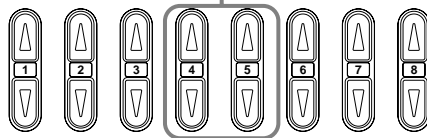
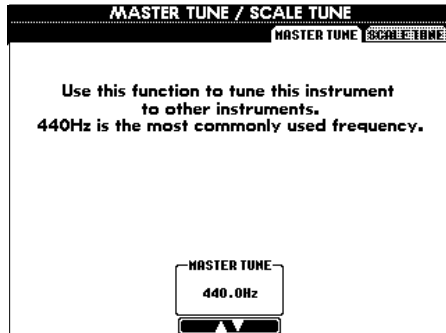
### ■ System Reset (blz. 140)

Deze functie zet de PF-1000 terug naar zijn originele fabriekinstellingen. U kunt ook aangeven welke soorten instellingen moeten worden teruggeroepen, alsook uw eigen originele instellingen opslaan om ze later te kunnen terugroepen.

## De toonhoogte fijnregelen/Een stemming selecteren — Master Tune/Scale Tune

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

### De algehele toonhoogte regelen — Master Tune



Bepaalt de algehele toonhoogte van de PF-1000, van 414,8 - 466,8 Hz. Druk tegelijk op de 4 of 5 [▲▼]-knoppen om de waarde onmiddellijk terug te zetten naar de fabrieksinstelling van 440,0 Hz.

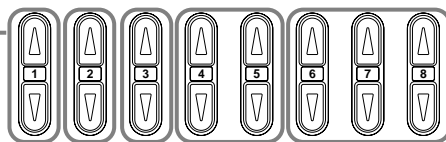
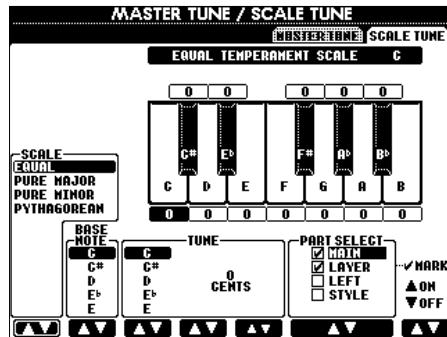
#### OPM.

**Hz (Hertz)**  
Deze meeteenheid kijkt naar de frequentie van een geluid, en geeft het aantal keer weer dat een geluidsgolf trilt in een seconde.

#### OPM.

De Tunefunctie heeft geen invloed op de Drum Kit- of SFX Kit-voices.

### Een stemming selecteren — Scale Tune



Bepaalt de SCALE (blz. 125).

Bepaalt de basisnoot voor elke stemming. Als de basisnoot wordt gewijzigd, wordt de toonhoogte van het toetsenbord getransponeerd, maar de originele toonhoogterelatie tussen de noten blijft gehandhaafd.

Selecteert de noot die gestemd moet worden.

Selecteren welke parts zouden moeten worden beïnvloed door de SCALE-instelling. Selecteer de part die moet worden ingesteld door op 6 of 7 [▲▼] te drukken en zet de functie op ON of OFF met [8▲▼].

#### OPM.

**Cent**  
Een toonhoogte-eenheid die overeenkomt met 1/100 van een halve noot (100 cents = 1 halve noot).

#### OPM.

U kunt uw originele scale tunings (stemmingen) registreren onder een REGISTRATION MEMORY-knop. Vink, om dit te doen, "SCALE" af in de REGISTRATION MEMORY-display (blz. 82).

Past de nootstemming aan van de geselecteerde noot.  
[4▲▼]: in 50-cent stappen  
[5▲▼]: in 1-cent stappen (-64 t/m +63)  
Druk tegelijk op de 4 of 5 [▲▼]-knoppen om de waarde onmiddellijk terug te zetten naar de fabrieksinstelling.  
Als u de SCALE-stemming aanpast, wordt de SCALE-sjabloonnaam, die boven in de display te zien is, veranderd in "EDITED SCALE" om aan te geven dat er enkele aanpassingen zijn gemaakt in de preset SCALE.

## Scale

### ■ Equal Temperament (gelijkzwevende temperatuur)

Het toonhoogtebereik van elk octaaf is gelijk verdeeld in twaalf delen, met elke halve stap gelijkmatig verdeeld in toonhoogte. Dit is de meest algemeen gebruikte stemming in de hedendaagse muziek.

### ■ Pure Major/Pure Minor (reine majeur/reine mineur)

Deze stemmingen houden de zuivere wiskundige intervallen van elke stemming in stand, vooral voor drieklankakkoorden (grondtoon, terts, kwint). U kunt dit het best horen bij daadwerkelijke vocale harmonieën — zoals koren en a capella zang.

### ■ Pythagorean (Pythagoreaanse)

Deze stemming is uitgedacht door de beroemde Griekse filosoof en is gecreëerd met een serie reine kwinten, die zijn samengebracht in een enkel octaaf. De tertsen in deze stemming zijn lichtelijk onstabiel, maar de kwarten en kwinten zijn prachtig en geschikt voor enkelvoudige solo's.

### ■ Mean-Tone (middentoon)

Deze stemming is gecreëerd als een verbetering van de Pythagoreaanse stemming, door de majeur-tertsinterval meer "in stemming" te brengen. Het was vooral populair van de 16e tot de 18e eeuw. Händel, onder andere, gebruikte deze stemming.

### ■ Werckmeister/Kirnberger

Deze samengestelde stemming combineert de Werckmeister- en Kirnbergersystemen, die op zich verbeteringen van de middentoon- en Pythagoreaanse stemmingen waren. De belangrijkste eigenschap van deze stemming is dat elke toets zijn eigen unieke karakter heeft. De stemming werd op grote schaal gebruikt in de tijd van Bach en Beethoven, en wordt zelfs nu nog vaak gebruikt als er muziek uit een bepaald tijdperk wordt gespeeld op de klavecimbel.

### ■ Arabic (Arabisch)

Gebruik deze stemmingen bij het spelen van Arabische muziek.

### Toonhoogte-instellingen voor elke stemming (in cents; voorbeeldstemming in C)

De waarden die in dit overzicht te zien zijn zijn in feite afgerond naar het dichtstbijzijnde hele nummer voor gebruik op dit instrument.

	C	C <sup>#</sup>	D	E <sup>b</sup>	E	F	F <sup>#</sup>	G	A <sup>b</sup>	A	B <sup>b</sup>	B
Equal Temperament	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pure Major	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
Pure Minor	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
Pythagorean	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
Mean-Tone	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
Werckmeister	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
Kirnberger	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
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

## Songgerelateerde parameters instellen — Song Settings

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

Maakt het u mogelijk alle songs in dezelfde map continu af te spelen.

Zet Quick Start aan/uit (zie opm.).

**OPM.**

**Quick Start**  
Bij enkele commercieel beschikbare songdata, worden bepaalde aan de song gerelateerde instellingen (zoals voiceselectie, volume, enz.) opgenomen in de eerste maat, voor de daadwerkelijke nootdata. Als Quick Start (Snel Starten) is ingesteld op "ON", leest de PF-1000 alle initiële niet-nootdata van de song op de hoogst mogelijke snelheid, om vervolgens te vertragen naar het passende tempo bij de eerste noot. Dit maakt het u mogelijk om het afspelen zo snel mogelijk te beginnen, met een minimale pauze voor het lezen van data.

**OPM.**

**Channel (Kanaal)**  
Verwijst naar het MIDI-kanaal (blz. 147). De kanalen zijn als volgt toegewezen:

**Song**  
1 - 16

**Begeleidingsstijl**  
9 - 16

**OPM.**

**Phrase Mark (frasemarkering)**  
Deze data geven een bepaalde locatie in de songdata aan.

Bepaalt het MIDI-kanaal dat wordt toegewezen aan de [TRACK2]-knop.

Bepaalt het MIDI kanaal dat wordt toegewezen aan de [TRACK1]-knop.

Bepaalt of de Phrase Mark Repeat-functie voor de song aan of uit is. Als deze aan is, kunt u herhaaldelijk een aangegeven frase (selectie van maten) van de song afspelen. De methode voor het aangeven van een frasemarkering is hetzelfde als die in de **SONG POSITION**-display (blz. 76).

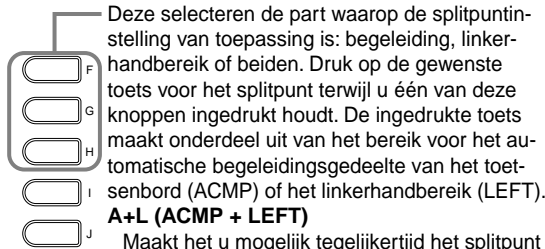
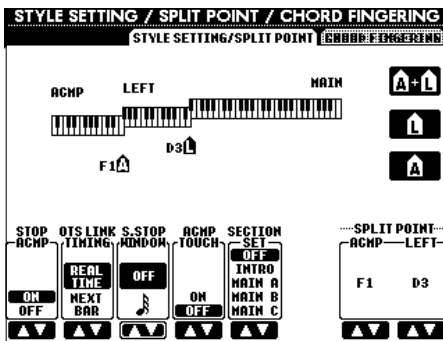
Bepaalt de taal van de weergegeven songteksten. Als dit is ingesteld op "AUTO" wordt de taal standaard ingesteld op die van de songdata. Als dit niet is ingesteld op "AUTO" wordt de taal standaard ingesteld op Japans als de interne instelling (blz. 140) "JAPANESE" is; voor alle andere talen wordt dit ingesteld op "INTERNATIONAL".

Bij de instelling "ON", stelt dit automatisch de juiste Track 1- en Track 2-kanalen in. Normaal, zou deze ingesteld moeten zijn op "ON".

# Automatische begeleidingsgerelateerde parameters instellen — Style Setting, Split Point en Chord Fingering

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

## Automatische begeleidingsgerelateerde parameters instellen — Style Setting en Split Point



Deze selecteren de part waarop de splitpuntinstelling van toepassing is: begeleiding, linkerhandbereik of beiden. Druk op de gewenste toets voor het splitpunt terwijl u één van deze knoppen ingedrukt houdt. De ingedrukte toets maakt onderdeel uit van het bereik voor het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsbord (ACMP) of het linkerhandbereik (LEFT).

**A+L (ACMP + LEFT)**  
Maakt het u mogelijk tegelijkertijd het splitpunt voor zowel het linkerhandbereik als het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsbord in te stellen.

**OPM.**

**Over Section Set**

Als één van de MAIN A-D-secties geen onderdeel uitmaakt van de begeleidingsstijldata, wordt automatisch de dichtstbijzijnde sectie geselecteerd. Als bijvoorbeeld MAIN D geen onderdeel uitmaakt van de geselecteerde begeleidingsstijl, zal MAIN C worden opgeroepen.

**L (LEFT)**

Maakt het u mogelijk het splitpunt voor het linkerhandbereik van het toetsbord in te stellen.

**A (ACMP)**

Maakt het u mogelijk het splitpunt voor het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsbord in te stellen.

Bepaalt de splitpunten voor de automatische begeleiding (ACMP) en het linkerhandbereik (LEFT). Dezelfde waarde kan worden ingesteld voor beiden of voor elk onafhankelijk, met de [F]-, [G]- en [H]-knoppen (zie hierboven). U kunt deze knoppen ook zelfstandig gebruiken om de splitpuntwaarde in te stellen.

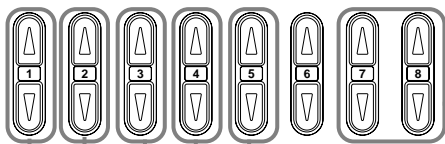
Bepaalt de standaardsectie die automatisch wordt opgeroepen bij het selecteren van andere begeleidingsstijlen (als de begeleiding stil staat).

Zet de aanslaggevoeligheid voor de begeleiding aan/uit. Als dit is ingesteld op "ON" zal het begeleidingsvolume wijzigen in reactie op uw speelsterkte (in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsbord).

De PF-1000 laat u automatisch Sync Stop (blz. 65) aanschakelen, door gewoon het snel indrukken/loslaten van de toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsbord. Deze parameter laat u de lengte van het toetsvasthouden (key-hold time) instellen.

**OPM.**

Het splitpunt kan worden ingesteld in de MAIN-display.



Dit geldt voor de OTS Link-functie, waarin One Touch Settings automatisch worden opgeroepen bij het wijzigen van de sectie. Dit bepaalt de timing waarin de One Touch Settings wijzigen met de sectie. (De [OTS LINK]-knop moet aan zijn.)

**Real Time**

One Touch Setting wordt onmiddellijk opgeroepen als u op een sectieknop drukt.

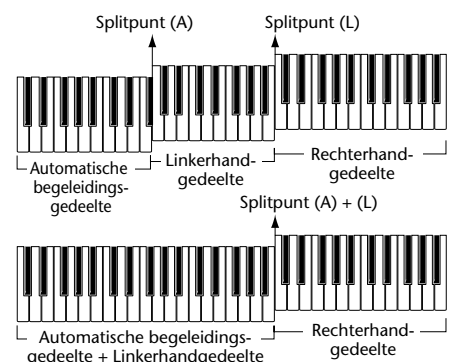
**Next Bar**

One Touch Setting wordt opgeroepen bij de volgende maat, nadat u op een sectieknop drukt.

Zet de Stop Accompaniment (ACMP)-functie aan/uit. Als dit is ingesteld op "ON" kunt u het akkoord en de basgeluiden van de begeleiding spelen door akkoorden te spelen — zelfs als de begeleidingsstijl niet afspeelt.

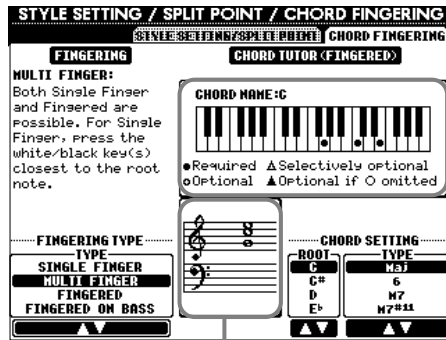
**Over Split Point (splitpunt)**

Het splitpunt is de positie op het toetsbord dat het automatische begeleidingsgedeelte (ACMP) en het linkerhandgedeelte (LEFT) scheidt van het rechterhandgedeelte (MAIN). Het LEFT-splitpunt kan niet lager worden ingesteld dan het ACMP-splitpunt, en het ACMP-splitpunt kan niet hoger worden ingesteld dan het LEFT-splitpunt.



## De vingerzettingsmethode instellen — Chord Fingering

Dit bepaalt hoe de noten die u op het toetsenbord speelt de akkoorden van de begeleiding aangeven of spelen. Gebruik om te leren hoe bepaalde akkoorden gespeeld moeten worden de handige Chord Tutor (Akkoordleraar) functie (zie opm. hieronder).



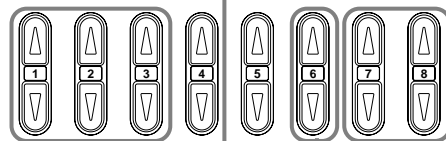
Geeft de noten aan die tot het akkoord in de muziek behoren. Sommige noten kunnen worden weggelaten. De akkoordnaam wordt aangegeven naast de "CHORD NAME".

**OPM.**  
De akkoordindicatie in de display geldt voor de Fingered-methode, ongeacht of er in feite een andere methode is geselecteerd.

**OPM.**  
**Chord Tutor (Akkoordleraar)**  
De Chord Tutor-eigenschap is in essentie een elektronisch "akkoordenboek" dat u de geschikte vingerzetting voor akkoorden laat zien; het is nuttig als u bepaalde akkoorden wilt spelen. Geef gewoon het gewenste akkoord aan via de [6▲▼] - [8▲▼]-knoppen en de vingerzettingen voor de Fingered-methode worden aangegeven in de display.

- ... Vereist
- ... Kan worden weggelaten
- △ ... Zowel de ene als de andere noot kan worden weggelaten
- ▲ ... Kan worden weggelaten als de noot aangegeven bij ○ wordt weggelaten

Bepaalt het vingerzettingstype (blz. 62).



Geeft de noten aan die tot het akkoord in de muziek behoren.

Dit laat u het akkoordsoort wijzigen.

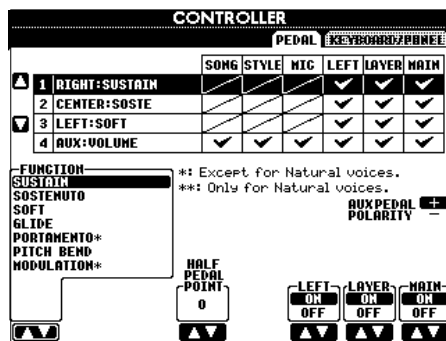
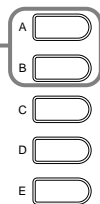
Dit laat u de grondtoonnoot van het akkoord wijzigen.

## Instellingen voor de pedalen en het toetsenbord maken — Controller

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

## Instellingen voor de pedalen en het toetsenbord maken

Bepaalt het specifieke pedaal waaraan een functie moet worden toegewezen.



De pedaal aan/uit-werking kan verschillen afhankelijk van het bepaalde pedaal dat u op de [AUX PEDAL]-aansluiting heeft aangesloten. Het indrukken van één pedaal bijvoorbeeld kan de geselecteerde functie aanzetten, terwijl indrukken van een pedaal van een ander fabrikaat/merk de functie uit kan zetten. Gebruik indien nodig deze instelling om de werking om te draaien.

Bepaalt de functie die moet worden toegewezen aan het geselecteerde pedaal. Elk van de beschikbare functies kan worden toegewezen aan elk pedaal. Zie voor informatie over de toewijsbare functies, "Pedaalbestuurbare functies" op blz. 129.

Indien nodig kunt u de corresponderende part ON/OFF zetten of de regeldiepte instellen (zie de volgende bladzijde).



## Pedaalbestuurbare functies

<b>VOLUME*</b>	Maakt het u mogelijk een voetregelaar (alleen AUX-pedaal) te gebruiken om het volume te regelen.
<b>SUSTAIN</b>	Als het pedaal wordt ingedrukt krijgen gespeelde noten een lange sustain. Loslaten van het pedaal stopt (dempt) alle sustainnoten onmiddellijk.
<b>SOSTENUTO</b>	Als u hier het pedaal indrukt en het ingedrukt houdt, zal alleen de eerste noot sustain krijgen (de noot die u speelde op het moment dat u het pedaal indrukte). Dit maakt het mogelijk om bijvoorbeeld een akkoord sustain te geven, terwijl andere noten die gespeeld worden staccato klinken.
<b>SOFT</b>	Het pedaal indrukken reduceert subtiel het volume en verandert enigszins de klankkleur van de gespeelde noten. Het werkt alleen bij bepaalde voices — PIANO bijvoorbeeld.
<b>GLIDE</b>	Als het pedaal wordt ingedrukt wijzigt de toonhoogte, en gaat vervolgens terug naar de normale toonhoogte als het pedaal wordt losgelaten.
<b>PORTAMENTO</b>	Het portamento-effect (een geleidelijke overgang tussen de noten) kan worden geproduceerd als het pedaal wordt ingedrukt. Portamento is hoorbaar wanneer noten legato (gebonden) worden gespeeld (d.w.z. als de volgende noot wordt gespeeld terwijl de vorige nog heel even wordt vastgehouden). De portamentotijd kan worden ingesteld via de MIXING CONSOLE-display (blz. 118). Dit werkt niet bij Natural voices.
<b>PITCHBEND*</b>	Buigt de toonhoogte van noten omhoog of omlaag wanneer het pedaal wordt ingedrukt
<b>MODULATION*</b>	Past een vibrato-effect toe op de via het toetsenbord bespeelde noten. De diepte van het effect neemt toe terwijl het pedaal wordt ingedrukt. Dit werkt niet bij de Natural voices.
<b>DSP VARIATION</b>	Gelijk aan de <b>[VARIATION]</b> -knop. Dit werkt niet bij de Natural voices.
<b>VIBROTOR ON/OFF</b>	Zet het "VibRotor"-effecttype (blz. 119) aan en uit. Dit werkt alleen bij de Natural voices.
<b>HARMONY/ECHO</b>	Gelijk aan de <b>[HARMONY/ECHO]</b> -knop.
<b>SCORE PAGE+</b>	Terwijl de song stil staat, kunt u naar de voorgaande notatiepagina omslaan (slechts één pagina).
<b>SCORE PAGE-</b>	Terwijl de song stil staat, kunt u naar de volgende notatiepagina omslaan (slechts één pagina).
<b>SONG START/STOP</b>	Gelijk aan de <b>SONG [START/STOP]</b> -knop.
<b>STYLE START/STOP</b>	Gelijk aan de <b>STYLE CONTROL [START/STOP]</b> -knop.
<b>TAP TEMPO</b>	Gelijk aan de <b>[TAP TEMPO]</b> -knop.
<b>SYNCO START</b>	Gelijk aan de <b>[SYNC. START]</b> -knop.
<b>SYNCO STOP</b>	Gelijk aan de <b>[SYNC. STOP]</b> -knop.
<b>INTRO</b>	Gelijk aan de <b>[INTRO]</b> -knop.
<b>MAIN A</b>	Gelijk aan de <b>[MAIN A]</b> -knop.
<b>MAIN B</b>	Gelijk aan de <b>[MAIN B]</b> -knop.
<b>MAIN C</b>	Gelijk aan de <b>[MAIN C]</b> -knop.
<b>MAIN D</b>	Gelijk aan de <b>[MAIN D]</b> -knop.
<b>FILL DOWN</b>	Er speelt een FILL-IN, automatisch gevolgd door de MAIN-sectie van de knop onmiddellijk links.
<b>FILL SELF</b>	FILL-IN begint te spelen.
<b>BREAK</b>	BREAK begint te spelen.
<b>FILL UP</b>	Er speelt een FILL-IN, automatisch gevolgd door de MAIN-sectie van de knop onmiddellijk rechts.
<b>ENDING</b>	Gelijk aan de <b>[ENDING/rit.]</b> -knop.
<b>FADE IN/OUT</b>	Gelijk aan de <b>[FADE IN/OUT]</b> -knop.
<b>FING/ON BASS</b>	Het pedaal schakelt beurtelings de Fingered- en On Bass-modes (blz. 62).
<b>BASS HOLD</b>	Terwijl het pedaal wordt ingedrukt, zal de basnoot van de begeleidingsstijl worden vastgehouden, zelfs als het akkoord wordt gewijzigd. Als de vingerzetting is ingesteld op "FULL KEYBOARD", werkt de functie niet.
<b>PERCUSSION</b>	Het pedaal speelt een percussie-instrument dat is geselecteerd met de <b>[4▲▼]</b> - <b>[8▲▼]</b> -knoppen. U kunt het toetsenbord gebruiken om het gewenste percussie-instrument te selecteren.
<b>LAYER ON/OFF</b>	Gelijk aan de <b>[LAYER]</b> -knop.
<b>LEFT ON/OFF</b>	Gelijk aan de <b>[LEFT]</b> -knop.
<b>OTS+</b>	Roept de volgende One Touch Setting op.
<b>OTS-</b>	Roept de voorgaande One Touch Setting op.

\* Gebruik voor de beste resultaten, de optionele Yamaha FC7 Voetregelaar.

De parameters hieronder komen overeen met de knoppen **[2▲▼]** - **[8▲▼]**, en hun beschikbaarheid hangt af van het geselecteerde regeltipe. Als bijvoorbeeld SUSTAIN is geselecteerd als het type, verschijnen de parameters "HALF PEDAL POINT", "MAIN", "LAYER" en "LEFT" automatisch in de display.

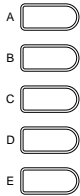
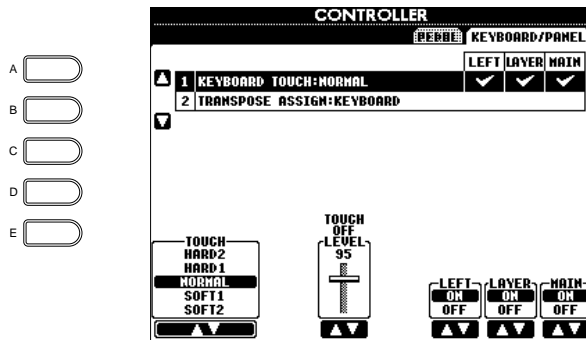
<b>SONG, STYLE, MIC, LEFT, LAYER, MAIN</b>	Deze bepalen de part(s) die zullen worden beïnvloed door het pedaal.
<b>HALF PEDAL POINT*</b>	U kunt aangeven hoe ver u het rechterpedaal in moet drukken, voordat het dempereffect (blz. 58) begint te werken.
<b>DEPTH</b>	Bepaalt de diepte van het linkerpedaaleffect als SOFT is geselecteerd. Dit werkt alleen bij de Natural voices.
<b>UP/DOWN</b>	Als GLIDE of PITCH BEND is geselecteerd, bepaalt dit of de toonhoogte omhoog gaat of omlaag.
<b>RANGE</b>	Als GLIDE of PITCH BEND is geselecteerd, bepaalt dit het bereik van de toonhoogte wijziging in halve noten.
<b>ON SPEED</b>	Als GLIDE is geselecteerd, bepaalt dit de snelheid van de toonhoogte wijziging, als het pedaal wordt ingedrukt.
<b>OFF SPEED</b>	Als GLIDE is geselecteerd, bepaalt dit de snelheid van de toonhoogte wijziging, als het pedaal wordt losgelaten.
<b>KIT</b>	Als PERCUSSION is toegewezen aan het pedaal, worden alle beschikbaar drumkits hier getoond, waardoor u de bepaalde drumkit kunt selecteren die u wilt gebruiken voor het pedaal.
<b>PERCUSSION</b>	Als PERCUSSION is toegewezen aan het pedaal, worden alle geluiden van de geselecteerde drumkit (in KIT hierboven) hier getoond. Dit bepaalt het specifieke instrumentgeluid dat wordt toegewezen aan het pedaal.

\* Gebruik voor de beste resultaten, de optionele Yamaha FC7 Voetregelaar.

## De aanslaggevoeligheid en transponering veranderen — Keyboard/Panel

### Keyboard Touch

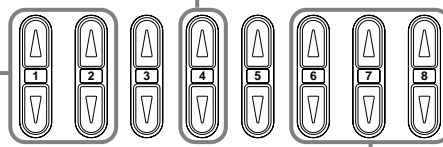
De Touch-eigenschap laat u het volume van de voices met uw speelsterkte regelen. Deze instellingen stellen u in staat de aanslagreactie (gevoeligheid) van het toetsenbord aan uw smaak aan te passen naar uw persoonlijke speelvoorkeur.



<b>HARD 2</b>	Vereist sterk spelen om een hoog volume te produceren. Het best voor spelers met een harde aanslag.
<b>HARD 1</b>	Vereist matig sterk spelen voor een hoger volume.
<b>NORMAL</b>	Standaard aanslagreactie.
<b>SOFT 1</b>	Produceert een hoog volume bij spelen met gemiddelde sterkte.
<b>SOFT 2</b>	Produceert een relatief hoog volume zelfs bij een lichte speelsterkte. Het best voor spelers met een lichte aanslag.

Bepaalt het vaste volumeniveau als de TOUCH is ingesteld op "OFF".

Bepaalt de aanslaggevoeligheidsinstelling (zie de tabel rechts).



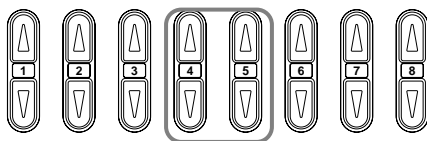
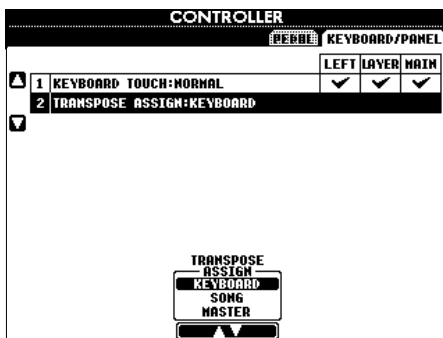
Bepaalt of TOUCH aan staat of niet voor de corresponderende parts.

#### OPM.

De TOUCH-instelling heeft invloed op alle voices. Houd in gedachte dat u voor elke voice een andere aanslaggevoeligheid (TOUCH SENSE) in kunt stellen. Om bijvoorbeeld een pijporgelvoice zo realistisch mogelijk te bespelen, kunt u dit zo instellen dat de voice niet wordt beïnvloed door de aanslag (blz. 87).

### Transpose Assign

Dit bepaalt welk onderdeel van het instrument wordt beïnvloed door de [TRANSPOSE]-knop.



#### KEYBOARD

Bij deze instelling, heeft de transponering invloed op de toonhoogte van de via het toetsenbord bespeelde voices (MAIN, LAYER en LEFT) en de begeleidingsstijlen.

#### SONG

Bij deze instelling heeft de transponering alleen invloed op de toonhoogte van de songs.

#### MASTER

Bij deze instelling, heeft de transponering invloed op de toonhoogte van het gehele instrument (toetsenbordvoices, begeleidingsstijlen en songs).

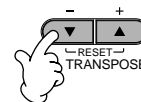
#### OPM.

De transponeerfunctie heeft geen invloed op de Drum Kit- of SFX Kit-voices.

### Transponering

Maakt het u mogelijk de toonhoogte van de via het toetsenbord bespeelde voices, het afspelen van de begeleidingsstijl en songdata in eenheden van halve noten te verschuiven.

#### 1 Druk op één van de [TRANSPOSE]-knoppen.



#### 2 Er verschijnt een TRANSPOSE-popupvenster, dat geselecteerd is via TRANSPOSE ASSIGN.



#### 3 Pas de waarde aan met de [TRANSPOSE]-knoppen.



Sluit de TRANSPOSE-vensters door op de [EXIT]-knop te drukken.

#### • Selectief het toetsenbord/de song transponeren

Deze instellingen kunnen worden gebruikt om zowel de song als uw toetsenbordspel met een bepaalde toonsoort overeen te laten komen. Laten we bijvoorbeeld eens zeggen dat u met een bepaalde opgenomen song mee wilt spelen en zingen. De songdata staan in F, maar u voelt zich het best bij het zingen in D, en u bent gewend het toetsenbord te bespelen in C. Om deze toonsoorten overeen te laten komen, houdt u de MASTER-transponering op de instelling "0", stelt u de KEYBOARD-transponering in op "2" en de SONG-transponering op "-3". Dit zet het toetsenbordgedeelte omhoog in toonhoogte en de songdata omlaag, naar de door u gewenste toonsoort voor het zingen.

## Instellen van de registratiesequence, freeze en voiceset

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

### Geef de volgorde van het oproepen van de Registration Memory-presets aan — Registration Sequence

U kunt uw zelfgemaakte paneelinstellingen opslaan naar de Registration Memorypresets, en ze oproepen door op de betreffende REGISTRATION MEMORY-knoppen [1] - [8] te drukken. De handige Registration Sequencefunctie laat u de presets oproepen in de door u aangegeven volgorde, door gewoon de [BACK]/[NEXT]-knoppen of het pedaal te gebruiken terwijl u speelt.

Bepaalt welk pedaal wordt gebruikt om verder te gaan (plus) door de sequence.

Bepaalt welk pedaal wordt gebruikt om terug te gaan (min) door de sequence.

Bepaalt hoe Registration Sequence zich gedraagt als het einde van de sequence wordt bereikt.

**Stop**  
Op de [NEXT]-knop of het "voorwaarts"-pedaal drukken heeft geen effect. De sequence is "gestopt".

**Top**  
De sequence begint weer aan het begin.

**Next Bank**  
De sequence gaat automatisch naar het begin van de volgende Registration Memorybank in dezelfde map.

Geeft de Registration Memorypresetnummers aan, in de volgorde van de huidige Registration Sequence.

Deze verplaatst de cursorpositie in de sequence.

Vervangt het nummer op de cursorpositie met het momenteel geselecteerde Registration Memorynummer.

Geeft de filenaam van de geselecteerde Registration Memorybank aan.

Zet de Registration Sequencefunctie aan/uit. Als dit is ingesteld op "ON" wordt de geprogrammeerde Registration Sequence rechtsboven in de MAIN-display aangegeven en kunt u in deze display door de sequence stappen met de [BACK]/[NEXT]-knoppen of de pedalen.

Wist alle Registration Memorynummers in de sequence.

Wist het nummer op de cursorpositie.

Zorgt ervoor dat het nummer van de momenteel geselecteerde Registration Memorypreset wordt tussengevoegd, onmiddellijk voor de cursorpositie.

**OPM.**

De instelling Registration Sequence Enable op "ON" negt alle andere pedaalinstellingen (voor pedalen toegewezen aan "Regist (+) Pedal" en "Regist (-) Pedal" hier). Dit is inclusief de pedaalinstellingen op blz. 128, en in Voiceset op blz. 132.

**OPM.**

Als zowel "Regist (+) Pedal" en "Regist (-) Pedal" zijn ingesteld op "OFF", kunnen de pedalen niet worden gebruikt om door de Registration Sequence te stappen; alleen de [BACK]/[NEXT]-knoppen kunnen worden gebruikt in de MAIN-display.

**OPM.**

Als zowel "Regist (+) Pedal" en "Regist (-) Pedal" zijn ingesteld op hetzelfde pedaal, krijgt "Regist (+) Pedal" voorrang.

**OPM.**

Registration Sequencedata zijn onderdeel van de Registration Memorybankfile. Sla, om uw nieuw geprogrammeerde Registration Sequence op te slaan, de huidige Registration Memorybankfile op (blz. 38, 44). Alle Registration Sequencedata gaan verloren als er wordt gewijzigd van Registration Memorybank, tenzij u deze heeft opgeslagen met de Registration Memorybankfile.



Voer de instellingen in door op de [EXIT]-knop te drukken.

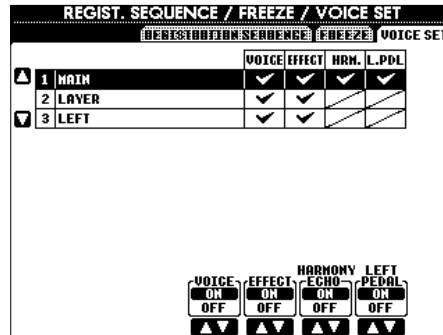
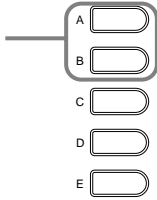
### Paneelinstellingen handhaven — Freeze

Dit laat u de instellingen die u wilt handhaven of ongewijzigd wilt laten, aangeven, zelfs als de Registration Memorypresets veranderen. Zie blz. 84 voor details.

## De automatisch geselecteerde voice-instellingen wijzigen — Voice Set

Als voices veranderd worden (een voicefile selecteren), worden de instellingen die het best bij de voice passen — dezelfde als die ingesteld zijn in de Sound Creator — altijd en automatisch opgeroepen. Via deze pagina kunt u de aan/uit-status van elke part instellen. Elk van de presetvoices, bijvoorbeeld, heeft zijn eigen LEFT PEDAL-instelling; zelfs het veranderen van voices zal echter niet de LEFT PEDAL-instelling veranderen, als die in deze pagina op “OFF” is ingesteld.

Gebruik deze om de gewenste part te selecteren.

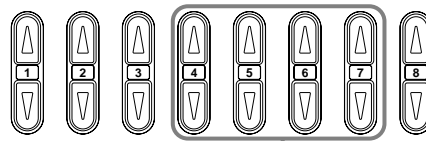


**OPM.**

Normaal zouden deze allemaal on “ON” moeten worden ingesteld.

**OPM.**

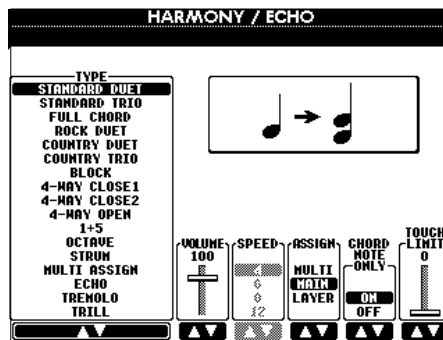
Harmony/Echo en de linkerpedaaltoewijzing kunnen niet worden ingesteld voor de LAYER- en LEFT-parts.



Deze bepalen of de corresponderende voicegerelateerde instellingen (voice-selectie, effecten, harmony/echo en linkerpedaaltoewijzing) automatisch worden opgeroepen of niet, als u een voice selecteert. Deze instellingen kunnen voor elk part afzonderlijk worden aan- of uitgezet.

## Harmony en Echo instellen

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.



Bepaalt het Harmonytype. Zie blz. 133 voor details.

Bepaalt het niveau van het Harmony-effect.

Bepaalt de snelheid van de Echo-, Tremolo- en Trilleffecten. Deze parameter is alleen beschikbaar als Echo, Tremolo of Trill is geselecteerd bij Type hierboven.

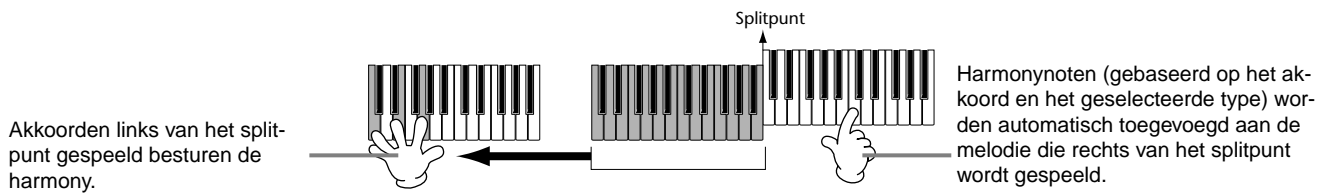
Bepaalt de laagste aanslagsnelheidswaarde waarop de harmonynoot zal klinken. Dit maakt het u mogelijk om de harmony selectief toe te passen met uw speelsterkte, waardoor u harmony-accenten in de melodie kunt creëren. Het harmony-effect wordt toegepast als u de toets hard bespeelt (boven de ingestelde waarde).

Als dit is ingesteld op “ON” wordt het Harmony-effect alleen toegepast op de noot die tot het akkoord behoort dat in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord wordt gespeeld. Deze parameter is niet beschikbaar als Multi Assign, Echo, Tremolo of Trill is geselecteerd bij Type hierboven.

Dit laat u het Harmony-effect aan verschillende parts toewijzen. Zie blz. 133 voor details.

## Over de Harmonytypes

### Als er een normaal Harmonytype ("Standard Duet" tot "Strum") is geselecteerd



### Als "Multi Assign" is geselecteerd

Multi Assign wijst automatisch noten, die in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord worden gespeeld, toe aan afzonderlijke parts (voices). Als u bijvoorbeeld twee opeenvolgende noten speelt, wordt de eerste gespeeld door de MAIN-voice en de tweede door de LAYER-voice.

### Als "Echo" is geselecteerd

Een echo-effect wordt toegepast op de noot, die op het toetsenbord wordt gespeeld, in de maat met het momenteel ingestelde tempo.

### Als "Tremolo" is geselecteerd

Een tremolo-effect wordt toegepast op de noot, die op het toetsenbord wordt gespeeld, in de maat met het momenteel ingestelde tempo.

### Als "Trill" is geselecteerd

Twee noten, die ingedrukt worden gehouden op het toetsenbord, worden beurtelings gespeeld, in de maat met het momenteel ingestelde tempo.

## Over de Harmonytoewijzingen

### Multi

Dit wijst automatisch de 1e, 2e, 3e en 4e toegevoegde harmonynoten toe aan de verschillende parts (voices). Als bijvoorbeeld de MAIN- en LAYER-parts zijn aangezet en het "Standard Duet"-type is geselecteerd, zal de noot die u op het toetsenbord speelt worden gespeeld door de MAIN-voice, en de toegevoegde harmonynoot zal worden gespeeld door de LAYER-voice.

### Main

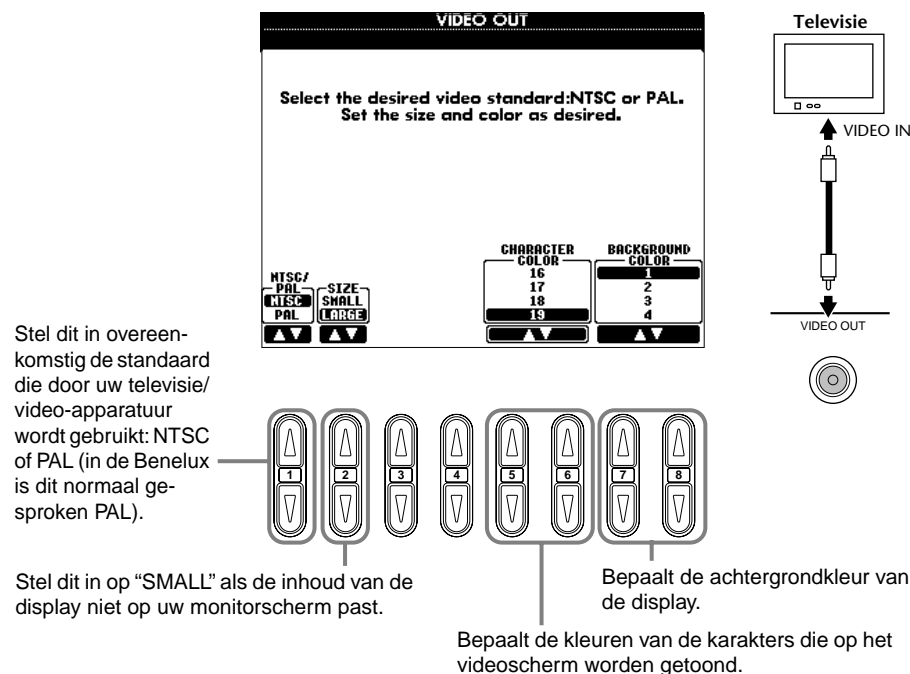
Harmony wordt alleen toegepast op de MAIN-part.

### Layer

Harmony wordt alleen toegepast op de LAYER-part. Als de LAYER-part wordt uitgezet, wordt Harmony niet toegepast.

## De PF-1000 display weergeven via een TV — Video Out

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.



### OPM.

- Er kunnen sporadisch knipperende parallele lijnen op de televisie of videomonitor verschijnen. Dit betekent niet dat uw televisie of videomonitor defect is. U kunt dit wellicht verhelpen door de Character Color- of Background Color-parameters anders in te stellen. Probeer, voor een optimaal resultaat, de kleurinstellingen van de monitor zelf ook af te stellen.
- Vermijd het om lang achter elkaar naar de televisie of videomonitor te kijken, aangezien dit schade aan uw gezichtsvermogen zou kunnen toebrengen. Pauzeer regelmatig en stel uw ogen in op verder weg gelegen objecten om oogirritatie te voorkomen.
- Houd in gedachte dat zelfs na het aanpassen van alle hier aanbevolen instellingen, de monitor die u gebruikt misschien toch de display-inhoud van de PF-1000 niet weergeeft zoals verwacht (de display-inhoud past bijvoorbeeld niet op het scherm, de karakters zijn niet scherp of de kleuren kloppen niet).

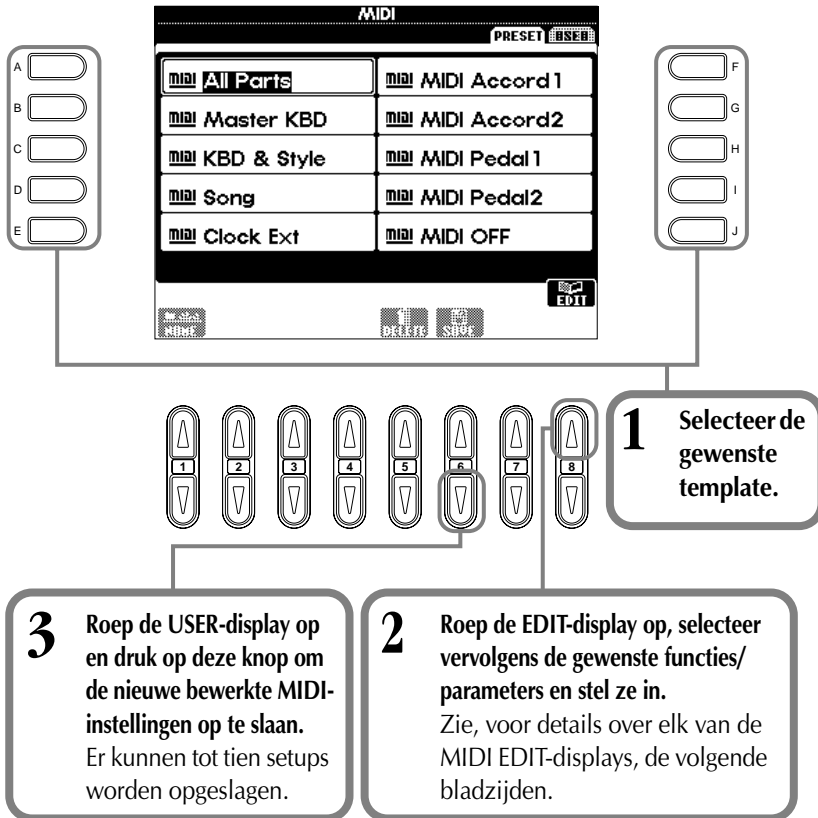
## De MIDI-parameters instellen

In dit gedeelte kunt u MIDI-gerelateerde instellingen maken voor het instrument. Deze instellingen kunnen allemaal samen opgeslagen worden via de USER-display, om ze later te kunnen terugroepen.

Zie, voor algemene informatie en details over MIDI, "Wat is MIDI?" (blz. 145).

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

### Preset MIDI Templates (fabrieksinstellingen)



<b>All Parts</b>	Verzendt alle parts inclusief MAIN, LAYER en LEFT.
<b>Master KBD</b>	De PF-1000 functioneert als een Master-keyboard voor het aansturen van externe toongenerators of andere apparaten.
<b>KBD &amp; Style</b>	Verzendt het rechterhand (upper) en linkerhand (lower) toetsenspel in plaats van de afzonderlijke parts (MAIN/LAYER/LEFT).
<b>Song</b>	Alle zendkanalen worden ingesteld overeenkomstig de Songkanalen 1-16. Gebruik dit om de PF-1000 songdata af te spelen met een externe toongenerator, of om uw complete spel op te nemen op een externe sequencer.
<b>Clock Ext.</b>	De MIDI IN-aansluiting ontvangt MIDI-clock en de PF-1000 synchroniseert met een extern MIDI-apparaat.
<b>MIDI Accord 1</b>	Een ideale setup voor het besturen van de toetsenbordvoice en begeleidingsstijl met een MIDI-accordeon.
<b>MIDI Accord 2</b>	Akkoord- en basknoppen op een MIDI-accordeon regelen de begeleidingsstijl, alsook het spelen van de akkoord- en basparts.
<b>MIDI Pedal 1</b>	Het MIDI-pedaal aangesloten op de MIDI IN-aansluiting regelt de basnoot van de begeleiding.
<b>MIDI Pedal 2</b>	Het MIDI-pedaal aangesloten op de MIDI IN-aansluiting speelt de baspart.
<b>MIDI OFF</b>	MIDI-signalen worden noch verzonden, noch ontvangen.



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

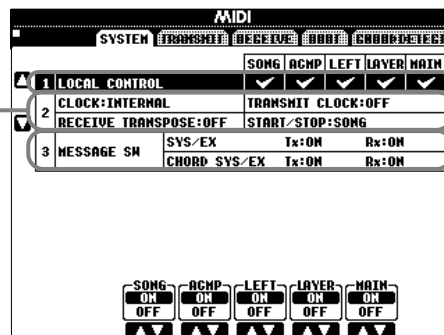
#### OPM.

De opgeslagen instellingen kunnen in de USER-pagina worden benoemd (blz. 41) of gewist (blz. 43).

## Algehele systeeminstellingen maken (Local Control, Clock, enz.) — System

Roep de display op, zoals beschreven in stap 2 hierboven.

Voor het bewerken van de Clock-, Transmit Clock-, Receive Transpose- en Start/Stop-parameters.



Voor het bewerken van de Local Control-parameters.

Voor het bewerken van de Message Switch-parameters.

### Local Control (Lokale besturing)

Zet de lokale besturing voor elke part aan of uit. Als Local Control is ingesteld op "ON", bestuurt het toetsenbord van de PF-1000 zijn eigen (locale) interne toongenerator, waardoor de interne voices direct vanaf het toetsenbord kunnen worden bespeeld. Als u Local op "OFF" instelt, worden het toetsenbord en regelaars intern losgekoppeld van de PF-1000's toongeneratorsectie zodat er geen geluid wordt geproduceerd als u het toetsenbord bespeelt of de regelaars gebruikt. Dit maakt het u bijvoorbeeld mogelijk om een externe MIDI-sequencer te gebruiken om de PF-1000's interne voices te bespelen, en het PF-1000 toetsenbord te gebruiken om noten op te nemen in de externe sequencer en/of een externe toongenerator te bespelen.

## Clock, Transmit Clock, Receive Transpose, Start/Stop

### ■ Clock

Bepaalt of de PF-1000 wordt bestuurd door zijn eigen interne clock of een MIDI-clocksignaal ontvangt van een extern apparaat. "INTERNAL" is de normale Clock-instelling als de PF-1000 apart gebruikt wordt. Als u de PF-1000 gebruikt met een externe sequencer, MIDI-computer of ander MIDI-apparaat, en u wilt de PF-1000 synchroon laten lopen met het externe apparaat, stel deze functie dan in op "EXTERNAL". In het laatst genoemde geval moet het externe apparaat worden aangesloten op de PF-1000 MIDI IN-aansluiting, en moet deze een geschikt MIDI-clocksignaal verzenden.

### ■ Transmit Clock

Zet MIDI-clockverzending aan of uit. Als dit is ingesteld op "OFF" worden er geen MIDI-clock of START/STOP-data verzonden.

### ■ Receive Transpose

Als deze parameter is ingesteld op "OFF", worden door de PF-1000 ontvangen nootdata niet getransponeerd, en als het is ingesteld op "ON" zullen de ontvangen nootdata worden getransponeerd overeenkomstig de huidige PF-1000 Keyboard Transpose-instelling (blz. 130).

### ■ Start/Stop

Bepaalt of binnenkomende FA (start) en FC (stop) boodschappen invloed hebben op het song- of stijlfspelen.

#### ■ OPM.

##### FA, FC

MIDI-boodschappen voor het starten/stoppen van de song of stijl. De "FA"-boodschap komt overeen met starten en "FC" komt overeen met stoppen.

## Message Switch (boodschappenschakelaar)

**SYS/EX. Tx (zenden)** ..... Zet de MIDI-verzending van MIDI systeem exclusieve boodschapdata aan of uit.

**SYS/EX. Rx (ontvangen)** ..... Zet de MIDI-ontvangst van MIDI exclusieve data opgewekt door externe apparatuur aan of uit.

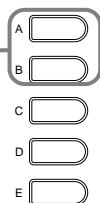
**CHORD SYS/EX. Tx (zenden)** ..... Zet MIDI-verzending van MIDI akkoord exclusieve data (akkoorddetectie — grondtoon en type) aan of uit.

**CHORD SYS/EX. Rx (ontvangen)** ... Zet MIDI-ontvangst van MIDI akkoord exclusieve data opgewekt door externe apparatuur aan of uit.

## MIDI data verzenden — Transmit

Dit bepaalt welke parts MIDI-data zullen verzenden en over welk MIDI-kanaal de data zullen worden verzonden.

Bepaalt het kanaal voor het veranderen van verzendinginstellingen.



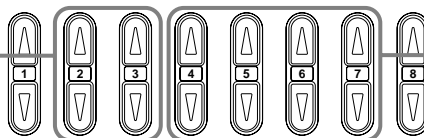
MIDI					
SYSTEM		TRANSMIT	RECEIVE	BOBT	CHORDDETECT
CH	PART	NOTE	CC	PC	PB
▲ 1	MAIN	✓	✓	✓	✓
2	LAYER	✓	✓	✓	✓
▼ 3	LEFT	✓	✓	✓	✓
4	OFF	—	—	—	—
5	OFF	—	—	—	—
6	OFF	—	—	—	—
7	OFF	—	—	—	—
8	OFF	—	—	—	—

Tx MONITOR 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

PART NOTE CONTROL PROGRAM PITCH  
 ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼

De punten corresponderend met de kanalen (1-16) knipperen kort elke keer als er data worden verzonden op het kanaal/de kanalen.

Bepaalt de part voor het geselecteerde kanaal.



Zet verzending van het aangegeven datatype aan of uit. Zie, voor details over de datatypes, hieronder.

### Datatypes in de MIDI TRANSMIT/RECEIVE-display

<b>Note</b>	Boodschappen die door het spelen op het toetsenbord worden gegenereerd. Elke boodschap bevat een bepaald nootnummer dat overeenkomt met de toets die wordt ingedrukt, plus een aanslagsnelheidswaarde gebaseerd op hoe snel de toets is ingedrukt.
<b>Control Change (CC)</b>	Besturingswijzigingsdata bevatten onder andere pedaal- en alle andere regeldata.
<b>Program Change (PC)</b>	Programmawijzigingsdata komen overeen met de voice- of "patch"-nummers.
<b>Pitch Bend (PB)</b>	Zie blz. 129.
<b>After Touch (AT)*</b>	Met deze functie, tast de PF-1000 af hoeveel druk u op de toetsen uitoefent nadat een toets is ingedrukt, en gebruikt die druk om het geluid op verscheidene manieren te beïnvloeden, afhankelijk van de geselecteerde voice. Dit maakt het u mogelijk om met meer expressiviteit te spelen en effecten toe te voegen middels uw speltechniek.

\* Alleen beschikbaar in de RECEIVE-display (blz. 136).

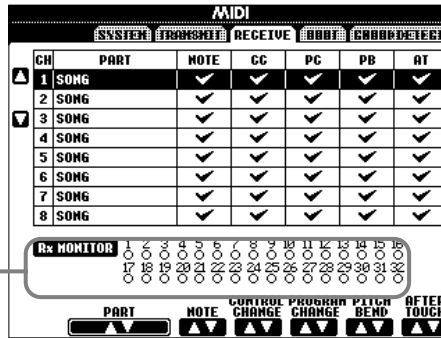
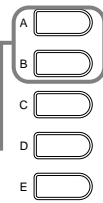
## MIDI-data ontvangen — Receive

Dit bepaalt welke parts MIDI-data zullen ontvangen en over welke MIDI-kanalen de data zullen worden ontvangen.

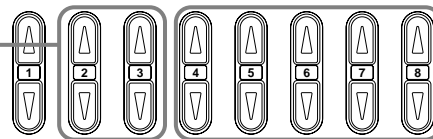
Bepaalt het kanaal voor het veranderen van ontvangstinstellingen.

De punten corresponderend met de kanalen (1 - 32) knippen kort elke keer als er data worden ontvangen op het kanaal/de kanalen.

Bepaalt de part voor het geselecteerde kanaal. Zie hieronder voor details over de ontvangstparts.



**OPM.**  
De MIDI IN/OUT-aansluitingen en Port A van de TO HOST-aansluiting (Port A van de CBX-driver) komen overeen met de kanalen 1 - 16. Port B van de TO HOST-aansluiting (Port B van de CBX-driver) komt overeen met de kanalen 17 - 32.



Zet ontvangst van het aangegeven datatype aan of uit. Zie blz. 135 voor details over de datatypes.

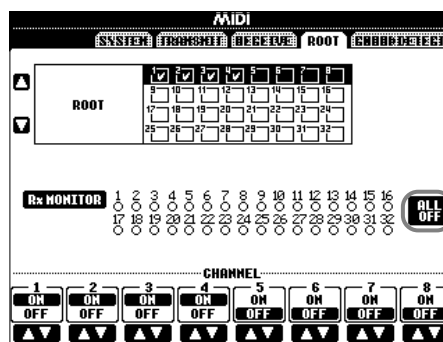
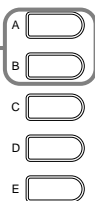
### MIDI-ontvangstparts

<b>OFF</b>	Er worden geen MIDI-data ontvangen.
<b>SONG</b>	Normaal komt de part die de MIDI-data ontvangt overeen met de part/voice die gebruikt wordt bij het afspelen van de songdata. Kanalen 1 - 16 komen respectievelijk overeen met songkanalen 1 - 16.
<b>MAIN</b>	De MAIN-part wordt bestuurd door de MIDI-data ontvangen op het corresponderende kanaal.
<b>LAYER</b>	De LAYER-part wordt bestuurd door de MIDI-data ontvangen op het corresponderende kanaal.
<b>LEFT</b>	De LEFT-part wordt bestuurd door de MIDI-data ontvangen op het corresponderende kanaal.
<b>KEYBOARD</b>	MIDI-nootdata ontvangen door de PF-1000 spelen de corresponderende noten op dezelfde manier als wanneer ze op het toetsenbord gespeeld zouden zijn.
<b>ACMP RHYTHM1-2</b>	De ontvangen noten worden verwerkt als RHYTHM1- en RHYTHM2-noten voor de begeleiding.
<b>ACMP BASS</b>	De ontvangen noten worden verwerkt als BASS-noten voor de begeleiding.
<b>ACMP CHORD1-2</b>	De ontvangen noten worden verwerkt als CHORD1- en CHORD2-noten voor de begeleiding.
<b>ACMP PAD</b>	De ontvangen noten worden verwerkt als PAD-noten voor de begeleiding.
<b>ACMP PHRASE1-2</b>	De ontvangen noten worden verwerkt als PHRASE1- en PHRASE2-noten voor de begeleiding.
<b>EXTRA PART1-5</b>	Er zijn vijf parts speciaal gereserveerd voor het ontvangen en spelen van MIDI-data. Normaal worden deze parts niet gebruikt door het instrument zelf. Als deze vijf kanalen zijn aangezet, kunt u het instrument als een 32-kanaals multitimbrale toongenerator gebruiken.

## Grondtoonnotkanalen instellen — Root

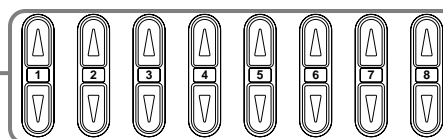
De noot aan/uit-boodschappen ontvangen op het kanaal/de kanalen die ingesteld zijn op "ON", worden herkend als de grondtoonnoten in het begeleidingsgedeelte. De grondtoonnoten zullen worden gedetecteerd ongeacht of de begeleiding aan of uit staat en ongeacht de splitpuntinstellingen.

Selecteert de kanalen in groepen van acht: respectievelijk 1 - 8, 9 - 16, 17 - 24 en 25 - 32.



**OPM.**  
De MIDI IN/OUT-aansluitingen en Port A van de TO HOST-aansluiting (Port A van de CBX-driver) komen overeen met de kanalen 1 - 16. Port B van de TO HOST-aansluiting (Port B van de CBX-driver) komt overeen met de kanalen 17 - 32.

Stelt het gewenste kanaal in op ON of OFF.



**OPM.**  
Als verscheidene kanalen tegelijkertijd zijn ingesteld op "ON", wordt de grondtoonnot gedetecteerd in de gemengde MIDI-data die ontvangen worden op die kanalen.

Stelt alle kanalen in op OFF.

## Akkoordkanalen instellen — Chord Detect

De noot aan/uit-boodschappen ontvangen op het kanaal/de kanalen die zijn ingesteld op "ON", worden herkend als de akkoordnoten in het begeleidingsgedeelte. De akkoorden die moeten worden gedetecteerd hangen af van het vingerzettingstype. De grondtoonnoten zullen worden gedetecteerd ongeacht of de begeleiding aan of uit staat en ongeacht de splitpuntinstellingen. De bedieningsprocedure is in principe hetzelfde als bij de ROOT-display hierboven.



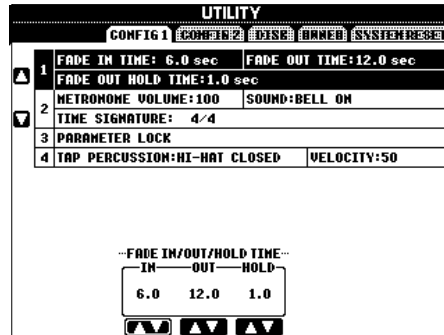
## Andere instellingen — Utility

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap 3 van de procedure op blz. 122.

### Instellingen maken voor Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock en Tap — CONFIG 1

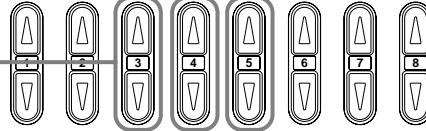
#### Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

Deze bepalen hoe lang het duurt dat de begeleidingsstijl en song worden ingefaded of uitgefaded.



Bepaalt de tijd dat het volume wordt vastgehouden op 0, volgend op de fade out (bereik van 0 - 5,0 seconden).

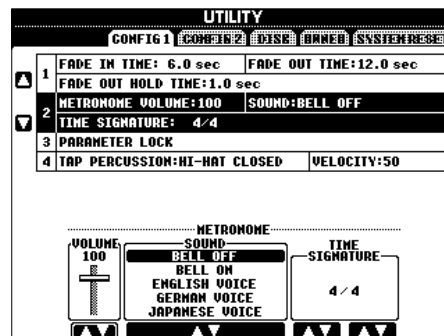
Bepaalt de tijd die nodig is voor het volume om in te faden, of van minimum naar maximum te gaan (bereik van 0 - 20,0 seconden).



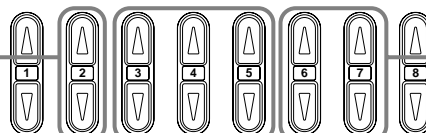
Bepaalt de tijd die nodig is voor het volume om uit te faden, of van maximum naar minimum te gaan (bereik van 0 - 20,0 seconden).

#### Metronome

Deze laten u instellingen maken voor de metronoomgerelateerde parameters.



Bepaalt het niveau van het metronoomgeluid.

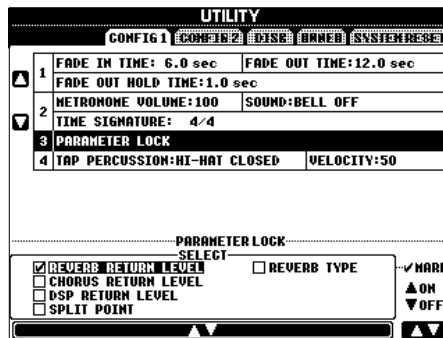


Bepaalt de maatsoort van het metronoomgeluid. Als u de song of begeleidingsstijl start, worden automatisch de waarden die daarmee overeenkomen ingesteld.

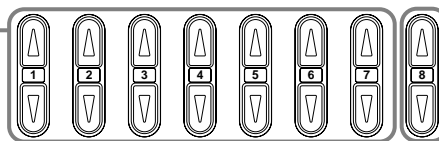
- Bepaalt welke geluid wordt gebruikt voor de metronoom.
- Bell Off** ..... Conventioneel metronoomgeluid, zonder bel.
  - Bell On** ..... Conventioneel metronoomgeluid, met bel.
  - English Voice** ..... Telt in het Engels (One, Two, Three, Four)
  - German Voice** ..... Telt in het Duits (Eins, Zwei, Drei, Vier)
  - Japanese Voice** ..... Telt in het Japans (Ichi, Ni, San, Shi)
  - French Voice** ..... Telt in het Frans (Un, Deux, Trois, Quatre)
  - Spanish Voice** ..... Telt in het Spaans (Uno, Dos, Tres, Cuatro)

## Parameter Lock

Deze functie wordt gebruikt om de aangegeven parameters "op slot" te zetten, zodat ze alleen direct via de paneelregelaars kunnen worden gewijzigd — met andere woorden, in plaats van via Registration Memory, One Touch Setting, Music Finder of song- en sequencedata.



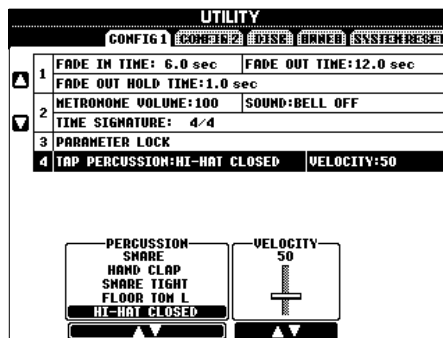
Selecteert de gewenste parameter voor locking/unlocking (op slot/van slot).



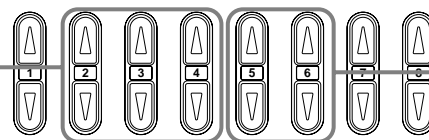
Bepaalt of de geselecteerde parameter op slot gaat (afgevinkt) of van slot (leeg).

## Tap Count

Dit laat u de instellingen voor het tapgeluid veranderen, dat voor de Tap Startfunctie wordt gebruikt (blz. 51).

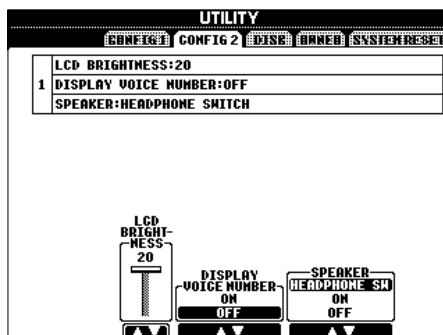


Bepaalt het specifieke geluid dat wordt gebruikt voor de Tap Startfunctie. Elke drum- of percussiegeluid in de Standard Kit (blz. 55) kan worden geselecteerd.

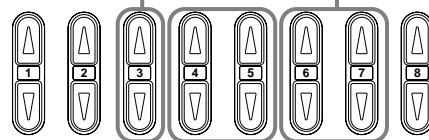


Bepaalt het niveau van het tapgeluid.

## Instellingen maken voor de display, het luidsprekersysteem en de voicenummerindicatie — CONFIG 2



Bepaalt de helderheid van de achtergrondverlichte display.



### HEADPHONE SW (schakelaar)

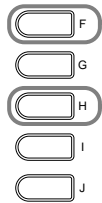
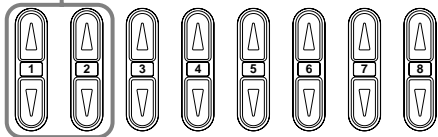
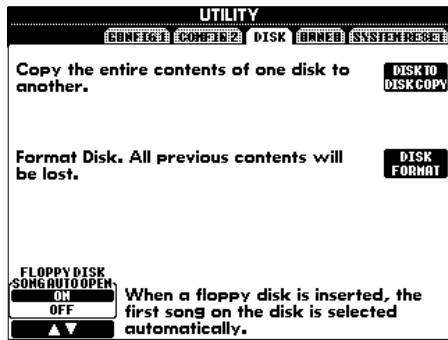
De luidsprekers klinken gewoon, maar worden afgesloten als er een hoofdtelefoon op de PHONES-aansluiting wordt aangesloten.

**ON**  
Het luidspreker geluid is altijd aan.

**OFF**  
Het luidspreker geluid is uit.

Bepaalt of de voicebank en het voicenummer wel of niet worden getoond in de PRE-SET-pagina van de VOICE-display (blz. 54). Dit is nuttig als u de juiste bankselectie MSB/LSB-waarden en het programmanummer wilt controleren die u moet instellen als u de voice via een extern MIDI-apparaat selecteert.

## Diskettes kopiëren en formatteren — Disk



Deze functie kopieert alle data van één diskette naar een andere, waardoor u een backup kunt maken van al uw belangrijke data voor bewerking. Zie voor instructies, "Van diskette naar diskette kopiëren" hieronder.

Deze functie formateert een diskette (zie hieronder).

Zet de Song Auto Open-functie aan of uit. Als dit is ingesteld op "ON" roept de PF-1000 automatisch de eerste diskette-song op als er een diskette wordt geplaatst.

### OPM.

- Er kan niet worden gekopieerd van 2DD naar 2HD diskettes en andersom. Zorg ervoor dat als u kopieert, de diskettes van hetzelfde type zijn.
- Afhankelijk van de hoeveelheid data die de originele brondiskette bevat, kan het zijn dat u de twee diskettes verscheidene malen moet verwisselen tot alle data goed zijn gekopieerd.
- Zorg ervoor dat u het gedeelte "De diskdrive (FDD) en diskettes gebruiken" op blz. 6 heeft gelezen.

### Kopiëren van diskette naar diskette

Zoals hieronder aangegeven, kopieert u eerst de data van de originele (bron) diskette naar de PF-1000, en vervolgens kopieert u de data naar de backup (bestemmings) diskette.

**1** Druk op de [F]-knop. Er verschijnt een boodschap die u vraagt de bron (source) diskette te plaatsen.



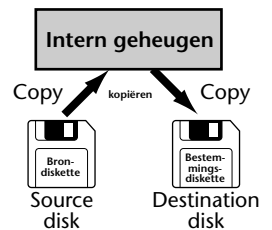
**2** Plaats de diskette die de originele data bevat in de drive en druk op "OK". Er verschijnt een "Now copying"-mededeling en de PF-1000 begint de data naar het interne geheugen te kopiëren. Om de handeling af te breken drukt u op "CANCEL".



**3** Bij de "Please insert a destination disk and press the OK button"-mededeling, werpt u de brondiskette uit en vervangt u deze door een lege, geformatteerde diskette en drukt u op "OK". Om de handeling af te breken drukt u op "CANCEL".



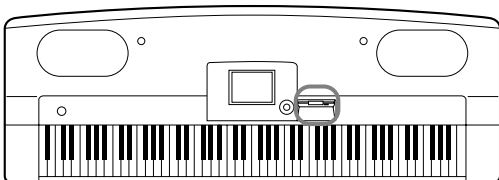
**4** Als de handeling is afgerond (of desgevraagd), werpt u de bestemmingsdiskette uit.



### OPM.

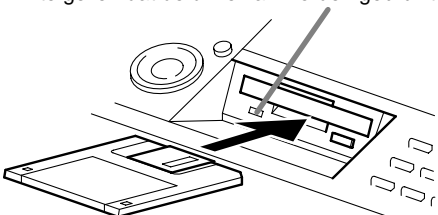
Commercieel beschikbare muziekdata worden beschermd door auteursrechten. Commercieel beschikbare data kopiëren is ten strengste verboden, met uitzondering van kopiëren voor eigen gebruik door de koper. Sommige muzieksoftware is opzettelijk kopieerbeveiligd en kan niet worden gekopieerd.

### Een diskette formatteren



#### Disk Lamp

Als het instrument wordt aangezet, licht de disklamp (linksonder op de drive) op om aan te geven dat de drive kan worden gebruikt.



Zorg ervoor dat als u een ongeformatteerde diskette voor de eerste keer gebruikt, deze juist geformatteerd wordt op de PF-1000. Dit geldt ook voor lege diskettes alsook diskettes die reeds zijn geïnitieerd in een ander format. Formatteren wist alle data op de diskette.

Plaats de diskette met de sluiters van u af en het label omhoog. Druk, om de Format-handeling te beginnen op de [H] (DISK FORMAT)-knop, in de DISK-pagina hierboven.

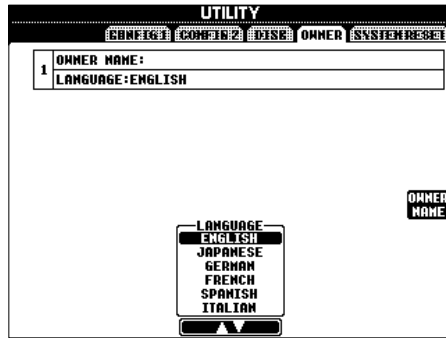
### OPM.

De Format-handeling initialiseert een diskette met een bepaald filesysteem, waardoor het corresponderende apparaat (in dit geval, de PF-1000) er goed toegang toe heeft. Aangezien er verscheidene soorten formats en diskettes beschikbaar zijn, zou u moeten weten welke er gebruikt worden door de PF-1000. 2DD-diskettes zijn geformatteerd met een capaciteit van 720 KB, en 2HD-diskettes zijn geformatteerd met een capaciteit van 1,44 MB.

### LET OP

Een diskette formatteren wist compleet alle data van de diskette. Zorg ervoor dat de diskette die u formateert geen belangrijke data bevat!

## Uw naam en taalvoorkeur invoeren — Owner

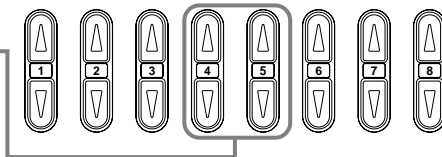


Druk op deze knop om de naam van de eigenaar in te voeren (blz. 16; zie voor instructies over benoemen blz. 45). Deze naam wordt automatisch aangegeven als u het instrument aanzet.

**OPM.**

Als "JAPANESE" is geselecteerd voor de Language-parameter en u wijzigt dit naar één van de westerse talen, worden de kanji- en kana-karakters van de filenaam, die zijn opgeslagen in de diskdrive, gewijzigd naar westerse lettertekens. Andersom geldt dat speciale Latijnse karakters en markeringen in normale karakters worden veranderd. Ook wordt, in het geval van diskettedata, tekst in de files veranderd in karakters die niet kunnen worden gelezen door het instrument. Houd in gedachte dat soortgelijke problemen zich voor kunnen doen als u toegang probeert te krijgen tot files die afkomstig zijn van, of bewerkt zijn met een computer die met een operating system in een andere taal werkt. Wees zorgvuldig als u omschakelt van taal — u neemt het risico niet langer volledig toegang te krijgen tot de data.

Bepaalt de taal die gebruikt wordt voor de displaymededelingen. Als u deze instelling eenmaal wijzigt, zullen alle mededelingen worden getoond in de geselecteerde taal.



## De fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PF-1000 terugzetten — System Reset

Deze handeling laat u de PF-1000 terugzetten naar zijn originele fabrieksinstellingen. Deze instellingen bevatten o.a. System Setup, MIDI Setup, User Effect, Music Finder en Files & Mappen.

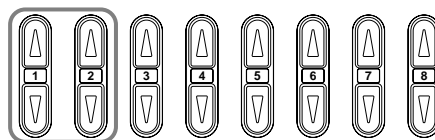
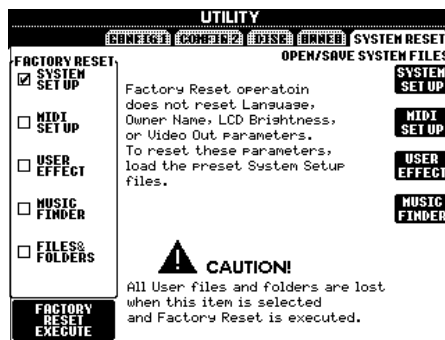
De System Setup-parameters terugzetten naar de originele fabrieksinstellingen. U kunt ook alleen de System Setup-instellingen terugzetten door de hoogste toets op het toetsenbord (C7) ingedrukt te houden en dan het instrument aan te zetten.

Zet de MIDI-templates terug naar de originele fabrieksinstellingen.

Zet de User Effecten (blz. 120) terug naar de originele fabrieksinstellingen.

Zet de Music Finder-data terug naar de originele fabrieksinstellingen.

Wist alle files en mappen opgeslagen in de USER-pagina.



Voert de Factory Reset-handeling uit voor alle items die hierboven zijn afgevinkt.

Deze roepen de corresponderende OPEN/SAVE-displays op. Deze laten u de corresponderende data als files op diskette opslaan, om ze later te kunnen terugroepen. Drukken op één van deze knoppen roept de corresponderende OPEN/SAVE-display op, waarvandaan u de corresponderende PRE-SET-pagina kunt selecteren. Via deze PRE-SET-pagina kunt u de relevante data opslaan.

**OPM.**

De functies en instellingen hieronder zijn niet van toepassing op de Factory Reset-handeling. U kunt deze echter terugzetten naar hun originele instellingen door de preset System Setup-files op te roepen, met de Open/Save System Files-functie.  
Language  
Owner Name  
LCD Brightness  
Video Out-instellingen (NTSC/PAL, Size, Character Color, Background Color)

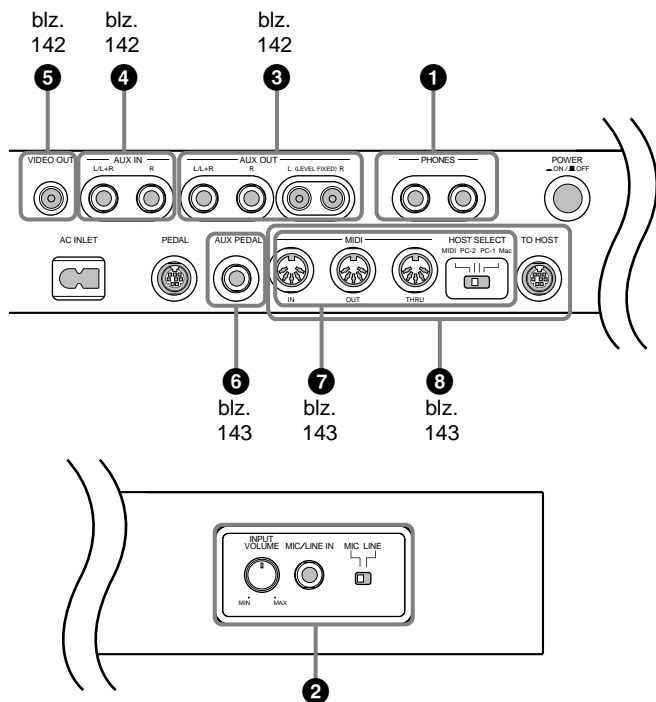
**OPM.**

Alle Music Finderrecords kunnen samen worden opgeslagen in een enkele file. Als u een opgeslagen file oproept, verschijnt er een boodschap die vraagt of u de gewenste records wilt vervangen of toevoegen.  
**Replace:**  
Alle Music Finderrecords die zich momenteel in het instrument bevinden worden gewist en vervangen door de records van de geselecteerde file.  
**Append:**  
De opgeroepen records worden toegevoegd aan de vrije recordnummers.

# Uw PF-1000 met andere apparaten gebruiken

## ⚠ LET OP

Zet, voordat u de PF-1000 aansluit op elektronische componenten, alle componenten uit. Zet, voordat u componenten aan- of uitzet, alle volumenniveaus op het minimum. Anders kunt u een elektrische schok krijgen of kunnen de componenten beschadigd raken.



## 1 De hoofdtelefoon gebruiken (PHONES-aansluitingen).

Sluit, om een hoofdtelefoon te gebruiken, deze aan op één van de PHONES-aansluitingen (standaard 6,3 mm steekplugaansluitingen) die zich links van het toetsenbord bevinden. U kunt ook bepalen of het interne stereo luidsprekersysteem wel of niet wordt uitgeschakeld als er een hoofdtelefoon op de PHONES-aansluiting wordt aangesloten (blz. 138). Er kunnen twee mensen samen luisteren en genieten van de PF-1000, door twee hoofdtelefoons op de twee aansluitingen aan te sluiten.

## 2 De microfoon of gitaar aansluiten (MIC/LINE IN-aansluiting).

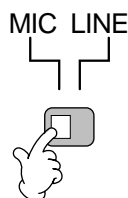
Door een microfoon op de PF-1000 aan te sluiten, kunt u plezier beleven aan het meezingen met uw eigen spel of met een afspelende song. (Een dynamische microfoon wordt aanbevolen.) De PF-1000 leidt uw zangpartijen of gitaargeluiden naar de ingebouwde luidsprekers.

1 Sluit uw microfoon aan op de MIC/LINE IN-aansluiting (standaard 6,3 mm steekplug).

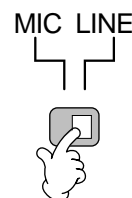
### OPM.

Gebruik een richtingsgevoelige microfoon voor het beste resultaat.

2 Stel de [MIC LINE]-schakelaar (bevindt zich naast de [MIC/LINE IN]-aansluiting) in op de MIC-positie.



Als u een microfoon aansluit

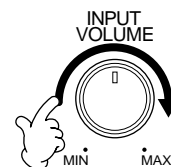


Als u een gitaar aansluit

### OPM.

U dient de [MIC LINE]-schakelaar op de LINE-positie in te stellen als u een audiobron met lijnniveau-uitgang aansluit op de MIC/LINE IN-aansluiting.

3 Gebruik de [INPUT VOLUME]-knop (bevindt zich naast de MIC/LINE IN-aansluiting) om het microfoonvolume in te stellen.



### 3 4 5 Aansluiten van Audio- & Video-apparaten

U kunt de PF-1000 aansluiten op een uitgebreide reeks audio-apparatuur via de AUX IN- en AUX OUT-aansluitingen, die zich links onder het instrument bevinden. Maak de aansluitingen zoals aangegeven in de illustraties hieronder en gebruik standaard audiokabels.

**OPM.**

Gebruik audiokabels en -pluggen zonder impedantiewaarde.

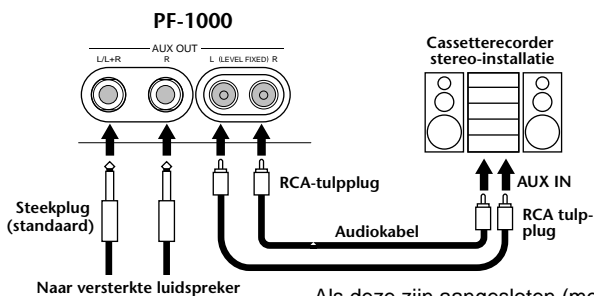
**LET OP**

Als de PF-1000 AUX OUT-aansluitingen zijn aangesloten op een externe audio-installatie, zet dan eerst de PF-1000 aan en vervolgens de externe audio-installatie. Draai deze volgorde om als u de apparatuur uitzet.

### 3 De geluiden van de PF-1000 afspelen over een externe audio-installatie, en het geluid opnemen via een externe recorder (AUX OUT-aansluitingen)

**LET OP**

Sluit nooit de AUX OUT-aansluitingen van de PF-1000 aan op zijn AUX IN-aansluitingen, niet direct en niet via externe audio-apparatuur. Zulke aansluitingen zouden resulteren in een terugkoppellus (rondzingen), wat normale weergave onmogelijk zou maken en zelfs de PF-1000 kan beschadigen.



Naar versterkte luidspreker

Als deze zijn aangesloten (met standaard hoofdtelefoonpluggen), kunt u de [MASTER VOLUME]-regelaar gebruiken om het volume van het geluid, dat wordt uitgestuurd naar het externe apparaat, aan te passen.

Als deze zijn aangesloten (met een cinch-plug=tulpstekertje; LEVEL FIXED), wordt het geluid uitgestuurd met een vaste niveau-instelling naar het externe apparaat, ongeacht de [MASTER VOLUME]-regelaar-instelling.

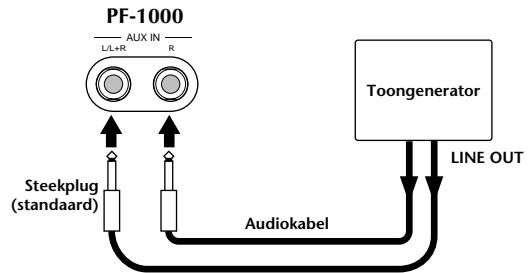
**OPM.**

- Als u de PF-1000 aansluit op een mono apparaat, gebruik dan alleen de AUX OUT L/L+R-aansluiting.

### 4 Het geluid van een extern apparaat weer-geven via de ingebouwde luidsprekers van de PF-1000 (AUX IN-aansluitingen)

**LET OP**

Als de PF-1000's AUX IN-aansluitingen zijn aangesloten op een extern apparaat, zet dan eerst het externe apparaat aan en vervolgens de PF-1000.



**OPM.**

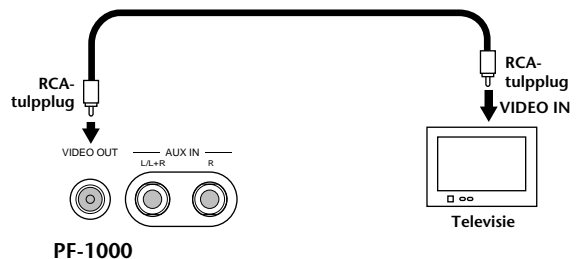
- De [MASTER VOLUME]-instelling van de PF-1000 heeft invloed op het ingangssignaal van de AUX IN-aansluitingen.
- Als u de PF-1000 aansluit op een mono apparaat, gebruik dan alleen de AUX IN L/L+R-aansluiting.

### 5 De display van de PF-1000 weergeven via een aangesloten TV-monitor (VIDEO OUT)

U kunt de PF-1000 aansluiten op een televisie of videomonitor om de songteksten in uw songdata, of de LCD, op een groter scherm weer te geven. De grootte en kleur van de getoonde karakters kunnen ook worden ingesteld, alsook de kleur van de display-achtergrond (blz. 133).

**OPM.**

- Voor informatie over het instellen van de videostandaard (NTSC of PAL (in de Benelux is dit normaal gesproken PAL), zie blz. 133. De standaardinstelling is "PAL".
- Gebruik een audiovideokabel met goede hoge frequentiekenmerken en RCA-type-pinaansluitingen (tulp) om de PF-1000 aan te sluiten op een televisie of videomonitor.



## 6 Gebruik van het pedaal (voetschakelaar) of de voetregelaar (AUX PEDAL-aansluiting)

Door een optionele voetregelaar (zoals de FC7) op de AUX PEDAL-aansluiting aan te sluiten, kunt u één van een verscheidenheid aan belangrijke functies met uw voet besturen — zoals dynamisch het volume aanpassen terwijl u speelt (blz. 128).

Door een voetschakelaar (de FC4 of FC5) op deze aansluiting aan te sluiten, kunt u de functie van enkele paneelknoppen met de voet regelen, zoals het starten en stoppen van de begeleiding.

### ⚠ LET OP

Zorg ervoor dat u het pedaal alleen aansluit of loskoppelt als het instrument uit staat.

## 7 Externe MIDI-apparaten aansluiten (MIDI-aansluitingen)

Sluit het externe MIDI-apparaat aan op de MIDI-aansluitingen van de PF-1000, met een standaard MIDI-kabel. Zorg ervoor dat de HOST SELECT-schakelaar (blz. 18) op MIDI is ingesteld, als u deze aansluitingen gebruikt. Zie voor meer informatie over aansluitingen, "Wat u kunt doen met MIDI" op blz. 147.

**MIDI IN** ..... Ontvangt MIDI-boodschappen van een extern MIDI-apparaat

**MIDI OUT** ..... Stuurt MIDI-boodschappen uit die door de PF-1000 worden gegenereerd

**MIDI THRU** ..... Geeft gewoon de MIDI-boodschappen door die ontvangen worden via de MIDI IN

Zie, voor een algemeen overzicht van MIDI en hoe u het effectief kunt gebruiken, de volgende delen:

- Wat is MIDI? (blz. 145)
- Wat u kunt doen met MIDI (blz. 147)
- MIDI-functies (blz. 134)

### ⚠ OPM.

- Gebruik nooit MIDI-kabels die langer zijn dan 15 meter.

## 8 Aansluiten op een computer (MIDI-aansluitingen/TO HOST-aansluiting)

Sluit uw PF-1000 aan op de computer en profiteer van de uitgebreide reeks aan krachtige en veelzijdige software voor het creëren en bewerken van muziek. De PF-1000 kan op drie manieren worden aangesloten.

- De TO HOST-aansluiting gebruiken
- De MIDI-aansluitingen gebruiken
- Op een USB-aansluiting aansluiten door middel van een optionele USB-interface (UX-serie)

### ⚠ OPM.

- U heeft een geschikt muziek/MIDI-softwareprogramma (zoals een sequencer) nodig, dat compatibel is met uw computersysteem.
- Als de PF-1000 wordt aangesloten op een PC, zet dan eerst zowel de PF-1000 als de computer uit voordat u kabels aansluit en de HOST SELECT-schakelaar instelt. Na het maken van de passende aansluitingen en instellingen, zet u eerst de computer aan, en vervolgens de PF-1000.
- Als u de TO HOST-aansluiting van de PF-1000 niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de kabel van de aansluiting loskoppelt. Als de kabel aangesloten blijft, kan het zijn dat de PF-1000 niet goed functioneert.
- Als de HOST SELECT-schakelaar is ingesteld op "PC-1", "PC-2" of "Mac", kunt u de TO HOST-aansluiting gebruiken, maar de MIDI-aansluitingen functioneren dan niet, aangezien er geen dataoverdracht plaats vindt via de MIDI-aansluitingen. Aan de andere kant, als de HOST SELECT-schakelaar is ingesteld op "MIDI", kunt u de MIDI-aansluitingen gebruiken, maar niet de TO HOST-aansluiting aangezien er geen dataoverdracht plaats vindt via de TO HOST-aansluiting.

### Opmerking voor Windows-gebruikers (betreffende de MIDI-driver)

Om dataoverdracht via de computers seriële poort en de PF-1000's TO HOST-aansluiting mogelijk te maken, is het noodzakelijk dat u een specifieke MIDI-driver installeert (Yamaha CBX-driver voor Windows). U kunt deze driver downloaden via de XG Library op de Yamaha Website:  
<http://www.yamaha-xg.com>

## De TO HOST-aansluiting gebruiken

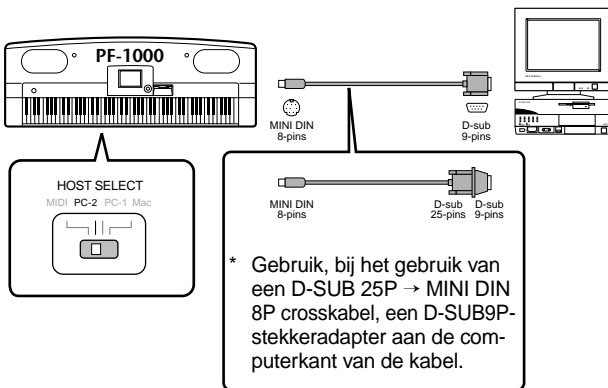
Sluit de seriële poort van de PC (RS-232C-aansluiting of RS-422-aansluiting) aan op de TO HOST-aansluiting van de PF-1000. Gebruik als aansluitingskabel de juiste kabel (afzonderlijke te koop) die overeenkomt het PC-type.

### OPM.

Als uw systeem niet goed werkt met de aansluitingen en instellingen die hierboven zijn opgesomd, kan het zijn dat u andere instellingen in uw software moet maken. Controleer uw softwarebedieningshandleiding en stel de HOST SELECT-schakelaar in op de juiste dataoverdrachtssnelheid. (Dataoverdrachtssnelheid van "PC-1" is 31.250bps.)

### ■ IBM-PC/AT (Windows)

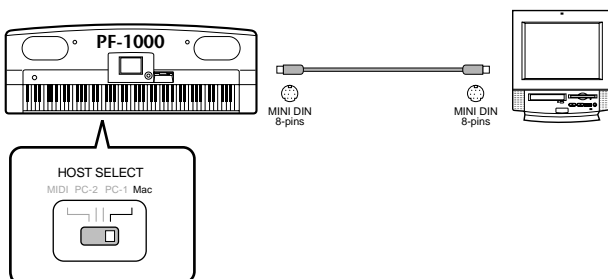
Sluit de RS-232C-aansluiting van de computer aan op de TO HOST-aansluiting van de PF-1000 met een seriële kabel (D-SUB 9P → MINI DIN 8P crosskabel). Stel de PF-1000 HOST SELECT-schakelaar in op "PC-2". (Dataoverdrachtssnelheid is 38.400bps.)



### ■ Macintosh

Sluit de RS-422-aansluiting (modem of printer) van de computer aan op de TO HOST-aansluiting van de PF-1000 met een seriële kabel (system peripheral-kabel, 8 bit). Stel de PF-1000 HOST SELECT-schakelaar in op "MAC" (Dataoverdrachtssnelheid is 31.250bps).

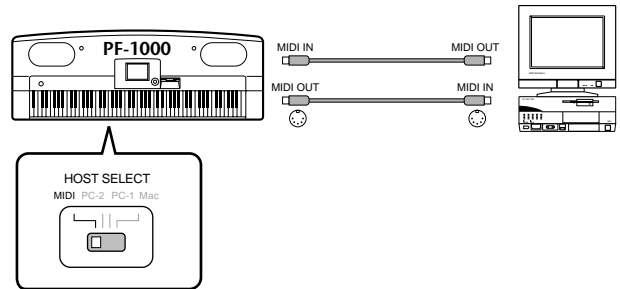
Stel de MIDI-interfaceclock, in de sequencersoftware die u gebruikt, in op 1 MHz. Zie voor details de gebruikershandleiding van het softwareprogramma dat u gebruikt.



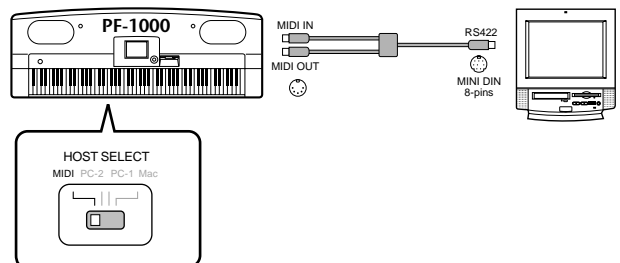
## De MIDI-aansluitingen gebruiken

Als u een MIDI-interface op de computer heeft aangesloten en geïnstalleerd, moet u de MIDI-aansluitingen van de PC met de MIDI-aansluitingen van de PF-1000 verbinden, via standaard MIDI-kabels.

- Als de computer een geïnstalleerde MIDI-interface heeft, sluit dan de MIDI OUT-aansluiting van de PC aan op de MIDI IN-aansluiting. Stel de HOST SELECT-schakelaar in op "MIDI".



- Als u een MIDI-interface gebruikt in combinatie met een Macintosh-computer, sluit dan de RS-422-aansluiting van de computer (modem- of printer-aansluiting) aan op de MIDI-interface, en sluit vervolgens de MIDI OUT-aansluiting van de MIDI-interface aan op de MIDI IN-aansluiting van de PF-1000, zoals te zien is in het diagram hieronder. Stel de HOST SELECT-schakelaar in op "MIDI".

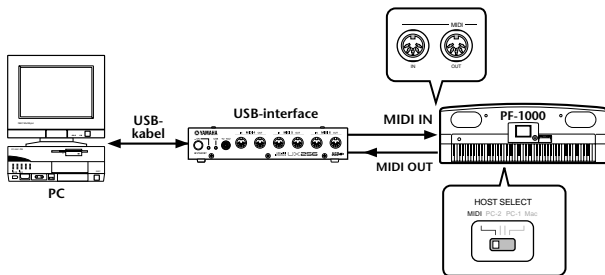


- Als de HOST SELECT-schakelaar is ingesteld op "MIDI", is de TO HOST-aansluiting uitgeschakeld.
- Als u een Macintosh-computer gebruikt, stel dan de clock van de software zo in dat deze overeenkomt met die van de gebruikte MIDI-interface. Zie voor details de gebruikershandleiding van het softwareprogramma dat u gebruikt.



## De USB-aansluiting van uw computer gebruiken met een USB/MIDI-interface (UX256/UX96/UX16, enz.)

Verbind de UX256/UX96/UX16 en de computer via een USB-kabel. Installeer de bijgeleverde UX256/UX96/UX16-driver op de computer, en sluit vervolgens de UX256/UX96/UX16 aan op de PF-1000 via een MIDI-kabel. Stel de HOST SELECT-schakelaar op de PF-1000 in op "MIDI". Zie voor details de handleiding van de UX256/UX96/UX16.



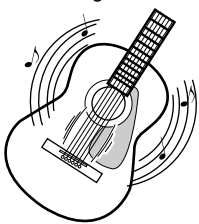
Zie voor details over de nodige MIDI-instellingen voor de computer en sequencesoftware die u gebruikt, de betreffende gebruikershandleiding.

## Wat is MIDI?

We nemen even een akoestische piano en een klassieke gitaar als representatieve akoestische instrumenten. Bij de piano slaat u een toets aan en intern slaat een hamertje tegen een snaar en speelt een noot. Bij de gitaar tokkelt u direct aan de snaar en de noot speelt.

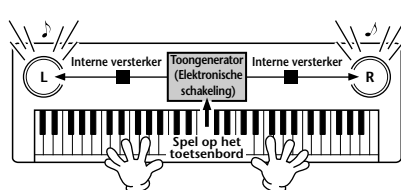
Maar hoe speelt een digitaal instrument een noot?

Nootproductie bij een akoestische gitaar



Tokkel aan een snaar en de kast resonanceert het geluid.

Nootproductie bij een digitaal instrument

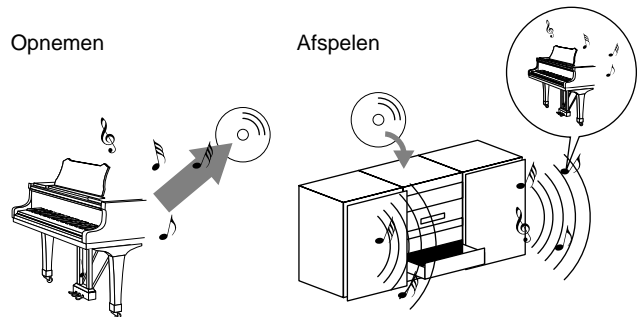


Gebaseerd op de speel informatie van het toetsenbord, wordt een in de toongenerator opgeslagen gesampled noot via de luidsprekers afgespeeld.

Zoals te zien in de bovenstaande illustratie, wordt in een elektronisch instrument de gesampled noot (reeds opgenomen noot), opgeslagen in de **toongeneratorsectie** (elektronische schakeling), gespeeld op basis van de informatie die ontvangen wordt van het toetsenbord, en via de luidsprekers ten gehore gebracht.

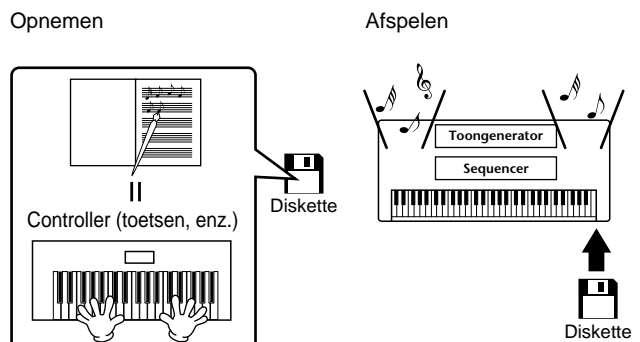
Laten we nu eens onderzoeken wat er gebeurt als we een opname afspelen. Als u een muziek CD (bijvoorbeeld, een solopiano-opname) afspeelt, hoort u het daadwerkelijke geluid (luchttrillingen) van het akoestische instrument. Dit wordt audiodata genoemd, om het te onderscheiden van MIDI-data.

Het spel op een akoestisch instrument (audiodata) opnemen en afspelen



In het bovenstaande voorbeeld worden de daadwerkelijke akoestische geluiden van het optreden van de pianist geregistreerd in de opname als audiodata, en deze worden opgenomen op CD. Als u die CD op uw audio-installatie afspeelt, kunt u het daadwerkelijke piano-optreden horen. De piano zelf is niet nodig, aangezien de opname de daadwerkelijke geluiden van de piano bevat, en uw luidsprekers ze reproduceren.

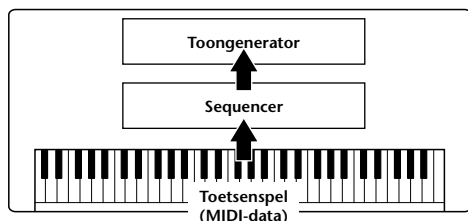
Het spel op een digitaal instrument (MIDI-data) opnemen en afspelen



### OPM.

Bij digitale instrumenten worden de audiosignalen via de uitgangsaansluitingen (zoals AUX OUT) van het instrument verzonden.

De “controller” en “toongenerator” in de illustratie hier-voor zijn het equivalent van de piano in ons akoestische voorbeeld. Hier wordt het optreden van de speler op het toetsenbord geregistreerd als MIDI-songdata (zie illustratie hieronder). Om de audio van het spel op een akoestische piano op te nemen, is speciale opname-apparatuur nodig. Aangezien de PF-1000 echter over een ingebouwde **sequencer** beschikt, die u in staat stelt om speeldata op te nemen, is deze opname-apparatuur niet nodig. In plaats daarvan maakt uw digitale instrument — de PF-1000 — het u mogelijk de data zowel op te nemen als af te spelen.



We hebben echter ook een geluidsbron nodig om de audio te produceren, die uiteindelijk uit uw luidsprekers komt. De **toongenerator** van de PF-1000 neemt deze functie voor zijn rekening. Het opgenomen spel wordt gereproduceerd door de sequencer, die de songdata afspeelt, met gebruikmaking van een toongenerator die in staat is accuraat verscheidene instrumentgeluiden te produceren — inclusief die van een piano. Op een andere manier bekeken, de relatie tussen de sequencer en de toongenerator komt overeen met die tussen de pianist en de piano — de ene bespeelt de andere. Aangezien digitale instrumenten onafhankelijk van elkaar met afspeeldata en de daadwerkelijke geluiden omgaan, kunnen we ons pianospel door een ander instrument gespeeld horen, zoals een gitaar of viool.

**OPM.**

Ofschoon het een enkel muziekinstrument is, kan over de PF-1000 gedacht worden alsof deze verscheidene elektronische componenten bevat: een controller, een toongenerator en een sequencer.

Tenslotte kijken we eens naar de daadwerkelijke data die worden opgenomen en die als basis dienen voor het spelen van de geluiden. Laten we bijvoorbeeld zeggen dat u een “C” kwartnoot speelt met het vleugelgeluid op het PF-1000 toetsenbord. In tegenstelling tot een akoestisch instrumentgeluid, stuurt het elektronische instrument informatie van het toetsenbord uit zoals “met welke voice”, “met welke toets”, “hoe sterk”, “wanneer werd deze ingedrukt” en “wanneer werd deze losgelaten”. Deze stukjes informatie worden vervolgens omgezet in numerieke waarden en verzonden naar de toongenerator. Door deze nummers als basis te gebruiken, kan de toongenerator de opgeslagen gesampled noot spelen.

■ Voorbeeld van toetsdata

<b>Voicenummer (met welke voice)</b>	01 (grand piano)
<b>Nootnummer (met welke toets)</b>	60 (C3)
<b>Noot aan (wanneer ingedrukt) en noot uit (wanneer losgelaten)</b>	Timing numeriek uitgedrukt (kwartnoot)
<b>Aanslag (hoe sterk)</b>	120 (sterk)

Paneelhandelingen op de PF-1000, zoals het toetsenbord bespelen en voices selecteren, worden verwerkt en opgeslagen als MIDI-data. De automatische begeleidingsstijlen en songs bestaan ook uit MIDI-data.

MIDI is een afkorting van Musical Instrument Digital Interface, waarmee u elektronische muziekinstrumenten met elkaar kunt laten communiceren, door het versturen en ontvangen van uitwisselbare data zoals noten, besturingswijzigingen, programmawijzigingen en verscheidene andere soorten MIDI-data en -boodschappen.

De PF-1000 kan een MIDI-apparaat besturen door nootgerelateerde data en verscheidene soorten controllerdata te versturen. De PF-1000 kan worden bestuurd door binnenkomende MIDI-boodschappen die automatisch de toongeneratormode bepalen, de MIDI-kanalen, voices en effecten selecteren, de parameterwaarden wijzigen en natuurlijk de voices die zijn aangegeven voor de verscheidene parts te bespelen.

**OPM.**

- MIDI-data heeft het volgende voordeel ten opzichte van audiodata:
- De hoeveelheid data is veel minder, waardoor u makkelijk MIDI-songs op diskette kunt opslaan.
  - De data kunnen effectief en makkelijk worden bewerkt, zelfs zover dat voices kunnen worden veranderd en data worden omgezet.

MIDI-boodschappen kunnen worden verdeeld in twee groepen: kanaalboodschappen en systeembodschappen.

■ Kanaalboodschappen (Channel Messages)

De PF-1000 is een elektronisch instrument dat kan omgaan met 16 kanalen (of 32 kanalen, als de TO HOST-aansluiting wordt gebruikt). Er wordt dan meestal gezegd: “het kan 16 instrumenten tegelijk spelen”.

Kanaalboodschappen bevatten informatie zoals noot aan/uit, programmawijzigingen, voor elk van de 16 kanalen.

Naam van de boodschap	PF-1000 Procedure/Paneelinstelling
<b>Noot aan/uit</b>	Boodschappen die door het spelen op het toetsenbord worden gegenereerd. Elke boodschap bevat een bepaald nootnummer dat overeenkomt met de toets die wordt ingedrukt, plus een aanslagsnelheidswaarde gebaseerd op hoe snel de toets is ingedrukt.
<b>Programmawijziging</b>	Voice selecteren (besturingswijziging bankselectie MSB/LSB-instelling)
<b>Besturingswijziging</b>	Volume, panpot (MIXING CONSOLE), enz.

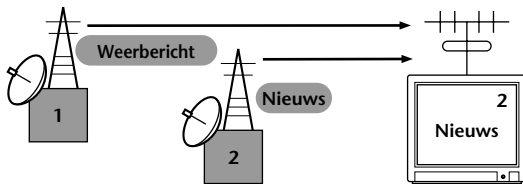
**OPM.**

De speeldata van alle songs en stijlen worden behandeld als MIDI-data.

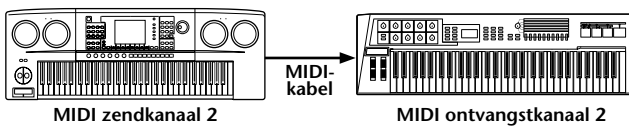
## MIDI-kanalen

MIDI-speeldata worden toegewezen aan één van zestien MIDI-kanalen. Door deze kanalen te gebruiken, 1 - 16, kunnen de speeldata voor zestien verschillende instrumentparts tegelijkertijd over één MIDI-kabel worden verzonden.

Denk bij MIDI-kanalen als aan TV-kanalen. Elk TV-station verzendt zijn uitzendingen over een bepaald kanaal. Uw TV ontvangt veel verschillende programma's tegelijkertijd van verscheidene TV-stations en u selecteert het betreffende kanaal om het gewenste programma te bekijken.



MIDI werkt op basis van hetzelfde principe. Het zende instrument stuurt MIDI-data op een bepaald MIDI-kanaal (MIDI-verzendkanaal) via één enkele MIDI-kabel naar het ontvangende instrument. Als het MIDI-kanaal (MIDI-ontvangstkanaal) van het ontvangende instrument overeenkomt met het verzendkanaal, zal het ontvangende instrument klinken overeenkomstig de door het verzendende instrument verzonden data.

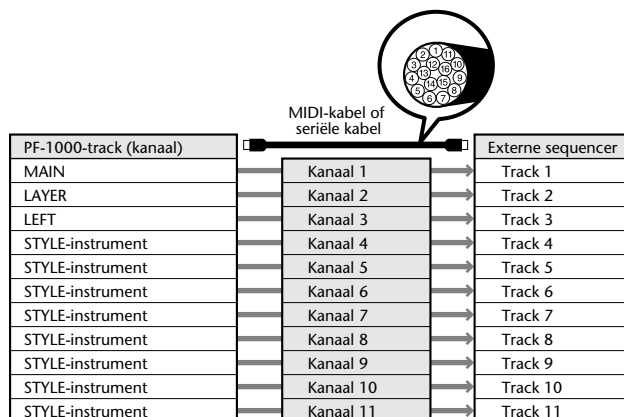


### OPM.

Het toetsenbord en de interne toongenerator van de PF-1000 zijn ook aangesloten via MIDI (blz. 134).

Verscheidene tracks (kanalen) kunnen bijvoorbeeld tegelijkertijd worden verzonden, inclusief de stijldata (zoals hieronder aangegeven).

Voorbeeld: De automatische begeleiding van de PF-1000 opnemen op een externe sequencer



Zoals u kunt zien is het van essentieel belang om te bepalen over welk MIDI-kanaal de data verstuurd worden bij het zenden van MIDI-data (blz. 135). De PF-1000 maakt het u ook mogelijk te bepalen hoe de ontvangen data worden afgespeeld (blz. 136).

## Systemboodschappen (System Messages)

Deze informatie geldt over het algemeen voor het hele MIDI-systeem. Systemboodschappen bevatten boodschappen zoals exclusieve boodschappen die unieke data bevatten voor elke instrumentenfabrikant en realtimeboodschappen die het MIDI-apparaat besturen.

Naam van de boodschap	PF-1000 Procedure/Paneelinstelling
System exclusieve boodschap	Effecttype-instellingen (MIXING CONSOLE), enz.
Realtime-boodschap	Clockinstelling, Start/stophandeling

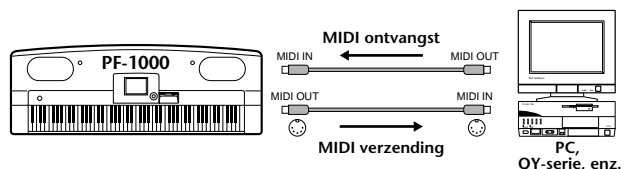
De door de PF-1000 verzonden/ontvangen boodschappen worden getoond in het MIDI Data Format en de MIDI Implementation Chart in de afzonderlijke Data List.

## Wat u kunt doen met MIDI

De volgende MIDI-instellingen kunnen op de PF-1000 worden gemaakt:

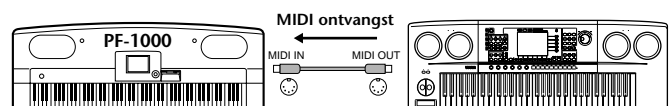
- MIDI-configuraties (preset MIDI-setups voor verscheidene toepassingen) (blz. 134)
- Transmit (blz. 135)
- Receive (blz. 136)
- Local Control (blz. 134)
- Clock (blz. 135)

- Neem speeldata op (1-16 kanalen) met gebruikmaking van de PF-1000 automatische begeleidingseigenschappen op een externe sequencer (zoals een PC). Na het opnemen bewerkt u de data met de sequencer, en speelt deze weer af via de PF-1000.



Als u de PF-1000 als een XG-compatibele multitimbrale toongenerator wilt gebruiken, stel dan de ontvangstpart van de MIDI-kanalen 1 t/m 16 in op "SONG" in MIDI RECEIVE (blz. 136).

- Bespeel en bedien de PF-1000 via een afzonderlijk toetsenbord



## Datacompatibiliteit

Dit gedeelte bevat de basisinformatie over datacompatibiliteit: of andere MIDI-apparaten de data opgenomen door de PF-1000 af kunnen spelen of niet, en of de PF-1000 commercieel beschikbare songdata of songdata gecreëerd voor andere instrumenten of op een computer kan afspelen of niet. Afhankelijk van het MIDI-apparaat of datakarakteristieken, kan het zijn dat u de data zonder problemen kunt afspelen, of het kan zijn dat u bepaalde handelingen moet verrichten voordat de data kunnen worden afgespeeld. Als u in de problemen raakt met het afspelen van data, kijk dan alstublieft naar de informatie hieronder.

## Disketteformat

Diskettes zijn het meest gangbare opslagmedium voor data die worden gebruikt bij verscheidene apparaten, waaronder computers. Verschillende apparaten hebben verschillende systemen van data-opslag, daarom is het nodig eerst de diskette te configureren naar het systeem van het apparaat dat wordt gebruikt. Deze handeling wordt "formatteren" genoemd.

- Er zijn twee soorten diskettes: MF2DD (dubbelzijdig, dubbele dichtheid) en MF2HD (dubbelzijdig, hoge dichtheid), en elk type heeft verschillende formatsystemen.
- De PF-1000 kan met beide soorten diskettes opnemen en afspelen.
- Na formattering door de PF-1000, kan een 2DD-diskette tot 720 KB (kilobytes) opslaan en een 2HD-diskette tot 1,44 MB (megabytes). (De getallen "720 KB" en "1,44MB" geven de datageheugencapaciteit aan. Ze worden ook gebruikt om het formattype van de diskette aan te geven.)
- Afspelen is alleen mogelijk als het MIDI-apparaat dat wordt gebruikt, compatibel is met het format van de diskette.

## Sequenceformat

Het systeem waarmee songdata worden opgenomen wordt "sequenceformat" genoemd.

Terugspelen is alleen mogelijk als het sequenceformat van de diskette overeenkomt met dat van het MIDI-apparaat. De PF-1000 is compatibel met de volgende formats.

### ■ SMF (Standard MIDI File)

Dit is het meest algemene sequenceformat.

Standard MIDI Files zijn over het algemeen beschikbaar in twee types: format 0 of format 1. Veel MIDI-apparaten zijn compatibel met format 0 en de meeste commercieel beschikbare software is opgenomen in format 0.

- De PF-1000 is compatibel met zowel format 0 als format 1.
- Songdata opgenomen op de PF-1000 worden automatisch opgenomen als SMF format 0.
- Songdata geladen naar de PF-1000 worden automatisch opgeslagen als SMF format 0, ongeacht het originele format.

### ■ ESEQ

Dit sequenceformat is compatibel met veel Yamaha MIDI-apparaten, waaronder de PF-1000-serie instrumenten. Dit is een algemeen format dat gebruikt wordt bij veel Yamaha-software.

### ■ XF

Het Yamaha XF-format verbetert het SMF (Standard MIDI File) format met een grotere functionaliteit en een flexibele uitbreidingsmogelijkheid voor de toekomst.

- De PF-1000 is in staat om songteksten (lyrics) weer te geven wanneer een XF-file die wordt afgespeeld songdata bevat.

### ■ Style File

Het Style File Format — SFF — is het originele stijlfileformat van Yamaha dat een uniek conversiesysteem gebruikt om te voorzien in een hoge kwaliteit automatische begeleiding gebaseerd op een groot aantal akkoordsoorten.

## Voicetoewijzingsformat

Bij MIDI zijn voices toegewezen aan bepaalde nummers, “programmanummers” genaamd. De standaardnummering (volgorde van voicetoewijzing) wordt “voicetoewijzingsformat” genoemd.

Het kan zijn dat voices niet terugspelen zoals verwacht, als het voicetoewijzingsformat van de songdata niet overeenkomt met dat van het compatibele MIDI-apparaat dat gebruikt wordt voor afspelen.

De PF-1000 is compatibel met de volgende formats.

### **OPM.**

Zelfs als de apparaten en data die gebruikt worden voldoen aan alle bovenstaande voorwaarden, kan het zijn dat de data niet volledig compatibel zijn, afhankelijk van de specificaties van de apparaten en bepaalde data-opnamemethodes.

### ■ GM System Level 1

Dit is één van de meest algemene voicetoewijzingsformats.

- Veel MIDI-apparaten zijn compatibel met GM System Level1, zoals ook de meeste commercieel beschikbaar software.

### ■ XG

XG is een enorme verbetering van het GM System Level 1 format, en is speciaal ontwikkeld door Yamaha om in meer voices en variaties, alsook in een grotere expressieve besturing van de voices en effecten te voorzien, en om een goede datacompatibiliteit in de toekomst veilig te stellen.

- Songdata opgenomen op de PF-1000 waarbij gebruik gemaakt is van de voices in de [XG]-categorie zijn XG-compatibel.

### ■ DOC

Dit voicetoewijzingsformat is compatibel met veel Yamaha MIDI-apparaten, waaronder de PF-1000-instrumenten. Ook dit is een veel voorkomend format dat gebruikt wordt door veel Yamaha software.

# De standaard monteren

U kunt de PF-1000 gebruiken zonder de standaard te installeren. Als u echter de standaard aan de PF-1000 wilt bevestigen, volg dan de onderstaande stappen.

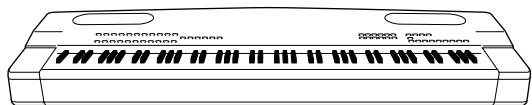
## ⚠ PAS OP

- Let er op dat u geen onderdelen door elkaar haalt. Zorg ervoor dat alle onderdelen in de juiste richting worden geplaatst. Monteer de standaard overeenkomstig de onderstaande stappen.
- De montage moet door minstens twee personen worden uitgevoerd.
- Zorg ervoor dat u de juiste maat schroeven gebruikt, zoals hieronder aangegeven. Gebruik van de verkeerde schroeven kan beschadiging van de standaard veroorzaken.
- Zorg ervoor dat u alle schroeven goed vastdraait bij elk gedeelte.
- Voor demontage van de standaard draait u de volgorde om.

Gebruik de bijgeleverde inbussleutel.

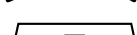


Toetsenbord

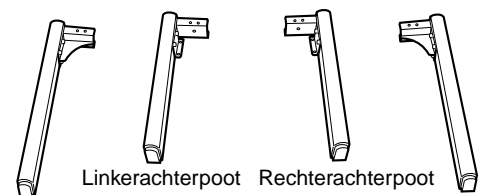
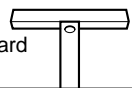


Haal de volgende onderdelen uit de verpakking.

Plaat



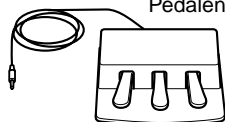
Standaard



Linkervoorpoot

Rechtermvoorpoot

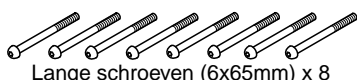
Pedalenconsole



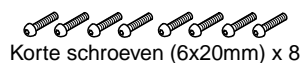
Netsnoer



Schroeven



Lange schroeven (6x65mm) x 8



Korte schroeven (6x20mm) x 8



Kabelhouders x 2



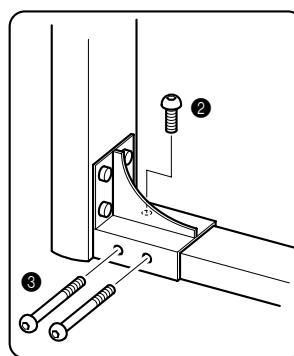
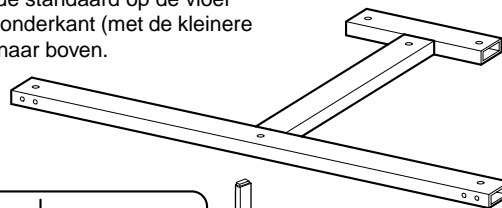
Sterknopbouts x 4



Inbussleutel x 1

## 1 Bevestig de voorpoten aan de standaard.

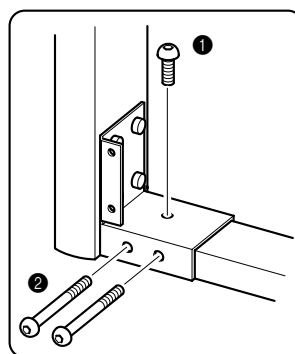
- 1 Plaats de standaard op de vloer met de onderkant (met de kleinere gaten) naar boven.



- 2 Gebruik een korte schroef om de klamp van de rechtermvoorpot aan de onderkant van de standaard te bevestigen.
- 3 Gebruik twee lange schroeven om de klamp van de rechtermvoorpot aan de voorkant van de standaard vast te maken.

- 4 Bevestig de linkervoorpoot op dezelfde manier.

## 2 Bevestig de achterpoten aan de standaard.

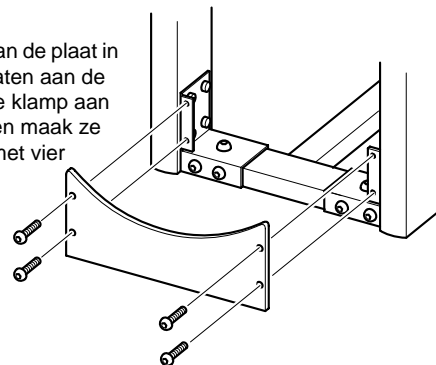


- 1 Gebruik een korte schroef om de klamp van de linkerachterpoot aan de onderkant van de standaard te bevestigen.
- 2 Gebruik twee lange schroeven om de klamp van de linkerachterpoot aan de achterkant van de standaard vast te maken.

- 3 Bevestig de rechterachterpoot op dezelfde manier.

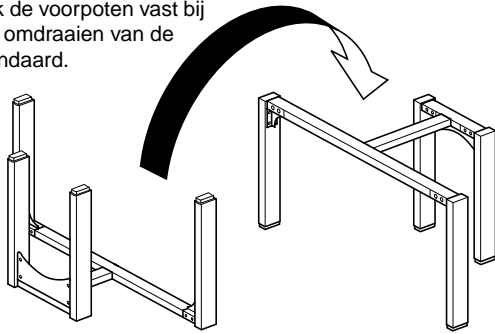
## 3 De plaat bevestigen.

Breng de gaten van de plaat in één lijn met de gaten aan de achterkant van de klamp aan de achterpoten, en maak ze vervolgens vast met vier korte schroeven.



#### 4 Til de standaard op en zet deze in de staande positie.

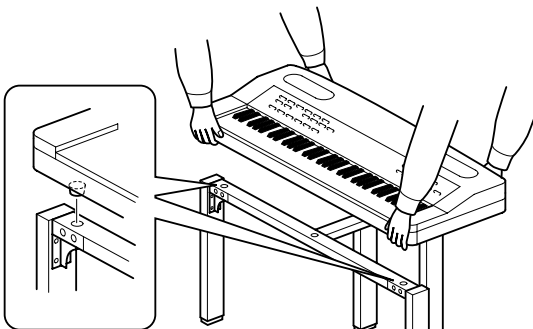
Pak de voorpoten vast bij het omdraaien van de standaard.



#### ⚠ LET OP

Let er op dat uw vingers niet beklemd raken.

#### 5 De piano plaatsen.



Houd de piano bij de vier hoeken vast. Plaats de piano zo dat de rubber pootjes aan de onderkant in de gaten van de standaard vallen.

#### ⚠ LET OP

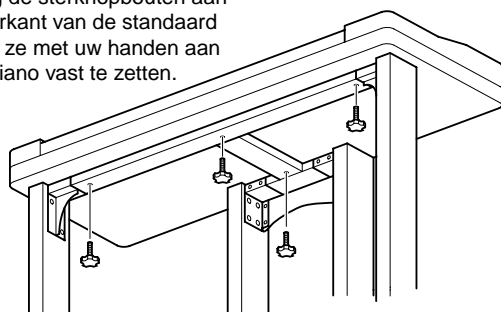
Let er op dat uw vingers niet beklemd raken of dat de piano valt.

#### ⚠ LET OP

Houd de piano uitsluitend bij de vier hoeken vast zoals aangegeven in de illustratie.

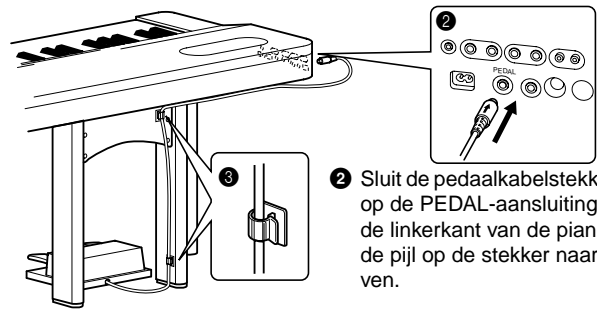
#### 6 De piano vastmaken.

Bevestig de sterknopbouten aan de onderkant van de standaard en draai ze met uw handen aan om de piano vast te zetten.



#### 7 Aansluiten van de pedalenconsole.

1 Plaats de pedalenconsole voor de achterpoten.

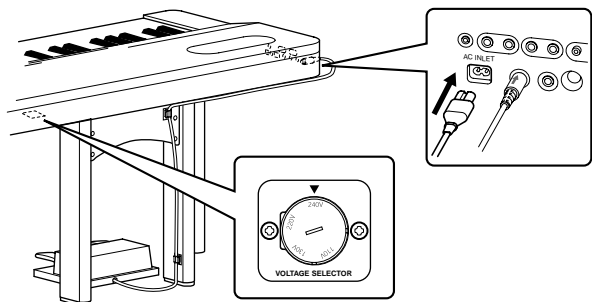


2 Sluit de pedaalkabelstekker aan op de PEDAL-aansluiting aan de linkerkant van de piano, met de pijl op de stekker naar boven.

3 Bevestig de kabelhouders in de positie die is aangegeven in de illustratie en klik de pedaalkabel in de houders.

\* U kunt ook het netsnoer in de kabelhouders klikken.

#### 8 Stel de voltageschakelaar in en sluit het netsnoer aan op de AC INLET-aansluiting op de piano.



#### Voltageschakelaar

Controleer, voordat u het netsnoer aansluit, de instelling van de voltageschakelaar (slechts in enkele landen aanwezig). Gebruik een platkopschroevendraaier om de schakelaar op het voor uw land juiste voltage (110V, 130V, 220V of 240V) te zetten, door de schakelaar zo te draaien dat het juiste voltage bij het pijltje verschijnt. Af fabriek staat de schakelaar op 240 Volt.

Steek, nadat het juiste voltage is geselecteerd, het netsnoer in de AC INLET en in het stopcontact. Er kan een verloopstekker bijgeleverd zijn in enkele landen om de stekker aan uw stopcontact aan te passen.

#### ⚠ WAARSCHUWING

Een verkeerde voltage-instelling kan ernstige beschadiging van de PF-1000 veroorzaken of resulteren in onjuiste werking.

#### Controleer na het monteren de onderstaande punten.

- **Zijn er onderdelen over?**
  - Loop de montage-instructies nog eens door en herstel eventuele fouten.
- **Staat de PF-1000 niet in de weg van deuren en andere bewegende voorwerpen?**
  - Verplaats de PF-1000 naar een geschikte locatie.
- **Maakt de PF-1000 een rammelend geluid als u deze heen en weer beweegt?**
  - Draai alle schroeven stevig vast.
- **Zijn de pedaalkabel en het netsnoer correct aangesloten?**
  - Controleer de aansluitingen.
- **Als de pianostandaard kraakt of anderszins onstabiel is als u het toetsenbord bespeelt, kijk dan nog eens naar de montageschema's en draai alle schroeven nog eens aan.**

# Problemen oplossen

Probleem	Mogelijke oorzaak en oplossing
<ul style="list-style-type: none"> <li>De PF-1000 gaat niet aan; er is geen spanning.</li> </ul>	Zorg ervoor dat de PF-1000 juist is aangesloten. Steek de vrouwjesstekker in de AC-aansluiting van de PF-1000, en de mannetjesstekker in het stopcontact (blz. 16).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er is een klik of plof te horen als het instrument wordt aan- of uitgezet.</li> </ul>	Dit is normaal als er een elektrische stroom aan het instrument wordt geleverd.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er zijn vreemde geluiden te horen uit de luidsprekers van de PF-1000.</li> </ul>	Het gebruik van een mobiele telefoon in de nabijheid van de PF-1000 kan interferentie veroorzaken. Zet, om dit te voorkomen de mobiele telefoon uit, of gebruik deze verder uit de buurt van de PF-1000.
<ul style="list-style-type: none"> <li>De display is te licht of te donker om te lezen.</li> </ul>	De helderheid van de display kan worden beïnvloed door de omgevingstemperatuur; probeer het contrast aan te passen (blz. 17).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het toetsenbordvolume is laag vergeleken met dat van de automatische begeleiding of song afspelen.</li> </ul>	Het totale toetsenbordvolume of het onafhankelijke volumeniveau van de toetsenbordpart kan te laag zijn ingesteld. Verhoog het volume van de MAIN/LAYER/LEFT-voices of verlaag het STYLE/SONG-volume in de BALANCE-display (blz. 61).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het volume van de automatische begeleiding of afspelen van de song is laag vergeleken met dat van het toetsenbord.</li> </ul>	Het volumeniveau van één of meer begeleidingsparts of songkanalen is te laag ingesteld. Verhoog het (de) part- of kanaalniveau(s) in de betreffende MIXER-display (blz. 117).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het totale volume is laag of er is geen geluid te horen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Het Master Volume is te laag ingesteld; stel het in op een passend niveau met de [MASTER VOLUME]-knop.</li> <li>Het volume van de afzonderlijke parts kan ook te laag ingesteld zijn. Verhoog het volume van MAIN, LAYER, LEFT, STYLE en SONG in de BALANCE-display (blz. 61).</li> <li>Zorg ervoor dat het gewenste kanaal aanstaat (blz. 61, 76).</li> <li>Er is een hoofdtelefoon aangesloten, waardoor de luidsprekers worden uitgeschakeld. (Dit gebeurt als de SPEAKER-instelling is ingesteld op "HEADPHONE SW"; blz. 138.) Haal de hoofdtelefoon los.</li> <li>Zorg ervoor dat de SPEAKER-instelling op ON staat (blz. 138).</li> <li>Zorg ervoor de Local Controlfunctie op ON staat (blz. 134).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De demper-, sostenuto- en softfuncties werken niet voor de betreffende pedalen.</li> </ul>	Elk pedaal is toegewezen aan een andere functie. Zorg ervoor dat elk van de pedalen op de juiste manier is toegewezen aan SUSTAIN, SOSTENUTO en SOFT (blz. 128).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het demperpedaal werkt niet of het geluid geeft continu sustain, zelfs als het demperpedaal niet is ingedrukt.</li> </ul>	De pedaal kabel/-stekker is misschien niet goed aangesloten. Zorg ervoor dat de pedaalstekker goed op de juiste aansluiting is aangesloten (blz. 150 - 151).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Niet alle tegelijkertijd gespeelde noten klinken.</li> </ul>	Het kan zijn dat u de maximale polyfonie van de PF-1000 overschrijdt. Als dit gebeurt, zullen de eerst gespeelde noten niet meer klinken, waardoor de laatst gespeelde noten wel kunnen klinken. Zie blz. 154 voor informatie over de maximale polyfonie.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Begeleidingsstijl of song afspelen start niet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>MIDI-clock kan ingesteld zijn op "EXTERNAL". Zorg ervoor dat dit is ingesteld op "INTERNAL" (blz. 135).</li> <li>Zorg ervoor dat u op de juiste [START/STOP]-knop drukt. Druk, om een begeleidingsstijl af te spelen, op de <b>STYLE CONTROL</b> [START/STOP]-knop (blz. 61); druk, om een song af te spelen op de <b>SONG</b> [START/STOP]-knop (blz. 74).</li> <li>Er is "New Song" (een lege song) geselecteerd. Zorg ervoor dat er een geschikte song in de SONG-display is geselecteerd (blz. 74).</li> <li>De song is gestopt aan het eind van de songdata. Keer terug naar het begin van de song door op de [TOP]-knop te drukken (blz. 76).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Alleen het ritmekanaal speelt.</li> </ul>	Zorg ervoor dat de automatische begeleidingsfunctie is aangezet; druk op de [ACMP]-knop.
<ul style="list-style-type: none"> <li>De begeleidingsstijl start niet, zelfs niet als Synchro Start standby staat en er een toets wordt ingedrukt.</li> </ul>	Het kan zijn dat u probeert een begeleiding te starten door een toets in het rechterhandgedeelte van het toetsenbord te spelen. Zorg ervoor dat u een toets in het linkerhand (begeleidings) gedeelte van het toetsenbord speelt.



Probleem	Mogelijke oorzaak en oplossing
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het gewenste akkoord wordt niet herkend of gespeeld door de automatische begeleiding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Het kan zijn dat u niet de juiste noten speelt om het akkoord aan te geven. Zie "Akkoordsoorten die herkend worden in de vingerzettingmode" (blz. 63).</li> <li>Het kan zijn dat u de noten bespeelt volgens een andere vingerzettingmode, en niet degene die momenteel is geselecteerd. Controleer de begeleidingsmode, en bespeel de toetsen overeenkomstig de geselecteerde mode (blz. 62).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Automatische begeleidingsakkoorden worden herkend ongeacht het splitpunt of waar akkoorden worden gespeeld op het toetsenbord.</li> </ul>	<p>Dit is normaal als de vingerzettingmode is ingesteld op "Full Keyboard" of "AI Full Keyboard". Als één van deze is geselecteerd, worden akkoorden herkend over het gehele toetsenbordgebied, zonder op de splitpuntinstelling te letten. Selecteer desgewenst een andere vingerzettingmode (blz. 62).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bepaalde noten klinken op de verkeerde toonhoogte.</li> </ul>	<p>De Scale (stemming) parameter is waarschijnlijk ingesteld op iets anders dan "Equal", waardoor het stemmingssysteem van het instrument verandert. Zorg ervoor dat "Equal" is geselecteerd als stemming in de SCALE TUNE-pagina (blz. 124).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sommige kanalen spelen niet goed terug als er songdata worden afgespeeld.</li> </ul>	<p>Zorg ervoor dat het afspelen van het relevante kanaal/ de relevante kanalen is aangezet (blz. 76).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De Harmonyfunctie werkt niet.</li> </ul>	<p>Harmony kan niet worden gebruikt met de Full Keyboard of AI Full Keyboard vingerzettingmodes. Selecteer een geschikte vingerzettingmode (blz. 62).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het microfooningangssignaal kan niet worden opgenomen.</li> </ul>	<p>Dit is normaal; de audio-invoer van de microfoon opnemen is niet mogelijk.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er worden geen MIDI-data verzonden of ontvangen via de MIDI-aansluitingen, zelfs niet als de MIDI-kabels goed zijn aangesloten.</li> </ul>	<p>Zorg ervoor de HOST SELECT-schakelaar is ingesteld op "MIDI" (blz. 144). De MIDI-aansluitingen kunnen niet worden gebruikt bij andere schakelaarinstellingen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Als een voice wordt gewijzigd, wordt het daarvoor geselecteerde effect gewijzigd.</li> </ul>	<p>Elke voice heeft zijn eigen passende presetwaarden die automatisch worden opgeroepen als de corresponderende voicesetparameters aanstaan (blz. 132).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er is een klein verschil in geluidskwaliteit tussen de gespeelde noten op het toetsenbord.</li> <li>Enkele voices hebben een loopinggeluid.</li> <li>Er is wat ruis of vibrato merkbaar bij de hogere toonhoogtes, afhankelijk van de voice.</li> </ul>	<p>Dit is normaal en is een gevolg van het samplingsysteem van de PF-1000.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enkele voices verspringen een octaaf in toonhoogte als er in de hogere of lagere registers gespeeld wordt.</li> </ul>	<p>Dit is normaal. Sommige voices hebben een toonhoogtegrens die, als die bereikt wordt, dit soort van toonhoogteverschuiving veroorzaakt.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ofschoon een Registration Memory-instelling is geselecteerd die een USER-voice bevat, toont de OPEN/SAVE-display een PRESET-voice.</li> </ul>	<p>Dit is normaal; zelfs als de PRESET-voice wordt getoond, is het de geselecteerde USER-voice die daadwerkelijk klinkt. Als een USER-voice is geregistreerd naar de USER-drive of diskette, is het volgende feitelijk geregistreerd: 1) de bron presetvoice, en 2) de parameterinstellingen zoals die zijn gemaakt met de soundcreator. Als u een Registration Memory-instelling oproept die een USER-voice bevat, selecteert de PF-1000 de PRESET-voice (waarop de USER-voice is gebaseerd), en past dan de relevante parameterinstellingen aan — zodat uw originele USER-voice klinkt.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Disketteopslaghandelingen nemen veel tijd.</li> </ul>	<p>Dit is normaal. Houd in gedachte dat het ongeveer 1 minuut duurt om 1 megabyte aan data op een diskette op te slaan.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De voice produceert overdreven ruis.</li> </ul>	<p>Bepaalde voices kunnen ruisen, afhankelijk van de HARMONIC CONTENT- en/ of BRIGHTNESS-instellingen in de FILTER-pagina van de MIXING CONSOLE-display (blz. 118).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het geluid klinkt vervormd of ruist.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Het volume kan te hoog zijn gezet. Zorg ervoor dat alle relevante volumeinstellingen passend zijn.</li> <li>Dit kan veroorzaakt worden door de effecten. Probeer alle onnodige effecten uit te schakelen, met name distortiontype effecten (blz. 119).</li> <li>Enkele filterresonantie-instellingen in de CUSTOM VOICE CREATOR-display (blz. 88) kunnen resulteren in vervormd geluid. Pas deze instellingen indien nodig aan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er doet zich een "flanging" of "verdubbeling" van het geluid voor. Ook is het geluid steeds iets verschillend, elke keer als er toetsen worden gespeeld.</li> </ul>	<p>Zowel de MAIN- als LAYER-parts zijn ingesteld op "ON" en beide parts zijn ingesteld op het spelen van dezelfde voice. Zet de LAYER-part op "OFF" (blz. 56) of wijzig de voice voor elk van de parts (blz. 54).</p>

# Specificaties

○: beschikbaar

		PF-1000		
Klankopwekking		AWM Dynamische Stereo Sampling		
Display		320 X 240 pixels grafische LCD met achtergrondverlichting		
Toetsenbord		88 toetsen (A-1 - C7)		
Voice	Polyfonie (max)		96	
	Voiceselectie		308 voices + 480 XG voices +16 Drumkits	
		Regular voice		287
		Sweet-voice		8
		Cool-voice		2
		Live-voice		1
Natural voice		21		
Soundcreator		○		
Effecten	Effectblokken	Reverb		2
		Chorus		2
		DSP		2
		Brilliance		1
	Effecttypes	REVERB1		28+3 User
		REVERB2		5
		CHORUS1		21+3 User
		CHORUS2		3
		DSP1		101+3 User
		DSP2		12
		Brilliance		5
	Begeleidingsstijl	Begeleidingsstijlen		194
		Sessionstijlen		12
Pianiststijlen		36		
Pianocombostijlen		17		
Vingerzettingen		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard		
Style Creator		○		
OTS (One Touch Setting)		Begeleidingsstijl		
OTS link		○		
Music Finder		Ongeveer 2500 records		
Edit		○		
Song	Format		SMF (Format 0,1), ESEQ	
	Presetsongs		○	
	Lyrics (songteksten)		○	
	Score (muzieknotatie)		○	
	Recording (opnemen)		Quick Record, Multi Record, Step Record, Song Edit	
	Opnamekanalen		16	
Geheugen-apparaat	Diskette (2HD,2DD)		○	
	Flashgeheugen (intern)		1MB	
	Flash beschikbaarheid		Song (SMF), Stijl (SFF), Registratie, Voice, enz.	
Tempo	Tempobereik		5 - 500	
	Taptempo		○	
	Metronoom		○	
	Klank		Bel aan/uit, Menselijke stemmen (5 talen)	

		PF-1000
Registration Memory	Knoppen	8
	Regist Sequence	○
	Freeze	○
Overigen	Demo	Functie, Voice, Stijl
	Talen	6 talen (Engels, Japans, Duits, Frans, Spaans, Italiaans)
	Help	○
	Direct Access (Directe Toegang)	○
	Piano-instellingsknop (inclusief Pianoslots)	○
	Mastervolume	○
	Fade In/Out	○
	Transponering	Keyboard/Song/Master
	Tuning (stemmen)	○
	Tuning (stem) Curve	Flat/Stretch (alleen de Natural Piano Voice)
	Scale (toonladder)	Gelijkzwevende temperatuur, reine majeur, reine mineur, Pythagoreaans, middentoon, Werckmeister/Kirnberger, Arabisch 1/2
	Aanslaggevoeligheid	5 niveaus
	Aansluitingen	
Pedalen	Aantal pedalen	3
	Pedaalfuncties	VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, VIBROTOR ON/OFF, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, enz.
Versterkers/ Luidsprekers	Versterkers	30 W X 2
	Luidsprekers	(16 cm + 5 cm) X 2
Afmetingen [B X D X H] (zonder muziekstandaard, pedalenconsole)	hoofdgedeelte	1430 X 507 X 165 mm [56-5/16" X 19-15/16" X 6-1/2"]
	hoofdgedeelte met standaard	1430 X 507 X 782 mm [56-5/16" X 19-15/16" X 30-7/8"]
Gewicht (zonder muziekstandaard, pedalenconsole)	hoofdgedeelte	31 Kg [68 lbs., 5 oz]
	hoofdgedeelte met standaard	43 Kg [94 lbs., 13 oz]

\* Specificaties en beschrijvingen in deze gebruiksaanwijzing zijn uitsluitend voor informatiedoeleinden. Yamaha Corp. houdt zich het recht voor om producten of hun specificaties op elk gewenst moment te wijzigen of te modificeren, zonder kennisgeving. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per locatie kunnen verschillen, kunt u het best contact opnemen met uw Yamaha leverancier.

# Index

## Getallen

1 - 16 ..... 103  
[1▲▼] - [8▲▼]-knoppen ..... 18, 38-45

## A

[A] - [J]-knoppen ..... 18, 40  
Aanpassen van de effecten ..... 119  
Aanpassen van de volumebalans ..... 61  
Aanpassen van de volumebalans / Bepaalde kanalen  
uitschakelen (muten) ..... 76  
Aanpassen van de volumebalans en voices wijzigen ..... 116  
Aanpassen van het tempo ..... 50  
Aansluiten op een computer ..... 143  
Aansluiten van Audio- & Video-apparaten ..... 142  
Aansluiten van de microfoon of gitaar ..... 141  
Aansluiten van het netsnoer ..... 16  
[AC INLET] ..... 16, 19  
Accessoires ..... 6  
[ACMP]-knop ..... 18, 60  
Afspelen van de demo's ..... 20, 52  
Afspelen van de interne songs ..... 74  
Afspelen van de stijl stoppen als u de toetsen loslaat ..... 65  
Afzonderlijke noten opnemen ..... 94  
Afzonderlijke voices instellen voor het linker- en  
rechtergedeelte van het toetsenbord ..... 57  
AI ..... 62  
AI FINGERED ..... 62  
AI FULL KEYBOARD ..... 62  
Akkoorden en secties invoeren (Chord Step) ..... 97  
Akkoordevents ..... 104  
Akkoordevents bewerken ..... 104  
Akkoordkanalen instellen ..... 136  
Akkoordsoorten die herkend worden in de Fingered Mode .. 63  
Akkoordvingerzettingen ..... 62  
Akkoordwijzigingen voor de automatische begeleiding  
opnemen ..... 97  
Algehele systeeminstellingen maken (Local Control, Clock,  
enz.) ..... 134  
Alleen de ritmekanalen van een stijl afspelen ..... 61  
Andere afspelerelateerde handelingen ..... 76  
Append ..... 71  
Arabic (Arabisch) ..... 125  
Arrangeren van de stijlpatronen ..... 64  
ATTACK ..... 88  
AUTO ..... 20  
Auto Revoice ..... 117  
[AUTO FILLIN]-knop ..... 18, 66  
Automatisch de One Touch Settings veranderen met  
de secties ..... 68  
Automatisch FILL IN-patronen spelen als er van  
begeleidingssectie wordt veranderd ..... 66  
Automatische begeleidingsgerelateerde parameters  
instellen ..... 127  
AUX IN [L / L+R] [R]-aansluitingen ..... 19, 142  
AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R]-aansluitingen ..... 19, 142  
AUX OUT [L / L+R] [R]-aansluitingen ..... 19, 142  
[AUX PEDAL]-aansluiting ..... 19, 143

## B

[BACK]-knop ..... 18, 40, 46  
[BALANCE]-knop ..... 18, 61  
Bar Clear (maat wissen) ..... 113  
Bar Copy (maat kopiëren) ..... 113  
Basisbediening — Uw data organiseren ..... 38  
Bass ..... 92  
BEAT ..... 70, 71  
Begeleidingsstijlen creëren ..... 106  
Begeleidingsstijlparts ..... 92  
Benoemen ..... 41  
Bepaalde parts uitschakelen (muten) ..... 77  
Bewerk de gecreëerde begeleidingsstijl ..... 111  
Bewerken van de kanaaldata ..... 113  
Bewerken van een opgenomen song ..... 100  
[BREAK]-knop ..... 18, 64  
BRIGHTNESS ..... 88

## C

Cent ..... 124  
Channel (kanaal) ..... 61, 76, 100, 113, 126  
[CHANNEL ON / OFF]-knop ..... 18, 61, 76  
Channel Transpose ..... 102  
CHD ..... 104  
Chord ..... 92  
Chord Detect ..... 136  
Chord Fingering ..... 128  
Chord Tutor (Akkoordleraar) ..... 128  
Chorus ..... 121  
Clock ..... 135  
COMMON ..... 87  
Compatibele songtypes ..... 73  
CONFIG 1 ..... 137  
CONFIG 2 ..... 138  
Controller ..... 128  
Cool! ..... 55

## D

[DATA ENTRY]-knop ..... 18, 46  
Datacompatibiliteit ..... 148  
Datatypes in de MIDI TRANSMIT/RECEIVE-display ..... 135  
DECAY ..... 88  
Delete ..... 101  
DELETE RECORD ..... 71  
[DEMO]-knop ..... 14, 18, 52  
Demperpedaal ..... 19, 58  
DEPTH ..... 88  
[DIGITAL RECORDING]-knop ..... 14, 18, 90, 106  
[DIRECT ACCESS]-knop ..... 18, 47  
Direct Accessoverzicht ..... 48  
Disk Orchestra Collection ..... 19  
Diskette ..... 139  
Diskdrive ..... 18, 6  
Disketteformat ..... 148  
Diskettes kopiëren en formatteren ..... 139  
Displaycontrast afstellen ..... 17  
DOC ..... 149  
Doorzoeken van de Music Finder Records ..... 34  
Drum ..... 55  
[DSP]-knop ..... 18, 57, 121  
Dynamics ..... 112

**E**

ECHO	58, 132
EDIT	109
Eenknops pianospel	55
EFFECT	89
Effectblok	120
Effecten	119
Effectstructuur	121
EG	88
END Mark	98
ENDING	66
[ENDING / rit.]-knop	18, 30, 65
[ENTER]-knop	18, 46
Equal Temperament (gelijkzwevende temperatuur)	125
ESEQ	148
Eventoverzicht naar eigen wens aanpassen — Filter	105
[EXIT]-knop	18, 40
Externe MIDI apparaten aansluiten	143
[EXTRA TRACKS (STYLE)]-knop	18, 77

**F**

Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time	137
[FADE IN / OUT]-knop	18, 65
FAVORITE	71
[FF]-knop	18, 76
File	39
File/map-gerelateerde handelingen	41
Files en mappen selecteren	40
Files opslaan	44
Files organiseren door een nieuwe map aan te maken	44
Files/mappen benoemen	41
Files/mappen kopiëren	43
Files/mappen op een diskette	42
Files/mappen verplaatsen	42
Files/mappen wissen	43
Fill	66
Filter	88, 105, 118
FINGERED	62
FINGERED ON BASS	62
First Key On	99
FLOPPY DISK-drive	39
Formatteren van een diskette	139
[FREEZE]-knop	19, 84, 131
FULL KEYBOARD	62
[FUNCTION]-knop	18, 122

**G**

Gate Time	95
Gedetailleerde instellingen voor notatie	79
Geluid van een extern apparaat weergeven via de ingebouwde luidsprekers van de PF-1000	142
Geluiden van de PF-1000 afspelen over een externe audio-installatie, en het geluid opnemen op een externe recorder	142
GENRE	70, 72
GENRE NAME	72
GM System Level 1	19, 149
Grondtoon	124
Grondtoonnotkanalen instellen	136
Groove	111
Grooveparameters	111

**H**

Harmonic Content (harmonische inhoud)	88
HARMONY	58, 89, 132
Harmony en Echo instellen	132
[HARMONY / ECHO]-knop	18, 58
Harmonytoewijzingen	133
Harmonytypes	133
[HELP]-knop	18, 49
Help-mededelingen kunnen in elk van de volgende talen worden getoond	49
Herhaaldelijk afspelen van een bepaald gedeelte	77
High Key (hoge toets)	115
Hogere niveau pagina's tonen	44
Hoofdtelefoon	17, 141
[HOST SELECT]-schakelaar	19, 143
Huidige Geheugen	39
Hz	124

**I**

ICON SELECT	46
Ideale setups voor uw muziek oproepen	69
[INPUT VOLUME]-knop	19, 141
Instellen van de MIDI-parameters	134
Instellen van de niveaubalans en voice	117
Instellen van de registratiesequente, freeze en voiceset	131
Instellen van de vingerzettingsmethode	128
Instellen van het volume	17
Instellingen maken voor de display, het luidsprekersysteem en de voicenummerindicatie	138
Instellingen maken voor Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock en Tap	137
Instellingen voor de pedalen en het toetsenbord maken	128
INTRO	66
INTRO- en ENDING-types selecteren	66
[INTRO]-knop	18, 31, 64
Items selecteren	46

**K**

Kanaalboodschappen (Channel Messages)	146
Kanaalgerelateerde parameters bewerken	100
Kanaalonderdrukking (mute)	61
KEY SIGNATURE	79
Keyboard Touch	130
Keyboard/Panel	130
KEYWORD	70, 71
Kirnberger	125
kleine pop-upvensters verlaten	40
Knippen	42
Kopiëren	43
Kopiëren van diskette naar diskette	139

**L**

Layer	56
LCD	15
[LCD CONTRAST]-knop	18, 17
Left	57
LEFT CH.	79
[LEFT HOLD]-knop	18, 58
Lettertekens invoeren	45
Linkerpedaal	19, 58
Live!	55
Local Control (Lokale besturing)	134
Loop Record	106
Lyrics (songteksten)	81, 105

<b>M</b>	
Maat/Tel/Clock .....	95
MAIN A/B/C/D .....	64
MAIN [A]-knop .....	18, 64
MAIN [B]-knop .....	18, 64
MAIN [C]-knop .....	18, 64
MAIN [D]-knop .....	18, 64
Master Tune .....	124
[MASTER VOLUME]-knop .....	18, 17
Mean-Tone (middentoon) .....	125
Mededelingen .....	8
Melodieën opnemen .....	96
[MEMORY]-knop .....	19, 82
Message Switch (boodschappenschakelaar) .....	135
Metronome .....	137
METRONOME [START / STOP]-knop .....	18, 50
[MIC LINE]-schakelaar .....	19, 141
[MIC / LINE IN]-aansluiting .....	19, 141
MIDI .....	134
MIDI [THRU] [OUT] [IN]-aansluitingen .....	19, 143
MIDI IN .....	143
MIDI OUT .....	143
MIDI SET UP .....	140
MIDI THRU .....	143
MIDI-aansluitingen .....	143
MIDI-data ontvangen .....	136
MIDI-data verzenden .....	135
MIDI-kanalen .....	147
MIDI-ontvangstparts .....	136
Mix .....	101
[MIXING CONSOLE]-knop .....	18, 116
[MONO]-knop .....	18, 58
Monteren van de standaard .....	150
MULTI FINGER .....	62
Multi Record .....	92
[MUSIC FINDER]-knop .....	15, 18, 33, 69
Music Finder Record Edit .....	71
Music Finder Search .....	70
Muzieknotatie weergeven .....	78
Muziekstandaard .....	16
<b>N</b>	
Natural Voices .....	86
Natural! .....	55
NEW (MAP) .....	44
NEW RECORD .....	72
[NEXT] knop .....	18, 40, 46
Nootevents .....	103
Nootevents bewerken .....	103
Normal .....	99
Note Limit (nootlimiet) .....	115
NOTE NAME .....	80
NTR (Noottransponeringsregel) .....	114
NTT (Noottransponeringstabel) .....	115
Nummers invoeren .....	45
<b>O</b>	
OCTAVE .....	118
Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette .....	6
Omzetten naar Kanji (Japanse taal) .....	45
One Touch Setting .....	32
ONE TOUCH SETTING [1] - [4]-knoppen .....	19, 67, 68
[ON / OFF]-knop (POWER) .....	17, 19
Open/Save-displays .....	38
Opmerking voor Windows-gebruikers (betreffende de MIDI-driver) .....	143
Opnemen .....	37
Opslaan .....	38, 44
[OTS LINK]-knop .....	18, 68
Overdub Record .....	106
Overige instellingen .....	137
Overige leertekens (leestekens) invoeren .....	45
Overige parameters in de BASIC-display .....	109
Owner .....	140
<b>P</b>	
Pad .....	92
Paneelinstellingen handhaven .....	131
Paneelsetups registreren .....	82
Parameter .....	114
Parameter Lock .....	138
Passende paneelinstelling voor de geselecteerde stijl .....	67
Pedaal .....	128
Pedaal (links) .....	58
Pedaal (midden) .....	58
Pedaal (rechts) .....	58
Pedaalbestuurbare functies .....	129
[PEDAL]-aansluiting .....	19
Pedalenconsole .....	16
PF-1000 display weergeven via een TV .....	142
[PHONES]-aansluitingen .....	19, 141
Phrase .....	92
Phrase Mark (frasemarkering) .....	76, 126
[PIANO]-knop .....	15, 19, 55
PIANO (SOUND CREATOR) .....	87
Piano Lock-functie .....	55
PITCH BEND RANGE .....	118
Plakken .....	42, 43
PORTAMENTO TIME .....	118
Preset MIDI Templates .....	134
PRESET-drive .....	39
Punch In/Out .....	99
Pure Major (reine majeur) .....	125
Pure Minor (reine mineur) .....	125
Pythagorean (Pythagoreans) .....	125
<b>Q</b>	
Quantiseringsgrootte .....	100
QUANTIZE .....	79
Quantize .....	100, 113
Quick Record .....	91
Quick Start .....	126
<b>R</b>	
Realtime Record .....	108
Realtime Recordkarakteristieken .....	106
[REC]-knop .....	18, 90
Rec Mode .....	99
Receive .....	136
Receive Transpose .....	135
Rechtstreekse displayselectie .....	47
record .....	69
Records bewerken .....	71
Regelen van de algehele toonhoogte .....	124
REGISTRATION BANK .....	83
REGISTRATION EDIT-display .....	83
Registration Memory .....	82
REGISTRATION MEMORY [1] - [8]-knoppen .....	19, 82
Registration Sequence .....	131
Registreren van paneelregelaars in een One Touch Setting ..	68
Regular Voices .....	86
RELEASE .....	88

Remove Event (verwijder event).....	113
[REPEAT]-knop.....	18, 77
Replace.....	71
Resonance.....	88
[REVERB]-knop.....	18, 57
Reverb.....	121
[REW]-knop.....	18, 76
Rhythm.....	92
RIGHT CH. ....	79
Root.....	136
RTR (Retriggerregel).....	115

## S

Samenstellen van een begeleidingsstijl.....	110
SAVE.....	44
Scale.....	125
Scale Tune.....	124
Score (muzieknotatie).....	78
Sectieknopindicaties — [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING]-knoppen.....	64
secties.....	30
Selecteren van de Freeze-instellingen.....	84
Selecteren van een stemming.....	124
Selecteren van een voice.....	54
Selecteer de opname-opties: Starten, Stoppen, Punch In/Out.....	99
Sequenceformat.....	148
sequencer.....	146
Set Up.....	102
SFX.....	55
SINGLE FINGER.....	62
SMF (Standard MIDI File).....	148
Song.....	14, 73
SONG [START / STOP]-knop.....	18, 74
Song afspelen.....	21, 73, 74
SONG AUTO REVOICE.....	117
Song Book.....	22, 73
Song Creator.....	90
Song Settings.....	126
Songgerelateerde parameters instellen.....	126
Songopname.....	90
Songs afspelen.....	21
Songs van diskette afspelen.....	76
Songteksten invoeren en bewerken.....	105
Sostenutopedaal.....	19, 58
SOUND (SOUND CREATOR).....	87
[SOUND CREATOR]-knop.....	18, 85
SOUND CREATOR-parameters.....	86
Source Root/Chord (brongrondtoon/-akkoord).....	114
Speciale leestekens invoeren (umlaut, accent, enz.).....	45
SPEED.....	88
Speel mee met de PF-1000.....	36
Spelen en oefenen met de songs.....	36
Spelen van een stijl.....	28, 59
Split Point.....	127
Standaard (montage).....	150
Step Record.....	94, 109
Step Record (Chord).....	97
Step Record (Noot).....	96
Stijl.....	14, 59
Stijlen bespelen.....	28
Stijlsecties.....	30
STYLE CONTROL [START / STOP]-knop.....	18, 28, 60
Style Creator.....	106
Style File.....	19, 148
Style File Format.....	107
Style File Format-instellingen maken.....	114
Style Setting.....	127

STYLE-knoppen.....	18, 28, 59
sustain.....	88
Sweet!.....	55
[SYNC.START]-knop.....	18, 60
[SYNC.STOP]-knop.....	18, 65
SYS/EX. (Systeem Exclusief).....	104
Systeemboodschappen (System Messages).....	147
Systeemevents.....	104
Systeemevents bewerken.....	104
System.....	134
System Reset.....	140
SYSTEM SET UP.....	140

## T

Tap Count.....	138
[TAP TEMPO]-knop.....	18, 51
Tegelijkertijd een song en een begeleidingsstijl afspelen.....	75
TEMPO [-] [+] -knoppen.....	18, 50
TEMPO FROM.....	70
TEMPO TO.....	70
Tempo-indicaties — MAIN-display.....	51
Terugroepen van de geregistreerde instellingen.....	84
Terugroepen van een Registration Memory Setup.....	84
Terugzetten van de fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PF-1000.....	140
[TO HOST]-aansluiting.....	15, 19, 143, 144
Toetsenbordpercussie.....	55
Toonhoogtegerelateerde instellingen wijzigen.....	118
Toonhoogte-instellingen voor elke stemming.....	125
[TOP]-knop.....	18, 76
Totale (global) en andere belangrijke instellingen maken.....	122
[TRACK 1 (R)]-knop.....	18, 77
[TRACK 2 (L)]-knop.....	18, 77
Transmit.....	135
Transmit Clock.....	135
TRANSPOSE [-] [+] -knoppen.....	18, 130
Transpose Assign.....	130
Tune (stemmen).....	118
TUNING.....	118
Twee verschillende voices stapelen (layeren).....	56
Twee voices tegelijkertijd bespelen.....	26

## U

UP.....	44
USB-aansluiting van uw computer gebruiken met een USB/MIDI-interface.....	145
USER EFFECT.....	120, 140
USER-drive.....	39
Utility.....	137
Uw naam en taalvoorkeur invoeren.....	140
Uw PF-1000 met andere apparaten gebruiken.....	141
Uw Registration Memory Setups opslaan.....	83
Uw spel opnemen en songs creëren.....	90

## V

[VARIATION]-knop.....	18, 57
Velocity (aanslagsnelheid).....	95, 112
Velocity Change (aanslagsnelheid wijzigen).....	113
Veranderen van de aanslaggevoeligheid en transponering.....	130
Veranderen van de automatisch geselecteerde voice- instellingen.....	132
Veranderen van het icoon.....	46
Verrijk en verfraai uw melodieën — met de automatische Harmony- en Echo-effecten.....	29
Verscheidene geluiden tegelijkertijd bespelen.....	56

Verschillende voices met de linker- en rechterhand bespelen .....	27
VIBRATO .....	88
[VIDEO OUT]-aansluiting .....	19, 133, 142
Voetregelaar .....	58, 143
Voetschakelaar .....	58, 143
VOICE PART ON / OFF [LAYER]-knop .....	18, 56
VOICE PART ON / OFF [LEFT]-knop .....	18, 56
Voice Set .....	132
Voice-effecten .....	57
Voice-effecten toepassen .....	57
Voicekarakteristieken .....	55
VOICE-knoppen .....	15, 19, 54
Voices bespelen .....	25
Voices bewerken .....	85
Vocetoewijzingsformat .....	149
Volgorde van het oproepen van de Registratie Memory- presets aangeven .....	131
Volume/Voice .....	117
Voorbeeld van toetsdata .....	146

## W

Waarden aanpassen .....	46
Wat is MIDI? .....	145
Wat u kunt doen met MIDI .....	147
Weergeven van de PF-1000 display via een TV .....	133
Weergeven van de songteksten .....	81
Werckmeister .....	125
Wijzig het ritmische gevoel .....	111
Wijzigen van de klank van de voice .....	118
Wissen .....	43

## X

XF .....	19, 148
XG .....	19, 149

## Z

Zoeken van de ideale setups .....	70
-----------------------------------	----



# BELANGRIJKE VEILIGHEIDSINSTRUCTIES

## INFORMATIE MET BETREKKING TOT PERSOONLIJK LETSEL, ELEKTRISCHE SCHOK, EN BRAND MAKEN ONDERDEEL UIT VAN DIT OVERZICHT.

**WAARSCHUWING-** Als u een willekeurig elektrisch of elektronisch product gebruikt, zouden de algemene voorzorgsmaatregelen altijd in acht genomen moeten worden. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

1. Lees alle Veiligheidsinstructies, Installatie-instructies, Speciale mededelingenitems en alle Montage-instructies die in deze handleiding staan VOORDAT u enige aansluiting maakt, inclusief aansluitingen naar de spanningsvoorziening.
2. Spanningsvoorzieningsverificatie: Yamaha producten zijn speciaal gefabriceerd voor de spanningsvoorziening in het gebied waar de producten worden verkocht. Als u gaat verhuizen, of als er enige twijfel is over de spanningsvoorziening in uw gebied, neem dan alstublieft contact op met uw leverancier om de spanningsvoorziening te verifiëren en voor (indien van toepassing) instructies. De vereiste netspanning staat op het naamplaatje. Kijk voor de positie van het naamplaatje alstublieft naar de illustratie in de sectie SPECIALE MEDEDELINGEN van deze handleiding.
3. Dit product kan (buiten de Benelux) geleverd worden met een gepolariseerde stekker (één pen groter dan de andere). Als het niet lukt de stekker in het stopcontact te steken, draai de stekker dan om en probeer het nog eens. Als het probleem blijft bestaan, neem dan contact op met een elektricien, om het verouderde stopcontact te vervangen. Omzeil de veiligheidsfunctie van de stekker NIET.
4. Sommige elektronische producten maken gebruik van externe voedingen of adapters. Sluit dit soort producten NIET aan op een andere spanningsvoorziening of adapter dan in de handleiding wordt beschreven, dan op het naamplaatje staat of die speciaal wordt aanbevolen door Yamaha.
5. **WAARSCHUWING:** Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbui of beschadig het netsnoer of de aansluitsnoeren niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg ze niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over kunnen rollen. Het gebruik van een verlengsnoer wordt niet aanbevolen! Als u toch een verlengsnoer moet gebruiken, dan is de minimum draaddoorsnede voor een snoer van 8 meter (of minder) 18 AWG. **OPMERKING:** Des te lager het AWG-nummer, des te groter het stroomdoorlatend vermogen. Raadpleeg voor langere verlengsnoeren een plaatselijke elektricien.
6. Ventilatie: Elektronische producten zouden, tenzij ze speciaal ontworpen zijn voor een afgesloten installatie, moeten worden geplaatst op locaties die een goede ventilatie niet belemmeren. Als er geen instructies zijn over de installatie in gesloten ruimten, moet worden aangenomen dat een onbelemmerde ventilatie een vereiste is.
7. Temperatuur overwegingen: Elektronische producten dienen geplaatst te worden op locaties die de werkingstemperatuur niet significant verhogen. Plaatsing van dit product in de nabijheid van warmtebronnen zoals radiatoren, kachels en andere apparaten die warmte opwekken, moet vermeden worden.

8. Dit product is niet ontworpen voor gebruik in natte/vochtige locaties en dient niet te dicht bij water te worden gebruikt of aan regen of sneeuw te worden blootgesteld. Voorbeelden van natte, vochtige locaties zijn: bij een zwembad, bron, vat, gootsteen of een vochtige kelder.

9. Dit product zou alleen gebruikt mogen worden met de bijgeleverde componenten of een kar, rek of standaard die speciaal wordt aanbevolen door de fabrikant. Als een kar, of iets dergelijks, wordt gebruikt, neem dan alstublieft alle veiligheidsmarkeringen en instructies die het product vergezellen, in acht.

10. Het netsnoer (de stekker) moet uit het stopcontact worden gehaald als elektronische producten langere tijd niet gebruikt worden. Kabels zouden ook moeten worden losgekoppeld als er een grote kans is op onweer en/of elektrische stormen.

11. Zorg ervoor dat er geen voorwerpen in enige opening vallen en ook dat daarin geen vloeistoffen worden gemorst.

12. Elektrische/elektronische producten dienen te worden nagekeken door gekwalificeerd servicepersoneel als:

- a. Het netsnoer is beschadigd; of
- b. Er voorwerpen of vloeistoffen door de openingen in de behuizing van het apparaat zijn gevallen; of
- c. Het product aan regen blootgesteld is geweest; of
- d. Het product niet werkt, of opvallend anders functioneert; of
- e. Het product is gevallen of de behuizing van het product is beschadigd.

13. Voer zelf geen onderhoudswerkzaamheden uit, behalve die beschreven staan in de onderhoudsvoorschriften. Alle overige werkzaamheden dienen verricht te worden door gekwalificeerd servicepersoneel.

14. Dit product, alleen of in combinatie met een versterker en hoofdtelefoon of luidsprekers, kan in staat zijn geluidsniveaus voort te brengen die tot permanente gehoorbeschadiging kunnen leiden. Gebruik het instrument NIET te lang met een hoog volume of op een oncomfortabel geluidsniveau. Mocht u gehoorbeschadiging of oorsuizen ervaren, dan kunt u het beste contact opnemen met een KNO-arts of gehoorskundige. **BELANGRIJK:** Des te harder het geluid, des te korter de tijd die nodig is om tot gehoorbeschadiging te leiden.

15. Sommige Yamaha producten zijn voorzien van banken en/of accessoirebevestigingsmontagebeugels die of zijn bijgeleverd of als een onderdeel van een optionele accessoire leverbaar zijn. Sommige hiervan zijn zo ontworpen dat ze door de dealer moeten worden gemonteerd of geïnstalleerd. Zorg er alstublieft voor dat banken stabiel zijn en eventuele optionele bevestigingen (waar toepasbaar) goed bevestigd zijn VOOR gebruik. Door Yamaha geleverde banken zijn uitsluitend ontworpen om op te zitten. Ander gebruik wordt afgeraden.

## BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT



*Yamaha Websites (ook Nederlandstalig)*  
*[www.yamaha.nl](http://www.yamaha.nl)*

*Yamaha Manual Library (handleidingenbibliotheek)*  
*<http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>*