

GENERAL  
MIDI

XG

XF

SIZE  
for XG

DISK  
ORCHESTRA

STYLE  
FILE

# PORTATONE

*PSR-***2000**

*PSR-***1000**

*PSR-***A1000**

**HANDLEIDING**

Lees voordat u de PSR-2000/1000/A1000 gebruikt de "Voorzorgsmaatregelen," op de bladzijden 3-4.

 **YAMAHA**

# SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit product heeft batterijen of een externe spanningsvoorziening nodig (adapter). Sluit dit product 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.

**WAARSCHUWING:** Plaats dit product niet op een plaats waar iemand over het netsnoer of aangesloten kabels kan lopen, erop kan stappen of er iets overheen kan 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 elektriciën.

Dit product zou alleen gebruikt mogen worden met de bijgeleverde componenten of een kar, rek of standaard die speciaal wordt aanbevolen door Yamaha. Als een kar, enz., wordt gebruikt, neem dan alstublieft alle veiligheidsmarkeringen en instructies, die het product vergezellen, in acht.

## **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 daar aan aan te passen.

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 GEEN hoge of onaangename volumenniveaus gedurende een langere tijd. Mocht u gehoorbeschadiging of oorsuizen ervaren, dan kunt u het best contact opnemen met een KNO-arts of gehoordeskundige. **BELANGRIJK:** Des te harder het geluid, des te korter de tijd die nodig is om tot gehoorbeschadiging te leiden.

Sommige Yamaha producten zijn voorzien van banken en/of accessoire bevestigings montagebeugels die of zijn bijgeleverd of als 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 uitsluiten ontworpen om op te zitten. Ander gebruik wordt afgeraden.

## **MERK OP:**

Servicekosten die worden gemaakt vanwege een gebrek aan kennis van hoe een functie of effect werkt (als het apparaat wordt gebruikt waarvoor het is ontworpen) vallen niet onder de fabrieksgarantie en komen derhalve voor rekening van de gebruiker. Bestudeer deze handleiding zorgvuldig en raadpleeg uw dealer voordat u om service verzoekt.

## **MILIEU ZAKEN:**

Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij menen oprecht dat onze producten en de gebruikte productie methodes 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 zit. De gemiddelde levensduur van zo'n batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk wordt, neem dan contact op met gekwalificeerd service personeel om de vervanging uit te voeren.

Het kan zijn dat dit product werkt met een normaal gangbaar type batterij. Enkele daarvan kunnen oplaadbaar zijn. Vergewis u ervan dat de op te laden batterij inderdaad oplaadbaar is en dat de oplader geschikt is voor het desbetreffende type batterij. Als u batterijen plaatst, gebruik dan nooit oude en nieuwe batterijen en verschillende soorten batterijen door elkaar. De batterijen MOETEN juist worden geplaatst. Niet overeenkomende soorten of foutieve plaatsing kunnen leiden tot oververhitting en scheuren van de batterijbehuizing.

## **Waarschuwing:**

Probeer geen enkele batterij uit elkaar te halen of te doorboren. Houd alle batterijen bij kinderen vandaan. Zorg dat lege batterijen niet bij het normale afval komen, maar zorg dat ze zo spoedig mogelijk als Klein Chemisch Afval worden ingeleverd. Opmerking: Informeer bij een willekeurige leverancier van batterijen in uw omgeving naar informatie over de verwijderingsvoorschriften voor batterijen.

## **Opmerking over verwijdering:**

Als u dit product weg wilt doen omdat het kapot is en niet meer gemaakt kan worden 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. Als uw leverancier u daarmee niet kan helpen, neem dan alstublieft direct contact op met Yamaha.

## **POSITIE NAAMPLAATJE:**

Het naamplaatje bevindt zich aan de onderzijde van het product. 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.

**Model** \_\_\_\_\_

**Serienummer** \_\_\_\_\_

**Aankoopdatum** \_\_\_\_\_

# VOORZORGSMAATREGELLEN

## LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDER GAAT

\* Bewaar deze handleiding op een veilige plaats voor eventuele latere bestudering.

### WAARSCHUWING

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

#### Spanningsvoorziening/Netadapter

- Gebruik alleen het voltage dat is aangegeven voor het instrument. Het vereiste voltage wordt genoemd op het naamplaatje van het instrument.
- Gebruik de uitsluitend de aangegeven adapter (PA-300 of een door Yamaha aanbevolen equivalent). Gebruik van een andere adapter kan brand en defecten veroorzaken.
- Controleer zo nu en dan de stroomstekker en verwijder stof en vuil dat zich heeft verzameld op de stekker.
- Plaats de netadapter niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren. Verbuig of beschadig het snoer niet, plaats er geen zware voorwerpen op en leg het niet op een plaats waar mensen er over kunnen struikelen of er voorwerpen over 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 vervangen onderdelen. Als het instrument stuk lijkt te zijn, stop dan met het gebruiken van het instrument 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 het stopcontact met natte handen.

#### 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 snoer van de adapter beschadigd is of stuk gaat, als er plotseling geluidsverlies is in het instrument, of als er plotseling een geur of rook uit het instrument komt, moet u het instrument onmiddellijk uit zetten, de stekker uit het stopcontact halen en het instrument na laten kijken door een officieel Yamaha Service Center.

### PAS OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om eventuele lichamelijke verwondingen te voorkomen, of beschadiging aan andere instrumenten of bezittingen. De maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

#### Spanningsvoorziening/Netadapter

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

#### 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 installatie, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Anders kan het instrument, de TV of radio kan ruis opwekken.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het kan omvallen.
- Haal voordat u het instrument verplaatst alle kabels en de adapter los.
- Gebruik alleen een voor het instrument bedoelde standaard. Als u het instrument vast maakt aan de standaard gebruik dan uitsluitend de bijgeleverde schroeven. Anders kan dit leiden tot beschadiging van de interne componenten of het vallen van het instrument.

## Aansluitingen

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

## Onderhoud

- Gebruik bij het schoonmaken een zachte droge doek. Gebruik bij het schoonmaken geen verfdunners (b.v. thinner), oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes.

## Zorgvuldig behandelen

- Steek geen vinger of hand in de openingen van het instrument.
- 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 het netsnoer uit het stopcontact. Laat vervolgens uw instrument nakijken door gekwalificeerd Yamaha service personeel.
- 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 niet comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Als u gehoorbeschadiging of suizen in uw oor constateert, neem dan contact op met een KNO-arts of gehoordeskundige.

## Data wegschrijven

### Wegschrijven en back-up van uw data

- De data in het geheugen (zie blz. 39) gaat verloren als u het instrument uitzet. Sla de data op een diskette/de User Drive (zie blz. 39).  
Opgeslagen data kan 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, wordt de System Setup data (opgesomd in de Parameter Chart van het bijgaande engelstalige Data List boek) automatisch opgeslagen. De gewijzigde data gaat 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 gaat door beschadigde media, adviseren wij u belangrijke data op twee afzonderlijke 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 is gegaan of gewist.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

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

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha PSR-2000/1000/A1000!

We adviseren u deze handleiding zorgvuldig te lezen zodat u volledig gebruik kunt maken van de geavanceerde en handige functies van de PSR-2000/1000/A1000.

We adviseren u ook deze handleiding op een veilige en handige plaats te bewaren voor toekomstige naslag.

## Accessoires

- PA-300 netadapter\*
- Diskette [bevat begeleiding stijl files (bladzijden 28 en 59), song files (PSR-A1000) en MIDI Driver (blz. 154)]
- Muziekstandaard (blz. 17)
- Data List (apart engelstalig boekje)
- Nederlandstalige Gebruiksaanwijzing

\* Alleen in bepaalde landen bijgeleverd. Informeer hiernaar bij uw Yamaha dealer.

## Over deze handleiding en Data List

Deze handleiding bestaat uit vier hoofddeelten: Introductie, Quick Guide, Basisbediening en Referentie. Er is ook een afzonderlijke Data List (engelstalig boekje) bijgeleverd.

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

**Quick Guide (blz. 20):** Dit gedeelte legt uit hoe u de basis functies kunt gebruiken.

**Basisbediening (blz. 38):** Dit gedeelte legt uit hoe de basis bediening werkt, inclusief de op de display-gebaseerde regelaars.

**Referentie (blz. 52):** Dit gedeelte legt uit hoe u gedetailleerde instellingen voor de PSR-2000/1000/A1000's verscheidene functies kunt maken.

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

- \* Deze Nederlandstalige handleiding is in eerste instantie geschreven voor de PSR-1000 en PSR-2000. De PSR-A1000 lijkt qua bediening en functioneren erg op de PSR1000. Het grootste verschil is dat de PSR-A1000 niet over de MUSIC FINDER en ONE TOUCH SETTING functie beschikt, maar daarentegen wel over de ORIENTAL SCALE functie. Over het algemeen kunt u als u over een PSR-A1000 beschikt, de bedieningsinstructies voor de PSR-1000 aanhouden. Waar mogelijk zal de PSR-A1000 ook vermeld worden. Achterin deze handleiding (vanaf bladzijde 160) treft u een supplement aan met de specifieke bedieningsinstructies voor de functies en gegevens waarin de PSR-A1000 afwijkt van de PSR1000/2000.

- \* De illustraties en LCD schermen zoals getoond in deze nederlandstalige's handleiding zijn uitsluitend voor instructie doeleinden en kunnen enigszins afwijken (bijvoorbeeld de voice- en stijlnamen) van die op uw instrument.
- \* De voorbeeld Bedieningsgids displays die in deze handleiding te zien zijn, zijn van de PSR-2000 en in het Engels.

- \* Dit product (PSR-2000) is gefabriceerd onder licentie van U.S. Patentnummers 5231671, 5301259,5428708, en 5567901 van IVL Technologies Ltd.
- \* De in dit instrument gebruikte bitmap fonts zijn geleverd door en het eigendom van Ricoh Co., Ltd.
- \* Ongeautoriseerd kopiëren van software waarop auteursrechten rusten, voor andere doeleinden dan voor persoonlijk gebruik van de koper, is verboden.

### **COPYRIGHT (AUTEURSRECHTEN)**

Dit product bevat en gaat vergezeld van computerprogramma's en gegevens waarvan Yamaha eigenaar is van de auteursrechten of over de licentie beschikt om de auteursrechten van anderen te gebruiken. Materiaal waarop deze auteursrechten van toepassing zijn, zijn onder andere, zonder enige beperking, alle computersoftware, stijlfiles, MIDI files, WAVE data en geluidsopnamen. Elk ongeautoriseerd gebruik van dergelijke programma's en gegevens, met uitzondering van persoonlijk gebruik door de koper, is niet toegestaan en is beschermd door wetten. Schending van de auteursrechten heeft strafrechtelijke gevolgen. **MAAK, DISTRIBUEER EN GEBRUIK GEEN ILLEGALE KOPIEËN!**

**Deze handleiding is uitsluitend bedoeld om u te helpen zich de bediening van het instrument eigen te maken. Er kunnen derhalve geen rechten aan ontleend worden.**

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.

# Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette

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

## Ondersteunde diskette soorten

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

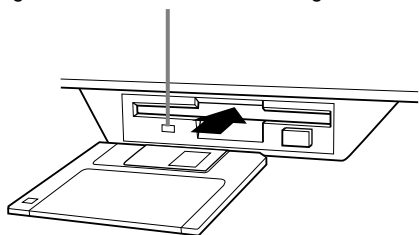
## Diskettes plaatsen en uitwerpen

### 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 uitwerp knop naar buiten komt.

#### Diskdrive lamp

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

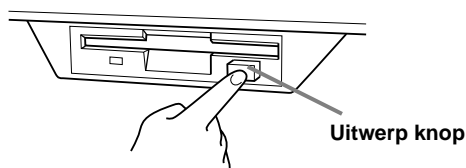


### Om een diskette uit te werpen:

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

Als er tijdens de volgende handelingen data op dat moment naar diskette wordt 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).
- Benoemen (name) van files en mappen (folders) (blz. 41); een nieuwe map (folder) maken (blz. 44).
- Een diskette naar een andere diskette kopiëren (blz. 150); de diskette formatteren (blz. 150).



- Probeer nooit de disk uit te werpen of het instrument uit te zetten als er data naar de diskette wordt geschreven. Dit zou de diskette kunnen beschadigen en mogelijk zelfs de diskdrive. Druk langzaam op de uitwerp (eject) knop zo ver als deze gaat; de disk zal automatisch naar buiten komen. Als de diskette er gedeeltelijk uitsteekt, haal deze er dan voorzichtig uit met de hand.
- Als de uitwerpknop te snel wordt ingedrukt, of niet ver genoeg, kan het zijn dat de disk 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 uitvoeren 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 de PSR-2000/1000/A1000 uitschakelt. Als een diskette voor langere periodes in de diskdrive wordt gelaten, kan deze gemakkelijk stof en vuil aantrekken die lees en schrijffouten kunnen veroorzaken.

## De lees/schrijfkop reinigen

- Reinig de lees/schrijfkop regelmatig. Dit instrument bevat een precisie magnetische lees/schrijfkop die, na langdurig gebruik, een laag magnetische deeltjes vast kan houden, die tenslotte lees- en schrijffouten kunnen veroorzaken.
- Om de diskdrive in 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 over de beschikbaarheid van de juiste reinigingsdiskette.
- Plaats nooit iets anders dan diskettes in de diskdrive. Andere voorwerpen kunnen beschadiging van de diskdrive of diskettes veroorzaken.

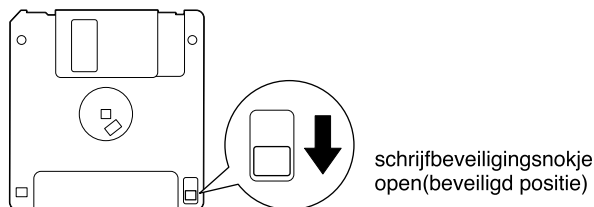
## Over de diskettes

### 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 verborgen 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 gegevens te beveiligen (schrijfbeschermingsnokje):

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



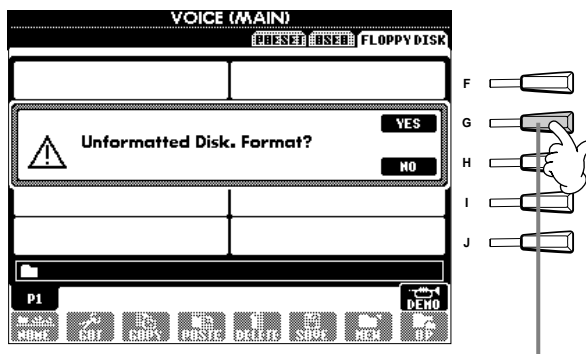
### Data backup

- Om uw gegevens optimaal veilig te stellen beveelt Yamaha aan om van belangrijke gegevens 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 backup diskette de "Kopiëren van diskette naar diskette" functie op blz. 150.

## Over de display mededelingen

Er verschijnt soms een mededeling (informatie of bevestigings dialoog) 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 van de Help display (blz. 49) selecteren.

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



# Inhoudsopgave

## Introductie ..... 2

VOORZORGSMATREGELEN .....	3
Accessoires .....	6
Over deze handleiding en Data List .....	6
Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette .....	7
Over de display mededelingen .....	8
Toepassingsindex .....	12
Wat kunt u doen met de PSR-2000/1000 .....	14
Wat u kunt doen met de PSR-A1000 .....	160
De PSR-2000/1000/A1000 opstellen .....	16
Bedieningspaneel en aansluitingen PSR-2000/1000 .....	18
Bedieningspaneel en aansluitingen PSR-A1000 .....	162

## Quick Guide ..... 20

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
Stijl secties .....	30
One Touch Setting (PSR-2000/1000) .....	32
Music Finder (PSR-2000/1000) .....	33
De Music Finder gebruiken .....	33
De Music Finder Records (nummers) doorzoeken .....	34
Music Finder data opslaan en terugroepen .....	35
Met de songs (mee)spelen .....	36
Speel mee met de PSR-2000/1000/A1000 .....	36
Opnemen .....	37
Een Oriëntaalse stemming instellen (PSR-A1000) ..	164

## Basis bediening— Uw data organiseren ..... 38

Voorbeeld — Open/Save display voor voice .....	39
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
Lettertekens invoeren en iconen veranderen .....	44
De [DATA ENTRY] dial gebruiken .....	46
Direct Access (Directe Toegang) — Rechtstreekse displayselectie PSR-2000/1000 .....	47
Direct Access (Directe Toegang) — Rechtstreekse displayselectie PSR-A1000 .....	165
Help mededelingen .....	49
De metronoom gebruiken .....	50
Het tempo aanpassen .....	50
Tap tempo .....	51

## Referentie

## De demo's afspelen ..... 52

## Voices ..... 54

Een voice selecteren .....	54
Layer/Left — Verscheidene geluiden tegelijkertijd spelen .....	56
Layer — Twee verschillende voices stapelen (lagen) ..	56
Left — Afzonderlijke voices instellen voor het linker en rechter gedeelte van het toetsenbord .....	57
Voice effecten toepassen .....	57
PITCH BEND wiel & MODULATION wiel .....	58
De octaaf instelling aanpassen .....	58

## Stijlen ..... 59

Een stijl spelen .....	59
Alleen de ritmekanalen van een stijl afspelen .....	61
De volumebalans/kanaalonderdrukking (mute) aanpassen ..	61
Akkoord Fingerings .....	62
De stijlpatronen arrangeren (SECTIES: MAIN A/B/C/D, INTRO, ENDING, BREAK) .....	64
Stijlafspelen 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 begeleidingsectie wordt veranderd — Auto Fill In ..	66
Passende paneelinstelling voor de geselecteerde stijl (ONE TOUCH SETTING) (PSR-2000/1000) .....	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 (PSR-2000/1000) .....	69
De ideale setups zoeken — Music Finder Search .....	70
Edit (bewerk) Records — Music Finder Record Edit ..	71

## De Multi Pads ..... 73

De Multi Pads bespelen .....	73
Chord Match .....	73
Multi Pad Edit .....	74

## Song afspelen ..... 75

Compatibele song types .....	75
Song afspelen .....	76
De interne songs afspelen .....	76
Songs van diskette afspelen .....	78
Andere afspelen-gerelateerde handelingen .....	78
Bepaalde parts uitschakelen — Track1/Track2/Extra Tracks .....	79
Herhaaldelijk afspelen van een bepaald gedeelte .....	79
Muzieknotatie weergeven — Score (alleen PSR-2000) ..	80
De songteksten weergeven .....	83

## Custom paneel setups opslaan/terugroepen — Registration Memory.....84

- Paneel setups registreren — Registratie Memory. 84
- Uw Registratie Memory Setups opslaan.....85
- Een Registration Memory Setup terugroepen ..... 86

## Voices bewerken — Sound Creator .87

- Bediening ..... 87
- Regular Voice parameters..... 88
- Organ Flutes (alleen de PSR-2000)..... 91

## Uw spel opnemen en songs creëren — Song Creator ..... 92

- Over song Record..... 92
- Quick (Snel) Record ..... 93
- Multi Record..... 94
- Afzonderlijke noten opnemen — Step Record..... 96
  - Bediening .....96
  - Melodieën opnemen — Step Record (Noot) .....98
  - Akkoordwijzigingen voor de automatische begeleiding opnemen — Step Record (Chord) .....99
  - Selecteer de opname opties: Starten, Stoppen, Punch In/Out — Rec Mode..... 101
- Een opgenomen song bewerken..... 102
  - Kanaal-gerelateerde parameters bewerken — Kanaal ..102
  - Noot Events bewerken — 1 - 16 .....105
  - Akkoord events bewerken — CHD .....106
  - Systeem events bewerken — SYS/EX. (Systeem Exclusief) 106
  - Songteksten invoeren en bewerken.....107
  - Het event overzicht naar eigen wens aanpassen — Filter.. 107

## Begeleidingsstijlen creëren — Style Creator ..... 108

- Over begeleidingsstijlen creëren..... 108
- Stijl File Format ..... 109
- Bediening ..... 109
- Realtime Record — Basis..... 110
- Step Record ..... 111
- Een begeleidingsstijl samenstellen
  - Assembly..... 112
- Bewerk de gecreëerde begeleidingsstijl..... 113
  - Wijzig het ritmische gevoel — Groove en Dynamics .... 113
  - De kanaal data bewerken.....115
  - Stijl File Format instellingen maken —Parameter .... 116

## Multi Pad creëren — Multi Pad Creator ..... 118

- Bediening ..... 118
- Multi Pad realtime opnemen — Record ..... 119
  - Start het opnemen.....119
  - Stop opnemen.....119
- Step Record of Multi Pads bewerken — Edit ..... 120

## De volume balans aanpassen en voices wijzigen — Mixing Console ..... 121

- Bediening ..... 121
- De niveau balans en voice instellen
  - Volume/Voice ..... 122
- De klank van de voice wijzigen — Filter ..... 123
- Toonhoogte-gerelateerde instellingen wijzigen — Tune. 123
- De effecten aanpassen ..... 124
  - Effect structuur..... 126
- De equalizer instellen—EQ (alleen de PSR-2000)... 127

## Microfoon gebruiken—MIC (PSR-2000). 128

- Een Vocal Harmony type selecteren ..... 129
- Instellingen maken voor de Vocal Harmony en microfoon — MICROPHONE SETTING ..... 130
  - De Vocal Harmony instellingen en microfoon effecten — OVERALL SETTING..... 130
  - Het microfoonvolume en gerelateerde effecten instellen — TALK SETTING..... 132

## Totale en andere belangrijke instellingen maken — Function. 133

- Bediening ..... 133
- Toonhoogte fijnregelen/Stemming selecteren
  - Master Tune/Scale Tune..... 135
  - De totale toonhoogte regelen — Master Tune ..... 135
  - Selecteer een stemming — Scale Tune..... 135
- Song-gerelateerde parameters instellen
  - Song Settings..... 137
- Automatische begeleiding-gerelateerde parameters instellen
  - Style Setting, splitpunt en Chord Fingering 138
  - Automatische begeleiding-gerelateerde parameters instellen— Style Setting en Split Point..... 138
  - De Fingering Methode instellen — Chord Fingering . 139
- Instellingen voor de pedalen en toetsenbord maken
  - Controller..... 139
  - Instellingen voor de pedalen maken..... 139
  - De aanslaggevoeligheid, modulatie en transponering veranderen — Keyboard/Panel..... 141
- De registratie sequence, freeze en voice set instellen ..... 142
  - Geef de volgorde van het oproepen van de Registration Memory Presets aan — Registration Sequence... 142
  - Paneelinstellingen handhaven — Freeze..... 142
  - De automatisch geselecteerde voice instellingen wijzigen — Voice Set ..... 143
- Harmony en Echo instellen ..... 143
- De MIDI parameters instellen..... 145
  - Overkoepelende systeeminstellingen maken (Local Control, Clock, enz.) — System ..... 145
  - MIDI data verzenden — Transmit..... 146
  - MIDI data ontvangen — Receive..... 147
  - Grondtoon noot kanalen instellen — Root ..... 147
  - Akkoordkanalen instellen — Chord Detect ..... 147

<b>Overige instellingen — Utility .....</b>	<b>148</b>
Instellingen maken voor Fade In/Out, Metronoom, Parameter Lock en Tap — CONFIG 1 .....	148
Instellingen maken voor de display en voicenummer indicatie — CONFIG 2 .....	149
Diskettes kopiëren en formatteren — Disk.....	150
Uw naam en taalvoorkeur invoeren — Owner.....	151
De fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PSR-2000/1000/A1000 terugroepen — System Reset .....	151

## **Uw PSR-2000/1000/A1000 ge- bruiken met andere apparaten.... 152**

De hoofdtelefoon gebruiken (PHONES aansluiting).	152
De microfoon of gitaar aansluiten (MIC./LINE IN aansluiting) (PSR-2000).....	152
De geluiden van de PSR-2000/1000/A1000 via een externe audio installatie afspelen, neem de geluiden op op een externe recorder (AUX OUT/UITGANG aansluitingen) ...	153
Het pedaal (voetschakelaar) of de voetregelaar gebruiken (FOOT PEDAL 1/2 aansluiting).....	153
Externe MIDI apparaten aansluiten (MIDI aansluitingen)....	153
Aansluiten op een computer (MIDI aansluitingen/TO HOST aansluiting) .....	154
Wat is MIDI? .....	155
Wat u kunt doen met MIDI .....	158
Data compatibiliteit .....	158
Diskette format .....	158
Sequence format .....	159
Voice allocatie format .....	159

## **PSR-A1000 supplement .....**

Wat kunt u doen met de PSR-A1000?.....	162
Bedieningspaneel en aansluitingen .....	162
Een Oriëntaalse stemming instellen (PSR-A1000)	164
Direct Access (Directe Toegang) — Rechtstreekse displayselectie PSR-A1000	165

## **Oriëntaalse stemmingen (PSR- A1000 – Scale Setting/Scale Tuning/Scale Memory .....**

Een Oriëntaalse stemming instellen — Scale Setting .....	166
De toonhoogte van de stemming aanpassen — Scale Tuning .....	166
De stemmingsinstelling onthouden – Scale Memory .....	168
Uw Scale Settings (stemmingsinstellingen) opslaan .....	168
De Scale Setting (stemmingsinstelling) terugroepen .....	169

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

## **Specificaties (PSR-2000/1000) 172**

## **Specificaties (PSR-A1000) .....**

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

Introductie

Quick Guide

Basis handelingen - Uw data organiseren

De demo's afspelen

Voices

Stijlen

De Multi Pads

Song afspelen

Custom paneel setups opslaan en terugroepen  
- Registration Memory

Voices bewerken - Sound Creator

Uw spel opnemen en songs creëren - Song Creator

Begeleidingsstijlen creëren  
- Style Creator

Multi Pad creëren - Multi Pad Creator

De volume balans aanpassen en voices wijzigen  
- Mixing Console

Een microfoon gebruiken - MIC. (PSR-2000)

Totale en andere belangrijke instellingen maken  
- Function

Uw PSR-2000/1000/A1000 gebruiken met  
andere apparaten

Appendix

# Toepassingsindex

**Gebruik deze index om reference bladzijden te vinden die van pas kunnen komen bij uw specifieke toepassing en situatie.**

---

## ***Luisteren***

---

Naar de interne songs luisteren .....	blz. 76
Naar de diskette songs luisteren .....	"Songs van diskette afspelen" op blz.78
Naar de demosongs luisteren .....	blz. 52
Naar de demo van de geselecteerde voices luisteren.....	blz. 54
Naar songs met de speciale voices van de PSR-2000/1000/A1000 luisteren.....	blz.122

---

## ***Spelen***

---

Een begeleiding afspelen met de juiste toonhoogte .....	"Transpose Assign" op blz.141
Twee voices combineren.....	"Layer - Twee verschillende voices stapelen (layeren)" op blz. 56
Afzonderlijke voices met de rechter en linker handen bespelen ....."Left - Afzonderlijke voices instellen voor het linker en rechter gedeelte van het toetsenbord"	op blz. 57

---

## ***Het geluid veranderen***

---

Verbeter het geluid met aanslag (touch) en andere effecten .....	"Voice effecten toepassen" op blz. 57
.....	"De effecten aanpassen" op blz. 124
De niveau balans aanpassen .....	blz. 122
Twee voices combineren.....	"Layer - Twee verschillende voices stapelen (layeren)" op blz. 56
Afzonderlijke voices met de rechter en linker handen bespelen ....."Left - Afzonderlijke voices instellen voor het linker en rechter gedeelte van het toetsenbord"	op blz. 57
Voices creëren .....	blz. 87

---

## ***De automatische begeleiding afspelen***

---

De begeleiding automatisch afspelen.....	blz. 59
De ideale paneel instellingen voor uw muziek oproepen.....	blz. 69

---

## ***Oefenen***

---

Oefenen met een accuraat en gelijkmatig tempo .....	"De metronoom gebruiken" op blz. 50
-----------------------------------------------------	-------------------------------------

---

## ***Opnemen***

---

Uw eigen spel opnemen .....	blz. 93, 94
Een song creëren door noten in te voeren .....	blz. 96

---

## ***Uw originele instellingen creëren***

---

Voices creëren .....	blz. 87
Begeleidingsstijlen creëren.....	blz. 108
Multi Pad creëren.....	blz. 118

---

## ***Een microfoon gebruiken (alleen PSR-2000)***

---

- De microfoon aansluiten....."De microfoon of gitaar aansluiten (MIC./LINE IN aansluiting)" op blz. 152  
 Automatische harmonieën aan uw zingen toevoegen.....blz.129

---

## ***Instellingen***

---

- Paneel setups registreren .....blz. 84  
 De toonhoogte regelen/Een stemming selecteren .....blz. 135  
 Gedetailleerde instellingen maken voor songs terugspelen.....blz.137  
 Gedetailleerde instellingen maken voor de automatische begeleiding.....blz. 138  
 Gedetailleerde instellingen maken voor de toetsenbord voices .....blz. 141  
 Gedetailleerde instellingen maken voor MIDI .....blz. 145

---

## ***De PSR-2000/1000/A1000 op andere apparaten aansluiten***

---

- Basis informatie over MIDI..... "Wat is MIDI?" op blz. 155  
 Uw eigen spel opnemen "De geluiden van de PSR-2000/1000/A1000 via een externe audio installatie afspelen  
 en de geluiden opnemen op een externe recorder (AUX OUT/UITGANG aansluitingen)" op blz. 153  
 Het volume verhogen ...."De geluiden van de PSR-2000/1000/A1000 via een externe audio installatie afspelen  
 en de geluiden opnemen op een externe recorder (AUX OUT/UITGANG aansluitingen)" op blz. 153  
 Een computer aansluiten.."Aansluiten op een computer (MIDI aansluitingen/TO HOST aansluitingen)" op blz. 154

---

## ***Snelle oplossingen***

---

- Basisfuncties van de PSR-2000/1000/A1000 en hoe ze het best te gebruiken.....blz. 12, 14  
 De PSR-2000/1000/A1000 terugzetten naar de standaard instelling  
 ..... "De fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PSR-2000/1000/A1000 terugroepen - System Reset" op blz. 151  
 De mededelingen laten zien ..... "Over de display mededelingen" op blz. 8  
 Problemen oplossen.....blz. 160

# Wat kunt u doen met de PSR-2000/1000?

Zie voor hetzelfde overzicht, maar dan specifiek voor de PSR-A1000: bladzijde 160.

## SONG

### Afspelen van reeds opgenomen songs (blz. 21, 36, 75)

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

## Multi Pads

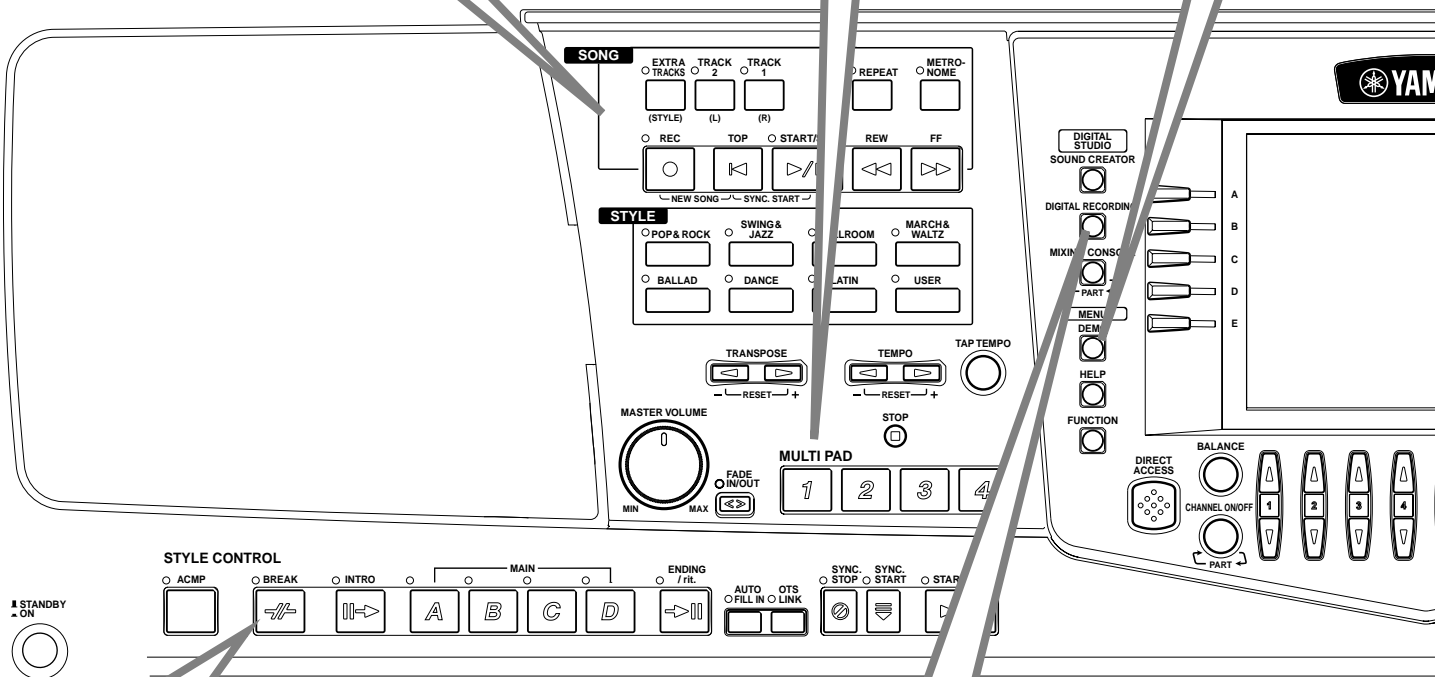
### Uw spel kruiden met speciale dynamische frases (blz. 73, 118)

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

## 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 PSR-2000/1000!



## STIJL

### 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 PSR-2000/1000 uw begeleidingsband zijn!

## DIGITAAL OPNEMEN

### Neem uw spel op (blz. 92, 108)

Met de krachtige en makkelijk-te-gebruiken song opname 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 paneel knoppen) zorgt voor een uitgebreide en makkelijk-te-begrijpen bediening van de PSR-2000/1000's functies.

## MUSIC FINDER

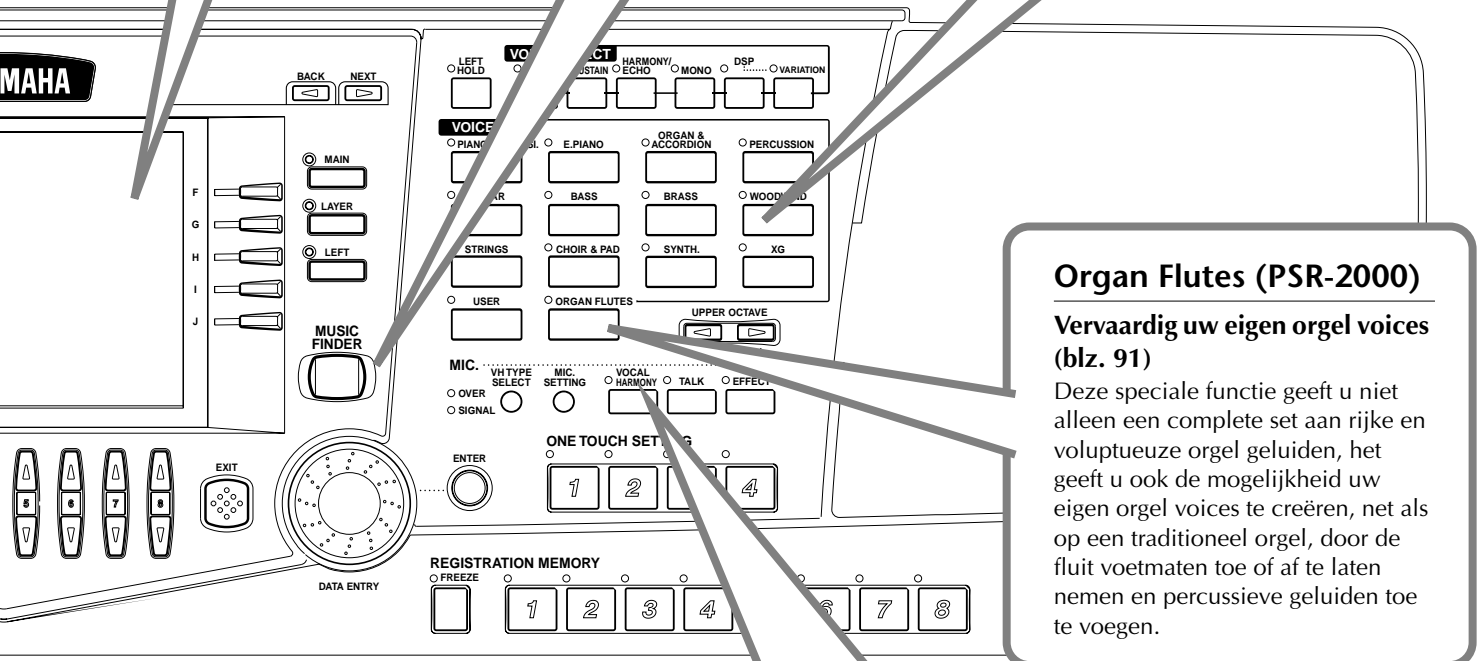
### Roep de perfecte begeleidingsstijl op (blz. 33, 69)

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 PSR-2000/1000 roept automatisch de meest geschikte stijl en voice op.

## VOICE

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

De PSR-2000/1000 beschikt over een schat aan uitzonderlijk authentieke en dynamische voices — inclusief vleugel, strijkers, houtblazers en meer!



## Organ Flutes (PSR-2000)

### Vervaardig uw eigen orgel voices (blz. 91)

Deze speciale functie geeft u niet alleen een complete set aan rijke en voluptueuze orgel geluiden, het geeft u ook de mogelijkheid uw eigen orgel voices te creëren, net als op een traditioneel orgel, door de fluit voetmaten toe of af te laten nemen en percussieve geluiden toe te voegen.

## TO HOST aansluiting

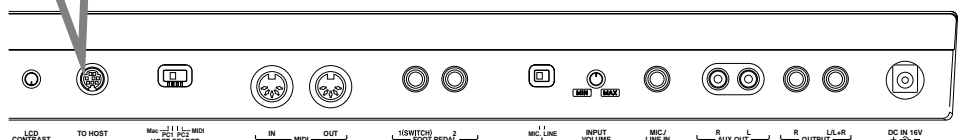
### Muziek maken met een computer — snel en makkelijk (blz. 154)

Duik erin en doe uw voordeel met de uitgebreide wereld aan computer muziek software. Aansluitingen en opstellingen zijn uitzonderlijk makkelijk en u kunt uw op de computer opgenomen partijen afspelen met verschillende instrumentgeluiden — alles met één enkele PSR-2000/1000!

## Vocal Harmony (PSR-2000)

### Voegt automatisch achtergrondstemmen aan uw zangpartij toe (blz. 128)

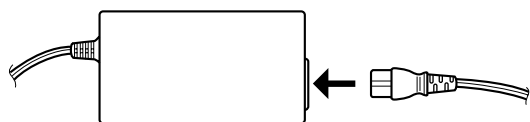
De verbazingwekkende Vocal Harmony eigenschap (op de PSR-2000) produceert automatisch achtergrondzangharmonieën bij de solozangpartij die u in de microfoon zingt. U kunt zelfs het geslacht van de harmoniestemmen veranderen — u voegt bijvoorbeeld een vrouwelijke achtergrondstem toe aan uw eigen mannelijke stem (of andersom).



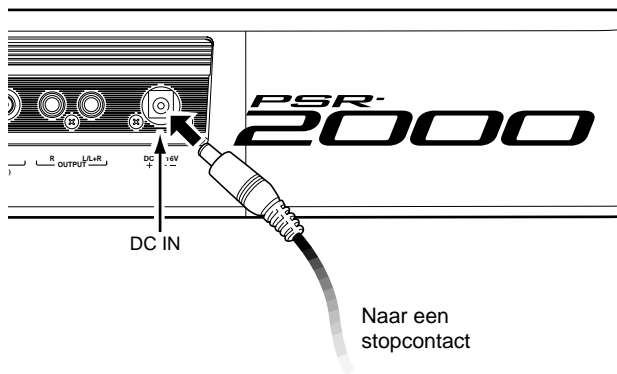
# De PSR-2000/1000/A1000 opstellen

## Spanningsvoorziening

- 1 Zorg ervoor dat de PSR-2000/1000/A1000's STANDBY/ON schakelaar in de STANDBY (uit) positie staat.
- 2 Sluit het éne eind van het netsnoer aan op de PA-300.



- 3 Sluit de PA-300's DC stekker aan op de PSR-2000/1000/A1000's DC IN aansluiting op het achterpaneel van het instrument.



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

### ⚠ WAARSCHUWING

Gebruik geen andere netadapter dan de Yamaha PA-300 of een door Yamaha aanbevolen equivalent. Gebruik van een andere adapter kan niet te repareren schade aan de PSR-2000/1000/A1000 veroorzaken en kan zelfs een ernstige elektrische schok veroorzaken! HAAL DE NETADAPTER ALTIJD LOS VAN HET STOPCONTACT ALS DE PSR-2000/1000/A1000 NIET IN GEBRUIK IS.

### ⚠ PAS OP

Onderbreek nooit de spanningsvoorziening (bijv. de netadapter loshalen) tijdens een PSR-2000/1000/A1000 opname handeling! Dit zou namelijk kunnen resulteren in het verloren gaan van de gegevens.

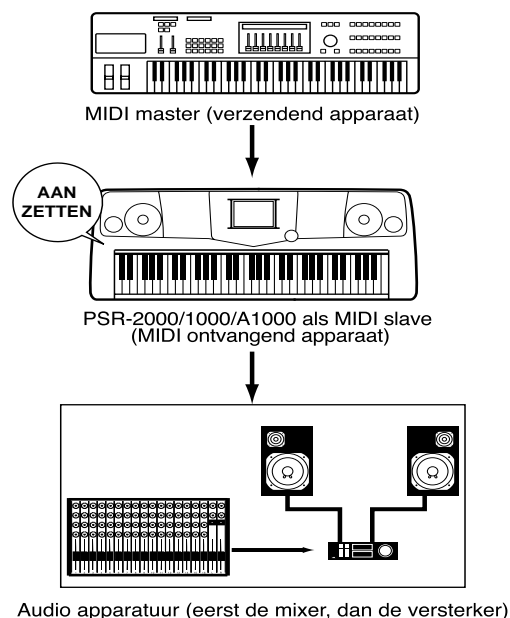
### ⚠ PAS OP

Zelfs als de schakelaar in de "STANDBY" positie staat, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument. Als u de PSR-2000/1000/A1000 gedurende een langere periode niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de netadapter loshaalt van het stopcontact.

## Opstart Procedure

Als u alle nodige aansluitingen (blz. 152) heeft gemaakt tussen uw PSR-2000/1000/A1000 en elk van de andere apparaten, zorg er dan voor dat alle volume instellingen helemaal dicht zijn gedraaid. Zet vervolgens elk apparaat in uw setup aan in de volgende volgorde: MIDI masters (verzenders), MIDI slaves (ontvangers), vervolgens de audio apparatuur (mixers, versterkers, luidsprekers, enz.). Dit zorgt voor een vloeiende MIDI werking en voorkomt luidsprekerbeschadigingen.

Bij het uitzetten van de setup, zet u eerst weer het volume van elk audio apparaat dicht en vervolgens zet u alle apparaten in de omgekeerde volgorde uit (eerst de audio apparaten, dan MIDI).





# Aanzetten

## ⚠ PAS OP

Schakel altijd eerst de PSR-2000/1000/A1000 aan voordat u de versterkte luidsprekers of het mengpaneel en de versterker aanzet, om mogelijke schade aan de luidsprekers of andere aangesloten elektronische apparatuur te voorkomen. Andersom geldt, zet altijd de PSR-2000/1000/A1000 uit nadat u de versterkte luidsprekers of het mengpaneel en de versterker hebt uitgeschakeld.

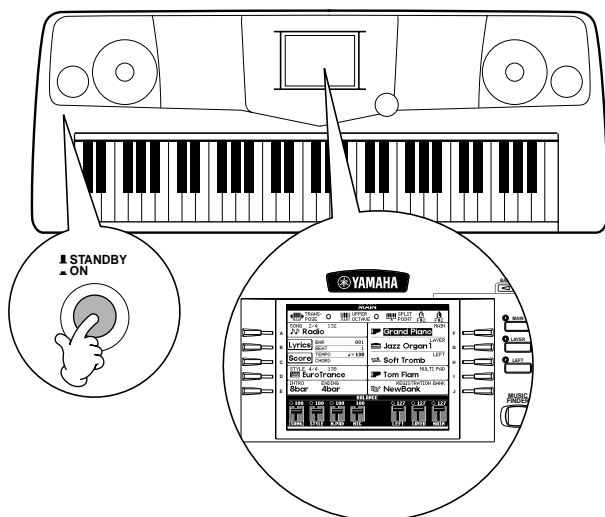
## ⚠ PAS OP

Zelfs als de schakelaar in de "STANDBY" positie staat, loopt er nog een minimale stroom door het instrument. Als u de PSR-2000/1000/A1000 gedurende een langere periode niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de netadapter loshaalt van het stopcontact.

## OPM.

Zet eerst het volume van alle aangesloten audio apparatuur uit, voordat u uw PSR-2000/1000/A1000 aan of uitzet.

- 1 Druk op de [STANDBY/ON] schakelaar.  
→ De algemene (main) display verschijnt in de display.



Als u klaar bent om het instrument uit te zetten, drukt u nogmaals op de [STANDBY/ON] schakelaar.  
→ Zowel de display- als de diskdrive lamp (linksonderaan de diskdrive) zal uit gaan.

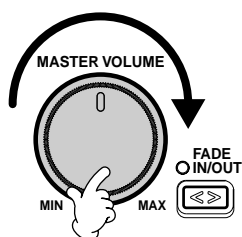
- 2 Het display contrast afstellen

Als de LCD moeilijk te lezen is, pas dan het contrast aan met de [LCD CONTRAST] knop op het achterpaneel.

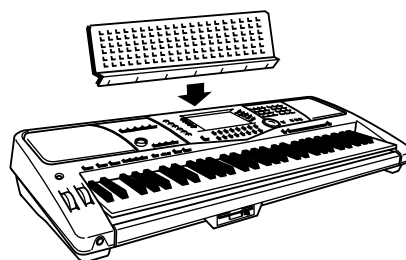


- 3 Het volume instellen

Gebruik de [MASTER VOLUME] dial om het volume niveau naar wens aan te passen.



## Muziekstandaard



De PSR-2000/1000/A1000 wordt geleverd met een muziekstandaard die aan het instrument kan worden bevestigd door deze in de uitsparing achter op het bedieningspaneel te plaatsen.

## De paneellogo's

De logo's die op het PSR-2000/1000/A1000 paneel gedrukt zijn, geven de standaards/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 elke data die voldoet aan de standaard nauwkeurig zal worden afgespeeld op elke GM-compatibele toongenerator of synthesizers 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 effect mogelijkheden, terwijl de compatibiliteit met GM volledig behouden blijft. Door de PSR-2000/1000/A1000 XG voices te gebruiken, is het mogelijk om XG-compatibele song files 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 PSR-2000/1000/A1000 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 sequence files. De PSR-2000/1000/A1000 is compatibel met de SMF Formats 0 en 1, en neemt "song" data op met SMF Format 0.)

### Vocal Harmony (alleen de PSR-2000)

Vocal Harmony werkt met hoogwaardige digitale signaal verwerkings technologie om automatisch geschikte vocale harmoniën toe te voegen aan een door de gebruiker gezongen zangpartij. Vocal Harmony is zelfs in staat het karakter en het geslacht van de solo stem te veranderen, alsook die van de toegevoegde stemmen, om zo een uitgebreide reeks aan harmonie effecten te produceren.

### Disk Orchestra Collection

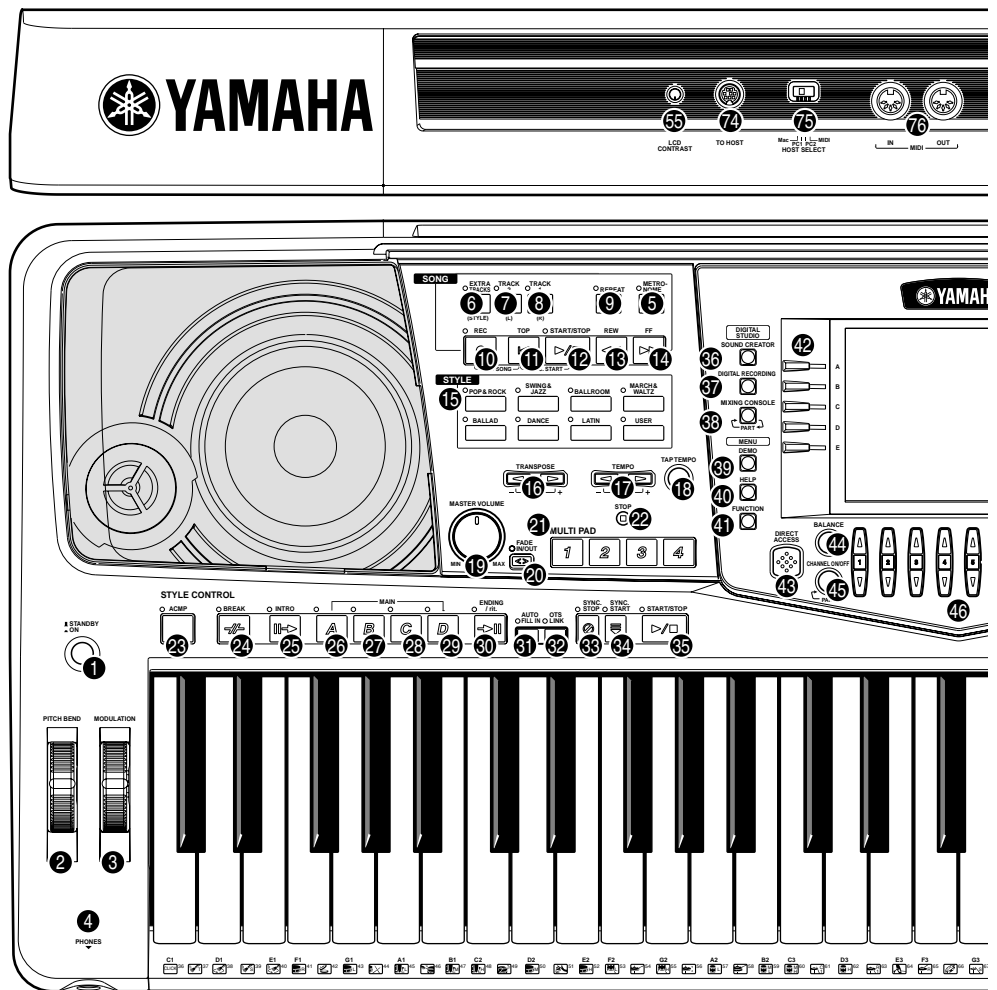
Het DOC voice allocatie format voorziet in een data afspelcompatibiliteit met een groot aantal Yamaha instrumenten en MIDI apparaten.

### 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 PSR-2000/1000/A1000 gebruikt SFF intern, leest optionele SFF stijl diskettes, en creëert SFF stijlen als u de Stijl Creator eigenschap gebruikt.

# Bedieningspaneel en aansluitingen PSR-2000/1000

Zie voor hetzelfde overzicht, maar dan specifiek voor de PSR-A1000: bladzijde 162



## POWER

- 1 [STANDBY/ON] schakelaar.....blz. 17

## WIELEN

- 2 PITCH BEND .....blz. 58
- 3 MODULATIE (alleen de PSR-2000).....blz. 58

## HOOFDTELEFOONS

- 4 [PHONES] aansluiting..... blz. 152

## METRONOOM

- 5 [METRONOME] knop .....blz. 50

## SONG

- 6 [EXTRA TRACKS (STYLE)] knop .....blz. 79
- 7 [TRACK 2 (L)] knop.....blz. 79
- 8 [TRACK 1 (R)] knop .....blz. 79
- 9 [REPEAT] knop .....blz. 79
- 10 [REC] knop.....blz. 92
- 11 [TOP] knop.....blz. 78
- 12 [START / STOP] knop .....blz. 76
- 13 [REW] knop.....blz. 78
- 14 [FF] knop.....blz. 78

## STIJL

- 15 STIJL knoppen.....blz. 59

## TRANSPONERING

- 16 [ < ] [ > ] knoppen..... blz. 141

## TEMPO

- 17 [ < ] [ > ] knoppen.....blz. 50
- 18 [TAP TEMPO] knop.....blz. 51

## MASTER VOLUME

- 19 [MASTER VOLUME] dial .....blz. 17
- 20 [FADE IN / OUT] knop.....blz. 65

## MULTI PAD

- 21 [1] - [4] knoppen.....blz. 73
- 22 [STOP] knop .....blz. 73

## STIJL REGELAARS

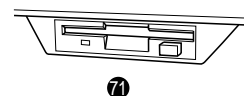
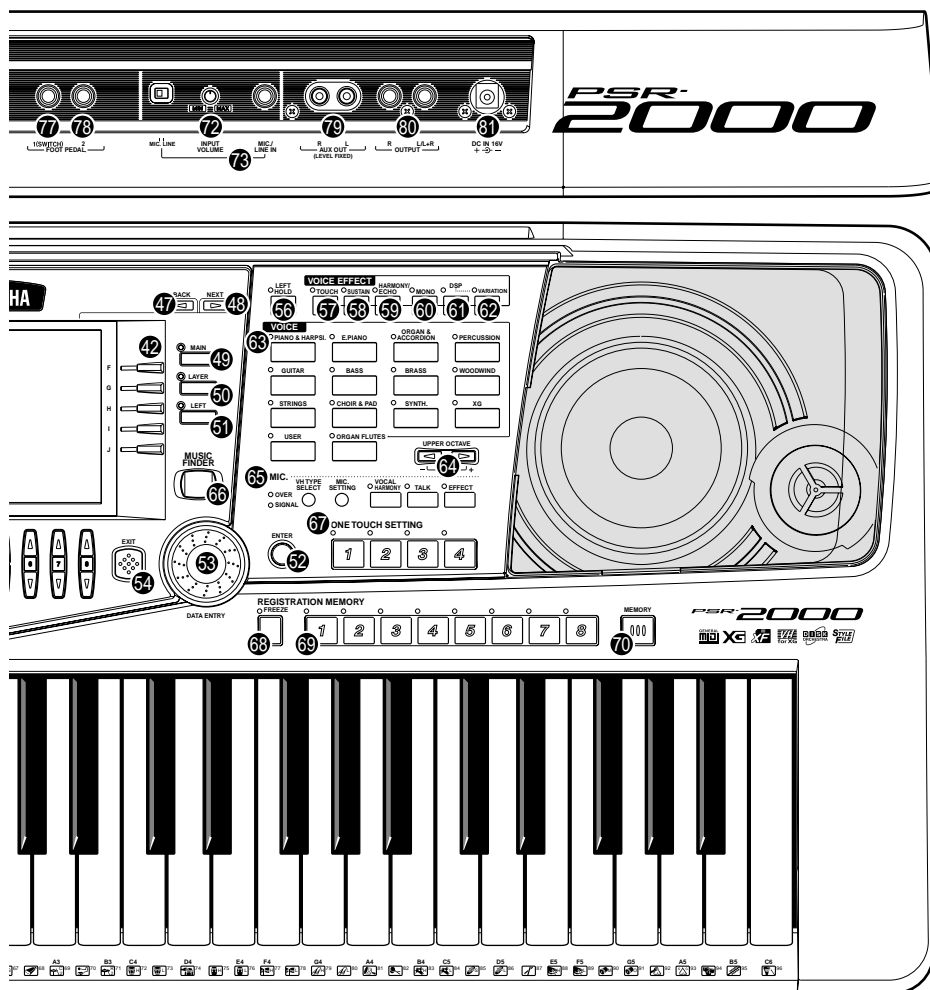
- 23 [ACMP] knop.....blz. 60
- 24 [BREAK] knop.....blz. 64
- 25 [INTRO] knop.....blz. 31, 66
- 26 MAIN [A] knop.....blz. 64
- 27 MAIN [B] knop.....blz. 64
- 28 MAIN [C] knop .....blz. 64
- 29 MAIN [D] knop .....blz. 64
- 30 [ENDING / rit.] knop.....blz. 31, 66
- 31 [AUTO FILL IN] knop.....blz. 66
- 32 [OTS LINK] knop.....blz. 68
- 33 [SYNC.STOP] knop .....blz. 65
- 34 [SYNC.START] knop.....blz. 60
- 35 [START / STOP] knop .....blz. 60

## DIGITALE STUDIO

- 36 [SOUND CREATOR] knop .....blz. 87
- 37 [DIGITAL RECORDING] knop .....blz. 92, 108
- 38 [MIXING CONSOLE] knop.....blz. 121

## MENU

- 39 [DEMO] knop .....blz. 52
- 40 [HELP] knop.....blz. 49
- 41 [FUNCTION] knop .....blz. 133



## DISPLAY BESTURING

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

## VOICE EFFECT

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

## VOICE

63	VOICE knoppen	blz. 54
----	---------------	---------

## UPPER OCTAVE

64	[UPPER OCTAVE] knop	blz. 58
----	---------------------	---------

## MIC.

65	MIC. knoppen (alleen op de PSR-2000)	blz. 128
----	--------------------------------------	----------

## MUSIC FINDER

66	[MUSIC FINDER] knop	blz. 69
----	---------------------	---------

## ONE TOUCH SETTING

67	[1] - [4] knoppen	blz. 67
----	-------------------	---------

## REGISTRATION MEMORY

68	[FREEZE] knop	blz. 86
69	[1] - [8] knoppen	blz. 84
70	[MEMORY] knop	blz. 84

## DISKETTE

71	Diskdrive (3,5")	blz. 7
----	------------------	--------

## Microfoon (alleen op de PSR-2000)

72	[INPUT VOLUME] knop	blz. 152
73	[MIC. LINE IN] aansluiting	blz. 152

## Aansluitingen

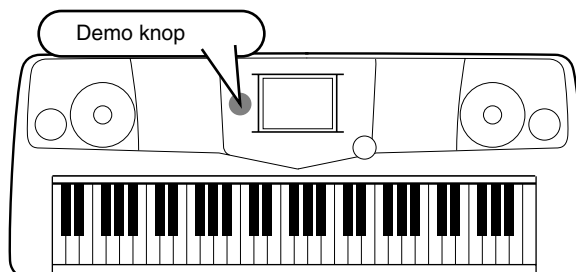
74	[TO HOST] aansluiting	blz. 154
75	[HOST SELECT] schakelaar	blz. 154
76	MIDI [OUT] [IN] aansluitingen	blz. 153
77	[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)] aansluiting	blz. 153
78	[FOOT PEDAL 2] aansluiting	blz. 153
79	AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R] aansluitingen	blz. 153
80	OUTPUT [L / L+R] [R] aansluitingen	blz. 153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

## De demo's afspelen

Referentie  
op blz. 52

De PSR-2000/1000/A1000 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 aan 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 PSR-2000/1000/A1000 effectief in uw eigen muziek kunt gebruiken.

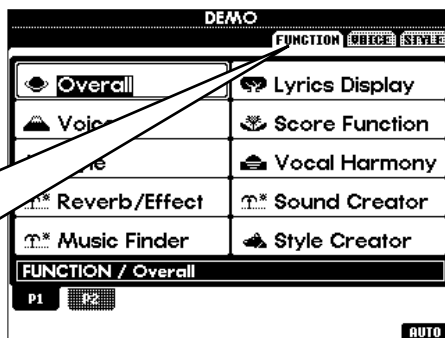
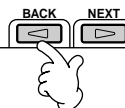


**1** Drukken op de [DEMO] knop speelt automatisch de demosongs af in willekeurige volgorde



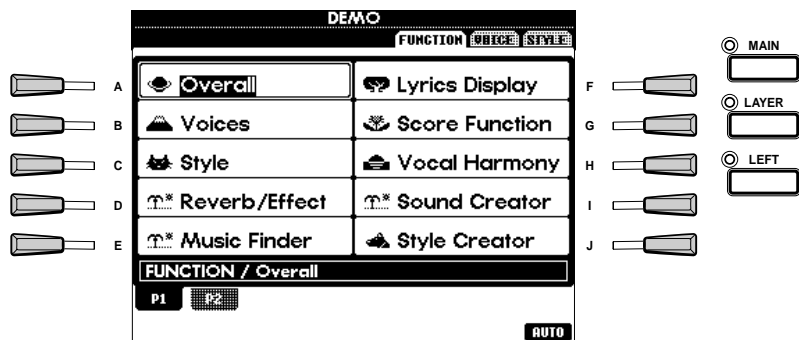
Voor dit voorbeeld is FUNCTION geselecteerd. De functiedemo's demonstreren al de verschillende functies op de PSR-2000/1000/A1000.

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

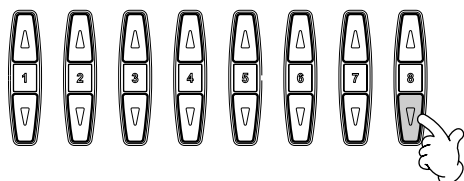


**OPM.** Voicedemo's geven een indruk van de voices van de PSR-2000/1000/A1000. Stijldemo's introduceren u de ritmes en begeleidingsstijlen van de PSR-2000/1000/A1000 (blz. 52).

**3** Druk op één van de [A] tot [J] knoppen of [8▼] [AUTO] knop (alleen in de FUNTION 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 het MAIN display als u klaar bent met het afspelen van de demosongs

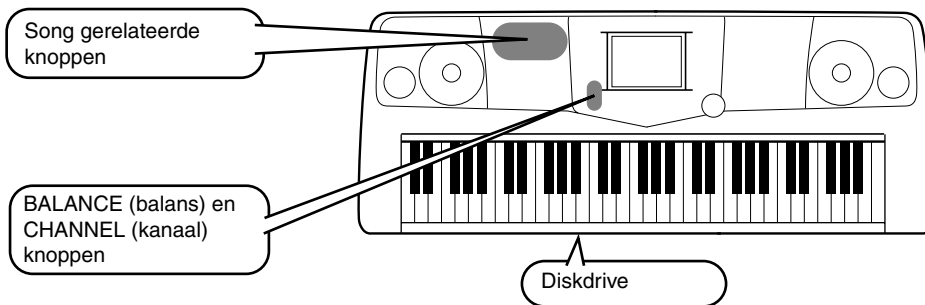
**Als u klaar bent met de demo's, kunt u uw PSR-2000/1000/A1000 zelfs nog beter leren kennen met deze functies:**

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

## Song afspelen

Referentie  
op blz. 75

Hier komen alle verbazingwekkende voices, effecten, ritmes, stijlen en andere geavanceerde eigenschappen van de PSR-2000/1000/A1000 samen — in songs!



**OPM.**

Let erop dat de taalinstelling voor het instrument (blz. 151) gelijk is aan die van de filenaam van de song die u afspelt.

De volgende songs zijn compatibel wat afspelen betreft op de PSR-2000/1000/A1000. Zie de bladzijden 75, 158 voor meer details over de logo's.



Diskettes die zijn 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.



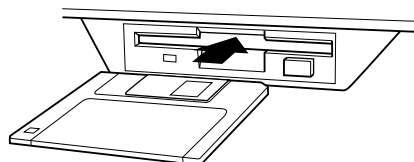
Diskettes voorzien van dit logo bevatten songdata voor voices zoals vastgelegd in het Yamaha DOC format.

**OPM.**

Songs die een grote hoeveelheid data bevatten, kunnen misschien niet goed worden ingelezen door het instrument, waardoor u ze misschien ook niet kunt selecteren. De maximale capaciteit bedraagt ongeveer 200-300 KB, maar dit kan afwijken tengevolge van de inhoud van de data van elk van de songs.

## Songs afspelen

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

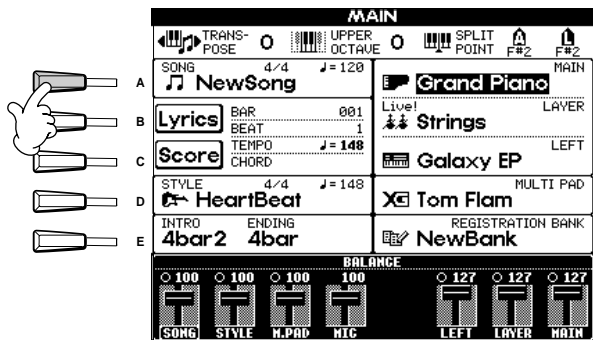


**! PAS OP!**

- Zorg ervoor dat u het gedeelte "De diskdrive (FDD) en diskettes gebruiken" op blz. 7 heeft gelezen.

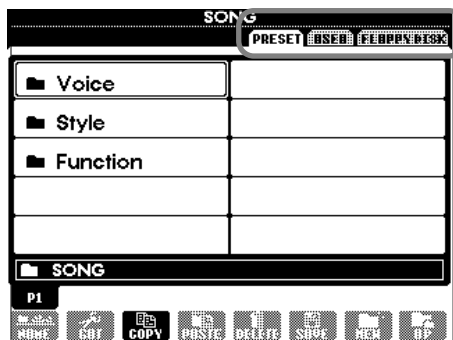
## 2 Druk op de [A] knop om de Song Open display op te roepen.

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

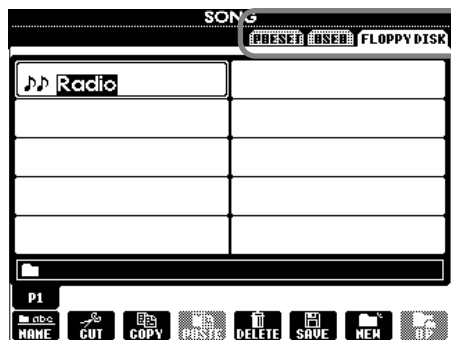


**OPM.**  
Vanuit de MAIN display (de display die te zien is als u het instrument aanzet), kunt u songs, voices, begeleidingsstijlen, enz. selecteren

### PRESET (Songs voor Demo's)

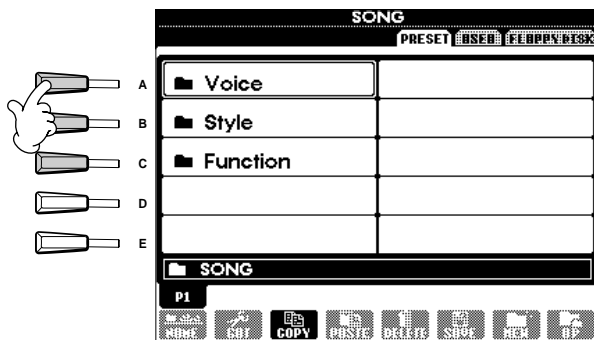


### FLOPPY DISK (commercieel beschikbare songs, uw eigen songs, enz.)



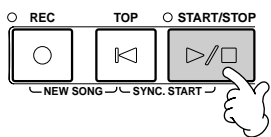
Druk op de [BACK]/[NEXT] knop om de drive te selecteren. In het voorbeeld in de linker display, is de PRESET pagina geselecteerd; rechts is FLOPPY DISK (diskette) geselecteerd.

## 3 Druk op de [A] - [C] knop om de Voice/Style/Function map te selecteren.



▶ **4** Druk op één van de [A] tot [J] knoppen om de song file te selecteren.

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

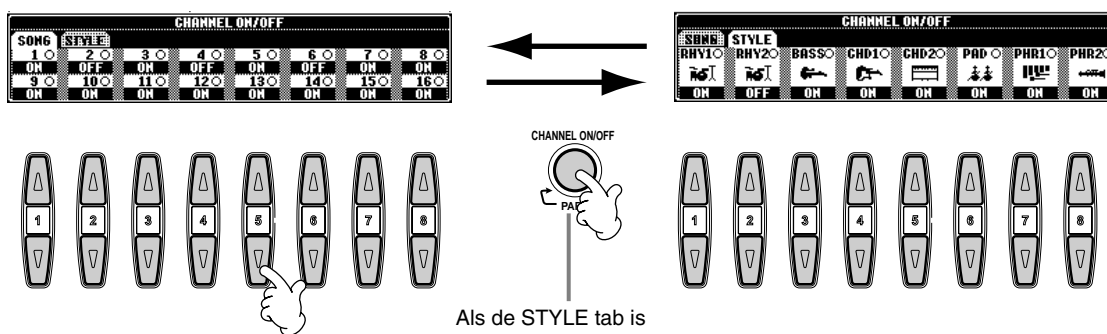


**OPM.**

- Om terug te spoelen of snel vooruit 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 zien in de display tijdens het afspelen. U kunt ook de notatie zien (alleen bij de PSR-2000). Zie de bladzijden 80 en 83 voor details.

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

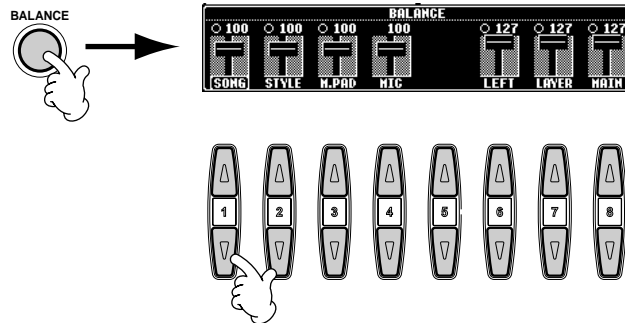
- 1) Druk op de [CHANNEL ON/OFF] knop.
- 2) Druk op de [1 - 8▲▼] knop die overeenkomt met het kanaal dat u aan of uit wilt zetten.



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

- ▶ **7** Neem, tenslotte, plaats op de producers stoel en neem de mix eens onderhanden. Deze balansregelaars laten u de niveaus aanpassen van de afzonderlijke onderdelen — de song, de stijl, uw zangpartij (alleen bij de PSR-2000) en uw spel.

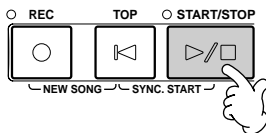
- 1) Druk op de [BALANCE] knop.
- 2) Druk op de [1 - 8▲▼] knop die overeenkomt met de part waarvan u het volume wilt aanpassen.



**OPM.**

U kunt een volledige set mengregelaars oproepen door op de [MIXING CONSOLE] knop te drukken (blz. 121).

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



**OPM.**

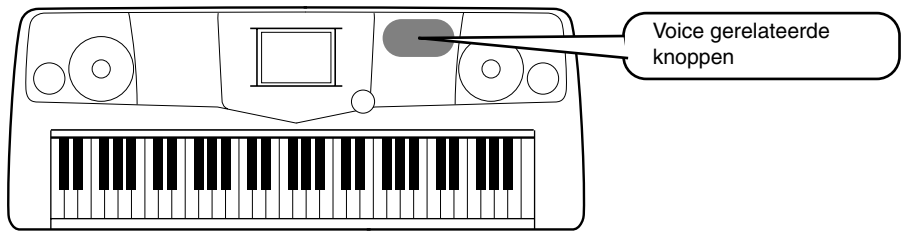
- De [FADE IN/OUT] knop (blz. 65) kan worden gebruikt om vloeiende fade-ins en fade-outs te maken als u de song of de begeleiding start of stopt.



# Voices bespelen

Referentie op blz. 54

De PSR-2000/1000 beschikt over een verbluffende verscheidenheid van meer dan 700 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 rechter hand.



Voice gerelateerde knoppen

## Een voice bespelen

- **1** Druk op de [MAIN] knop om de MAIN part aan te zetten en druk vervolgens 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 het MAIN gedeelte, 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 voice groep.

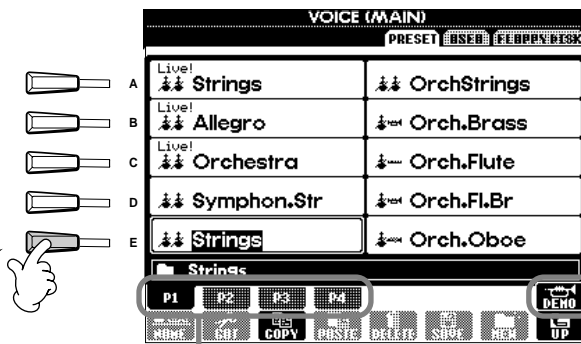
Voor dit voorbeeld is STRINGS geselecteerd. Bij de PSR-A1000 is dit een andere knop, maar er staat wel STRINGS bij

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

## Voices bespelen

### 3 Selecteer een voice.

Voor dit voorbeeld is "Strings" geselecteerd.



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

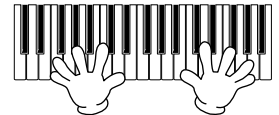
#### OPM.

- U kunt onmiddellijk terugspringen naar de Main display door op één van de [A] - [J] knoppen te "dubbel-klikken".
- De voices aangegeven op de PSR-1000 en PSR-A1000 zijn afwijkend van de linker voorbeeld-display; de handelingen zijn echter hetzelfde.

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 kijken bij de demofuncties 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 PSR-2000/1000/A1000 ook de voice voor u laten demonstreren. Druk gewoon op de [8▲] knop van de display hierboven en er wordt automatisch een demo van de voice afgespeeld.



## Twee voices tegelijkertijd bespelen

### 1 Druk op de VOICE PART AAN/UIT [LAYER] knop om de LAYER part aan te zetten.

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

### 3 Selecteer een voice groep.

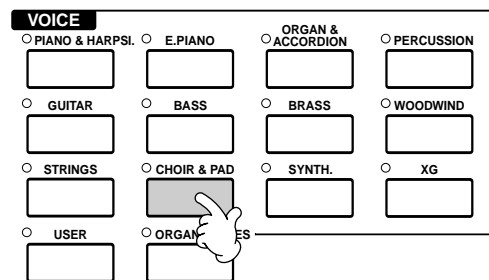
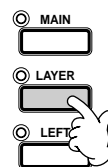
In dit geval selecteren we een weelderige opvulling (pad) om het totaalgeluid op te vullen. Roep de "CHOIR & PAD" groep op. Bij de PSR-A1000 zit deze knop op een ander plek, maar er staat wel "CHOIR & PAD" bij.

### 4 Selecteer een voice.

Selecteer voor dit voorbeeld "Gothic Vox."

### 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.

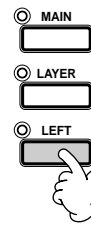


#### En dat is pas het begin. Probeer deze andere voice-gerelateerde eigenschappen eens uit:

- Creëer uw eigen originele voices — snel en makkelijk — door de instellingen van bestaande voices te veranderen (blz. 87).
- Stel uw favoriete paneelinstellingen in — inclusief voices, stijlen en meer — en roep ze op wanneer u ze ook maar nodig heeft (blz. 84).

## Verschillende voices met de linker en rechterhand bespelen

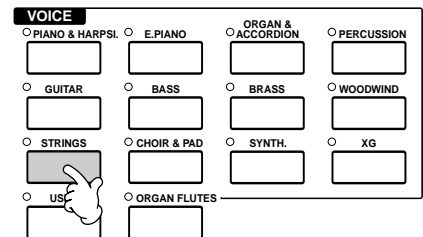
▶ **1** Druk op de VOICE PART AAN/UIT [LEFT] knop om de LEFT part aan te zetten.



▶ **2** Druk op de [H] knop om de LEFT part te selecteren.

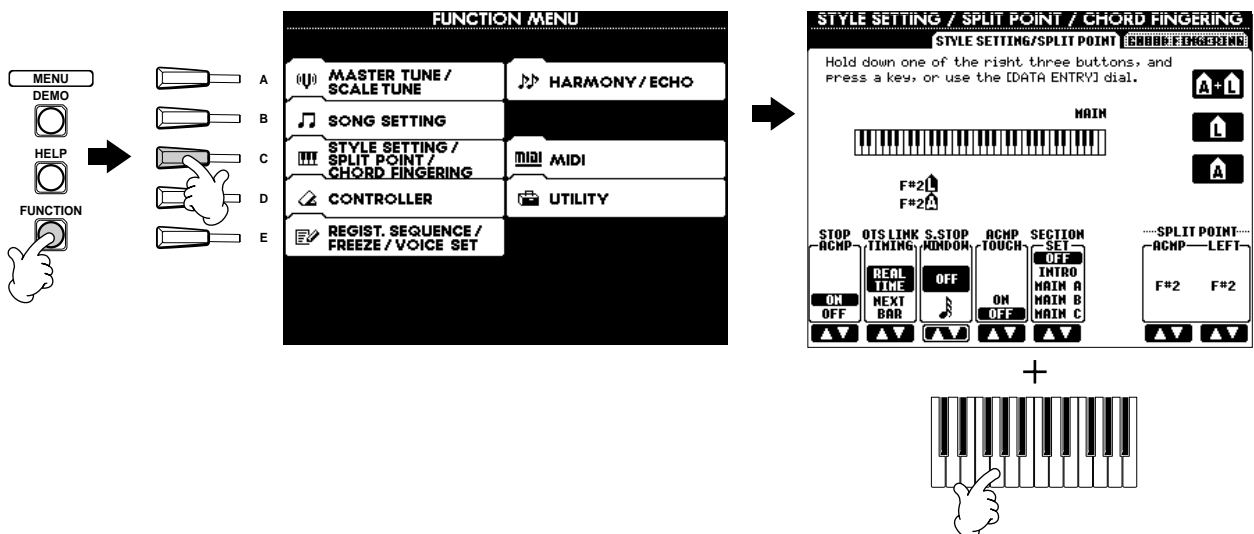
▶ **3** Selecteer een voice groep.

In dit geval selecteren we de "STRINGS" groep — zodat u rijke, orkestrale akkoorden met uw linkerhand kunt spelen. De knop bevindt zich bij de PSR-A1000 weer op een andere plek.



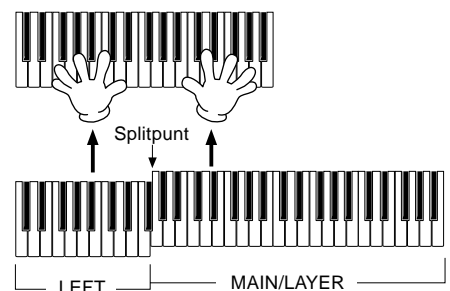
▶ **4** Selecteer een voice en druk vervolgens op de [EXIT] knop om terug te keren naar de MAIN display.  
Selecteer bijvoorbeeld "Symphon. Str."

▶ **5** Roep de SPLIT POINT display op (blz. 138). Hier kunt u een bepaalde toets op het toetsenbord instellen die de twee voices scheidt — het splitpunt genoemd. Om dit te doen, houdt u de [F] of [G] knop ingedrukt en drukt u tegelijkertijd op de gewenste toets op het toetsenbord. (Zie voor meer informatie blz. 138.)

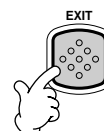


▶ **6** Bespeel de voices.

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.

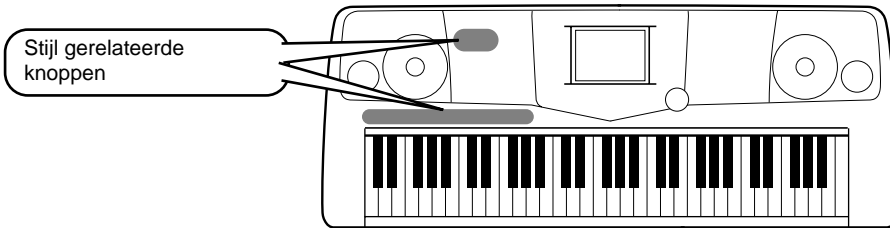


▶ **7** Druk op de [EXIT] knop om terug te keren naar de MAIN display.



# Stijlen bespelen

De PSR-2000/1000/A1000 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.

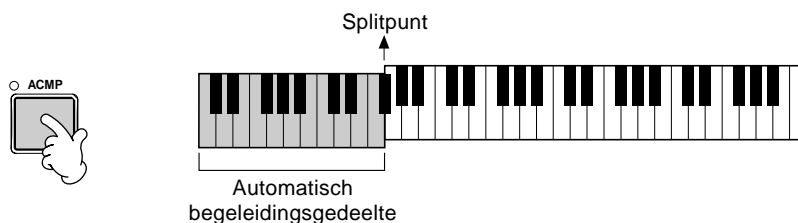


## Een stijl spelen

► **1** Selecteer een stijl groep en een stijl.

► **2** Zet ACMP aan.

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



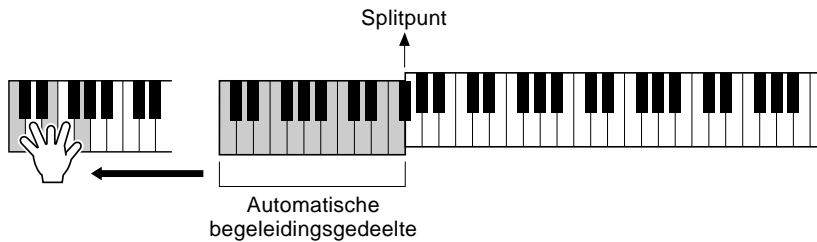
**OPM.**

- Het punt op het toetsenbord dat het automatische begeleidingsgedeelte en het rechterhandgedeelte van het toetsenbord scheidt, wordt het “splitpunt” genoemd. Kijk naar blz. 138 voor instructies over het splitpunt instellen.

▶ **3** Zet SYNC.START aan.



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



▶ **5** Wijzig het tempo door indien nodig 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.**  
U kunt het tempo ook aanpassen door de [TAP TEMPO] knop te gebruiken

▶ **6** Probeer eens andere akkoorden met uw linkerhand te spelen.  
Zie voor informatie over hoe akkoorden in te voeren "Akkoord Fingerings" op blz. 62.

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

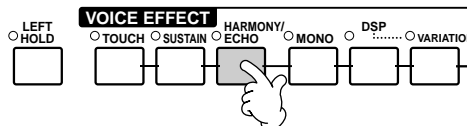
**En er is nog veel meer. Probeer deze andere stijl-gerelateerde eigenschappen eens uit:**

- Gemakkelijk uw eigen originele stijlen creëren (blz. 87).
- Stel uw favoriete paneel instellingen in — inclusief stijlen, voices en meer — en roep ze op wanneer u ze ook maar nodig heeft (blz. 84).

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

Deze krachtige speeleigenschap laat u automatisch harmonienoten 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.

De PSR-2000/1000/A1000 heeft verscheidene Harmony/Echo types (blz. 143). Het Harmony/Echo type kan wijzigen overeenkomstig de geselecteerde MAIN voice.

**OPM.**  
Zie voor details over Harmony/Echo types de afzonderlijke engelstalige Data List.

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

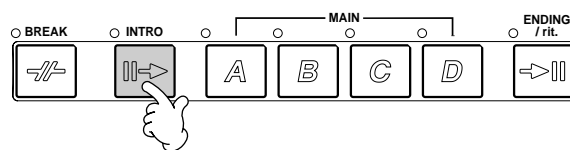
## Stijl secties

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 Patterns en Breaks — ze zijn hier allemaal, u de dynamisch elementen aanrijkend die u nodig heeft om uw eigen professioneel-klinkende arrangementen te creëren.

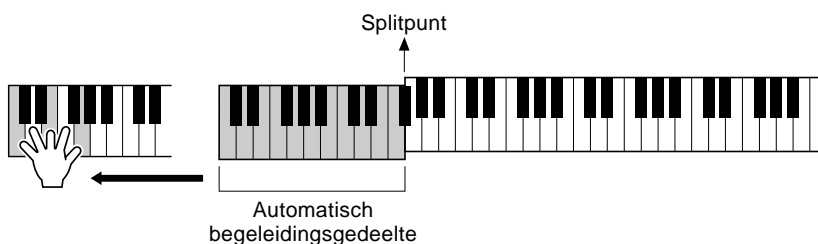
INTRO	Deze wordt gebruikt voor het begin van de song. Als het intro klaar is met spelen, gaat de begeleiding door met de main sectie.
MAIN	Deze wordt gebruikt voor het spelen van het algemene gedeelte van de song. Deze speelt een begeleidingspatroon van verscheidene maten en wordt eindeloos herhaald tot er een andere sectie knop wordt ingedrukt.
BREAK	Deze laat u dynamisch 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.

► **1-3** Pas dezelfde bediening toe als bij “Een stijl spelen” op de bladzijden 28 en 29.

► **4** Druk op de [INTRO] knop.

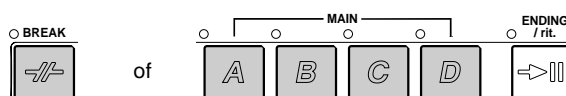


► **5** Zodra u een akkoord speelt met uw linkerhand, begint het intro. Speel als voorbeeld een C majeur akkoord (zoals hieronder aangegeven).



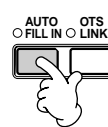
Als het afspelen van het intro is afgerond, gaat deze automatisch over in de main sectie.

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

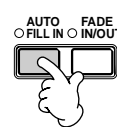


► **7** Druk indien nodig op de [AUTO FILL IN] knop om een fill-in toe te voegen. Fill-in patronen worden automatisch afgespeeld tussen elke wijziging in de Main sectie.

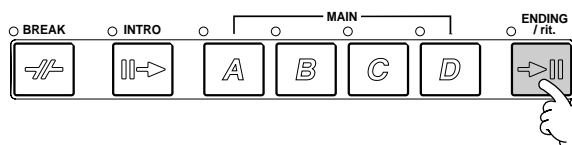
PSR-2000/1000:



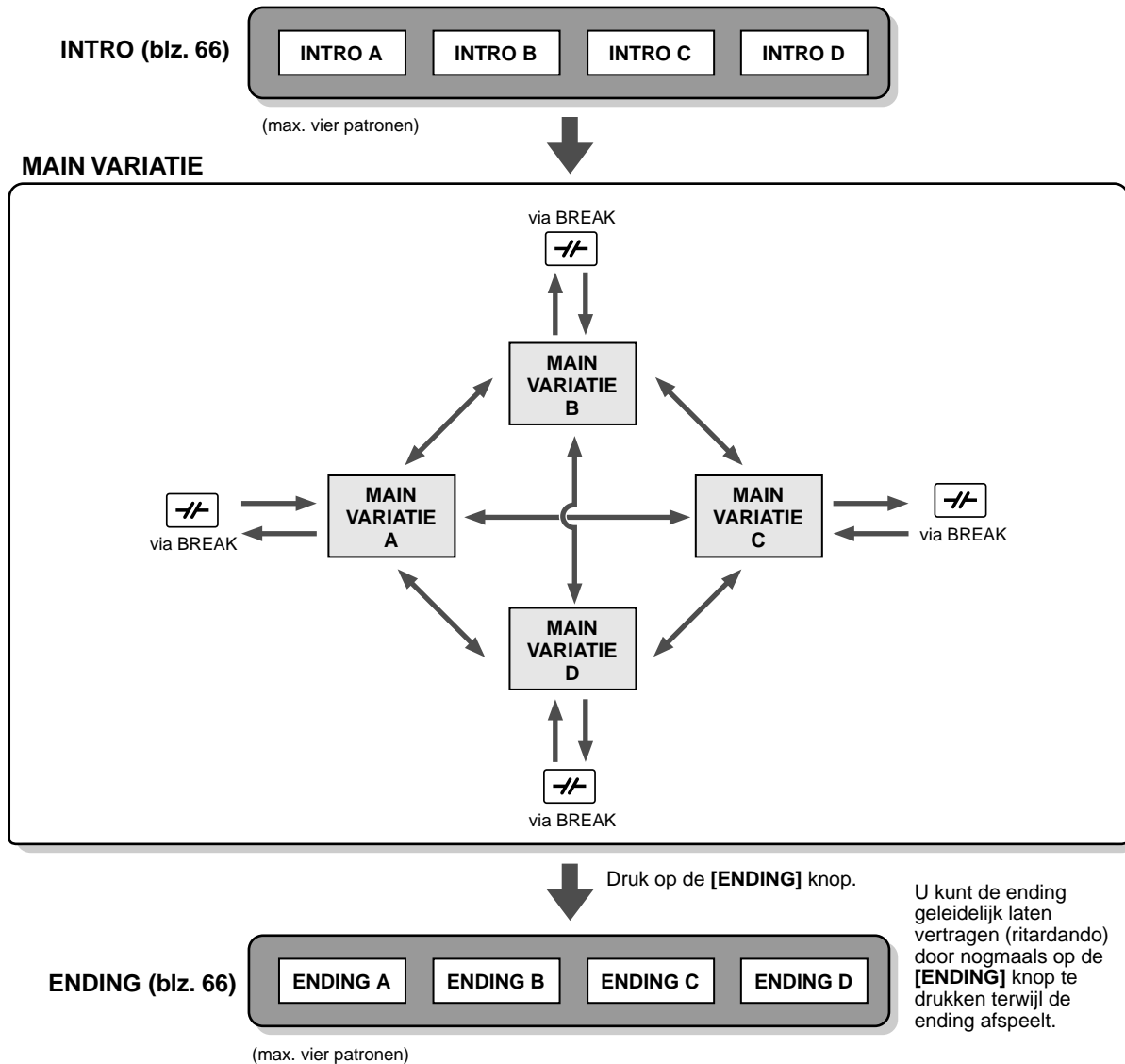
PSR-A1000:



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



■ Begeleidingsstructuur

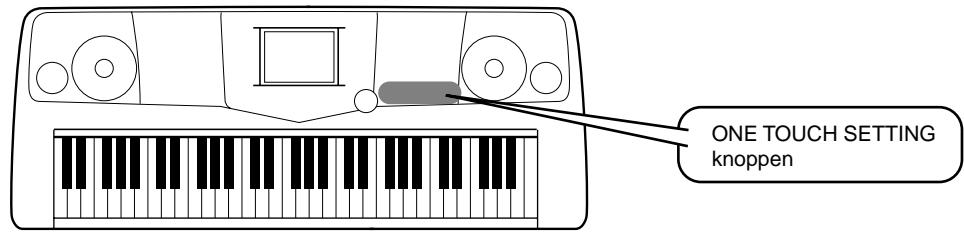


**OPM.**

- 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 PSR-2000 /1000: PSR-A1000</p> <p>FADE IN/OUT    FADE IN/OUT</p>	<p>De <b>[FADE IN/OUT]</b> knop kan worden gebruikt om vloeiende fade-ins en fade-outs te maken (blz. 65) bij het starten en stoppen van de stijl</p>
<p>TAP TEMPO</p>	<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 voor details blz. 51.</p>
<p>SYNC.STOP</p>	<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 voor details blz. 65.</p>



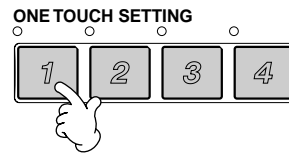
## One Touch Setting (alleen PSR-2000/1000)

One Touch Setting is een krachtige en handige eigenschap die automatisch de meest geschikte paneelinstellingen (voice nummer, 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 PSR-2000/1000 opnieuw te configureren overeenkomstig de stijl die u wilt spelen.

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

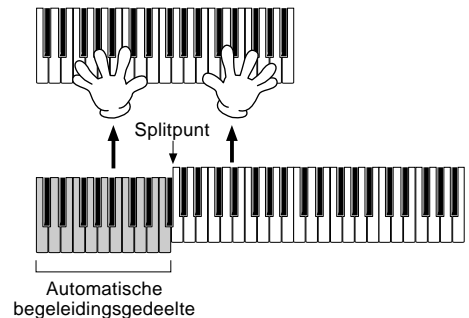
► **2** Druk op één van de [ONE TOUCH SETTING] knoppen.

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



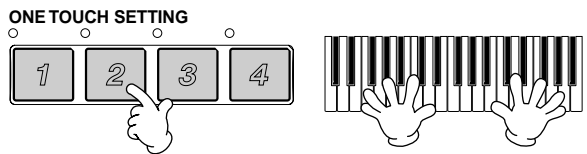
► **3** Zodra u een akkoord speelt met uw linkerhand, begint de automatische begeleiding.

► **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. Zie voor details blz. 68.

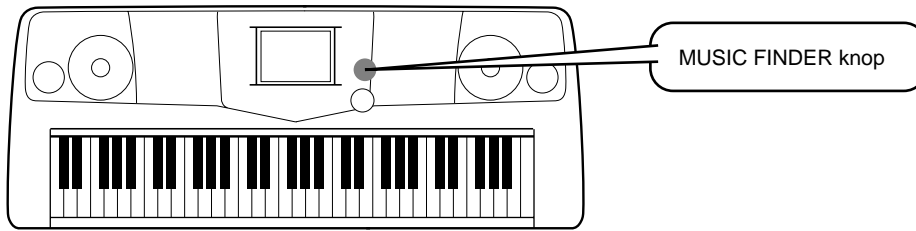


- Hier is nog een andere manier om muzikale wijzigingen verder te automatiseren en uw spel op te luisteren: Gebruik de handige OTS (One Touch Setting) Link functie om automatisch One Touch Settings te wijzigen, als u een andere Main sectie selecteert (blz. 68).



# Music Finder (alleen PSR-2000/1000)

Referentie  
op 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 PSR-2000/1000 maakt automatisch alle geschikte paneelinstellingen om u in die muziekstijl te laten spelen!

## De Music Finder gebruiken (PSR-2000/1000)

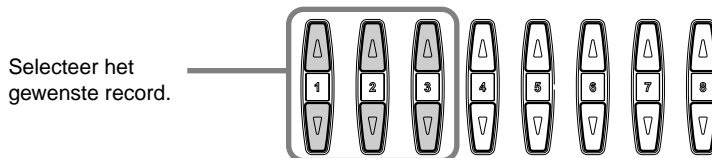
- **1** Druk op de [MUSIC FINDER] knop.



- **2** Selecteer een record (nummer).



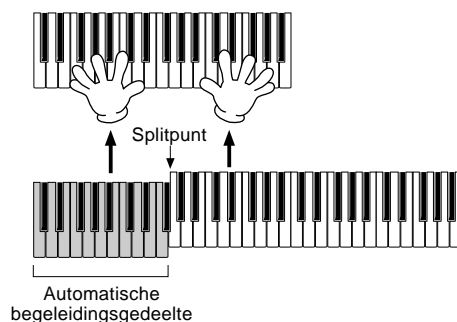
Druk op de [BACK/[NEXT] knop om de gewenste pagina met records te selecteren. Voor dit voorbeeld is ALL geselecteerd.



Selecteer het gewenste record.

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

- **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 stijl wijzigingen meegewijzigd worden. Om dit te doen, zet u de OTS LINK (blz. 68) aan en stelt u de OTS LINK TIMING (blz. 138) in op "REAL."

# De Music Finder Records (nummers) doorzoeken (PSR-2000/1000)

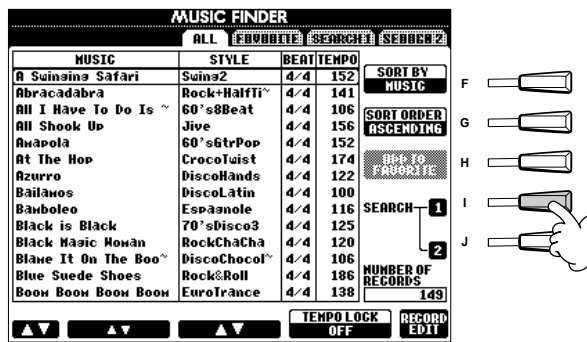
De Music Finder is ook voorzien van een handige zoekfunctie die u in staat stelt om een song titel of sleutelwoord in te voeren — en onmiddellijk alle opnamen die overeenkomen met uw zoekcriteria op te roepen.

- **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 de song titel op te roepen.

Voor dit voorbeeld is ANY geselecteerd.

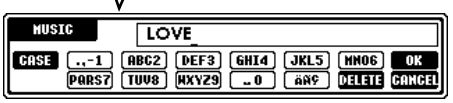
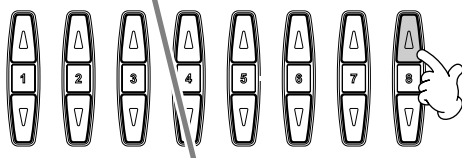


**OPM.**  
Zie blz. 45 voor instructies over het invoeren van karakters.

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

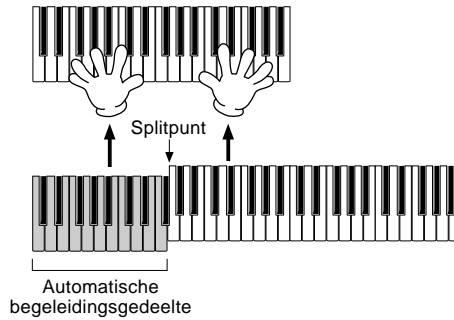
- 5** Voer de song titel in en druk vervolgens op de [8▲] (OK) knop.

Voor dit voorbeeld is ALL geselecteerd.



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

- **7** Selecteer een record (zie stap nr. 2 op blz. 33) en speel mee met de afspelende stijl.



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

U kunt ook uw eigen Music Finder setups creëren en ze opslaan op diskette (bladzijden 38 en 44). Op deze manier, kunt u uw Music Finder collectie uitbreiden door ze met andere PSR-2000/1000 gebruikers uit te wisselen.

Zie voor details blz. 71.

#### Music Finder data opslaan en terugroepen

Om uw Music Finder data op te slaan, roept u het MUSIC FINDER Open/Save venster van de SYSTEM RESET pagina (blz. 151) van de UTILITY display op, en volgt u dezelfde procedure als bij het Open/Save venster voor Voice (blz. 40, 44). Om de opgeslagen data terug te roepen, voert u de juiste handeling vanuit het MUSIC FINDER's Open/Save venster uit. Records kunnen worden vervangen of toegevoegd (blz. 71).

In de bovenstaande instructies wordt alle Music Finder data samen verwerkt. Daarnaast is het zo dat als u stijlfiles opslaat of laadt, de Music Finder data die door de betreffende stijlfile(s) wordt gebruikt, ook automatisch wordt opgeslagen of toegevoegd. Als u een stijlfile van een diskette kopiëert of verplaatst naar de USER drive (blz. 42, 43), wordt de record die werd opgenomen toen u de betreffende stijl opsloeg, automatisch toegevoegd aan de PSR-2000/1000.

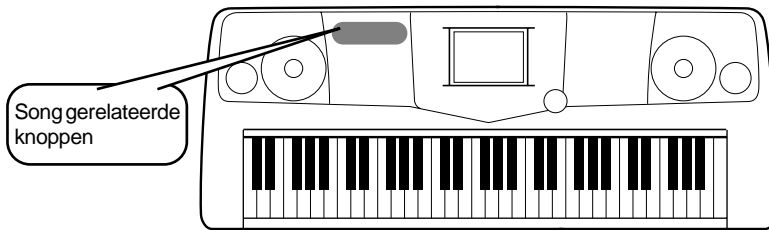
#### OPM.

Music Finder data is compatibel voor zowel de PSR-2000 als de PSR-1000.

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

# Met de songs (mee)spelen

Referentie  
op blz. 75

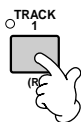


## Speel mee met de PSR-2000/1000/A1000

Probeer in dit gedeelte de PSR-2000/1000/A1000 '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.

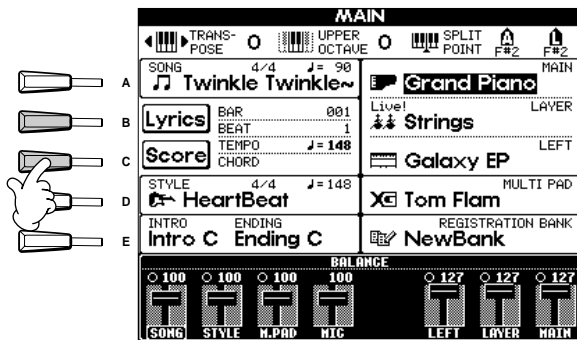
► **1-4** Gebruik dezelfde handelingen als bij "Song afspeelen" op de bladzijden 21 - 23.

► **5** Druk op de [TRACK 1] knop om het rechterhand melodie gedeelte te annuleren .



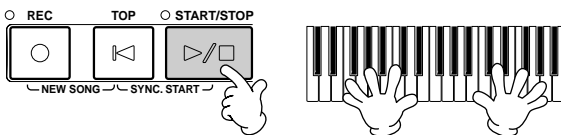
**OPM.**  
Om het linkerhand gedeelte te annuleren, drukt u op de [TRACK 2] knop.

► **6** Als u de notatie in het scherm wilt terwijl u speelt (alleen op de PSR-2000), druk dan op de [C] knop. Als u de songtekst (PSR-2000/1000/A1000) 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.

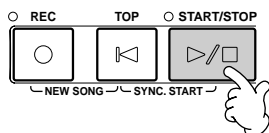


**OPM.**  
Als de geselecteerde song geen songtekst data bevat, worden songteksten niet weergegeven

► **7** Druk op de SONG [START/STOP] knop en speel de part. Als u wilt, kunt u het tempo aanpassen door op de TEMPO [◀] [▶] knoppen te drukken.



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



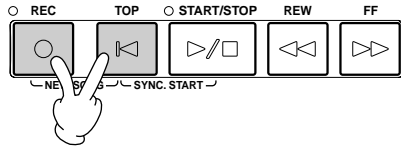
**OPM.**

- 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 u ook de PSR-2000/1000/A1000 de melodie hoort spelen, controleer dan de kanaal instelling voor de melodie part in de song data, en wijzig het aan Track 1 toegewezen kanaal (blz. 137). U kunt ook het songkanaal zelf permanent wijzigen (blz. 103).

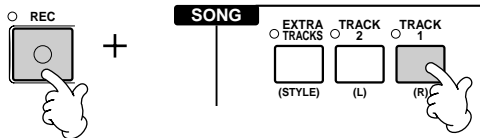
## Opnemen

De PSR-2000/1000/A1000 laat u ook opnemen — snel en makkelijk. Probeer de Quick (Snel) record eigenschap eens uit en leg uw toetsenbordspel vast.

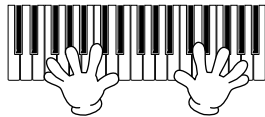
- ▶ **1-3** Selecteer een voice voor opname. Gebruik dezelfde handelingen als bij “Een voice bespelen” op de bladzijden 25, 26.
- ▶ **4** Druk tegelijkertijd op de [REC] en [TOP] knoppen om “New Song” voor opname te selecteren.



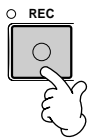
- ▶ **5** Houd de [REC] knop ingedrukt en druk op de [TRACK1] knop.



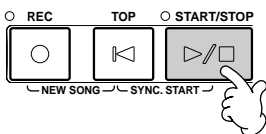
- ▶ **6** Het opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt.



- ▶ **7** Als 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.



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

**! PAS OP !**

De opgenomen data zal verloren gaan als u het instrument uit zet. Om uw belangrijke opnamen te bewaren, is het noodzakelijk ze op te slaan op de User drive of op diskette.

Quick Guide: “Een Oriëntaalse stemming instellen (PSR-A1000)” vindt u op blz. 164.

# Basis bediening — Uw data organiseren

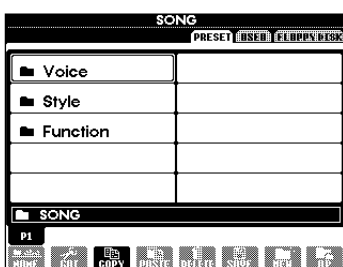
De PSR-2000/1000/A1000 past een verscheidenheid aan data soorten toe — inclusief voices, begeleidingsstijlen, songs, multi pads en registration memory instellingen. Veel van deze data is reeds geprogrammeerd en vastgelegd in de PSR-2000/1000/A1000; u kunt ook uw eigen data creëren en bewerken met enkele van de functies van het instrument. Al deze data wordt in afzonderlijke files opgeslagen — net zoals het in een computer gebeurt.

Hier laten we u zien hoe de basis bediening van de display regelaars te gebruiken bij het verwerken en organiseren van de data van de PSR-2000/1000/A1000 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 file types: 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, Stijl, Multi Pad Bank en Registratie Bank kunnen worden opgeroepen vanuit de MAIN display (de display die te zien is als het instrument wordt aangezet) door op de betreffende [A] - [J] knop te drukken.

## Open/Save display voor Song (blz. 76)



voor Song files beheer.

PSR-2000/1000/A1000: knop A

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



voor Voice files beheer.

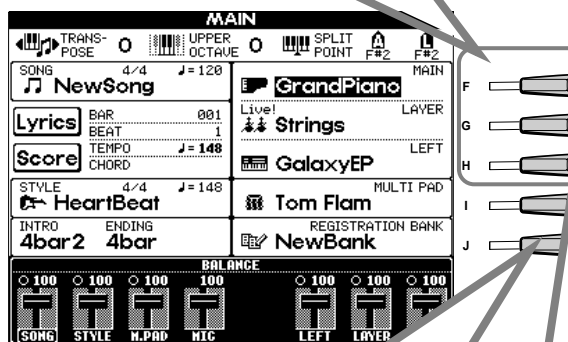
PSR-2000/1000/A1000: knop F,G,H

## Open/Save display voor Multi Pads (blz. 73, 118)



voor MULTI PAD Bank files beheer.

PSR-2000/1000: knop I  
PSR-A1000: knop D



### OPM.

De volgende Open/Save display types zijn ook beschikbaar; deze zijn echter geselecteerd via andere displays dan de MAIN display (blz. 151).

- SYSTEM SETUP
- MIDI SETUP
- USER EFFECT
- MUSIC FINDER (alleen PSR-2000/1000)

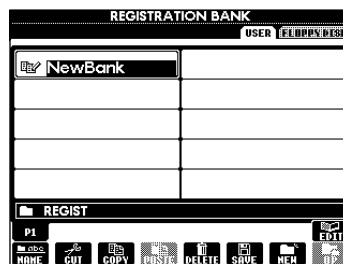
## Open/Save display voor Stijl (blz. 59)



voor Stijl files beheer.

PSR-2000/1000: knop D  
PSR-A1000: knop C

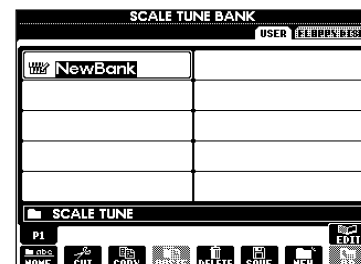
## Open/Save display voor Registratie Bank (blz. 85)



voor Registratie Bank files beheer.

PSR-2000/1000/A1000: knop J

## Open/Save display voor Scale Bank (blz. 166)



voor Scale Tune bankfiles beheer.

PSR-A1000: knop I  
PSR-2000/1000: functie niet aanwezig

## Voorbeeld — Open/Save display voor Voice

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

### PRESET drive

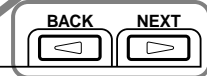
De files die zijn voorgeprogrammeerd en intern in de PSR-2000/1000/A1000 zijn opgeslagen worden hier bewaard. Preset files kunnen worden geladen maar kunnen niet worden overschreven. U kunt echter een preset file als een basis gebruiken voor het creëren van uw eigen originele file (die kan worden opgeslagen 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 PSR-2000/1000/A1000. Ze zijn intern opgeslagen in de PSR-2000/1000/A1000.

### FLOPPY DISK drive

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



Wijzigt de drive tussen **PRESET**, **USER** en **FLOPPY DISK**.

Roept de pagina van het bovenliggende niveau op. In dit voorbeeld kan de voice map selectiepagina worden opgeroepen.

### File

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

### Current Memory (huidige geheugen)

"Current Memory" is het gebied waarin 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.

Het opnemen van songs (blz. 92) en het creëren van begeleidingen (blz. 108) vindt ook plaats in het current memory.

Let erop deze data op te slaan naar de USER/FLOPPY DISK drive als file of files. De data gaat verloren als u het instrument uitzet zonder de data op te slaan.

#### OPM.

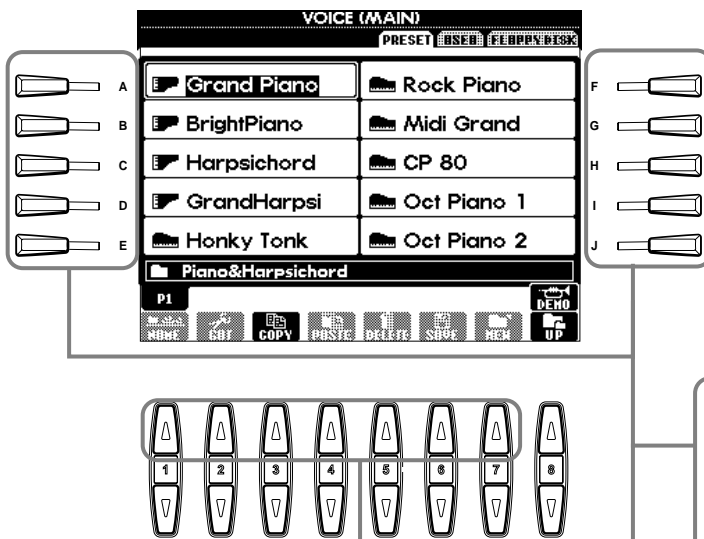
De geselecteerde voice zelf (onbewerkt) kan ook worden opgeslagen als een file in de USER of FLOPPY DISK drive.

# Files en mappen selecteren

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

Druk eerst op de VOICE [PIANO & HARPSI.] ([PIANO] op de PSR-A1000) knop om de display op te roepen die de files bevat. Deze display ("Open/Save" display) is typerend voor displays die gebruikt worden voor het oproepen en opslaan van voice files). De PSR-2000/1000/A1000 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 het USER of FLOPPY DISK gedeelte.

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



**OPM.**

**PSR-2000/1000:** Als "JAPANESE" is geselecteerd als Language (taal) parameter (bladzijden 45, 151), en u wijzigt dit in één van de westerse talen, worden de kanji en kana karakters van de file naam die zijn opgeslagen op de diskette, gewijzigd in westerse karakters. Andersom geldt dat speciale Latijnse karakters en markeringen in normale karakters worden veranderd. Ook wordt, in het geval van diskette data, tekst in de files veranderd in karakters die niet kunnen worden gelezen door het instrument. PSR-2000/1000: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 in het algemeen zorgvuldig als u omschakelt van taal — u neemt het risico niet langer volledig toegang te krijgen tot de data.

**OPM.**

Door op de betreffende [A] - [J] knop te drukken roept u de corresponderende file op en keert u terug naar het MAIN display.

**OPM.**

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

**2** Gebruik de [1▲] ~ [7▲] knoppen om de pagina's om te slaan.

Als de hoeveelheid beschikbare files of mappen de tien (PSR-2000/1000) of acht (PSR-A1000) overschrijdt, verandert de onderkant van de display zoals hieronder aangegeven.



Druk op Next ↓ ↑ Druk op Prev.



**3** Selecteer de file/map.

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

- **Druk op de [A] - [J] knop.** Druk op de letter knop die overeenkomt met de file/map die u op wilt roepen. (In de voorbeeld display die hierboven te zien is, worden de voice files getoond.)
- **Gebruik de [DATA ENTRY] dial en de [ENTER] knop.**

Als u aan de [DATA ENTRY] dial draait, wordt de keuzebalk verplaatst langs de beschikbare files/mappen. Plaats de keuzebalk op de gewenste file of map (in het voorbeeld hierboven worden voice files getoond) en druk op de [ENTER] knop om het geselecteerde item op te roepen.

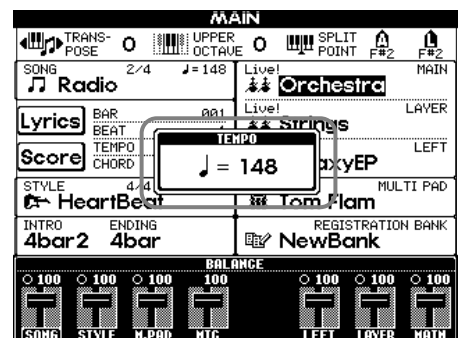


Druk nogmaals op de [EXIT] knop om terug te keren naar het MAIN display.

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

**Kleine pop-up vensters sluiten**

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





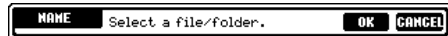
## File/map-gerelateerde handelingen

### Files/mappen benoemen

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

#### 1 Druk op de [1▼] (NAME) knop.

De **NAME** display verschijnt.

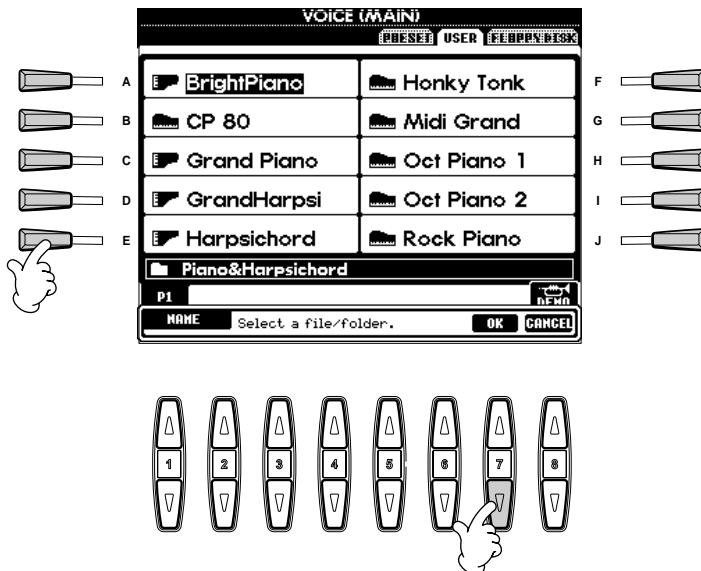


#### OPM.

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 keuzebalk voorzien. Om een andere file/map te selecteren, drukt u op één van de [A] - [J] knoppen. Om te annuleren, drukt u op de [8▼] (CANCEL) knop.



#### OPM.

De file naam zal als volgt op uw computer verschijnen. Als u het Icoon ID of de extensie wijzigt, kan het icoon veranderen of de file kan niet juist herkend worden.

**ABCDE.S002.MID**

File ID    Icoon ID    Extensie

Voer de nieuwe naam in (blz. 45).



Druk op de [8▲] (OK) knop.  
Om te annuleren, drukt u op de [8▼] (CANCEL) knop.

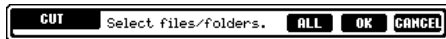


## Files/mappen verplaatsen

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

### 1 Druk op de [2▼] (CUT) knop.

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 keuzebalk 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 in de display pagina (USER/FLOPPY DISK) te selecteren. Als de [6▼] (ALL) knop wordt ingedrukt, verandert de [6▼] knop naar "ALL OFF" knop om de selectie los te laten of te annuleren.

### 3 Druk op de [7▼] (OK) knop.

Om de handeling te stoppen, drukt u op de [8▼] (CANCEL) knop.

### 4 Roep de bestemming (destination) display 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, verander vervolgens de diskettes en plak het dan naar de FLOPPY DISK pagina.

#### OPM.

Alle files/mappen op een diskette kunnen met één opdracht naar een andere diskette worden gekopieerd (blz. 150).

#### OPM.

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

#### OPM.

#### Over files/mappen op een diskette

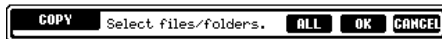
In de **FLOPPY DISK** pagina van de Open/Save display, worden alleen de files die kunnen worden beheerd in die Open/Save display getoond — ofschoon een map op een diskette verschillende soorten files kan bevatten.

In het geval van een map knip-en-plak handeling (voor diskette), kan een hele map worden geknipt; echter, alleen de specifieke files die kunnen worden beheerd in de huidige Open/Save display 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** gedeelten kan worden gekopieerd met behulp van de hieronder beschreven kopiëer-en-plak handeling.

- 1 Druk op de [3▼] (COPY) knop.**  
De **COPY** display verschijnt.



### OPM.

Deze handeling kan niet worden gebruikt om een file/map direct van de ene naar de andere diskette te kopiëren. Als u dit wilt doen, kopiëer en plak de file of map dan van de eerste diskette naar de User pagina, verwissel de diskettes en plak het dan naar de Floppy Disk pagina.

- 2 Selecteer de gewenste file/map.**

Selecteer de gewenste file/map en druk op de [7▼](OK) knop. De momenteel geselecteerde file/map wordt van een keuzebalk 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 in de momenteel geselecteerde map (PRESET/USER/DISKETTE) te selecteren. Als de [6▼] (ALL) knop wordt ingedrukt, verandert de [6▼] (ALL) knop in "ALL OFF," waardoor u de selectie kunt loslaten of annuleren.

- 3 Druk op de [7▼] (OK) knop.**  
Om de handeling te stoppen, drukt u op de [8▼] (CANCEL) knop.

- 4 Roep de bestemming (destination) display op.**  
Alleen de USER en FLOPPY DISK pagina's kunnen worden geselecteerd als bestemming.

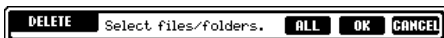


- Druk op de [4▼] (PASTE) knop.**  
De file/map die u heeft gekopieerd is nu op de bestemming geplakt.

## 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** gedeelten kan worden gewist, met behulp van de onderstaande handeling.

- 1 Druk op de [5▼] (DELETE) knop.**  
De **DELETE** display verschijnt.



- 2 Selecteer de gewenste file/map.**

Selecteer de gewenste file/map en druk op de [7▼](OK) knop. De momenteel geselecteerde file/map wordt van een keuzebalk 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 in de display pagina (USER/FLOPPY DISK) te selecteren. Als de [6▼] (ALL) knop wordt ingedrukt, verandert de [6▼] (ALL) knop in "ALL OFF," waardoor u de selectie kunt loslaten of annuleren.



- Druk op de [7▼] (OK) knop.**

Om de handeling te annuleren, drukt u op de [8▼] (CANCEL) knop.

De boodschap "Are you sure you want to delete the "\*\*\*\*\*" file (of data/folder)? YES/NO" verschijnt.  
YES ..... Wist het item met de keuzebalk.  
NO ..... Verlaat de vraag zonder te wissen.

Als er verscheidene files zijn geselecteerd, verschijnt de boodschap "Are you sure you want to delete the "\*\*\*\*\*" file (of data/folder)? YES/YES ALL/NO/CANCEL".  
YES/NO ..... Wist het item met de keuzebalk (YES), of verlaat het item met de keuzebalk zonder te wissen (NO).

YES ALL .... Wist alle geselecteerde items ineens.  
CANCEL .... Verlaat de vraag zonder te wissen.

## Files opslaan

Deze handeling laat u uw belangrijk data in files opslaan. Files kunt alleen worden opgeslagen in de **USER** en **FLOPPY DISK** gedeelten.

**1** Druk op de [6▼] (SAVE) knop.



**OPM.**

De interne geheugencapaciteit van de PSR-2000/1000/A1000 is ongeveer 580KB (PSR-2000) / 260KB (PSR-1000/A1000). De geheugencapaciteit van 2DD en 2HD diskettes is respectievelijk ongeveer 720KB en 1440KB. Als u data opslaat naar deze locaties, worden alle file types van de PSR-2000/1000/A1000 (Voice, Stijl, Song, Registratie, enz.) samen opgeslagen.

**OPM.**

De files van commercieel beschikbare DOC software en Yamaha Disklavier software en hun op de PSR-2000/1000/A1000 bewerkte files, kunnen worden opgeslagen in de USER pagina, maar kunnen niet naar een andere diskette worden gekopieerd.

## 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 kunt alleen worden aangemaakt in de **USER** en **FLOPPY DISK** gedeelten.

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



**OPM.**

Map directories kunnen tot vier niveaus bevatten. Het maximum totaal aantal files en mappen dat kan worden opgeslagen is 800 (PSR-2000) / 400 (PSR-1000/A1000), maar dit kan, afhankelijk van de lengte van de filenamens, afwijken. Het maximum aantal files dat kan worden opgeslagen in een map zal 250 zijn.

## Hogere niveau pagina's tonen

Druk op de [8▼] (UP) knop om de hogere niveau pagina's op te roepen. U kunt bijvoorbeeld de map niveau pagina's oproepen vanuit de file niveau pagina's.

## Lettertakens invoeren en iconen veranderen

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



Verander het lettertype door de [1▲] knop te gebruiken.

Als u Japans als taal selecteert in de **FUNCTION** display (blz. 151), kunnen de volgende verschillende lettertypes en groottes worden ingevoerd (alleen **PSR-2000/1000**):

かな漢 (kana-kan)

Hiragana en kanji, leestekens (volledige grootte)

カナ (kana)

Katakana (normale grootte), leestekens (volledige grootte)

カナ (kana)

Katakana (halve grootte), leestekens (halve grootte)

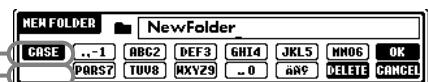
**A B C** — Alfabet (hoofdletters en kleine letters, volledige grootte), nummers (volledige grootte), leestekens (volledige grootte)

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

Als u een andere taal dan Japans heeft geselecteerd in de **FUNCTION** display (blz. 151), zijn de volgende lettertypes zijn beschikbaar (**PSR-2000/1000/A1000**):

**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.

## Lettertekens 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] dial.**
- 2 Druk op de juiste knop, [2▲] - [7▲] of [2▼]- [6▼], overeenkomstig het letterteken dat u wilt invoeren.**  
Verscheidene 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 letter-invoer knop.  
Als per ongeluk een letterteken heeft ingevoerd, verplaats de cursor dan naar het letterteken dat u wilt verwijderen en druk op de [7▼] (DELETE) knop. Als u in één keer alle lettertekens op de regel wilt wissen, druk dan op de [7▼] (DELETE) knop en houdt deze even ingedrukt. Als de cursor negatief in de display (als bij de keuzebalk) verschijnt, wordt alleen het negatieve gedeelte gewist.

- 3 Om daadwerkelijk de nieuwe naam in te voeren, drukt u op de [8▲] (OK) knop.**  
Om de handeling te annuleren, drukt u op de [8▼] (CANCEL) knop.

### ■ Omzetten naar Kanji (Japanse taal)(Alleen PSR-2000/1000)

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

#### OPM.

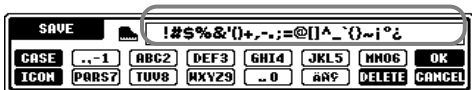
De volgende halve grootte leestekens kunnen niet worden gebruikt bij het benoemen van files en mappen:  
¥ \ / : \* ? “ < > |

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

Selecteer een letterteken waaraan een leesteken moet worden toegevoegd en druk op de [6▼] knop (voordat u het letterteken daadwerkelijke invoert). De Japanse leestekens kunnen alleen worden toegevoegd bij de PSR-2000/1000.

### ■ Overige lettertekens (leestekens) invoeren

U kunt het leestekenoverzicht oproepen door op de [6▼] knop te drukken na de daadwerkelijke invoer van een letterteken.



Beweeg de cursor naar het gewenste leesteken met behulp van de [DATA ENTRY] dial, druk vervolgens op de [8▲] (OK) of [ENTER] knop.

### ■ Nummers invoeren

**PSR-2000/1000:** 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).

**PSR-2000/1000/A1000:** Druk vervolgens op de juiste knop, [2▲] - [7▲] of [2▼] - [5▼] en houd deze een tijdje ingedrukt of druk er herhaaldelijk op tot het gewenste nummer is geselecteerd.

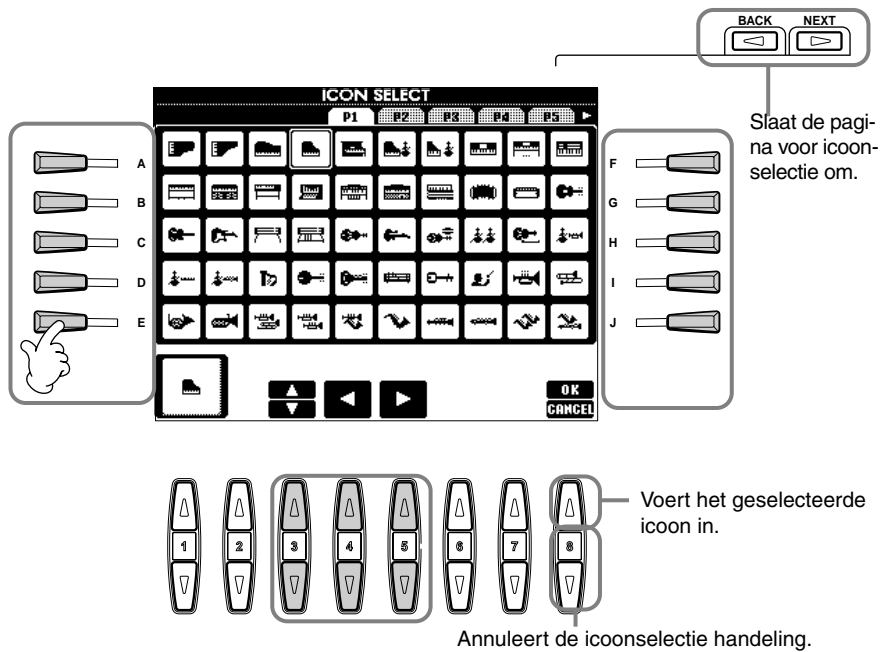
#### OPM.

In het geval van lettertekens die niet vergezeld gaan van een speciaal leesteken (met uitzondering van kana-kan en halve grootte katakana op de PSR-2000/1000), kunt u het leestekenoverzicht oproepen door op de [6▼] knop te drukken na het selecteren van een letterteken (voordat een letterteken daadwerkelijk wordt 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 van de letterinvoer display te drukken (blz. 45).

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

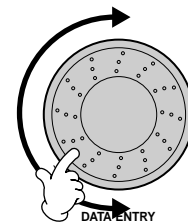
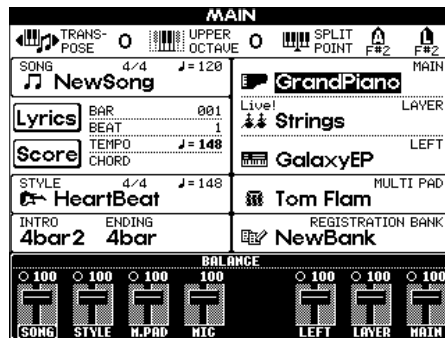


## De [DATA ENTRY] dial gebruiken

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

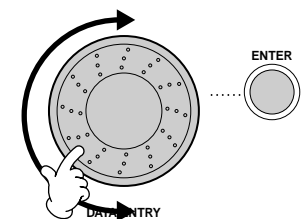
### ■ Waarden aanpassen

U kunt parameterwaarden wijzigen door de [DATA ENTRY] dial te draaien. In de voorbeeld [BALANCE] display, past draaien aan de dial het volume van het negatieve gedeelte in de display aan. Om het volume van een andere part aan te passen, selecteert u eerst de part door op de [▲▼] knop die overeenkomt met de part te drukken, en vervolgens aan de [DATA ENTRY] dial te draaien.

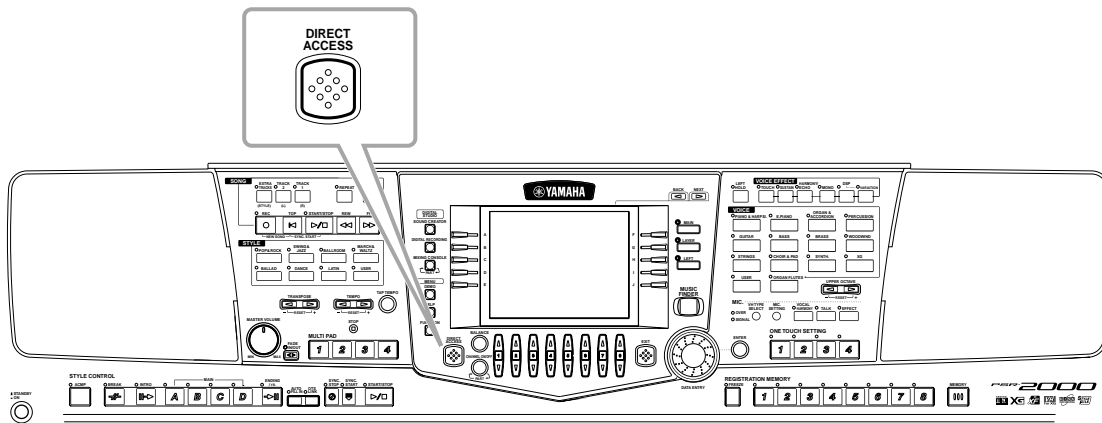


### ■ Items selecteren

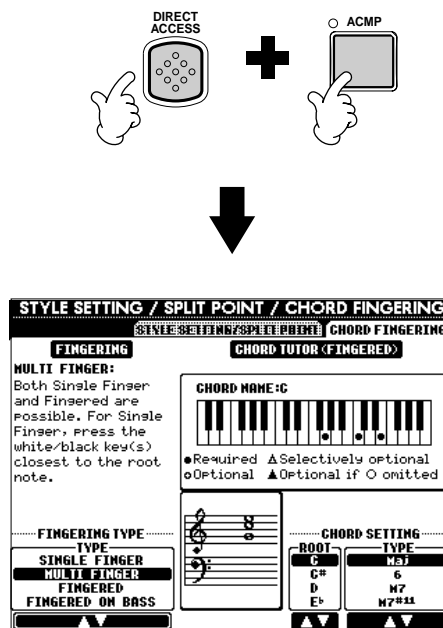
U kunt het gewenste item of de functie in de display selecteren door aan de [DATA ENTRY] dial te draaien. Het geselecteerde item kan dan worden opgeroepen of uitgevoerd met behulp van de [ENTER] knop. In de voorbeeld VOICE display, kunt u de gewenste voice file selecteren met de [DATA ENTRY] dial, en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



## Direct Access (Directe Toegang) — Rechtstreekse displayselectie



Met de handige Direct Access functie, 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 boodschap 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 selecteren van **Akkoord Fingering** op te roepen (blz. 139).



Zie het Direct Access Overzicht (**PSR-2000/1000**: blz. 48; **PSR-A1000**: blz. 164) voor een overzicht van de displays die kunnen worden opgeroepen met de Direct Access functie.

### **DOPM.**

Hier is een handige 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.

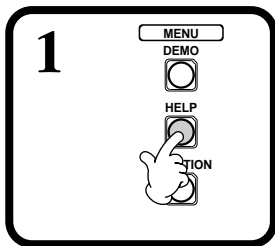
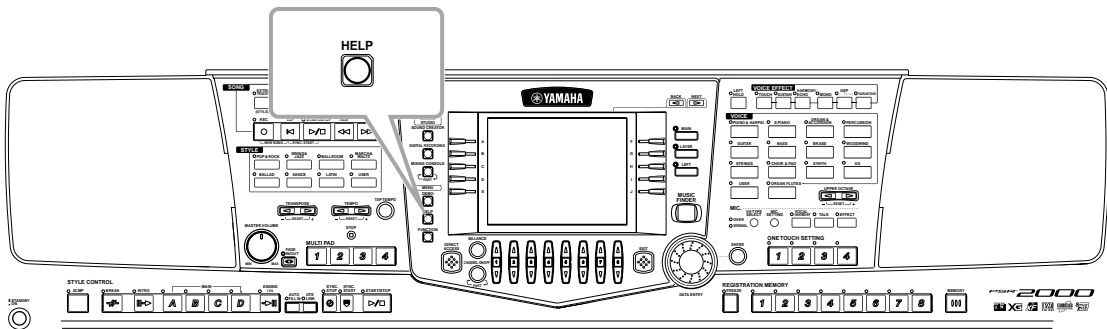
**Direct Access (Directe Toegang) Overzicht PSR-2000/1000 (zie voor de PSR-A1000 blz. 165)**

Handeling: [DIRECT ACCESS] knop + hieronder opgesomde knop		Corresponderende LCD display en functie			Zie blz.	
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	TRACK1 CHANNEL selectie	137	
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL selectie	137	
	[EXTRA TRACKS]					
	[REPEAT]					
	[METRONOME]		UTILITY	METRONOME instellingen	148	
	[REC]					
	[TOP]					
	[START/STOP]					
[REW]						
[FF]						
STYLE	[POP & ROCK]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (ACMP) instelling	138	
	[SWING & JAZZ]					
	[BALLROOM]					
	[MARCH & WALTZ]					
	[BALLAD]					
	[DANCE]					
	[LATIN]					
	[USER]					
TRANSPOSE	[◀]	MIXING CONSOLE	CONTROLLER	TRANSPOSE toewijzing	141	
	[▶]		TUNE	TRANSPOSE instellingen	123	
TEMPO	[◀]	FUNCTION	MIDI	MIDI CLOCK instelling	145	
[TAP TEMPO]	[▶]		UTILITY	TAP instellingen	149	
[FADE IN/OUT]				FADE IN/OUT instellingen	148	
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		74	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[STOP]					
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNCTION	MULTI PAD CREATOR	REPEAT/CHORD MATCH instellingen	119	
	[BREAK]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	CHORD FINGERING	FINGERING TYPE selectie	138	
	[INTRO]			VOLUME/VOICE	VOICE instellingen	122
	MAIN [A]		FILTER	EFFECT	PANPOT instellingen	
	MAIN [B]				VOLUME instellingen	
	MAIN [C]				HARMONIC CONTENT instellingen	
	MAIN [D]				BRIGHTNESS instellingen	
	[ENDING/rit.]		FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	REVERB instellingen	124
	[AUTO FILL IN]				CHORUS instellingen	
	[OTS LINK]				DSP instellingen	
	[SYNC_STOP]				SYNC_STOP WINDOW instelling	
	[SYNC_START]					
[START/STOP]						
DIGITAL STUDIO	[SOUND CREATOR]	FUNCTION	MASTER TUNE/SCALE TUNE	MASTER TUNING instelling	135	
	[DIGITAL RECORDING]	MIXING CONSOLE	EQ instellingen	SCALE TUNING instelling		
	[MIXING CONSOLE] PSR-2000 PSR-1000					
MENU	[DEMO]	FUNCTION	UTILITY	LANGUAGE selectie	151	
	[HELP]		MIDI	LCD BRIGHTNESS instellingen	149	
	[FUNCTION]			MIDI instellingen	145	
[DIRECT ACCESS]		<b>De Direct Access (Directe Toegang) mode verlaten</b>				
[BALANCE]		MIXING CONSOLE (SONG PART)	VOLUME/VOICE	VOLUME instellingen	122	
[CHANNEL ON/OFF]				VOICE instellingen		
[NEXT]						
[BACK]						
VOICE PART	[MAIN]	MIXING CONSOLE	TUNE	OCTAVE instellingen	123	
	[LAYER]					
	[LEFT]					
[MUSIC FINDER]		MUSIC FINDER	MUSIC FINDER SEARCH1 (De opnamen doorzoeken)		34	
[EXIT]		<b>Terugkeren naar de MAIN display</b>				
[ENTER]						
VOICE EFFECT	[LEFT HOLD]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (LEFT) instelling	138	
	[TOUCH]	MIXING CONSOLE	CONTROLLER	KEYBOARD TOUCH toewijzing	141	
	[SUSTAIN]		EFFECT	REVERB instellingen	123	
	[HARMONIE/ECHO]	FUNCTION	HARMONY/ECHO		143	
	[MONO]	MIXING CONSOLE	TUNE	PORTAMENTO TIME instellingen	123	
	[DSP]		EFFECT	DSP instellingen	124	
	[VARIATION]			EFFECT TYPE selectie		
VOICE	[PIANO & HARPSI]	FUNCTION	VOICE SET instellingen		143	
	[E.PIANO]					
	[ORGAN & ACCORDION]					
	[PERCUSSION]					
	[GUITAR]					
	[BASS]					
	[BRASS]					
	[WOODWIND]					
	[STRINGS]					
	[CHOIR&PAD]					
	[SYNTH.]					
	[XG]					
	[USER]					
[ORGAN FLUTES] (alleen op PSR-2000)	MIXING CONSOLE	EQ instellingen		127		
UPPER OCTAVE	[◀]					
	[▶]					
MIC. (alleen op de PSR-2000)	[VH TYPE SELECT]	VOCAL HARMONY	VOCAL HARMONY EDIT (De VOCAL HARMONY parameters bewerken)		129	
	[MIC_SETTING]	MIXING CONSOLE	EFFECT	MIC. EFFECT TYPE selectie	124	
	[VOCAL HARMONY]			MIC. REVERB instelling		
	[EFFECT]			MIC. DSP instelling		
	[TALK]	MIC_SETTING	TALK SETTING		132	
ONE TOUCH SETTING	[1]					
	[2]					
	[3]					
	[4]					
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNCTION	FREEZE		142	
	[1]	REGISTRATION BANK	REGISTRATION EDIT (De REGISTRATION bewerken)		85	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[5]					
	[6]					
	[7]					
	[8]					
[MEMORY]	FUNCTION					REGISTRATION SEQUENCE (De REGISTRATION SEQUENCE maken)
PEDAL	[PEDAL1]	FUNCTION	CONTROLLER	PEDAL1 functie toewijzing	139	
	[PEDAL2]			PEDAL2 functie toewijzing		
WHEEL	[PITCH BEND]	MIXING CONSOLE	TUNE	PITCH BEND RANGE instellingen	123	
	[MODULATION] (alleen op PSR-2000)	FUNCTION	CONTROLLER	MODULATION WHEEL instellingen	141	



# Help mededelingen

De Help mededelingen geven u uitleg en beschrijvingen van alle algemene functies en eigenschappen van de PSR-2000/1000/A1000.



**2**

**2-1** Selecteer het gewenste Help onderwerp.

**2-2** Roep het onderwerp op.

Selecteer indien nodig de taal. De hier geselecteerde taal wordt ook gebruikt voor verschillende "Mededelingen" die tijdens de bediening te zien zijn.

**OPM.**  
Help Mededelingen kunnen in elk van de volgende talen worden getoond:  
ENGELS (PSR-2000/1000/A1000)  
JAPANS (PSR-2000/1000)  
DUITS (PSR-2000/1000/A1000)  
FRANS (PSR-2000/1000/A1000)  
SPAANS (PSR-2000/1000)  
ITALIAANS

**OPM.**  
De taal kan ook worden geselecteerd in de FUNCTION "LANGUAGE" (biz. 151) display.

**OPM.**  
**PSR-2000/1000:**  
Als "JAPANESE" is geselecteerd voor de taalparameter, 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 diskette data, 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 in het algemeen zorgvuldig als u omschakelt van taal — u neemt het risico niet langer volledig toegang te krijgen tot de data.

**3**

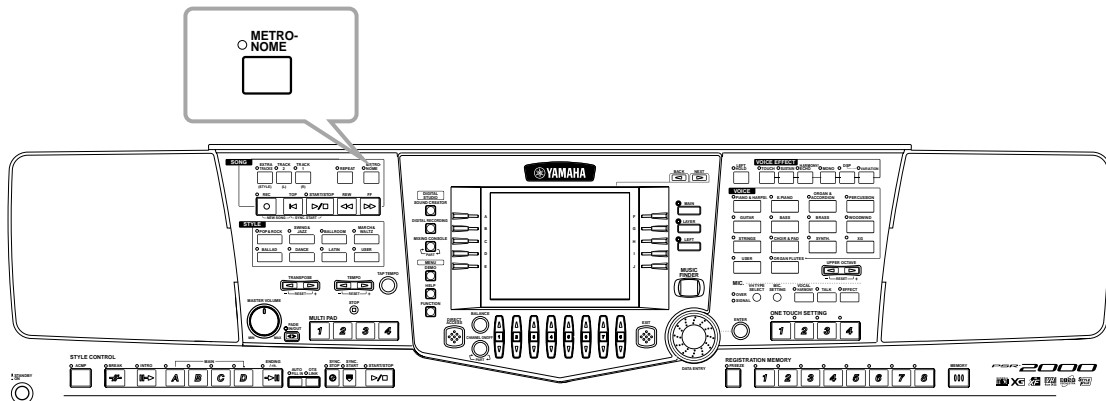
Als er twee of meer pagina's beschikbaar zijn, selecteer dan hier de verschillende pagina's mee.

Help Mededelingen beschikken over links naar de gedetailleerde uitleg of daadwerkelijke instellingsdisplay van het geselecteerde onderwerp. Selecteer gewoon het onderstreepte woord (met behulp van de [DATA ENTRY] dial), en druk op de [ENTER] knop om naar de gedetailleerde uitleg of daadwerkelijke instellingsdisplay van het geselecteerde onderwerp te springen.



## De metronoom gebruiken

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



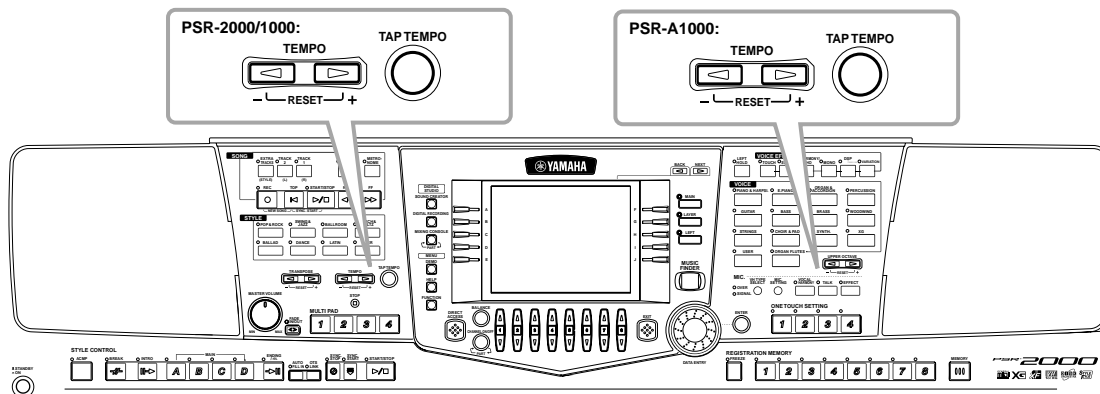
De **metronoom** begint door op de [METRONOME] knop te drukken. Pas het tempo aan door middel van de **TEMPO** [◀] [▶] knoppen (zie hieronder). Om de **metronoom** te stoppen, drukt u nogmaals op de [METRONOME] knop.

**OPM.**

Het geluid, volume niveau, en de beat (maatsoort) van de metronoom kunnen allemaal worden veranderd (blz. 148).

## 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 (initial) tempo instellingen, zo ontworpen dat ze het best passen bij de song/stijl.

**1**

Druk of op de **TEMPO** [◀] knop of op de [▶] knop.

**2**

Pas het tempo aan door of de tempo **TEMPO** [◀] [▶] knoppen of de [DATA ENTRY] dial te gebruiken. 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. Om hun respectievelijke standaard (initial) tempo instellingen terug te roepen, drukt u tegelijkertijd op de beide **TEMPO** [◀] [▶] knoppen. Zie ook de "Tempo indicaties — MAIN display" (blz. 51) voor meer over het tempo.

**END** Druk hierop om het **TEMPO** display te sluiten.

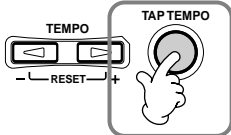
## Tap Tempo

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, 76).



**2**



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

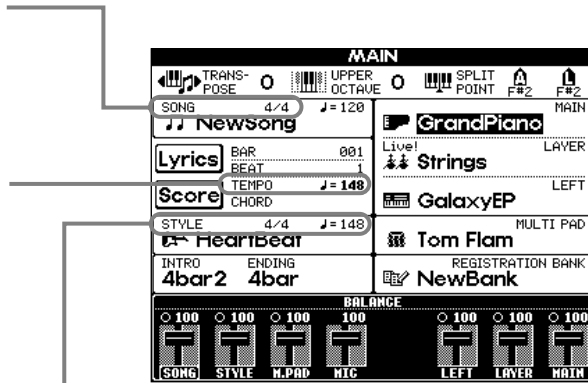
### ■ Tempo indicaties — MAIN Display

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

Geeft de standaard (initial) tempo instelling aan voor de momenteel geselecteerde song.

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 afspeelt, 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 (initial) tempo instelling aan voor de momenteel geselecteerde begeleidingsstijl.



#### OPM.

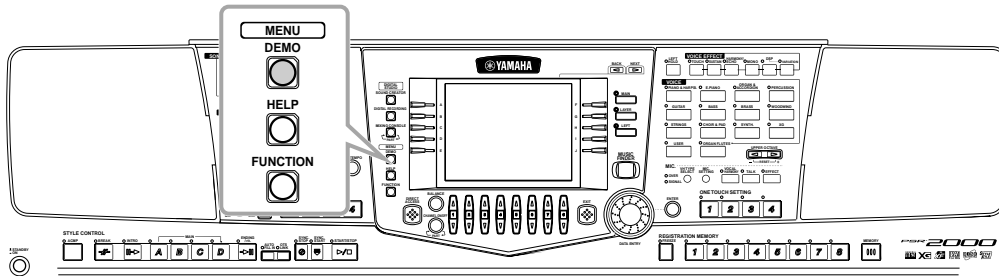
Tikken op de [TAP TEMPO] knop produceert een tikkend geluid. U kunt dit geluid desgewenst wijzigen (blz. 149).

#### 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. Als een song is ingesteld op Sync. Start stand-by (blz. 60, 76), zal tikken op de [TAP TEMPO] knop song afspelen op dezelfde manier starten. 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 PSR-2000/1000/A1000 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 PSR-2000/1000/A1000 te laten horen.



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



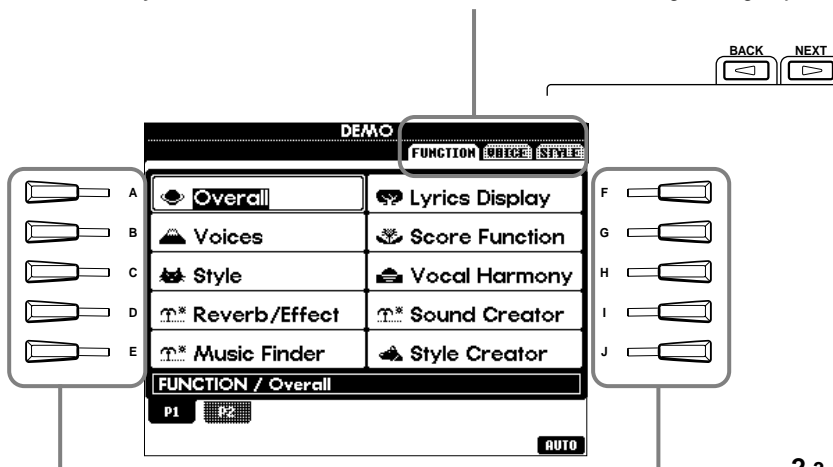
**2**

- 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 PSR-2000/1000/A1000.

**Voice demo's** ..... Deze geven een indruk van de voices van de PSR-2000/1000/A1000.

**Style demo's** ..... Deze introduceren de ritmes en begeleidingsstijlen van de PSR-2000/1000/A1000 bij u.



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

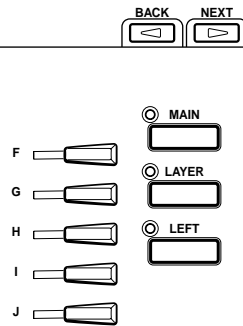
- 2-2** Gebruik deze om de verschillende display pagina's te selecteren.

Druk hierop om alle demossongs/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).

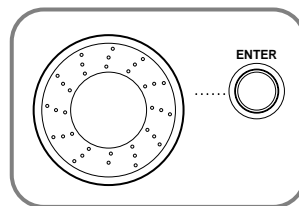


**3** Voor de functiedemo's, verschijnt er een introductiescherm in de display en de demo begint spelen.

Dit voorbeeld laat het Sound Systeem in de FUNCTION demo zien.



Selecteer het gewenste woord of onderwerp met behulp van de [DATAENTRY] dial en druk vervolgens op de [ENTER] knop of nummer knoppen ([1▼], [2▼], enz.) om deze op te roepen.



**OPM.**

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

**OPM.**

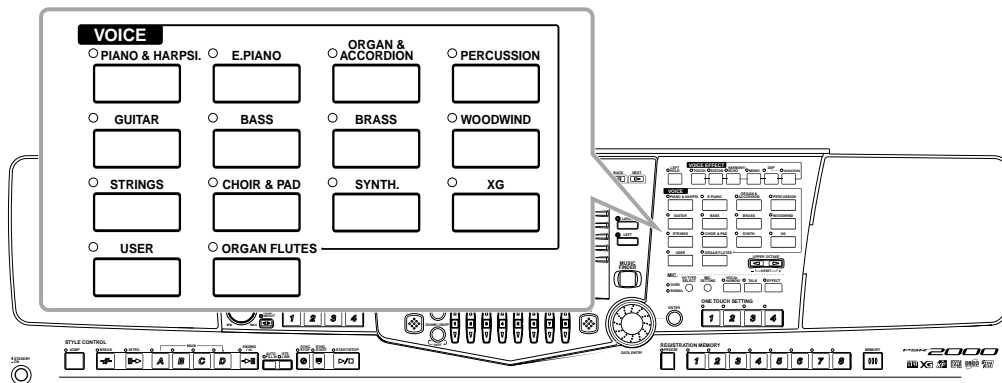
Druk op de SONG [START/STOP] knop om de demosong te stoppen. Om verder te gaan met de demo waar deze is gestopt, drukt u nogmaals op de SONG [START/STOP] knop. Terugspoelen en snel vooruit spoelen kan ook worden gebruikt bij de demosongs (blz. 78).



Keer terug naar het MAIN scherm.

# Voices

De PSR-2000/1000/A1000 geeft u een enorme selectie aan authentieke voices, inclusief verscheidene toetsbordinstrumenten, strijkers en blazers — en nog veel, veel meer.

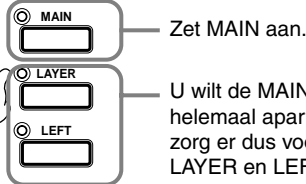
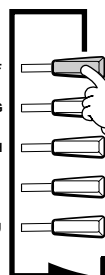
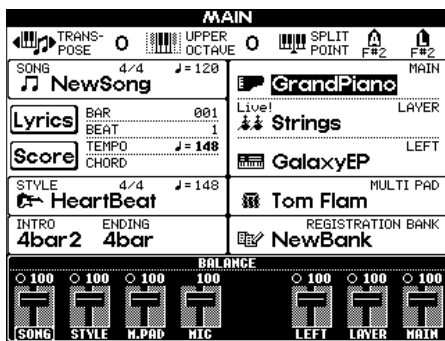


## Een voice selecteren

- 1 Druk op de [MAIN] knop om het MAIN gedeelte aan te zetten en druk vervolgens op de [F] knop op om het menu voor het selecteren van de MAIN voice op te roepen.

### 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.)



Zet MAIN aan.

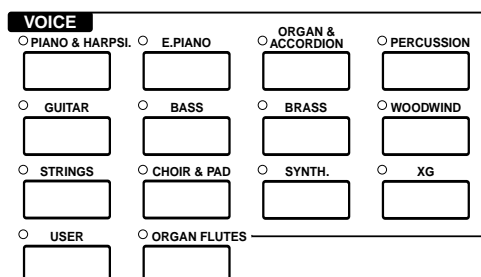
U wilt de MAIN voice helemaal apart horen — zorg er dus voor dat de LAYER en LEFT parts zijn uitgezet.



- 2 Selecteer de gewenste voicegroep.

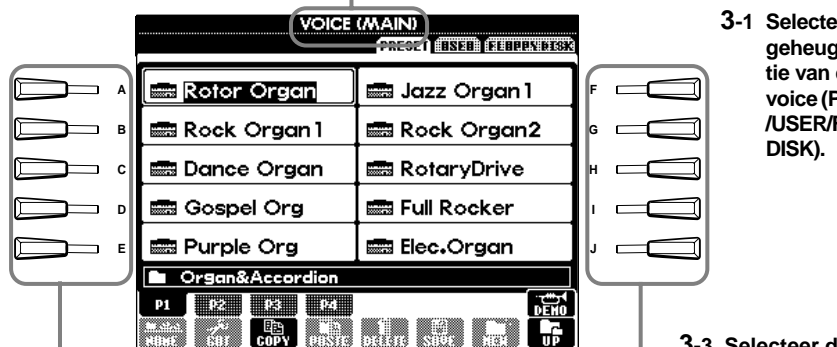
### OPM.

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



3

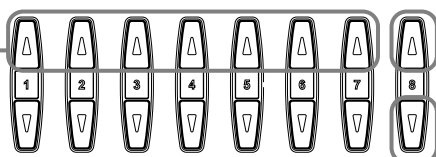
Geeft aan dat de display voor het selecteren van de MAIN voice is (blz. 25).



3-1 Selecteer de geheugenlocatie van de voice (PRESET /USER/FLOPPY DISK).

3-3 Selecteer de voice.

3-2 Selecteer de verscheidene pagina's in de huidige voicegroep.

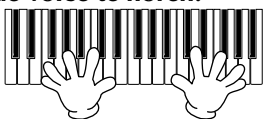


Druk hierop om de display voor het selecteren van de voicegroep op te roepen.

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.

4

Bespeel het toetsenbord om de geselecteerde voice te horen.



END

Druk hierop om terug te keren naar de MAIN display.

**OPM.**

Een voice selecteren selecteert automatisch het meest geschikte effect en overige instellingen voor die bepaalde voice. U kunt dit uitschakelen zodat de instellingen niet automatisch worden geselecteerd (blz. 143).

**OPM.**

U kunt instellen in welke mate het volume van de voice wijzigt afhankelijk van uw speelsterkte (blz. 141).

**OPM.**

Kijk, voor een overzicht van de beschikbare voices, naar de afzonderlijke Data List (apart Engelstalig boekje).

**OPM.**

U kunt instellen of de voicebank en programmawijzigingsnummers ("MSB-LSB-Programmawijzigingsnummer" rechts boven de voicenaam) wordt aangegeven of niet (blz. 149).

**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.

**Voice Karakteristieken**

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

**Live! (alleen op de PSR-2000)**

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

**Cool!**

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

**Sweet!**

Deze akkoestisch 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 percussie geluiden 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.

**Organ Flutes! (alleen op de PSR-2000)**

Deze authentieke orgelvoice laat u de Sound Creator gebruiken om de verscheidene voetmaten aan te passen en uw eigen originele orgelgeluiden te vervaardigen.

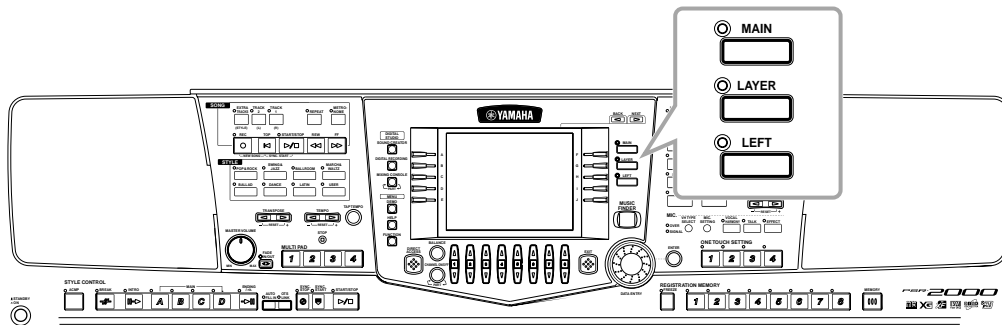
**Keyboard Percussion**

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 zijn aangegeven door symbolen onder de toegewezen toetsen. Houd in gedachte dat ofschoon verschillende kits over verschillende geluiden beschikken, enkele geluiden met dezelfde namen in verschillende kits identiek zijn.

Kijk naar de afzonderlijke Engelstalige Data List (Drum/key Assignment List) voor een overzicht van de geluiden in elke drum/SFX kit.

# Layer/Left — Verscheidene geluiden tegelijkertijd spelen

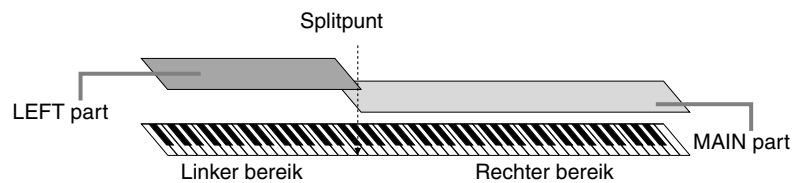
De PSR-2000/1000/A1000 laat u drie voices instellen voor gelijktijdige bespeling: MAIN, LAYER en LEFT. Door deze drie effectief te combineren, kunt u rijke gestructureerde, multi-instrumentale setups voor uw spel creëren.



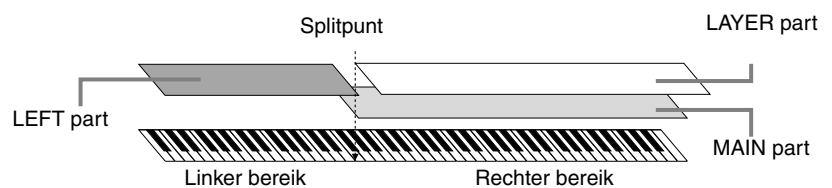
## Een layer van twee voices bespelen



## Twee voices afzonderlijk bespelen — op het linker en rechter gedeelte van het toetsenbord

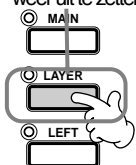


## Drie verschillende voices bespelen — één in het linker gedeelte van het toetsenbord, plus een layer van twee voices rechts

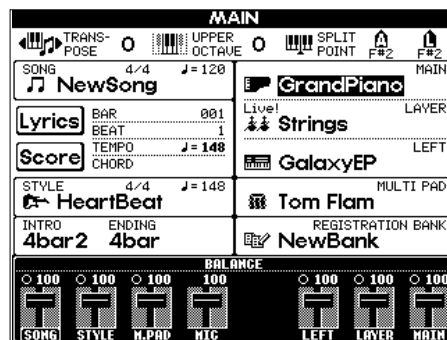


## Layer — Twee verschillende voices stapelen (layeren)

**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 kunt de specifieke voice, die u in een layer met de Main voice wilt bespelen, kunt selecteren. De hiergebruikte methode voor het selecteren van een voice is hetzelfde als die bij 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.

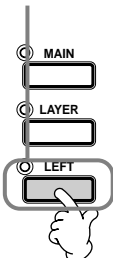
**END** Druk hierop om terug te keren naar de MAIN display.





## Left — Afzonderlijke voices instellen voor het linker en rechter gedeelte van het toetsenbord

**1** Zet LEFT AAN. Druk nogmaals om hem op UIT te zetten.

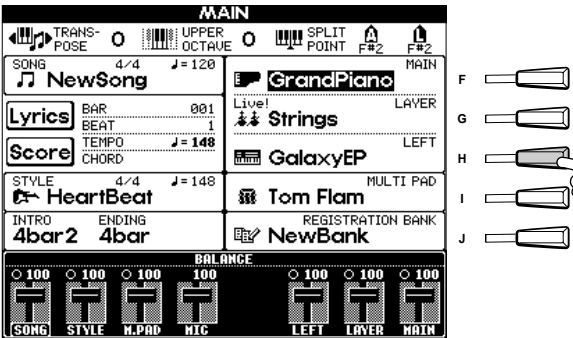


**END** EXIT



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, waarvandaan u de specifieke voice, die u links wilt bespelen, kunt selecteren. Het selecteren van de voice gaat op dezelfde manier als bij het VOICE (MAIN) scherm (blz. 54).



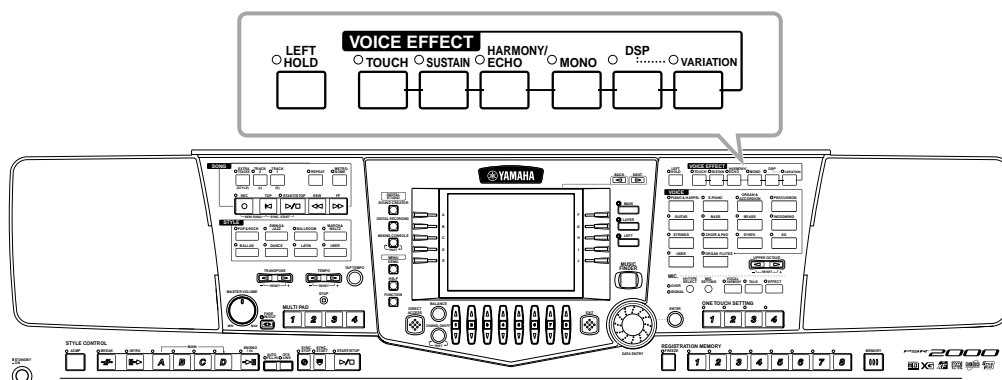
**OPM.** Het splitpunt kan vrij worden ingesteld op elke willekeurige toets van het toetsenbord. (blz. 138).

**OPM.** Elk gedeelte (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 rechter gedeelte van het toetsenbord in (zoals aangeven), 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 het toetsenbord speelt toevoegen.



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

### TOUCH

Deze knop zet de touch response (aanslagevoeligheid) van het toetsenbord aan of uit. Als dit is ingesteld op uit, wordt hetzelfde volume geproduceerd onafhankelijk van hoe hard of hoe zacht u op het toetsenbord speelt.

### SUSTAIN

Als deze Sustain eigenschap aan is, hebben alle noten die op het toetsenbord worden gespeeld een langere sustain (uitsterftijd). U kunt ook de Sustain diepte instellen (blz. 90).

### DSP

De PSR-2000/1000/A1000 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 passen om levendigheid en diepte toe te voegen, of een symphonisch effect om het geluid warmte en rijkheid te geven. DSP heeft ook effecten zoals distortion, die het karakter van het geluid compleet kunnen veranderen.

**OPM.** De DSP en VARIATION effect types en hun diepte kan worden geselecteerd en aangepast in de MIXING CONSOLE display (blz. 124).

## ■ VARIATION

Deze regelaar wijzigt de Variation effect instellingen, waardoor u enkele aspecten van het effect kunt veranderen, afhankelijk van het geselecteerde type. Als voorbeeld: als het Rotary Speaker effect is geselecteerd (blz. 124), kunt u hiermee de draaisnelheid tussen langzaam en snel schakelen.

## ■ HARMONY/ECHO

Deze regelaar voegt Harmony of Echo effecten toe aan de voices die in het rechterhand gedeelte van het toetsenbord worden bespeeld (blz. 143).

## ■ MONO

Deze regelaar bepaalt of de voice monofoon (slechts een 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 blaasinstrument voices realistischer 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 voice van het linker gedeelte wordt vastgehouden, zelfs als de toetsen worden losgelaten — hetzelfde effect als wanneer de 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 de strings part sustain krijgen, waardoor een natuurlijk rijkheid aan het totale begeleidingsgeluid wordt toegevoegd.

### OPM.

Het Portamento effect creëert een vloeiende toonhoogte overgang tussen achter elkaar gespeelde noten.

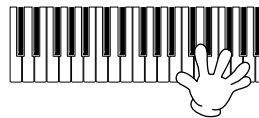
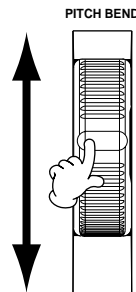
### HINT

U kunt speciale nadruk aan de melodielijnen die u bij akkoorden speelt toevoegen, door de Layer functie 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 elke van de akkoorden — monofoon klinken. Probeer dit eens uit met de volgende voices.

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

## PITCH BEND wiel & MODULATION wiel

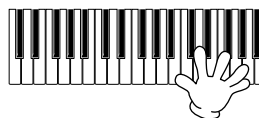
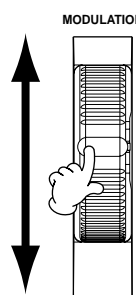
Gebruik het PSR-2000/1000/A1000 PITCH BEND wiel om de toonhoogte te verhogen (draai het wiel van u af) of te verlagen (draai het wiel naar u toe) terwijl u het toetsenbord bespeelt. Het PITCH BEND wiel is zelf-centrerend en zal automatisch terugkeren naar de normale toonhoogte als deze wordt losgelaten.



### OPM.

Het maximum pitch bend bereik kan worden gewijzigd (blz. 123).

De Modulatie functie (alleen PSR-2000) voegt een vibrato effect toe aan de noten die worden gespeeld op het toetsenbord. Het MODULATION wiel helemaal naar u toe draaien, maakt de diepte van het effect minimaal, terwijl van u af draaien het maximaal maakt.

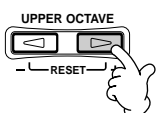


### OPM.

Om per ongeluk toepassen van modulatie te voorkomen, stelt u de diepte in op minimaal.

## De octaaf instelling aanpassen

De [UPPER OCTAVE] knop maakt het u mogelijk de MAIN en LAYER parts tegelijkertijd een octaaf omhoog of omlaag te transponeren.

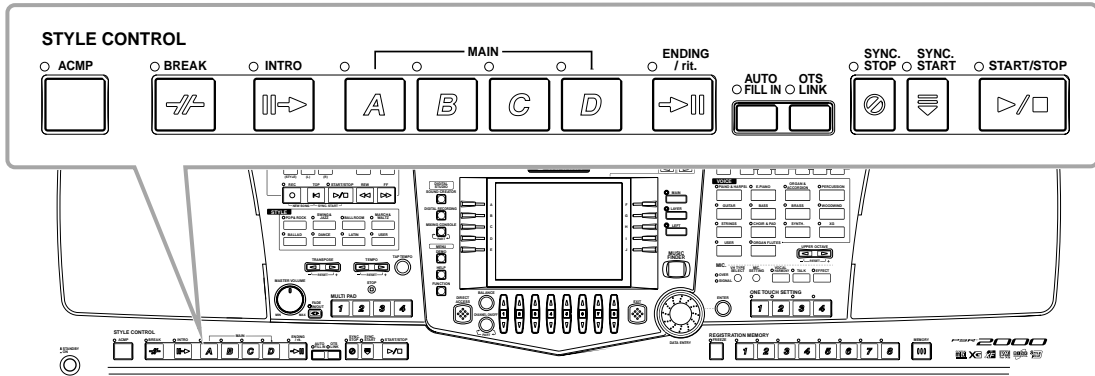


### OPM.

Meer gedetailleerde octaaf-gerelateerde instellingen voor elke van de parts kunnen worden gemaakt door de MIXING CONSOLE functie te gebruiken (blz. 123).

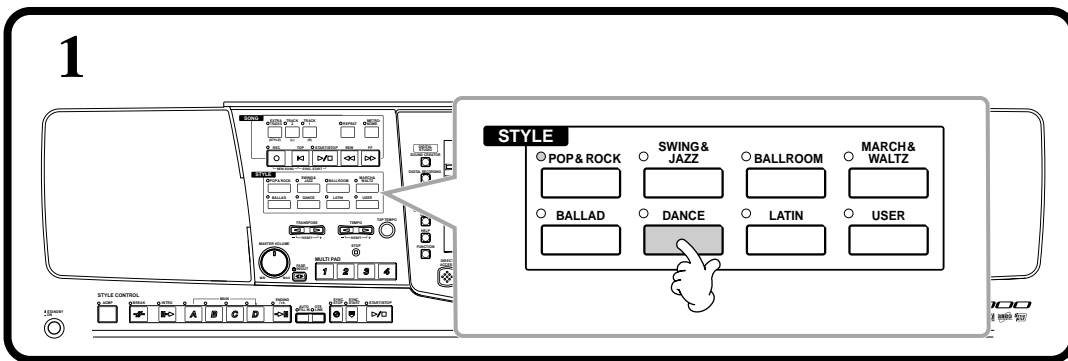
# Stijlen

De PSR-2000/1000/A1000 beschikt ook over stijlen (begeleidingspatronen) in een bonte mengeling aan 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 engelstalige Data List (Style List) ) en er mee te spelen.

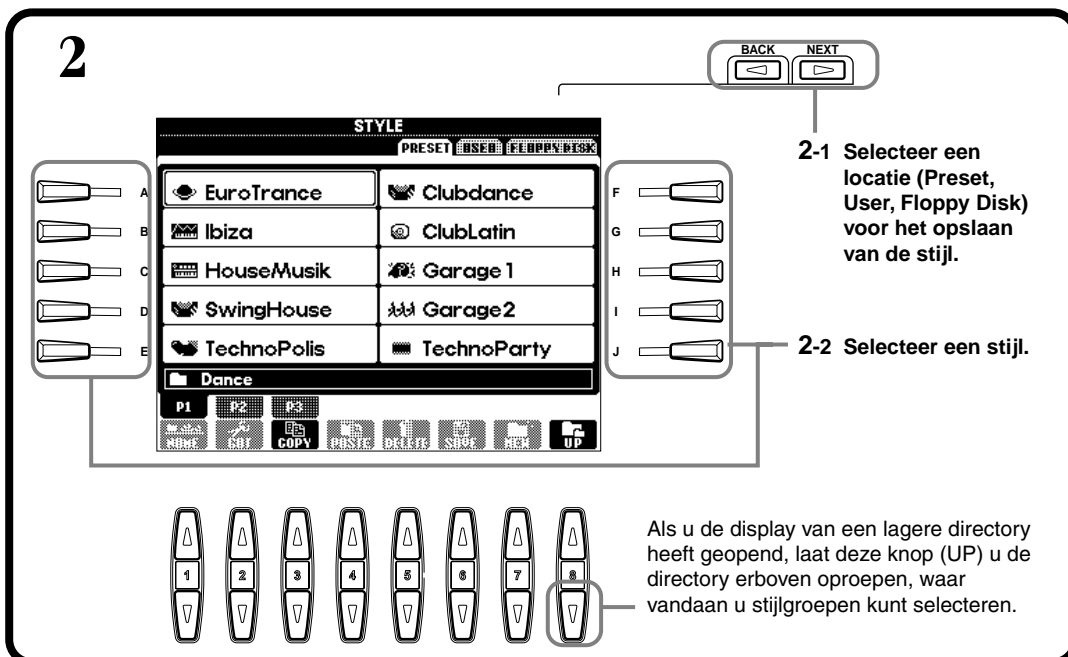


## Een stijl spelen

1



2



**3** Als de [ACMP] knop is ingesteld op aan, kunt 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 gehele toetsenbord.)

**OPM.**  
U kunt het toetsbereik voor de automatische begeleiding instellen (blz. 138).

**4** Zet SYNC. (SYNCHRONIZED) 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 akkoord vingerzettingen 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 hetzelfde 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 stil staat, tikt u drie, vier of vijf keer op de [TAP TEMPO] knop (drie voor een 3/4 maat, vier voor een 2/4 of 4/4 maat, vijf voor een 5/4 maat).

**6** Stop de stijl.

**END** 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. 77).

**Begeleidingsstijl karakteristieken**  
Het begeleidingsstijl type en zijn bepalende karakteristieken worden aangegeven boven de stijl naam.

**Session!**  
Deze stijlen voorzien in een nog groter realisme en authentieke begeleiding door originele akkoordsoorten en -wijzigingen te mengen, alsook speciale riffs met akkoordwijzigingen, met de Main gedeelten. 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! (Floppy Disk)**  
Deze begeleidingsstijlen beschikken over een basis piano trio (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.

## Alleen de ritmekanalen van een stijl afspelen

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

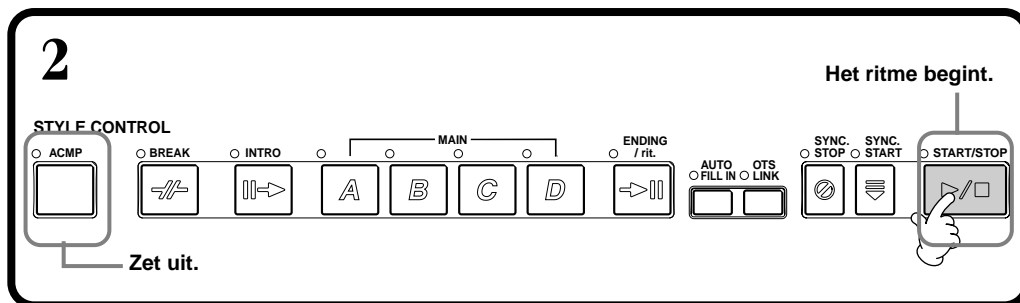
**OPM.**

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 aan staat (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 hetzelfde tempo dat u tikt.

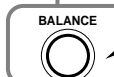


Druk nogmaals op de **STYLE [START/STOP]** knop om het ritme afspelen te stoppen.

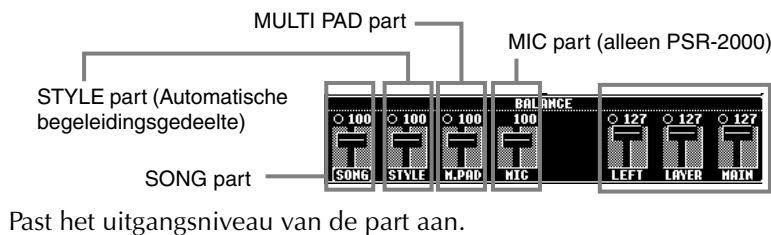
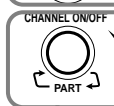
## De volumebalans/kanaalonderdrukking (mute) aanpassen

### BALANCE display

Roept de **BALANCE** display op.



Roept de **Channel ON/OFF** display op.



### CHANNEL ON/OFF display

SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

Roep de **STYLE** display op door op de **[CHANNEL ON/OFF]** knop te drukken, en zet dan het instrument dat u wilt annuleren uit.

**OPM.**

**Kanaal**  
Verwijst naar het MIDI kanaal in de song data (blz. 157). De kanalen zijn toegewezen zoals hieronder aangegeven.

**Song**

1 - 16

**Begeleidingsstijl**

9 - 16

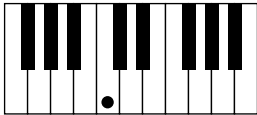
## Akkoord Fingerings

Het afspelen van de stijl kan worden bestuurd door de akkoorden die u links van het splitpunt speelt. Er zijn 7 soorten vingerzettingen, zoals hieronder wordt beschreven. Ga naar de CHORD FINGERING pagina (blz.139) en selecteer de akkoord vingerzettingen. De pagina laat zien hoe de akkoorden met uw linkerhand te spelen.

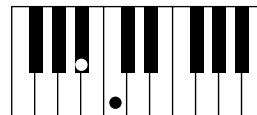
### SINGLE FINGER

Single Finger begeleiding maakt het makkelijk om een prachtig georchestreerde 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.

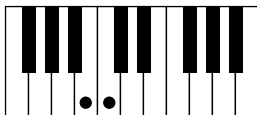
**Voor een majeur akkoord**, drukt u alleen op de grondtoon toets.



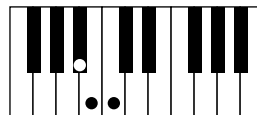
**Voor een mineur akkoord**, drukt u tegelijkertijd op de grondtoon toets en een zwarte toets links daarvan.



**Voor een septiem akkoord**, drukt u tegelijkertijd op de grondtoon toets en een witte toets links daarvan.



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



### MULTI FINGER

De Multi Finger mode detecteert automatisch Single Finger of Fingered Akkoord vingerzettingen, zodat u beide types kunt gebruiken zonder de vingerzettingmode om te hoeven schakelen. Als u een 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 de 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 PSR-2000/1000/A1000 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.). 9<sup>e</sup> en 11<sup>e</sup> akkoorden kunnen niet worden gespeeld.

#### OPM.

Akkoord detectie in de AI Full Keyboard Mode vindt plaats met intervallen van ongeveer een achtste noot. Extreem korte akkoorden — minder dan een 8e noot in lengte — kunnen niet worden gedetecteerd.

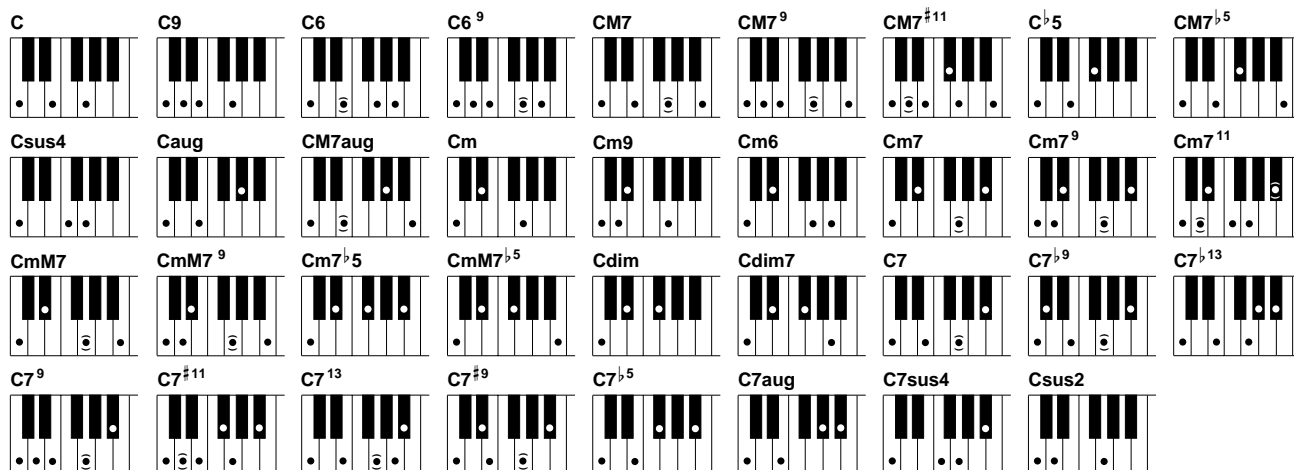
#### OPM.

In Full Keyboard Mode, worden akkoorden gedetecteerd op basis van de laagste en de één na laagste noot die u speelt. Als de twee laagste noten binnen een enkele 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  
(kunstmatige intelligentie)

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



Akkoordnaam [Afkorting]	Normale Ligging	Displayvoorgondtoon "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>b5</sup>
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

**OPM.**

- Noten tussen haakjes kunnen worden weggelaten.
- Als u 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 PSR-2000/1000/A1000 u "leert" hoe de Fingered akkoorden te spelen. Vanuit de CHORD FINGERING display (blz. 139), geeft u het akkoord aan dat u wilt leren, en de noten die gespeeld moeten worden, worden aangeven in de display.

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

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

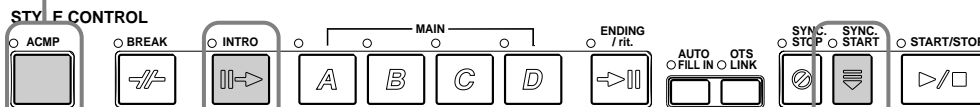
De PSR-2000/1000/A1000 beschikt over verscheidene soorten van automatische begeleidingsecties die u in staat stellen het arrangement van de stijl te variëren. Dit zijn: Intro, Main, Break en Ending. Door daartussen te schakelen terwijl u speelt, kunt u makkelijk de dynamisch elementen van een professional-klinkend arrangement maken in uw spel.

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



**2**

2-1 Zet de ACMP functie aan.



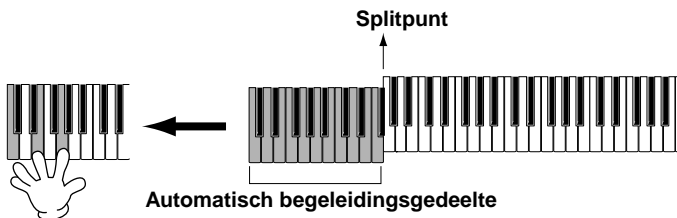
2-3 Zet de SYNC. START functie aan.

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.



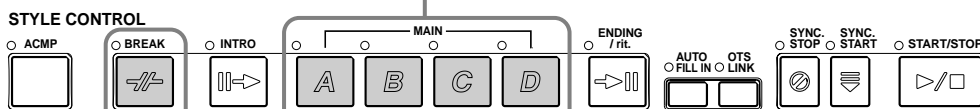
**3**

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



**4**

Main secties kunnen verschoven worden.



Druk op deze knop breaks toe te voegen.



### OPM.

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

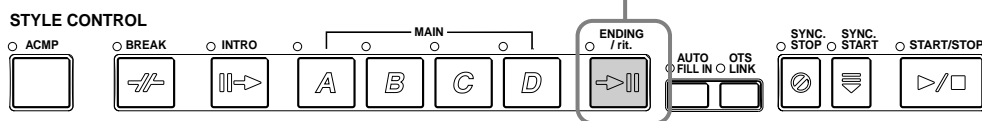
### OPM.

- Als u op de [INTRO] knop drukt, kunt u een intro sectie afspelen, terwijl een begeleiding speelt.
- Sectie knop indicaties — [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 sectie data; de sectie kan niet worden gespeeld.
- U kunt dynamisch het niveau van de begeleiding regelen door zacht of hard de toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord te bespelen (blz. 138).
- Als u op de [SYNC. START] knop drukt, terwijl een begeleiding speelt, zal de begeleiding stoppen en de PSR-2000/1000/A1000 zal in de Synchronized Start standby status gaan.
- U kunt de stijlsecties ook wijzigen met behulp van het pedaal (blz. 139).
- De Break sectie laat u dynamisch variaties en breaks in het ritme van de begeleiding toevoegen, om zo uw spel nog professioneler te laten klinken. Als u op de [BREAK] knop drukt, terwijl 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 (achtste noot) van de maat, zal de fill-in vanaf de volgende maat spelen.



5

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 afspeelt.

**OPM.**

- Stijlen kunt ook worden gestart door op de **STYLE [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 FILL IN]** 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 stijl 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 de bas in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord spelen (blz. 138).

**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. Om de stijl te beginnen met een fade-in, drukt u op de **[FADE IN/OUT]** knop, en zet dan **SYNC. START** aan. Om de fade-in te annuleren voordat de stijl begint, drukt u nogmaals op de knop.

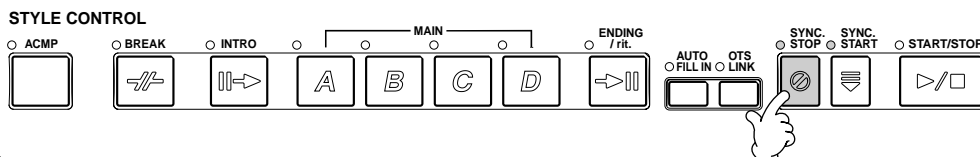
Om de stijl uit te faden en te stoppen, drukt u op deze knop terwijl de stijl speelt. De tijd van de Fade-in/Fade-out kan ook worden ingesteld (blz. 148).

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

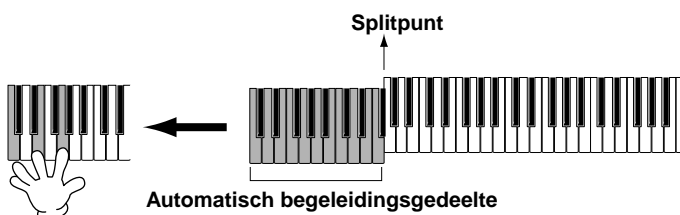
Als de Synchro Stop functie is geactiveerd, zal het afspelen van de stijl volledig stoppen als u alle toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord loslaat. Het afspelen van de stijl zal weer beginnen zodra er een toets in het automatische begeleidingsgedeelte wordt gespeeld.

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

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



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



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

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



Druk nogmaals op de **[SYNC. STOP]/[SYNC. START]** knop om de stijl te stoppen.

**OPM.**

U kunt de **SYNC. STOP** functie ook gebruiken door kort toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte/linkerhand bereik in te drukken (blz. 138).

**OPM.**

Synchro Stop kan niet op aan worden ingesteld als de fingering mode is ingesteld op **FULL KEYBOARD/AI FULL KEYBOARD** of de automatische begeleiding op het paneel is ingesteld op uit.

## Intro en ending types selecteren (INTRO/ENDING)

**1**

MAIN

TRANSPOSE 0 UPPER OCTAVE 0 SPLIT POINT F#2 F#2

SONG 4/4 ♩ = 120 GrandPiano MAIN

Lyrics BAR 001 Live! Strings LAYER

Score TEMPO ♩ = 148 GalaxyEP LEFT

STYLE 4/4 ♩ = 148 Tom Flam MULTI PAD

INTRO 4bar2 ENDING 4bar REGISTRATION BANK NewBank

BALANCE

100 100 100 100 100 100

SONG STYLE M.PAD MIC LEFT LAYER MAIN

**OPM.**

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

**2**

Selecteer een intro

Selecteer een ending

INTRO CountIn 4bar1 4bar2

ENDING Fill:Hit 3bar 4bar

**3** Speel de stijl met de intro of ending sectie (blz 30, 31).

## Automatisch Fill-in patronen spelen als er van begeleidingssectie wordt veranderd — Auto Fill In

**OPM.**

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

**1**

STYLE CONTROL

ACMP BREAK INTRO MAIN A B C D ENDING /rit.

AUTO FILL IN OTS LINK SYNC STOP SYNC START START/STOP

**2** Speel de stijl en schakel tussen de begeleidingssecties terwijl ze spelen (blz. 30, 31).  
Fill-in patronen worden automatisch gespeeld bij elke wijziging in de Main sectie.

**OPM.**

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

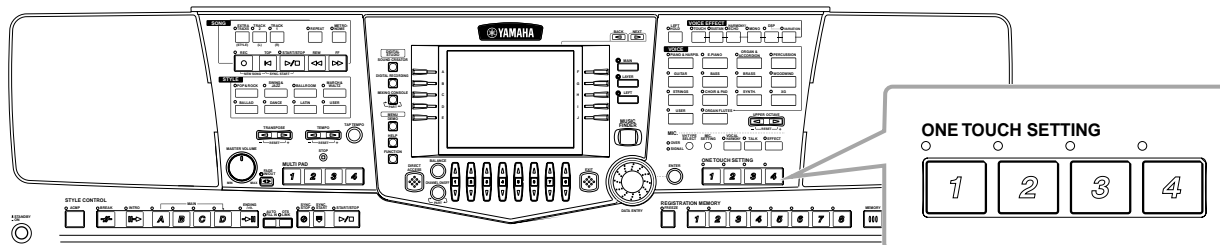
**END** Om de Auto Fill te annuleren, drukt u nogmaals op de [AUTO FILLIN] knop.

**OPM.**

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

## Passende paneelinstelling voor de geselecteerde stijl (ONE TOUCH SETTING) (alleen PSR-2000/1000)

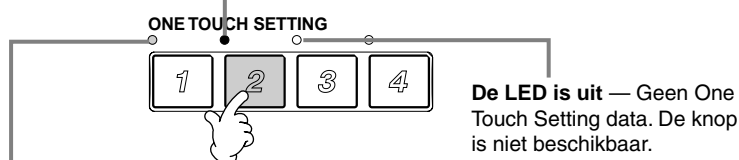
De handige One Touch Setting functie maakt het u makkelijk om voices en effecten te selecteren die geschikt zijn voor de stijl die u speelt. Elke preset stijl heeft vier voorgeprogrammeerde paneel setups die u met het drukken op een enkele knop kunt selecteren.



**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 uit — Geen One Touch Setting data. De knop is niet beschikbaar.

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

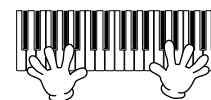
Verscheidene instellingen (zoals voices, effecten, enz.) die passen bij de geselecteerde stijl kunnen onmiddellijk worden opgeroepen. Als de stijl niet speelt, zullen de automatische begeleiding en Sync. Start automatisch worden aangezet. Zie voor details over de One Touch Setting parameters, de afzonderlijke engelstalige Data List (Parameter Chart).

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

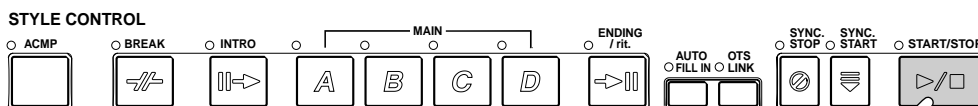
Splitpunt



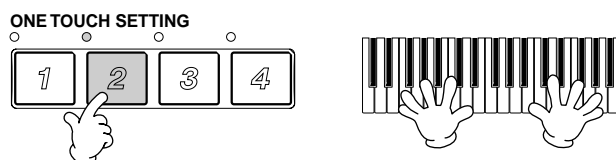
Automatisch begeleidingsgedeelte



**4** Stop de automatische begeleiding.

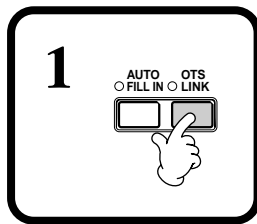


**5** Probeer eens andere One Touch Setting setups uit. U kunt ook uw eigen One Touch Setting setups creëren (blz. 68).



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

De handige OTS (One Touch Setting) Link functie 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 Instellingen 1, 2, 3 en 4.



### OPM.

De One Touch Settings kunnen met twee verschillende timings worden ingesteld om met de secties te veranderen (blz. 138):

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



Om de OTS Link functie te annuleren, drukt u nogmaals op de [OTS LINK] knop.

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

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

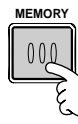
**1** Selecteer een stijl.



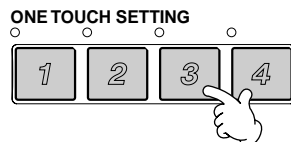
**2** Stel de paneel regelaars, zoals het selecteren van een voice, in zoals gewenst.



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



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



De items die u kunt registreren in een One Touch Setting zijn voice, harmonie, multi pad en pedaal instellingen.



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 paneel instellingen op (blz. 38, 44).

### OPM.

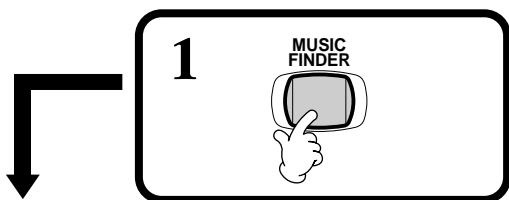
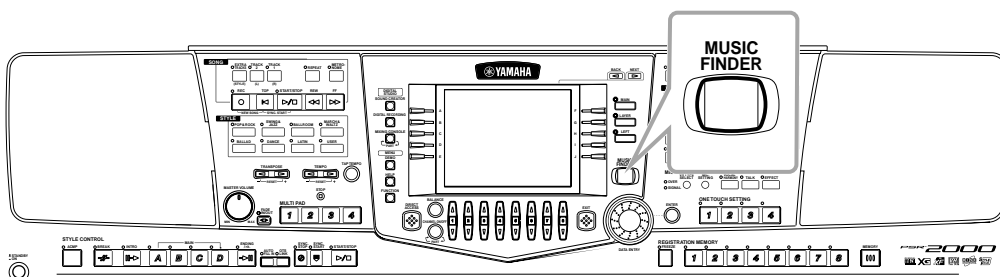
De geregistreerde instellingen zullen worden gewist als u een andere begeleidingsstijl selecteert, tenzij u hier de paneelinstellingen opslaat.

# Ideale setups voor uw muziek oproepen — Music Finder (alleen PSR-2000/1000)

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 song-titel 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 paneel setups. U kunt ook uw eigen Music Finder instellingen voor uw favoriete songs en genres creëren.

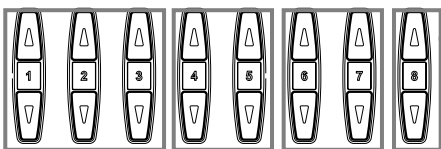


**2** **Selecteer een record.** Selecteer bijvoorbeeld de bovenste record door op de [1▲▼] knop te drukken om de aanbevolen setups op te roepen. De instellingsdata die hier is te zien wordt een “record” genoemd.

**ALL** .....Laat alle records zien.  
**FAVORITE** .....Laat de records zien die zijn toegevoegd aan de “Favorite” pagina.  
**SEARCH1,2**..... Laat het resultaat van de SEARCH(zoek) functie zien (blz. 70).

**Selecteren een record op songtitel.** Als de records op songtitel zijn geselecteerd, gebruik dan de [1▲▼] knop om alfabetisch omhoog of omlaag te springen door de songs. Druk tegelijkertijd op de [▲▼] knoppen om de cursor naar de eerste record te verplaatsen.

MUSIC	STYLE	BEAT	TEMPO	
A Swaine Safari	Swain2	4/4	152	SORT BY MUSIC
Abracadabra	Rock+Haffi	4/4	141	
All I Have To Do Is ~	60's8Beat	4/4	106	SORT ORDER ASCENDING
All Shook Up	Jive	4/4	156	
Anapola	60's6trPop	4/4	152	ADD TO FAVORITE
At The Hop	CrocoTuist	4/4	174	
Azurro	DiscoLatin	4/4	122	SEARCH 1
Bailamos	DiscoLatin	4/4	100	
Bamboleo	Espanole	4/4	116	SEARCH 2
Black is Black	70'sDisco3	4/4	125	
Black Magic Woman	RockChaCha	4/4	120	NUMBER OF RECORDS 149
Blame It On The Boo~	DiscoChocol	4/4	106	
Blue Suede Shoes	Rock&Roll	4/4	186	TEMPO LOCK OFF
Boon Boon Boon Boon	Eurofrance	4/4	138	



Selecteren een record op stijlnaam. Als de records op stijlnaam zijn geselecteerd, druk dan op deze knoppen om de cursor naar de volgende/voorgaande stijl te verplaatsen. Druk tegelijkertijd op de [▲▼] knoppen om de cursor naar de eerste record te verplaatsen.

**De records sorteren**  
**MUSIC** .....De records worden gesorteerd op songtitel.  
**STYLE** .....De records worden gesorteerd op stijlnaam.  
**BEAT** .....De records worden gesorteerd op maatsort.  
**TEMPO** .....De records worden gesorteerd op tempo.

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

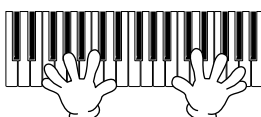
**Voegt de geselecteerde record toe aan de “Favorite (Bookmark)” pagina**  
 Als u op de [H] knop drukt, zal de “Add selected data to the favorite list? YES/NO” boodschap worden weergegeven. Selecteer [YES] om de geselecteerde pagina aan de “FAVORITE” pagina toe te voegen.

**Record(s) zoeken.** Voer de voorwaarden van 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.

**Roepen de MUSIC FINDER RECORD EDIT (blz. 71) display op (voor het bewerken van de geselecteerde opname).**

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

**3** **Speel de stijl (blz. 60).**



**OPM.**

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

## De ideale setups zoeken — Music Finder Search

U kunt records zoeken op muziektitel of sleutelwoorden. De resultaten verschijnen in de display.

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

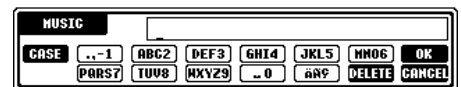
**2** Voer de voorwaarden voor het zoeken (zie hieronder) in, en start vervolgens het zoeken met de [START SEARCH] knop.

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.

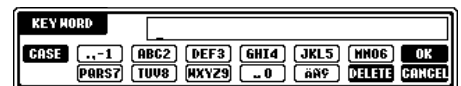
Als u de songtitel invoert (blz. 45), roept de zoekfunctie alle records op die het ingevoerde woord of woorden bevat.



### ■ [B] KEYWORD

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

Als u het sleutelwoord invoert (blz. 45), roept de zoekfunctie alle records op die het ingevoerde woord of woorden bevat. U kunt verscheidene verschillende sleutelwoorden tegelijkertijd zoeken, door er een scheidingsteken (komma) tussen te voegen. De zoekfunctie vindt alle records die ten minste één van de sleutelwoorden 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.

#### **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.

### ■ [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 (vanaf)

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

### ■ [2▲▼] TEMPO TO(t)

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

### ■ [3▲▼]~[5▲▼] GENRE

Selecteert het bepaalde muziek genre voor de zoekactie. Het beschikbare bereik bevatten alle genres (ANY), de preset genres, en alle genres die u zelf heeft ingevoerd (blz. 69).

### ■ [8▼] CANCEL (annuleer)

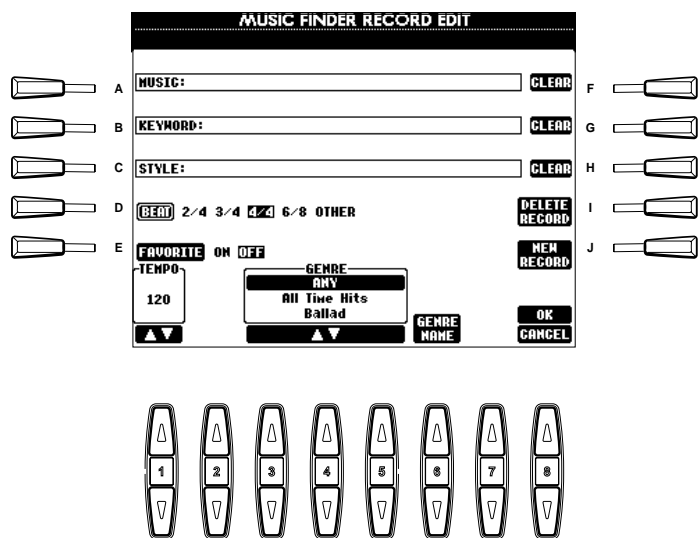
Druk hierop om de handeling te annuleren en terug te keren naar de voorgaande display.

## Edit (bewerk) records — 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.

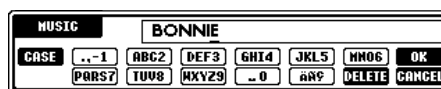
**1** Druk op de [8 ▲▼] (RECORD EDIT) knop in de MUSIC FINDER display.

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



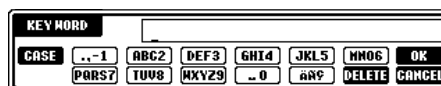
### ■ [A] MUSIC

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.



### ■ [B] KEYWORD

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



### ■ [C] STYLE

Selecteert de stijlnaam voor bewerking. Voer altijd de naam in als er een nieuwe opname wordt geregistreerd. Druk op de knop om de STYLE FILE SELECT display op te roepen. Druk op één van de [A] tot [J] knoppen in de display om de file die u wilt wijzigen/wissen/registreren op te roepen.

#### OPM.

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

### ■ [D] BEAT

Selecteert de beat (maatsoort) voor bewerking. Als een andere file is geselecteerd door op de [C] knop te drukken, 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 (wis) 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 (nieuw) 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 (PSR-2000)/1200 (PSR-1000), inclusief interne records.

### ■ [1▼▲] TEMPO

Bepaalt het tempo voor de geselecteerde record. Als de file wordt veranderd met de [C] knop, wordt het tempo automatisch gewijzigd naar dat van de gewijzigde file.

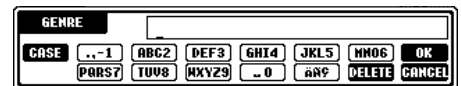
### ■ [3▼▲]~[5▼▲] GENRE

Selecteert het bepaalde genre voor bewerking. Het beschikbare bereik bevat alle preset genres alsook datgene wat u zelf heeft ingevoerd.

### ■ [6▼▲] GENRE NAME (naam)

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

De genre naam die u invoert, wordt effectieve als de huidige record is 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 genre naam gewist.



### ■ [8▲] OK

Voert uit 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 (annuleer)

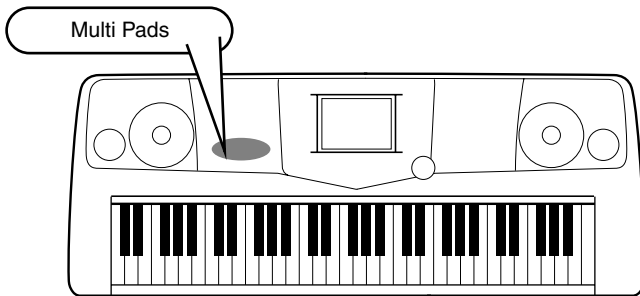
Druk hierop om de handeling te annuleren en terug te keren naar de MUSIC FINDER display.



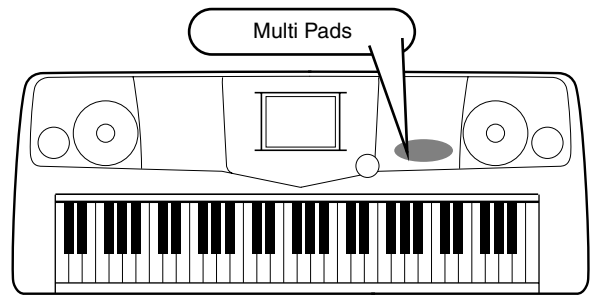
# De Multi Pads

De PSR-2000/1000/A1000 multi pads kunnen worden gebruikt om een aantal korte voor-opgenomen ritmische en melodische sequences af te spelen die kunnen worden gebruikt om impact en verscheidenheid aan uw toetsenbordspel toe te voegen.

PSR-2000/1000:

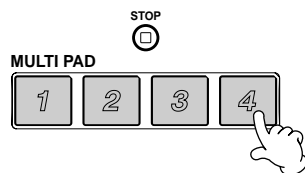


PSR-A1000:



## De Multi Pads bespelen

- 1 Selecteer de gewenste bank in de MULTI PAD Bank display (blz. 38).
- 2 Druk op een willekeurige multi pad.



De corresponderende frase (in dit geval voor Pad 4) begint helemaal af te spelen zodra de pad wordt ingedrukt.

De multi pad functie voorziet in twee verschillende manieren om tijdens de frase te stoppen:

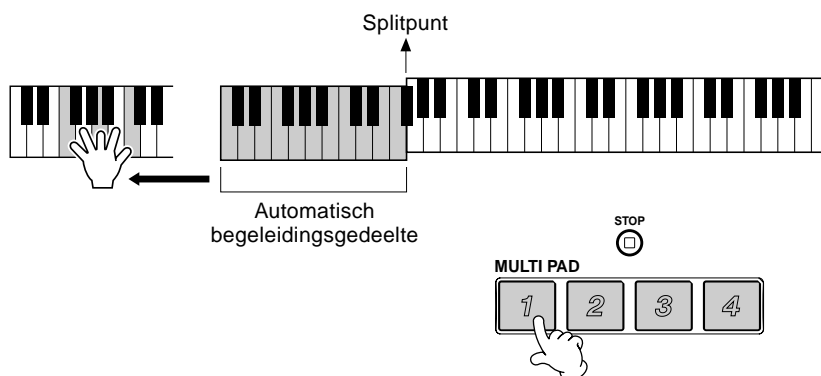
- Om alle pads te stoppen, drukt u op de [STOP] knop en laat deze weer los.
- Om bepaalde pads te stoppen, houdt u de [STOP] knop ingedrukt en drukt tegelijkertijd op de pad of pads die u wilt stoppen.

### OPM.

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

## Chord Match

- 1 Zet ACMP aan (blz. 60).
- 2 Speel een akkoord met uw linkerhand en druk op een willekeurige multi pad.



### OPM.

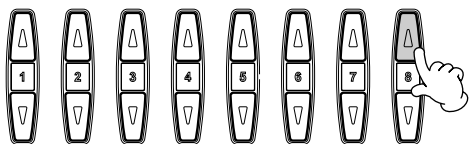
De status van Chord Match aan/uit is afhankelijk van de geselecteerde Multi Pad Bank.

In dit voorbeeld, zal de frase voor Pad 1 worden getransponeerd naar F majeur voordat deze wordt afgespeeld. Probeer eens andere akkoorden te spelen en op de pads te drukken. Houd in gedachte dat ook akkoorden kunt wijzigen terwijl een pad afspeelt.

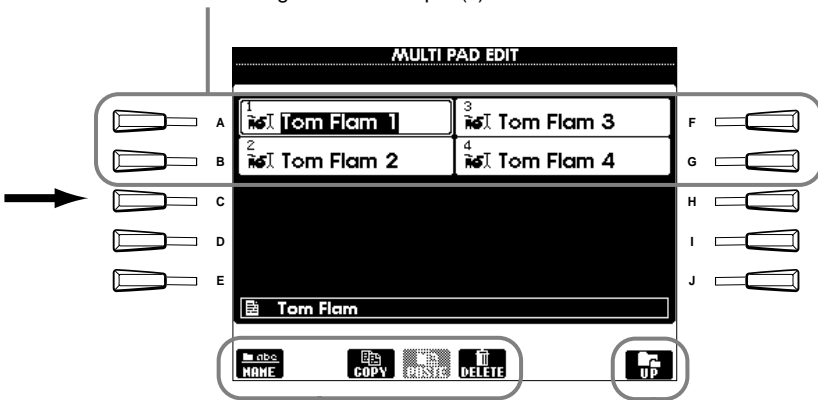
# Multi Pad Edit

Deze functie laat u afzonderlijke multi pad instellingen van de éne multi pad bank kopiëren naar een andere.

Open/Save display voor Multi Pads (blz. 38)



Selecteren de gewenste multi pad(s).



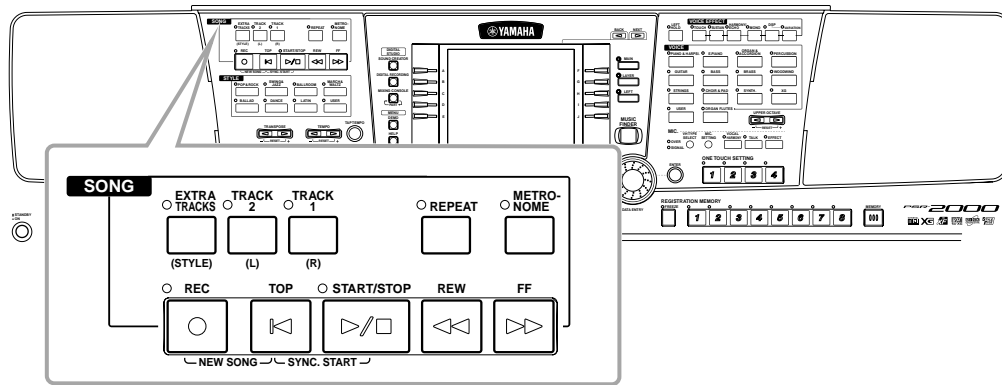
Gelijk aan de Open/Save display op de bladzijden 41 en 44.

Roept de pagina van het bovenliggende niveau op.

# Song afspelen

Hier leert u hoe u songs af kunt spelen. Songs bevatten de interne songs van het instrument, spel wat u zelf heeft opgenomen met de opname functies (blz. 92), en commercieel beschikbare song data. U kunt deze uiterst veelzijdige eigenschap op verschillende manieren gebruiken — meespelend op het toetsenbord met de opgenomen song. U kunt ook de muzieknotatie (alleen op de PSR-2000) en songteksten in de LCD weergeven.

Als u een microfoon aansluit op de PSR-2000, kunt u meezingen met de song of automatische begeleiding en automatisch vocal harmony parts laten toevoegen (blz. 128).



## Compatibele song types



Diskettes met dit logo bevatten song data die compatibel is met GM (General MIDI).



Diskettes met dit logo bevatten song data die compatibel is 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 song data die compatibel is met het Yamaha DOC (Disk Orchestra Collection) format.



Diskettes met dit logo bevatten song data die compatibel is met het Yamaha originele MIDI file format.

### OPM.

Op commercieel beschikbare muziek data rusten auteursrechten, en is uitsluitend bedoeld voor persoonlijk gebruik door de koper.

### OPM.

Zie voor meer informatie over de song file types die compatibel zijn met de PSR-2000/1000/A1000, blz. 159.

# Song afspelen

## De interne songs afspelen

**1**

**OPM.**

Als het **MAIN** scherm (links) iniet wordt weergegeven, druk dan op de **[DIRECT ACCESS]** knop gevolgd door de **[EXIT]** knop.

**OPM.**

U kunt ook een verscheidenheid aan andere instellingen maken (zoals tempo, voice selectie, enz.) en ze automatisch laten terugroepen als u de song afspelt (blz. 104).

**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 Stijl Synchro Start functie gebruiken (blz. 60).

**OPM.**

U kunt het volume automatisch laten in-faden 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.

**2**

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

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

**3** De song begint.

Pas het tempo aan 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.**

De begeleiding stopt als u de song stopt. Als de begeleidingsstijl speelt en u start de song, stopt de begeleiding automatisch.

**Tegelijkertijd een song en een begeleidingsstijl afspelen**

Als u een song en een begeleidingsstijl tegelijkertijd afspeelt, worden de kanalen 9 - 16 van de song data vervangen door de begeleidingsstijl kanalen — 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 song's akkoord data.

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

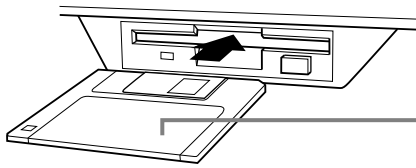
- 1** Selecteer de song en start het afspelen door op de SONG [START/STOP] knop te drukken.
- 2** Selecteer de gewenste begeleidingsstijl.
- 3** Start de stijl door op de STYLE [START/STOP] knop te drukken.
- 4** Voeg een break toe of wijzig van sectie (met de STYLE sectie knoppen), terwijl de song speelt.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



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

## Songs van diskette afspelen

Plaats de diskette in de diskdrive.



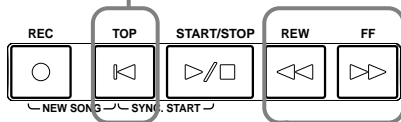
Plaats de diskette met de sluiters naar voren en het label naar boven.

De methode voor het afspelen is gelijk aan die in de "De interne songs afspelen" instructies (blz. 76), met uitzondering van het feit dat u de **FLOPPY DISK** pagina in de **SONG** display moet selecteren.

## Andere afspelen-gerelateerde handelingen

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

Tijdens het afspelen, kunt u de song terug laten keren naar het begin en weer van het begin af aan af laten spelen door op deze knop te drukken. Als het afspelen is gestopt, zal drukken op deze knop de song terugzetten naar het begin.

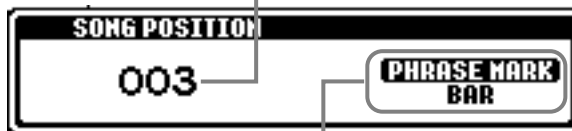


Druk op deze knop om de **SONG POSITION** display op te roepen (zie hieronder). Om terug te keren naar de **SONG** display, drukt u op de **[EXIT]** knop.

### SONG POSITION display

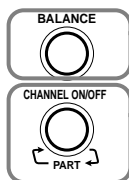
Als "**BAR**" is geselecteerd, kunt u een maatnummer aangeven (geteld vanaf het begin van de song) met de **[REW]** en **[FF]** knoppen.

Als "**PHRASE MARK**" is geselecteerd, kunt u een frasemarkeringsnummer aangeven met de **[REW]** en **[FF]** knoppen.



"**PHRASE MARK**" wordt alleen aangegeven als de song frasemarkeringen bevat. Druk op de **[J]** knop om te schakelen tussen "**BAR**" en "**PHRASE MARK**" 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, voordat u verder gaat, u het gedeelte "Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette" leest (blz. 7).

#### OPM.

U kunt instellen of de PSR-2000/1000/A1000 wel of niet automatisch de eerste diskettesong oproept als er een diskette wordt geplaatst (blz. 150).

#### OPM.

Sommige song data voor de PSR-2000/1000/A1000 is opgenomen met speciale "free tempo" (vrije tempo) instellingen. Tijdens het afspelen van zulke song data, 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.

Het kan zijn dat song die een grote hoeveelheid data bevatten niet goed gelzen kunnen worden door het instrument en dat u ze niet kunt selecteren. De maximum capaciteit is ongeveer 200-300 KB, maar dit kan variëren afhankelijk van de data inhoud van een song.

#### OPM.

#### Phrase Mark (frasemarkering)

Deze data geeft een bepaalde locatie in de song data aan.

#### OPM.

#### Kanaal

Verwijst naar het MIDI kanaal in de song data. De kanalen zijn toegewezen zoals hieronder aangegeven, voor de PSR-2000/1000/A1000.

#### Song

1 - 16

#### Begeleidingsstijl

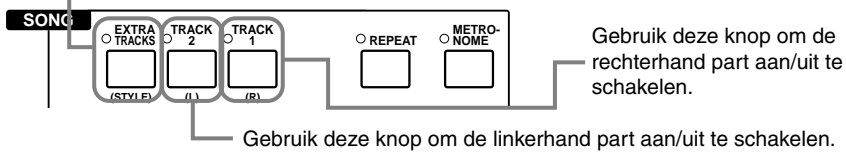
9 - 16

## 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 rechterhand part uitschakelen en die part zelf spelen.

- 1 Selecteer de song die afgespeeld moet worden (blz. 75).

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



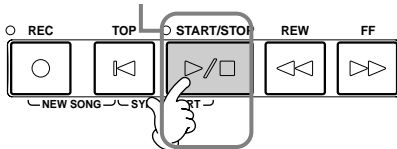
### OPM.

U kunt de kanaal toewijzingen voor Track 1 en Track 2 wijzigen (blz. 137), 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).



Om de song te stoppen, drukt u nogmaals op de



## Herhaaldelijk afspelen van een bepaald gedeelte

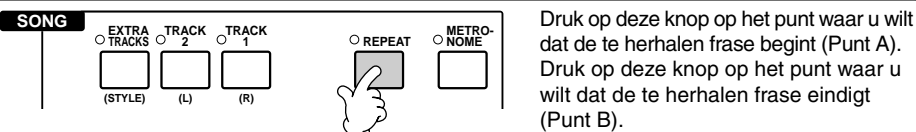
Deze eigenschap maakt het u mogelijk om een bepaald gedeelte van de song (tussen Punt A en Punt B) aan te geven, en dit herhaaldelijk af te spelen.

- 1 Speel de song af (blz. 76, 78).

### 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 dan Punt B in door nogmaals op de **[REPEAT]** te drukken.

- 2



### 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. 133).

- 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 **[TOP]** knop de song terugzetten naar punt A.

- 4 Stop de song.



Om de Repeat functie te annuleren, drukt u nogmaals op de



knop.

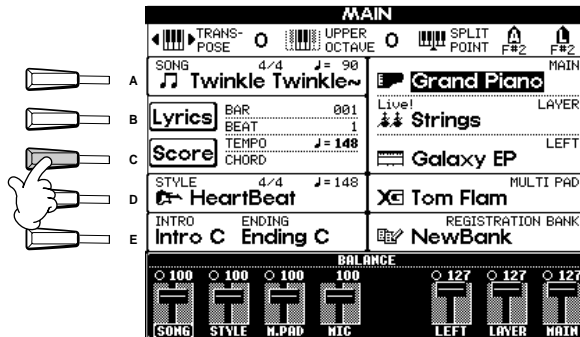
## Muzieknotatie weergeven — Score (alleen de PSR-2000)

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. 76, 78).



**2**



**3**

Schakelt het weergeven van het linkerhand toetsgedeelte 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 instellings display (hieronder te zien); gebruik de [8▲▼] knoppen) en stel de **LEFT CH.** parameter in op een willekeurig kanaal behalve op "AUTO." Of ga naar de **SONG SETTING** display in het **Function** menu (blz. 133) en stel de **TRACK 2** parameter in op een willekeurig kanaal behalve op "OFF:"

Schakelt het weergeven van het rechterhand toetsgedeelte aan/uit. Kanaal 1 wordt automatisch geselecteerd als **[TRACK1]** is ingesteld op **[OFF]** vanuit de **SONG SETTING** display (blz. 137).

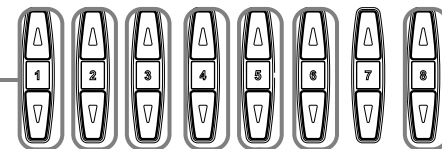
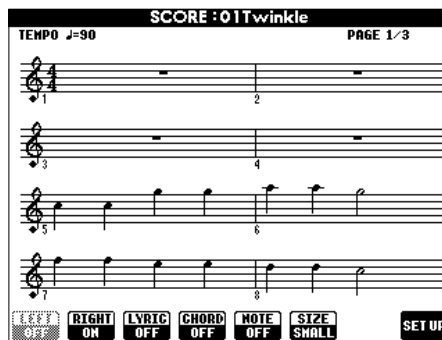
Schakelt het weergeven van de songtekst aan/uit. Als de geselecteerde song geen songtekst data bevat, worden songteksten niet weergegeven

Schakelt het weergeven van de akkoorden aan/uit. Als de geselecteerde song geen akkoord data bevat, worden akkoorden niet weergegeven.

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

Bepaalt de display resolutie (oftewel het zoom niveau) van de notatie.  
**SMALL** ..... De notatie wordt klein weergegeven.  
**LARGE** ..... De notatie wordt groot weergegeven.

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



**OPM.**

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

**OPM.**

De weergegeven notatie wordt gegenereerd door de PSR-2000 op basis van de song data. 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 song data voor de PSR-2000/1000/A1000 is opgenomen met speciale "free tempo" (vrije tempo) instellingen. Voor dergelijke song data worden het tempo, de tel, de maat en de muziek-notatie niet goed weergegeven.

**OPM.**

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

**OPM.**

De nootnaam wordt links van de noot aangeven. 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.**

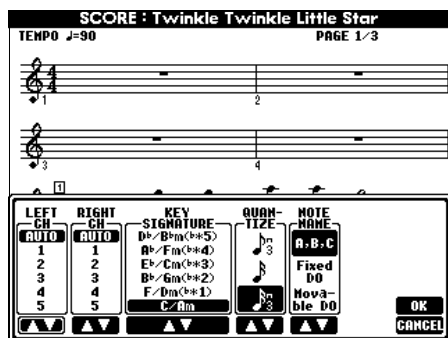
Als verplaatsingstekens (mollen en kruizen) en noten niet op één regel kunnen worden weergegeven, worden ze in het midden van de maat van de volgende regel weergegeven.

**OPM.**

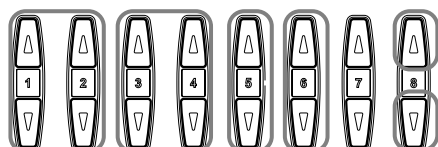
De notatie functies kunnen niet worden gebruikt om song data te creëren door het invoeren van noten. Zie voor informatie over het creëren van song data, blz. 96.



## Gedetailleerde instellingen voor notatie



**OPM.**  
Als "LEFT" en "RIGHT" zijn ingesteld op hetzelfde kanaal, wordt de notatie van de rechterhand noten en de linkerhand noten weergegeven in piano format (twee verbonden notenbalken).



### ■ [1▲▼] LEFT CH/[2▲▼] RIGHT CH

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

**AUTO** .....De kanalen voor de rechter- en linkerhand parts worden automatisch toegewezen — waarbij de parts op dezelfde kanalen worden ingesteld als de aangegeven kanalen in de **SONG SETTING** display van van het **Function** menu (blz. 137).

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

**OFF (alleen LEFT CH)** .Geen kanaal toewijzing.

### ■ [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 mineur liggingen 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 noot aan van de majeur toonsoort en de • noot geeft de grnton van de overeenkomstige 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 noot triool, 1/8 noot triool, 1/16 noot triool, 1/32 noot triool

■ [6▲▼] NOTE NAME

Als [NOTE NAME] is ingesteld op ON, worden de nootnaam en solfège naam (do, re, mi, enz.) aangeven.

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

**Fixed Do** ..... Nootnamen worden aangegeven in solfège en kunnen verschillen, afhankelijk van de geselecteerde taal (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 toonladder intervallen, 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 .

■ [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.

**OPM.**

U kunt de display pagina's selecteren (degene ervoor en erna) met de [BACK/ [NEXT] knoppen of de pedaal (blz. 139).

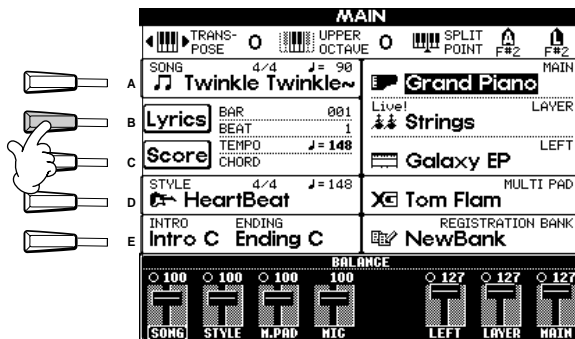
## De songteksten weergeven

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

\* De microfooningang is alleen beschikbaar op de PSR-2000.

**1** Selecteer de gewenste song (blz. 76, 78).

**2**

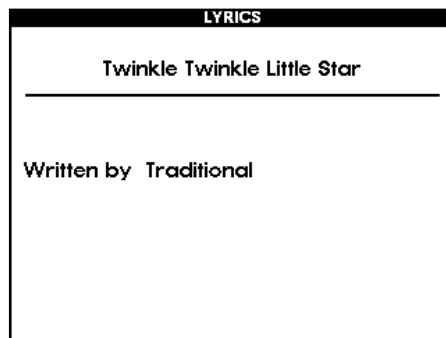


**OPM.**

**PSR-2000/1000:**

De voor songtekst weergave gebruikte taal wordt bepaald door de specifieke songtekst data. Als de songteksten vermindert of onleesbaar zijn, kunt u dit misschien oplossen door de "LYRICS LANGUAGE" instelling vanuit de **SONG SETTING** display te veranderen (blz. 137).

**3**



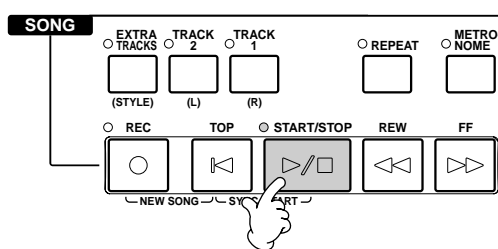
**OPM.**

Als de geselecteerde song geen songtekst data bevat, worden songteksten niet weergegeven

**OPM.**

Selecteer voor dit voorbeeld "Lyrics" in de Function map van de PRESET (SONG) pagina.

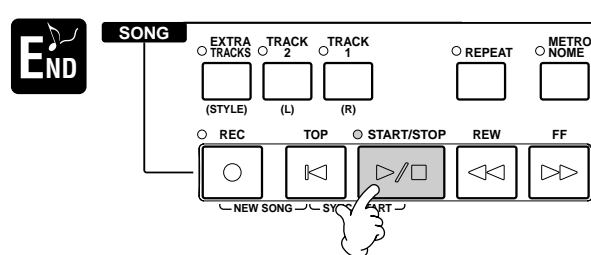
**4** Start de song.



**OPM.**

Als de geselecteerde song akkoord data bevat, worden de akkoordnamen weergegeven bij de songteksten.


**5** Tijdens het song afspelen wordt de betreffende tekst negatief weergegeven.



**OPM.**

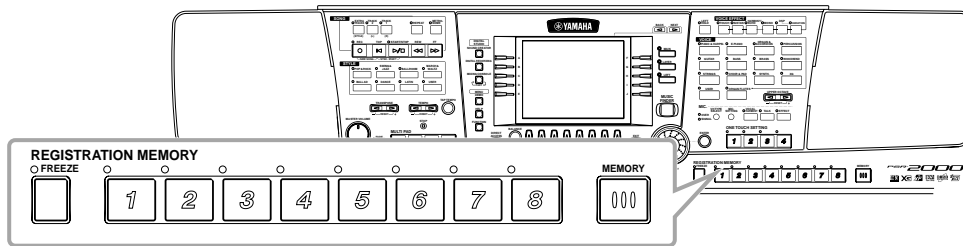
De songteksten kunnen worden gewijzigd (blz. 107).

**Stop de song.**

Om terug te keren naar de voorgaande pagina, drukt u op de  knop.

# Custom paneel setups opslaan en terugroepen — Registratie Memory

Registratie Memory is een krachtige eigenschap die u in staat stelt om de PSR-2000/1000/A1000 net zo in te stellen als u wilt — bepaalde voices, stijlen, effect instellingen enz. selecterend— en uw custom paneel setup opslaan voor het in de toekomst op kunnen roepen ervan. Als u vervolgens deze instellingen nodig heeft, drukt u gewoon op de betreffende REGISTRATION MEMORY knop.



## Paneel setups registreren — Registratie Memory

Dit laat zien u hoe u uw custom paneel instellingen naar de REGISTRATION MEMORY knoppen kunt registreren. Maak alle instellingen die u wilt met de paneelregelaars en de Registratie Memory zal ze voor u “onthouden”.

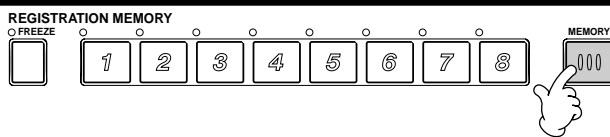
### 1 Stel de paneel regelaars in zoals gewent.

Zie voor een overzicht van de instellingen die kunnen worden geregistreerd de afzonderlijke engelstalige Data List (Parameter Chart).

#### OPM.

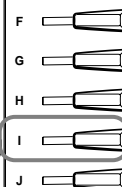
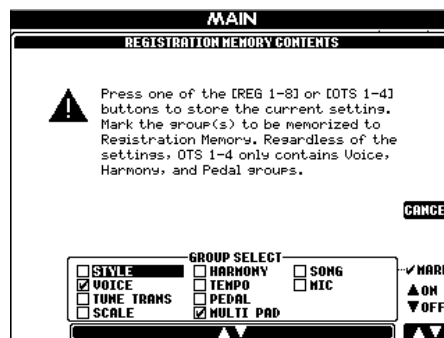
Houd in gedachte dat songs of stijlen op disk niet kunnen worden geregistreerd in de Registratie Memory. Als u een diskette gebaseerde song of stijl wilt registreren, kopiëer dan de relevante data naar “USER” in de SONG/STYLE display (blz. 38) en registreer de data apart.

### 2



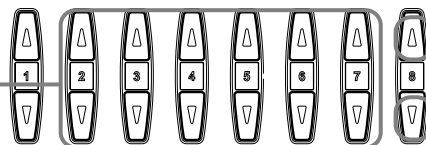
### 3

Selecteer de gewenste parameter groepen voor de instellingen die u wilt registreren. U kunt ook de [DATA ENTRY] dial gebruiken om door deze display te navigeren. Vink het corresponderende vakje af om een parameter groep te registreren. Groepen die niet worden afgevinkt, zullen geen onderdeel uitmaken van de Registratie 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 Freeze functie gebruiken (blz. 86) om de Registratie Memory wijzigingen te voorkomen — waarmee u kunt voorkomen dat bepaalde paneel instellingen worden gewijzigd.



Annuleert de registratie en keert terug naar de MAIN display. U kunt ook gebruik de [EXIT] knop gebruiken.

Vinkt het geselecteerde vakje af. U kunt ook de [ENTER] knop gebruiken.



Verwijdert het vinkje van het geselecteerde vakje. U kunt ook de [ENTER] knop gebruiken.

**END** Druk op de gewenste nummer knop voor het registreren van de instellingen.

**Indicator is groen** ..... De paneel instelling is geregistreerd, maar niet geselecteerd.

**Indicator is rood** ..... De paneel instelling is geregistreerd en is momenteel geselecteerd.

**Indicator is uit** ..... De paneel instelling is niet geregistreerd.

#### OPM.

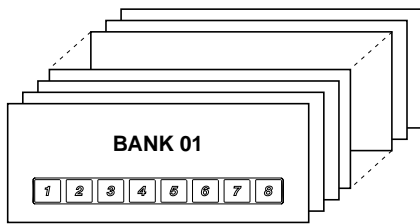
De hier geregistreerde registraties gaan verloren als het instrument wordt uitgezet, tenzij u de opslag (SAVE) handeling uitvoert die op de volgende bladzijde wordt uitgelegd..

#### OPM.

Alle data die reeds was geregistreerd onder de geselecteerde REGISTRATION MEMORY knop (indicator is groen of rood) zal worden gewist en vervangen door de nieuwe instellingen.

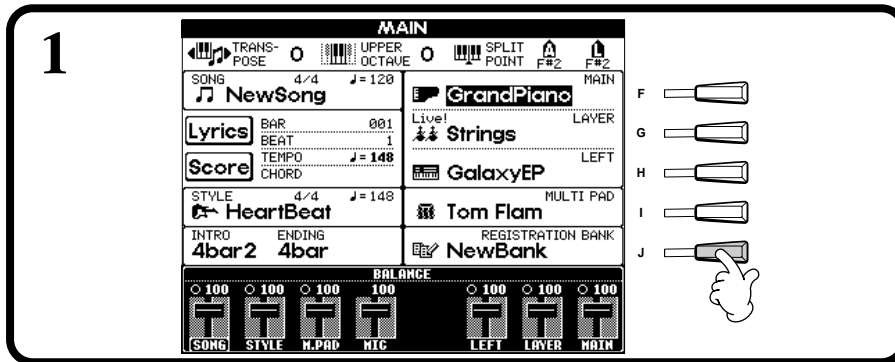
# Uw Registratie Memory Setups opslaan

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 Registratie bank files.

**OPM.**  
Houd in gedachte dat de grootte van de Registratie bank files en de geheugenruimte die ze in beslag nemen, afhankelijk is van het aantal functies dat in elk ervan is ingesteld.



**OPM.**  
Druk op de [DIRECT ACCESS] knop en [EXIT] knop de MAIN display op te roepen.

**2** Sla de instellingen die u heeft gemaakt op naar de Registratie Memory knoppen als een enkele Registratie bank file (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 (1 REGIST.) wordt opgesomd in het **REGISTRATION EDIT** scherm. De namen van de opgeslagen Registratie 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 Registratie 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 the display selecteert, gaat de gerelateerde knop aan (indicator is rood).

**Name** .....Deze handeling is gelijk aan die van "Files en mappen benoemen" (blz. 41) in "Basis bediening — Uw data organiseren."

**Delete** .....Deze handeling is gelijk aan die van "Files/mappen wissen" (blz. 43) in "Basis bediening — Uw data organiseren."

**OPM.**

Het resultaat van de Name/Delete handeling zal verloren gaan als het instrument wordt uitgezet, tenzij u via de [8 ▲] (omhoog) knop terug gaat naar de REGISTRATION BANK display en de data opslaat (blz. 44).

## Een Registration Memory Setup terugroepen

U kunt alle paneel instellingen 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.

**OPM.**

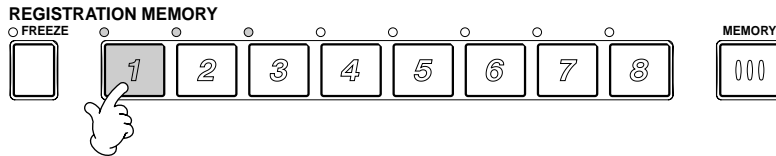
Selecteer de gewenste bank in de **REGISTRATION BANK** display (blz. 85).

### De geregistreerde instellingen terugroepen

Druk op de betreffende **REGISTRATION MEMORY** knop (één waarvan de indicator groen is) om de gewenste instellingen op te roepen.

**OPM.**

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 de pedaal (blz. 142).



### De Freeze instellingen selecteren

**1**

Roep de “FREEZE” pagina op vanuit het REGIST.SEQUENCER/ FREEZE/VOICE SET scherm (blz. 142).

**2**

Mark the group(s) that you want to remain unchanged, even when a Registration Memory is selected.

Vinkt het geselecteerde vakje af.

Verwijdert het vinkje van het geselecteerde vakje.

Selecteer 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**

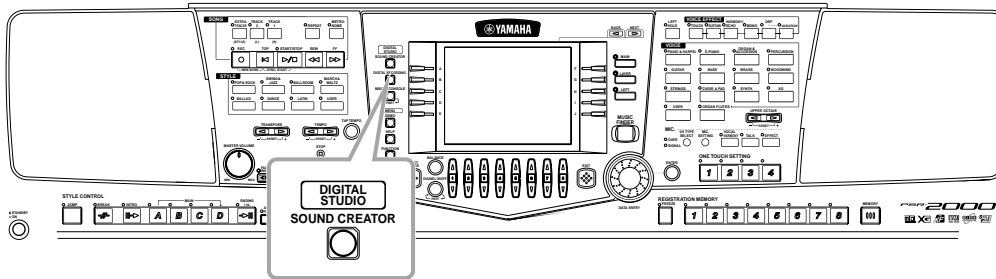
Druk op de betreffende **REGISTRATION MEMORY** knop (één waarvan de indicator groen is) om de gewenste instellingen op te roepen.

# Voices bewerken — Sound Creator

De PSR-2000/1000/A1000 heeft een Sound Creator functie 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.

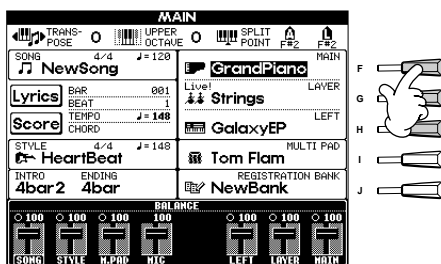
## OPM.

- 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.



## Bediening

- 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.

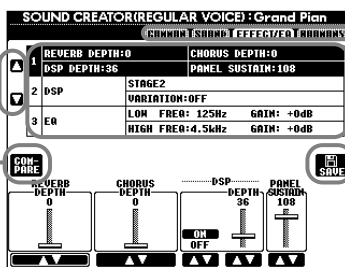
De voice kan ook worden geselecteerd in de SOUND CREATOR display.

## PAS OP

De instellingen gaan verloren als voice waarvan de part is bewerkt wordt omgeschakeld naar een andere voice. Belangrijk data zou moeten worden opgeslagen naar de USER drive of diskette.

- 3** De voice parameters bewerken. De handelingen voor elke functie die in deze stap zijn geselecteerd worden in detail behandeld, te beginnen op blz. 89 (Regular Voice) en blz. 91 (Organ Flutes).

### REGULAR VOICE

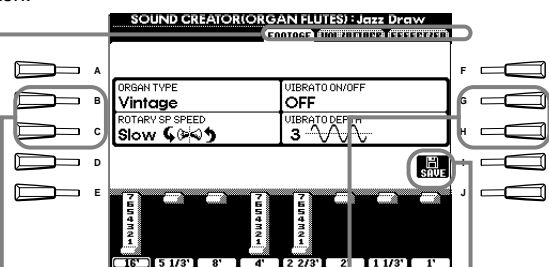


Kan worden gebruikt tijdens het bewerken om het geluid van de originele voice te vergelijken met de bewerkte voice.

Selecteer het gewenste menu. Het geselecteerde menu is voorzien van een keuzebalk.

Selecteer het gewenste menu door op de [NEXT]/[BACK] knop te drukken.

### ORGAN FLUTES (alleen de PSR-2000)



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.

Selecteer of pas de parameters aan.

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.

## Regular Voice parameters

COMMON	Bepaalt de common (gemeenschappelijke) instellingen zoals voice volume of octaaf.
SOUND	Bepaalt de klankkleur/EG (Envelope Generator)/vibrato van de voice.
EFFECT/EQ (PSR-2000) EFFECT (PSR-1000/A1000)	Bepaalt de/het effect diepte/type en equalizer instellingen.
HARMONY	Bepaalt de Harmonie/Echo instellingen.

### OPM.

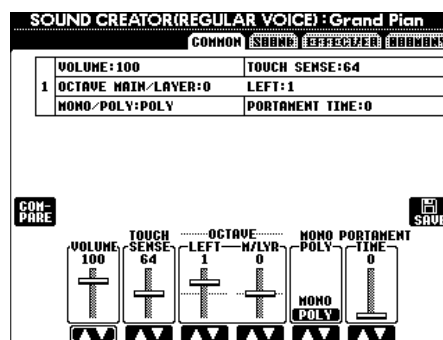
Houd in gedachte dat er bepaalde parameters zijn waarvan Sound Creator instellingen alleen invloed hebben op de MAIN part's voice.

De volgende parameters zijn gekoppeld aan die in elke display.

Common parameter	Andere locatie	
MONO	VOICE EFFECT (Bedieningspaneel)	blz. 58
PORTAMENTO TIME	MIXING CONSOLE	blz. 128
FILTER BRIGHTNESS	MIXING CONSOLE	blz. 123
FILTER HARMONIC CONTENT	MIXING CONSOLE	blz. 123
REVERB DEPTH	MIXING CONSOLE	blz. 124
CHORUS DEPTH	MIXING CONSOLE	blz. 124
DSP ON/OFF	VOICE EFFECT (Bedieningspaneel)	blz. 57
DSP DEPTH	MIXING CONSOLE	blz. 124
DSP TYPE/VARIATION	MIXING CONSOLE/VOICE EFFECT (Bedieningspaneel)	blz. 58, 124
EQ LOW/GAIN (alleen PSR-2000)	MIXING CONSOLE	blz. 121
EQ HIGH/GAIN (alleen PSR-2000)	MIXING CONSOLE	blz. 121
HARMONY/ECHO TYPE	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 143
HARMONY/ECHO VOLUME	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 143
HARMONY/ECHO SPEED	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 143
HARMONY/ECHO ASSIGN	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 143
HARMONY/ECHO CHORD NOTE ONLY	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 143
HARMONY/ECHO TOUCH LIMIT	HARMONY/ECHO (FUNCTION)	blz. 143

## COMMON

De uiteenzettingen hier gelden voor stap nr. 3 op blz. 87.



Stellen het volume in van de huidige bewerkte voice.

Bepalen de aanslaggevoeligheid, oftewel in welke mate het volume reageert op uw speelsterkte.

- 0 — Produceert meer dramatische niveau verlagingen, naarmate u zachter speelt.
- 64 — Normale response.
- 127 — Produceert een hoog volume voor elke speelsterkte (fixed=vast)

Stellen de portamento tijd in van elke part (MAIN/LAYER/VOICE) (blz. 123).

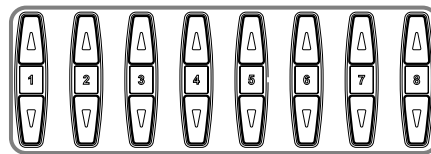
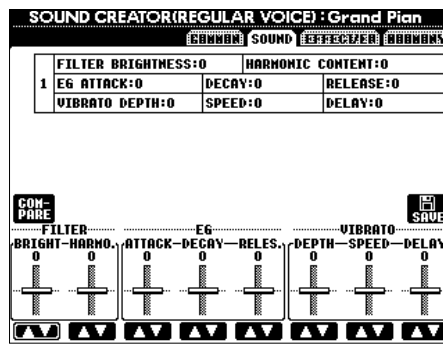
Deze bepalen of de voice monofoon wordt gespeeld (blz. 58).

Verschuiven het octaafbereik van de geselecteerde voice omhoog of omlaag in octaven. Als de Main of Lier part's voice wordt gebruikt, is de M/LYR parameter beschikbaar; als de Left part's voice wordt gebruikt, is de LEFT parameter beschikbaar.



## SOUND

De uiteenzettingen hier gelden voor stap nr. 3 op blz. 87.



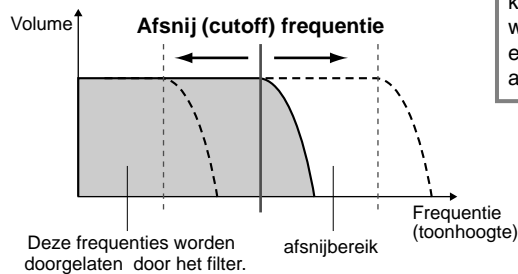
Bepalen de filter, EG en vibrato instellingen (zie hieronder).

### ■ FILTER

FILTER instellingen bepalen de totale klankkleur van het geluid door een bepaald frequentiebereik op te krikken of te verzwakken.

#### • BRIGHTNESS

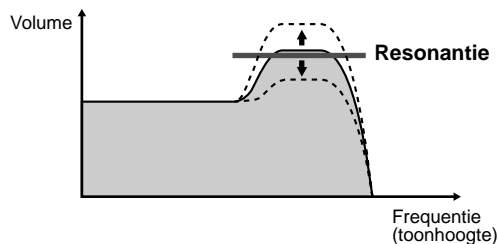
Bepaalt de afsnijfrequentie of het effectieve frequentie (resonantie) bereik van het filter (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een helderder geluid.



**OPM.** Naast dat het geluid helderder of milder gemaakt kan worden, kan Filter worden gebruikt om elektronische, synthesizerachtige effecten te maken.

#### • Harmonic Content (harmonische inhoud)

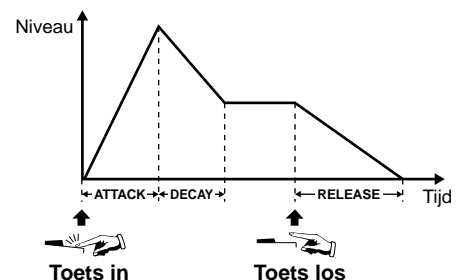
Bepaalt de nadruk die aan de afsnijfrequentie gegeven wordt, die in BRIGHTNESS hierboven is ingesteld (zie diagram). Hogere waarden resulteren in een meer geprononceerd effect.



### ■ 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 percussie geluiden, of de lange release van een piano klank 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 sustain niveau 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.

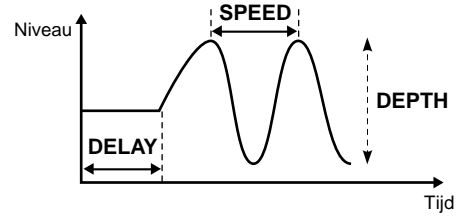


**OPM.** Als RELEASE is ingesteld op een grote waarde, wordt de sustain lang.

■ VIBRATO

- **DEPTH**..... Bepaalt de intensiteit van het Vibrato effect (zie diagram). Hogere instellingen resulteren in a 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 golfing in het geluid door periodiek de toonhoogte te veranderen.



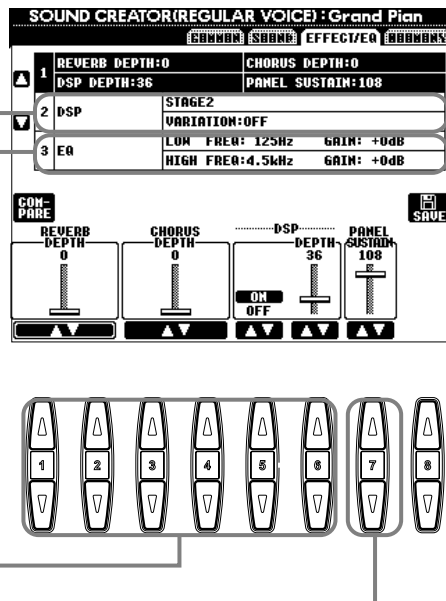
**EFFECT/EQ (EQ alleen op de PSR-2000)**

De uiteenzettingen hier gelden voor stap nr. 3 op blz. 87.

Bepaalt het DSP Type.  
 Zie voor informatie over de effect structuur, blz. 126; zie voor een overzicht van beschikbare effect types, de afzonderlijke engelstalige Data List.

Bepaalt de Frequentie en Gain (versterking) van de Low (lage) en High (hoge) EQ banden (alleen de PSR-2000).

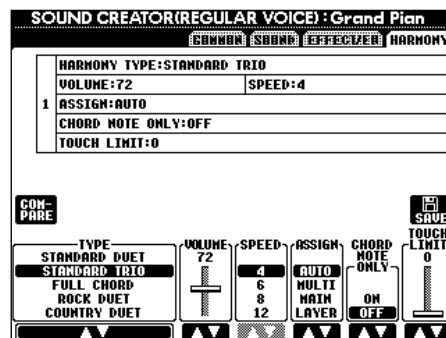
Hetzelfde als bij de "MIXING CONSOLE" op blz. 124.



Bepalen de Sustain diepte van elke voice als de [SUSTAIN] knop is ingesteld op aan.

**HARMONY**

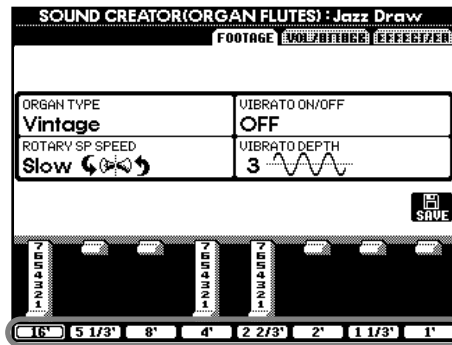
De uiteenzettingen hier gelden voor stap nr. 3 op blz. 87.



De parameters zijn hetzelfde als die voor de HARMONY/ECHO display van FUNCTION. Zie voor details blz. 144.

## Organ Flutes (alleen op de PSR-2000)

Naast de vele orgel voices in de ORGAN voice categorie, heeft de PSR-2000 een ORGAN FLUTES voice. De uitzettingen hier gelden voor stap nr. 3 op blz. 87.



Pas de Footage (voetmaat) aan.

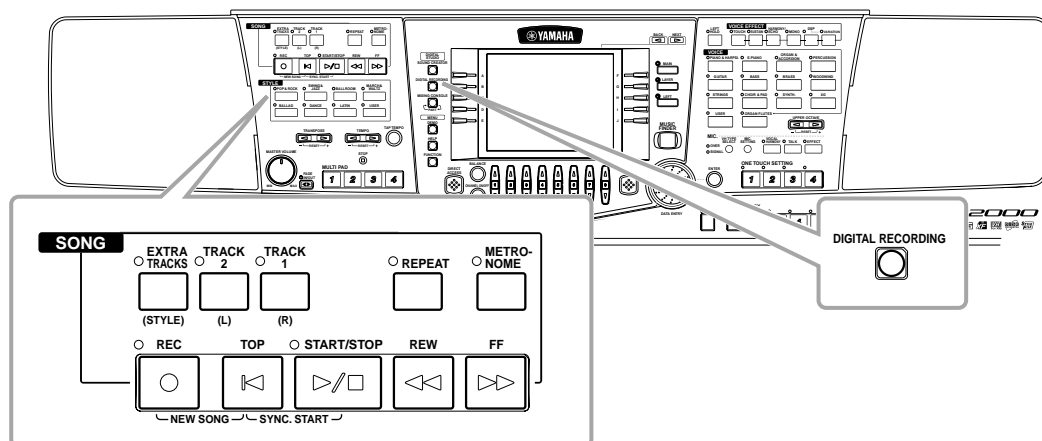
### Parameters

Organ Type	Deze parameter bepaalt het type orgelklankopwekking dat gesimuleerd moet worden: Sine or Vintage.	
Rotary SP Speed	De Rotary SP Speed ([C]) knop schakelt beurtelings tussen de langzame en de snel draaiende luidspreker als er een "rotary speaker" effect is geselecteerd voor de Organ Flutes (zie "DSP Type" hieronder), en de VOICE EFFECT [DSP] knop is aangezet (de Rotary SP Speed knop geeft hetzelfde effect als de VOICE EFFECT [VARIATION] knop).	
Vibrato On/Off	Deze ([G]) knop zet beurtelings het vibrato effect voor de Organ Flutes voice ON (aan) of OFF (uit).	
Vibrato Depth	Kan worden ingesteld op elk van de drie niveaus via de Vibrato Depth ([H]) knop. De knop selecteert achtereenvolgens een diepte van "1", "2" of "3".	
Footage	De footage (voetmaat) instellingen bepalen het basis geluid van de organ flutes. De term "footage" (voetmaat) is een referentie naar de klankopwekking met traditionele orgelpijpen, waarbij het geluid wordt geproduceerd door pijpen met verschillende lengten (in voeten). Des te langer de pijp, des te lager de toonhoogte van het geluid. Vandaar dat de 16' instelling het component met de laagste toonhoogte van het geluid vormt, terwijl de 1' instelling de component met de hoogste toonhoogte vormt. Des te hoger de waarde van de instelling, des te hoger het volume van de corresponderende voetmaat. Het mengen van de verscheidene volumes van de voetmaten laat u uw eigen onderscheidende orgelgeluiden creëren.	
Volume (VOL)	Past het totale volume van de Organ Flutes aan. Des te langer de grafische balk, des te hoger het volume.	
Response (RESP)	De Response regelaar heeft invloed op zowel het attack- als het sustain gedeelte van het geluid, door het verhogen of verlagen van de responsetijd van het aanzwellen bij aanvang en van de release, gebaseerd op de FOOTAGE regelaars. Des te hoger de waarde des te langzamer het aanzwellen en de release.	
Vibrato Speed (VIB. SPEED)	Bepaalt de snelheid van het Vibrato effect, geregeld door de vibrato aan/uit en vibratodiepte hierboven.	
Mode	De MODE regeling selecteert tussen twee modes: FIRST en EACH. In de FIRST (eerste) mode, wordt de attack alleen toegepast op de eerste noot die gespeeld wordt en tegelijkertijd wordt vastgehouden; terwijl de eerste noten worden vastgehouden, wordt op alle achtereenvolgens gespeelde noten geen attack toegepast. In de EACH (elke) mode, wordt attack op alle noten toegepast.	
Attack (4', 2 2/3', 2')	De ATTACK regelaars passen het attack geluid van de ORGAN FLUTE voice aan. De 4', 2 2/3' en 2' regelaars vergroten of verkleinen de hoeveelheid attackgeluid bij de corresponderende voetmaten. Des te langer de grafische balk des te harder het attack geluid.	
Length (LENG)	De LENGTH (lengte) regelaar heeft invloed op het attack gedeelte van het geluid waardoor een langere of kortere decay onmiddellijk na de aanvangsattack wordt geproduceerd. Des te langer de grafische balk des te langer de decay.	
Reverb Depth Chorus Depth DSP on/off DSP Depth	Zie voor details over de digitale effecten, blz 57, 124.	
DSP Type	Bepaalt het DSP effect type dat wordt toegepast op de Organ Flutes voice. Normaal gesproken zal dit één van de zeven beschikbare Rotary Speaker effecten zijn. Als er een ander type effect wordt geselecteerd, zal de Rotary SP Speed ([C]) knop in de FOOTAGE/VOL/ATTACK display niet de Rotary Speaker snelheid regelen. In plaats daarvan zal het hetzelfde effect hebben als de VOICE EFFECT [VARIATION] knop.	
Variation	Variation	Bepaalt of de DSP variatie zal worden ingesteld op Slow of Fast als de Organ Flutes voice is geselecteerd (als de Voice Set functie aan is — blz. 143).
	Value	Stelt de DSP variatie parameter waarde in (bijv. "LFO Freq" voor een Rotary Speaker effect) als de DSP variatie is aangezet.
EQ Low EQ High	De EQ parameters bepalen de Frequentie en Gain (versterking) van de Low (lage) en High (hoge) EQ banden.	

# 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 (Snel) Record (blz. 93), laat u makkelijk en snel opnemen; Multi Record (blz. 94), laat u verscheidene verschillende parts opnemen; en Step Record (blz. 96), laat u de noten één voor één invoeren. Songs kunnen niet alleen de voice instellingen voor het toetsenbord performance (Main, Layer, Left) bevatten, maar ook de effecten, vocal harmony (alleen PSR-2000) en automatische begeleidingsparts. De opgenomen song kan worden opgeslagen naar het interne geheugen of diskette (blz. 38, 44).



## Over Song Opname

### ■ Quick (Snel) Record (blz. 93)

Dit is de makkelijkste opname methode, en laat u snel de piano song die u oefent opnemen. U kunt kiezen uit vier parts: rechterhand, linkerhand en automatische begeleiding/multi pad. U kunt bijvoorbeeld alleen uw rechterhandspel opnemen, of u kunt tegelijkertijd zowel uw rechterhand als de automatische begeleiding opnemen.

### ■ Multi Record (blz. 94)

Dit laat u een song met verscheidene verschillende instrumentgeluiden opnemen, en het geluid van een volledige band of orkest creëren. Neem het spel van elke 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. 96)

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.

### ■ Song Editing (bewerken) (blz. 102)

De PSR-2000/1000/A1000 laat u ook de songs die u heeft opgenomen met de Quick Record, Multi Record en Step Record methodes bewerken.

### OPM.

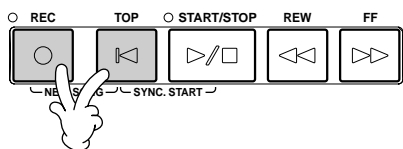
- De interne geheugencapaciteit van de PSR-2000/1000/A1000 is ongeveer 580KB (PSR-2000) / 260KB (PSR-1000/A1000). De geheugencapaciteit voor 2DD en 2HD diskettes is respectievelijk ongeveer 720KB en 1,44MB. Als u data opslaat naar deze locaties, worden alle file soorten van de PSR-2000/1000/A1000 (Voice, Stijl, Song, Registratie, enz.) samen opgeslagen.
- Het microfooningsignaal (alleen de PSR-2000) kan niet worden opgenomen.
- Songs opgenomen op de PSR-2000/1000/A1000 worden automatisch opgenomen als SMF (Standard MIDI File format 0) data. Zie voor details over SMF, blz. 159.
- Afspelen van de opgenomen song data kan worden verzonden via MIDI OUT, u de mogelijkheid gevend de geluiden van een aangesloten externe toongenerator te bespelen (blz. 146).
- Het volume niveau van elke kanaal van de song kan worden aangepast vanaf de Mixing Console en de instellingen kunnen worden opgeslagen. Sterker nog, zelfs nadat u een voice heeft ingesteld voor uw toetsenbordspel tijdens het opnemen, kunt u voice selecties opnemen, zodat de voice tijdens het afspelen automatisch verandert (blz. 104).

## Quick (Snel) Record

Dit is de makkelijkste opname methode — perfect voor het snel opnemen en terugspelen van een piano song die u aan het oefenen bent, zodat u kunt uw vooruitgang kunt controleren.

### ■ Als u een nieuwe song creëert:

1



### ■ Als u over een bestaande part van een interne song of een song van diskette opneemt met uw eigen spel:

1 Selecteer de gewenste song (blz. 76, 78).

### 2 Selecteer de voice en begeleidingsstijl die u wilt gebruiken in de song.

Als u wilt de MAIN/Layer/Left voices op wilt nemen, zorg er dan voor dat de [MAIN]/[LAYER]/[LEFT] knoppen aan staan. Maak ook alle andere gewenste instellingen (Reverb, Chorus, enz.).

### 3 Houdt 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.

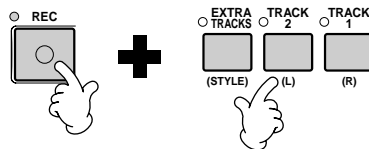
#### Om toetsenbordspel op te nemen:

Druk of op de [TRACK 1] of [TRACK 2] knop.

#### Om de automatische begeleiding en multi pad spel op te nemen :

Druk op de [EXTRA TRACKS] knop.

Om het opnemen te stoppen drukt u nogmaals op de [REC] knop.



#### OPM.

Als de "LAYER" of "LEFT" knop aan is voordat u op de REC knop drukt, worden de corresponderende Layer en Left parts automatisch op verschillende kanalen opgenomen.

#### OPM.

Het spel van track 1/2 wordt opgenomen op het kanaal zoals aangegeven in de SONG SETTING display (blz. 137).

#### 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.

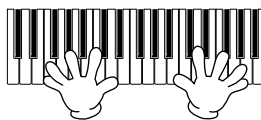
Om te pauzeren drukt u op de SONG [START/STOP] knop. Om het opnemen te vervolgen, drukt u nogmaals op de SONG [START/STOP] knop.

#### OPM.

U kunt ook de metronoomklik gebruiken als een leidraad terwijl u opneemt. Het geluid van de metronoom wordt niet opgenomen.

### 4 Opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt.

U kunt ook het opnemen starten door op de SONG/STYLE [START/STOP] knop te drukken. Het opnemen kan ook gestart worden door de pedaal in te drukken, als de song start/stop functie op de juiste manier is toegewezen aan het pedaal (blz. 139).



### 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/stop functie op de juiste manier is toegewezen aan het pedaal (blz. 139).

### ■ Uw nieuw 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 schakelt terug naar het begin van de song.

U kunt de opgenomen song data via de SONG CREATOR (1 - 16) displays bewerken (blz. 105). Druk op de [6▼] knop vanuit de SONG display om de opgenomen data op te slaan (blz. 38, 44).

#### ⚠ PAS OP

Het instrument uitzetten wist automatisch uw opgenomen spel. Als u de opname wilt bewaren, zorg er dan voor dat u hem opslaat naar het interne geheugen of diskette (blz. 38, 44).

## Multi Record

Dit laat u een song met verscheidene verschillende instrument geluiden opnemen tot op 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
1	Voice MAIN	Voice MAIN, LAYER, LEFT
2	Voice MAIN	Multi Pad1
3	Voice MAIN	Multi Pad2
4	Voice MAIN	Multi Pad3
5	Voice MAIN	Multi Pad4
6	Voice MAIN	Begeleidingsstijl RHYTHM 1
7	Voice MAIN	Begeleidingsstijl RHYTHM 2
8	Voice MAIN	Begeleidingsstijl BASS
		Begeleidingsstijl CHORD1
		Begeleidingsstijl CHORD2
		Begeleidingsstijl PAD
		Begeleidingsstijl PHRASE1
		Begeleidingsstijl PHRASE2
		MIDI

Kanalen	Parts (standaard instellingen)	Beschikbare parts
9	Begeleidingsstijl RHYTHM 1	Voice MAIN, LAYER, LEFT
10	Begeleidingsstijl RHYTHM 2	Multi Pad1
11	Begeleidingsstijl BASS	Multi Pad2
12	Begeleidingsstijl CHORD1	Multi Pad3
13	Begeleidingsstijl CHORD2	Multi Pad4
14	Begeleidingsstijl PAD	Begeleidingsstijl RHYTHM 1
15	Begeleidingsstijl PHRASE1	Begeleidingsstijl RHYTHM 2
16	Begeleidingsstijl PHRASE2	Begeleidingsstijl BASS
		Begeleidingsstijl CHORD1
		Begeleidingsstijl CHORD2
		Begeleidingsstijl PAD
		Begeleidingsstijl PHRASE1
		Begeleidingsstijl PHRASE2
		MIDI

### Over de begeleidingsstijl parts

**Rhythm** ..... Dit is de basis voor de begeleiding en bevat de drum en percussie ritme patronen. Gewoonlijk wordt één van de drum kits gebruikt.

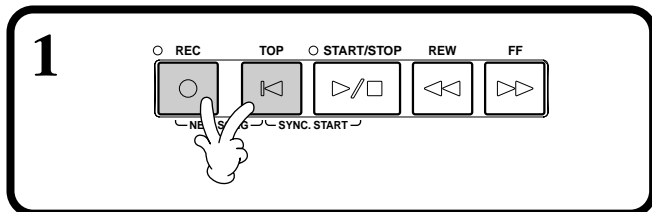
**Bass** ..... De bas part gebruikt verscheidene geschikte instrumentgeluiden die bij de stijl passen, zoals een akoestische bas, synthesizerbas of anderen.

**Chord** ..... Dit is de ritmische akkoordbegeleiding, in het algemeen gebruikt met piano of gitaar voices.

**Pad** ..... Deze part beschikt over liggende akkoorden en gebruikt in het algemeen weelderige geluiden zoals strijkers, orgel of koor.

**Phrase** ..... Deze part wordt gebruikt voor verscheidene verfraaiingen en riffs die de song verbeteren, zoals accenten met kopersecties of akkoord arpeggios.

### ■ Als u een nieuwe song creëert:



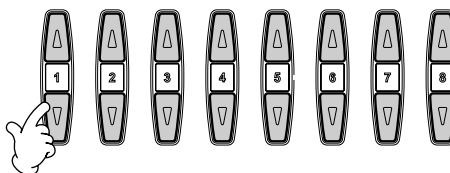
### ■ Als u over een bestaande part van een interne song of een song van diskette opneemt met uw eigen spel:



### 2 Selecteer het gewenste kanaal voor opname (stel het in op "REC") door de [REC] knop ingedrukt te houden en tegelijkertijd de betreffende knop [1▲▼] - [8▲▼] in 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.



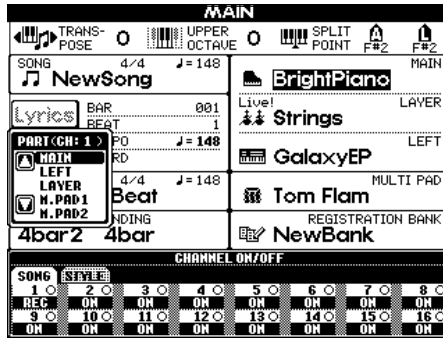
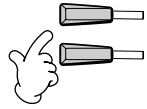
### OPM.

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.

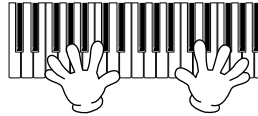
Dit bepaalt welke van de via het toetsenbord bespeelde parts (Main/Layer/Left) en de begeleidingsstijl parts (RHYTHME 1/2, BASS, enz.) worden opgenomen naar de in stap nr. 2 geselecteerde opnamekanalen.

Zie voor een overzicht van de standaard aanvangstoewijzingen, blz. 94.



### 4 Het opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt.

U kunt ook het opnemen starten door op de SONG/STYLE [START/STOP] knop te drukken. Het opnemen kan worden gestart/gestopt door op het pedaal te drukken als de recording punch in/out functie is ingesteld op het pedaal (blz. 101).



### 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 hem los te laten, als de recording punch in/out functie is toegewezen aan het pedaal (blz. 101).



### 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 schakelt terug 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 song data via de SONG CREATOR (1 - 16) displays bewerken (blz. 105).

Druk op de [6▼] knop vanuit de SONG display 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 wordt 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 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, wordt 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 Recording 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 een leidraad, terwijl u opneemt. Het geluid van de metronoom wordt niet opgenomen.



#### PAS OP

Het instrument uitzetten wilt automatisch uw opgenomen spel. Als u de opname wilt bewaren, zorg er dan voor dat u hem opslaat naar het interne geheugen of diskette (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 real time hoeft te spelen. Dit is ook handig voor het afzonderlijk opnemen van de akkoorden en de melodie.

### Bediening

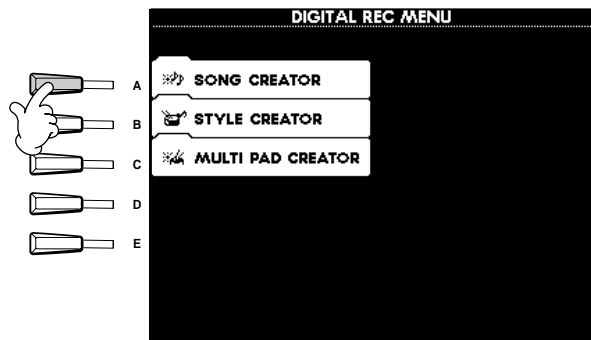
- 1** Selecteer een bestaande song (blz. 76, 78) waaraan u parts wilt toevoegen of opnieuw op wilt nemen.



- 2** Druk op de [DIGITAL RECORDING] knop.



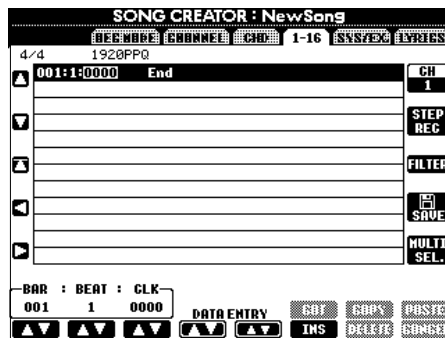
- 3** Druk op de [A] knop om de Song Creator display op te roepen.



- 4** Gebruik de [BACK]/[NEXT] knoppen om de "1 - 16" tab voor het opnemen van melodiën en andere parts, of om de "CHD" (Akkoord) tab te selecteren voor het opnemen van akkoorden en selecteer na het selecteren van de "1 - 16" tab, een opname kanaal met de [F] (CH) knop.



- 5** Roep de Step Record display op door op de [G] knop te drukken.



**OPM.**

Elke voice, elk effect en alle 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 DISKETTE pagina's 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** Geef eerst de lengte en de kracht (loudness) in deze display aan, voordat de noot wordt ingevoerd en voer vervolgens de toonhoogte in door de noot op het toetsenbord te spelen.

Verplaatsen de cursor omhoog en omlaag. (Buttons A, B)

Zetten de cursor terug naar het begin van de song (de eerste noot van de eerste maat). (Buttons C, D, E)

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. (Numeric keypad)

Geven het type noot 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. (Buttons 1-8)

Bepaalt de aanslagsnelheid (kracht) van de noot die wordt ingevoerd (alleen bij het opnemen van de melodie). Zie voor informatie over aanslagsnelheid instellingen, hieronder. (Buttons F, G)

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 gate tijd instellingen, hieronder. (Buttons H, I)

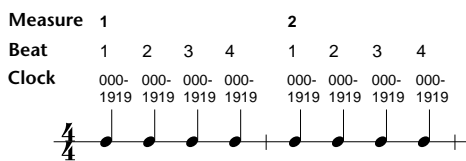
Elke keer als er op deze knop wordt gedrukt wordt er naar de volgende van de drie basisnoot selectors geschakeld, onderin de display, normaal, gepunteerd en triool. (Dit is alleen beschikbaar bij het opnemen van de melodie.) (Buttons J)

Wist het event bij de cursor. (DEL button)



Om de STEP RECORD display te sluiten, drukt u op de [EXIT] knop. Zorg ervoor dat de opgenomen data wordt opgeslagen door op de [I] (SAVE) knop te drukken (blz. 44).

### Maat/Tel/Clock



### Aanslagsnelheid

De tabel hieronder laat de beschikbare instellingen en de corresponderende aanslagsnelheidswaarden zien.

Kbd. Vel	fff	ff	f	mf	mp	p	pp	ppp
Daadwerkelijk 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 gate time (nootlengte) kan worden aangegeven met een percentage.

## Melodieën opnemen — Step Record (Noot)

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 handelingen hier zijn van toepassing op stap 6 op blz. 97.



**1**



1-1 Selecteer deze noot.


1-2 Terwijl u deze noot ingedrukt houdt...




1-3 ...drukt u hierop, om een verbinding in te voeren.

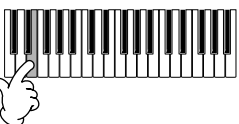


**2**

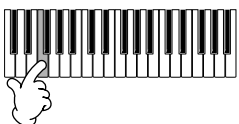


2-1 Selecteer deze noot.

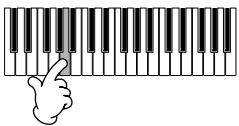

2-2



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




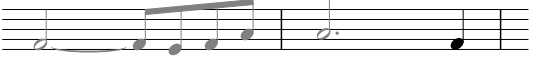

**4**



4-2 Selecteer deze noot.

4-1 Roep de normale noten op door op deze knop te drukken.

4-3

**OPM.**

Om een rust in te voeren, zet u gewoon de maat/tel/clock (measure/beat/clock) de gewenste rusttijdsduur verder en voert u vervolgens de volgende noot in

**■ Speel de nieuw gecreëerde melodie terug**

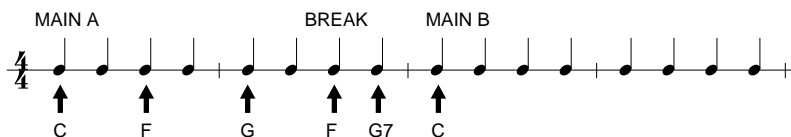
Gebruik de [C] (▲) knop om de cursor naar het begin van de song te verplaatsen en druk op de SONG [START/STOP] knop om de nieuw ingevoerde noten te beluisteren. Om de opgenomen data daadwerkelijk in te voeren, drukt u op de [EXIT] knop. De ingevoerde data kan worden bewerkt vanuit de SONG CREATOR (1 - 16) display (blz. 105).

# Akkoordwijzigingen voor de automatische begeleiding opnemen — Step Record (Chord)

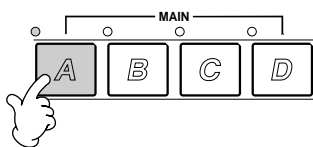
De Chord Step opname functie maakt het mogelijk om automatische begeleidingsakkoordwijzigingen één voor één op te nemen met exacte timing. Aangezien de wijzigingen niet in real time gespeeld hoeven te worden, kunt u makkelijk complexe, strakke akkoordwijzigingen creëren — waar u de melodie op de normale manier later bij op kunt nemen. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 6 op blz. 97.

## Akkoorden en secties invoeren (Chord Step)

U kunt bijvoorbeeld de volgende akkoordprogressie invoeren met de procedure die hieronder beschreven wordt.



**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 Maj
001:3:0000	Tempo	92
002:1:0000	Chord	F Maj
004:1:0000	End	

BAR : BEAT : CLK  
002 3 0000

Selecteer deze nootwaarde en speel de rechts aangegeven akkoorden.

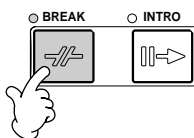
MAIN A

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 Maj
001:3:0000	Tempo	92
002:1:0000	Chord	F Maj
002:3:0000	Chord	F Maj
002:3:0000	Sect	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.

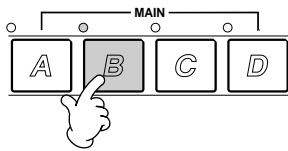
MAIN A

BREAK

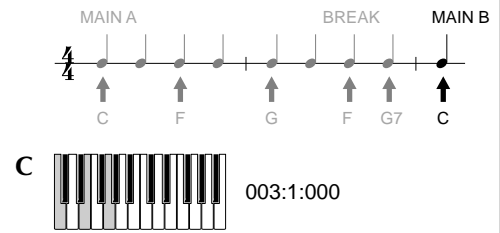
F  
002:3:000

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	C	Maj
001:1:0000	Tempo	92	
001:3:0000	Chord	F	Maj
002:1:0000	Chord	G	Maj
002:3:0000	Chord		Maj
002:3:0000	Sect	F	Br Break : 1
002:4:0000	Chord	G	7
003:1:0000	Chord	C	Maj
003:1:0000	Sect	M	B Main B : 2
005:1:0000	End		



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 beluisteren. Om de opgenomen data daadwerkelijk in te voeren, drukt u op de [EXIT] knop. De ingevoerde data kan worden bewerkt vanuit de SONG CREATOR (CHD) display (blz. 106). Druk tenslotte op de [F] (EXPAND) knop vanuit de SONG CREATOR (CHD) display om de ingevoerde data om te zetten naar songdata.

#### OPM.

Om een fill-in in te voeren, drukt u op de [AUTO FILL IN] knop en op één van de MAIN [A]–[D] knoppen.

#### OPM.

##### END Mark

Een "END" markering wordt aangegeven in de display, 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 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 worden begonnen en beëindigd voor of de Quick opname of Multi opname. Om deze instellingen op te roepen selecteert u de REC MODE display met de [BACK]/[NEXT] knoppen, na het uitvoeren van de stappen 1 t/m 3 van bladzijde 96.

Deze instellingen bepaalt hoe het opnemen zal start.

### Normal

Drukken op de SONG [START/STOP] knop zet Synchro standby aan en het overschrijf- opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt.

### First Key On

Het overschrijf- opnemen begint zodra u het toetsenbord bespeelt. Deze instelling handhaaft ook de reeds opgenomen inleidings data, waardoor u over de originele inleiding op kunt nemen, zonder deze te wissen.

### Punch In At

De song speelt normaal terug tot aan de aangeven Punch In maat (stel in met de [3▲▼] knoppen), en begint vervolgens het overschrijf-opnemen bij die Punch In maat.

Bepalen de maat waar het Punch In overschrijf- opnemen begint (als "PUNCH IN AT" is geselecteerd).

### Replace All

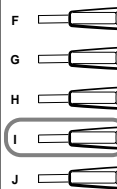
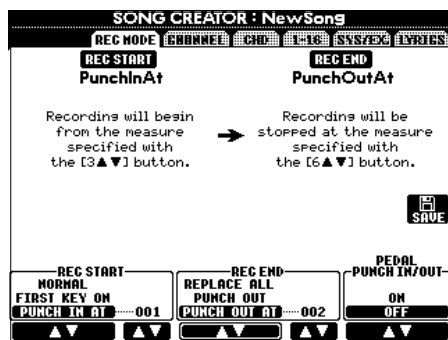
Dit wist alle data die volgt op het punt waarop het opnemen is gestopt.

### Punch Out

Dit handhaaft alle data die volgt op het punt waarop het opnemen is gestopt.

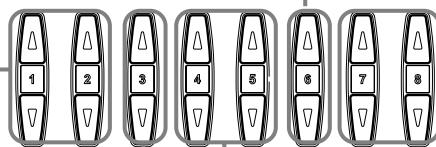
### Punch Out At

Het overschrijf-opnemen gaat door tot de aangeven Punch Out maat (stel in met de [6▲▼] knoppen), vervolgens stopt het op die Punch Out maat, waarna het song afspelen normaal verder gaat.



Roept de SONG display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

Bepalen de Punch Out maat — de maat waar het Punch In overschrijf-opnemen stopt (als "PUNCH OUT AT" is geselecteerd).



Deze instellingen bepalen hoe het opnemen zal stop alsook wat er gebeurt met de reeds opgenomen data.

Als dit is ingesteld op ON, kunt u pedaal 2 gebruiken om de punch-in en punch-out punten te regelen. (De huidige functie toewijzing van het pedaal wordt geannuleerd.) Druk op en houdt het pedaal ingedrukt om op te nemen. Het opnemen stopt als het pedaal loslaat.

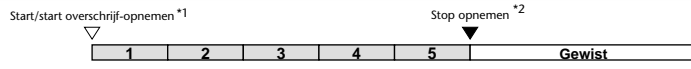
## Over Punch In/Out

Deze eigenschap is hoofdzakelijk handig voor het opnieuw opnemen of het vervangen van een bepaald gedeelte van een reeds opgenomen kanaal. De illustraties hieronder geeft een verscheidenheid aan situaties waarin de geselecteerde maten in een acht-maat frase opnieuw worden opgenomen.

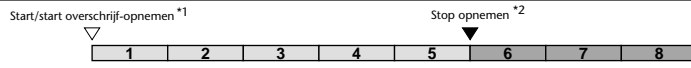
### REC START instelling REC END instelling



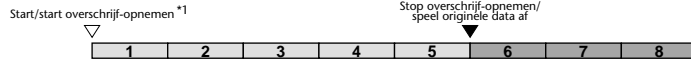
### NORMAL REPLACE ALL



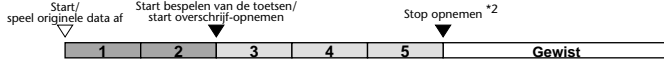
### NORMAL PUNCH OUT



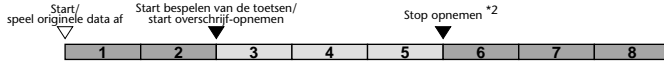
### NORMAL PUNCH OUT AT=006



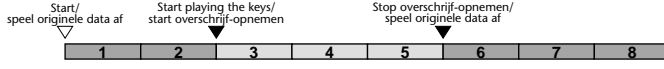
### FIRST KEY ON REPLACE ALL



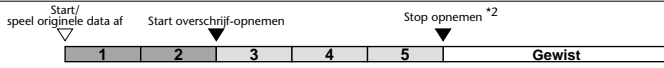
### FIRST KEY ON PUNCH OUT



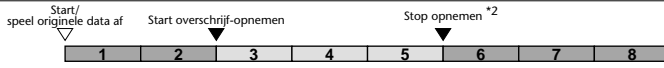
### FIRST KEY ON PUNCH OUT AT=006



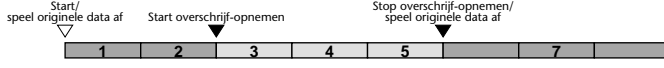
### PUNCH IN AT=003 REPLACE ALL



### PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT



### PUNCH IN AT=003 PUNCH OUT AT=006



\*1 Als de maten 1 - 2 niet worden overschreven, begint het opnemen bij maat 3.

\*2 U moet op de [REC] knop drukken aan het eind van 5 maten.

■ Reeds opgenomen data  
■ Nieuw opgenomen data  
■ Gewiste data

## 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 song data te wijzigen.

### Kanaal-gerelateerde parameters bewerken — Kanaal

De hier opgeroepen handelingen zijn van toepassing op stap 4 op blz. 96. Op de hieronder getoonde display op te roepen, gebruikt u de [BACK]/[NEXT] knoppen.

#### Quantizeren

Quantizeren 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. Quantizeren maakt u het mogelijk om alle de noten van een kanaal strak te trekken zodat de timing absoluut accuraat op de aangegeven nootwaarde is (zie hieronder).

Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.

Voert de quantizerings-handeling 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 quantizerings resultaat. De Undo functie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.

Selecteren het gewenste kanaal dat gequantiseerd moet worden.

Roept de **SONG** display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

Bepalen 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 quantizering van minder dan 100% zorgt ervoor dat er nog wat "menselijk" gevoel in de opname gehandhaaft blijft.

Selecteren de quantizerings grootte (resolutie). Zie voor de details hieronder.

#### Over de quantizerings grootte

Stel de quantizerings grootte zo in dat deze overeenkomt met de kleinste nootwaarde van het kanaal waarin u aan het werk bent. Als bijvoorbeeld de data is opgenomen met zowel kwartnoten als achtste noten, gebruik dan de 1/8 noot als quantizerings grootte. Als u een quantizerings grootte van 1/4 zou gebruiken, zouden de achtste noten naar de kwartnoten worden geplaatst.

#### Eén maat van achtste noten voor het quantizeren



#### Na 1/8 noot quantizing



#### Quantizerings grootte

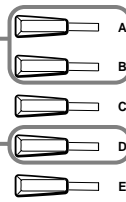
1/4 noot	1/8 noot	1/16 noot	1/32 noot	1/16 noot + 1/8 noot triool *
1/4 noot triool	1/8 noot triool	1/16 noot triool	1/8 noot + 1/8 noot triool *	1/16 noot + 1/16 noot triool *

De drie quantizerings instellingen gemarkeerd met asterisken (\*) zijn uitzonderlijk handige, aangezien ze u de mogelijkheid geven naar twee verschillende noot waarden tegelijkertijd te quantizeren, zonder afbreuk te doen aan de kwaliteit van de quantizering van de beide nootwaarden. Als u, bijvoorbeeld zowel normale 1/8 noten als 1/8 noot triolen op hetzelfde kanaal heeft opgenomen, en u quantizeert naar normale 1/8 noten, worden alle noten van het kanaal gequantiseerd naar normale 1/8 noten — waardoor elk triool gevoel in het ritme volledig geëlimineerd wordt. Als u echter de 1/8 noot + 1/8 noot triool instelling gebruikt, worden zowel de normale als de triool noten goed gequantiseerd.

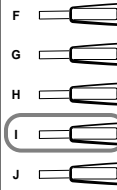
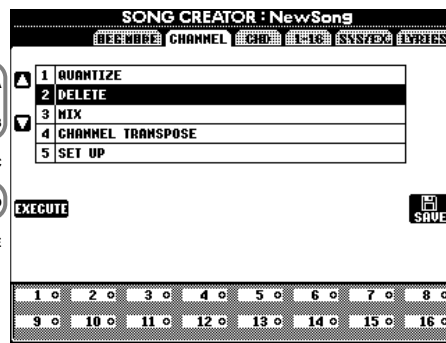
## Delete (wissen)

Dit laat u opgenomen data van het aangegeven kanaal wissen.

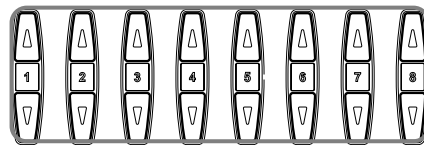
Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



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 Undo functie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Roept de **SONG** display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

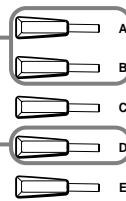


Deze selecteert het kanaal dat gewist moet worden.

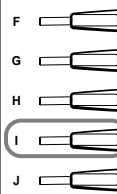
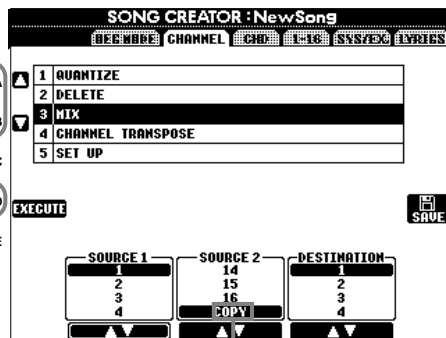
## Mix

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.

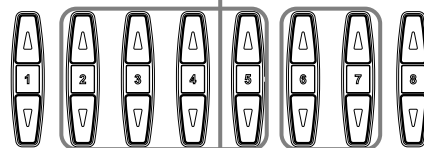


Voert de Mix handeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar **[UNDO]**, waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met het mix resultaat. De Undo functie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



**OPM.**  
Alle andere dan de gemixte noot data wordt onttrokken aan het Source 1.

Roept de **SONG** display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.



Deze laten u de twee bron kanalen aangeven die gemixt moeten worden.

Bepalen het kanaal waarin de mix- of kopiëerresultaten zullen worden geplaatst.

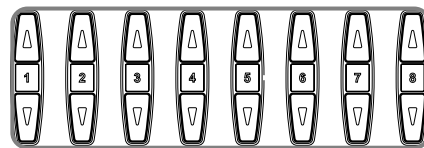
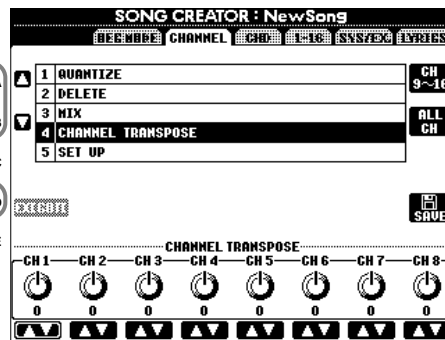
Als hier "COPY" is geselecteerd, wordt de data van Source (bron) 1 gekopieerd naar het Destination (bestemmings)kanaal.

## Channel Transpose (kanaal transponering)

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 kanaal transponeringshandeling 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 kanaal transponeringsresultaat. De Undo functie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Bepalen de hoeveelheid kanaal transponering voor elke kanaal.

Schakelt tussen de twee kanaal displays: Kanalen 1 - 8 en Kanalen 9 - 16.

Om tegelijkertijd alle kanalen op dezelfde waarde in te stellen, past u de kanaal transponering aan voor één van de kanalen terwijl u deze knop ingedrukt houdt.

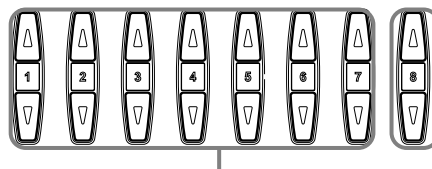
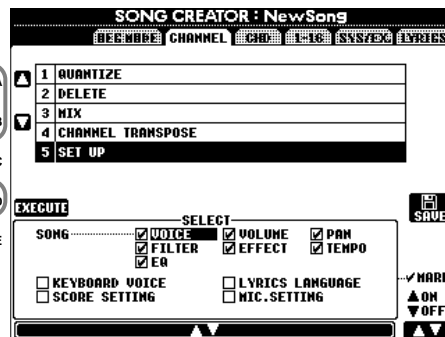
Roept de SONG display op, waarvandaan u de bewerkte data kunt opslaan.

## Set Up

U kunt de aanvangsinstellingen van de song — zoals voice, niveau en tempo — wijzigen naar de huidige instellingen van de mixing console 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 deze om het geselecteerde item af te vinken. Afgevinkte items worden met de song opgeslagen.

Bepalen welke afspel eigenschappen en functies automatisch opgeroepen zullen worden met de geselecteerde song mee. Alle events, met uitzondering van "KEYBOARD VOICE" kunnen alleen aan het begin van de song worden opgenomen.

Zorg ervoor dat u, voordat u één van deze items (anders dan de Keyboard Voice) selecteert of afvinkt, de song terug gezet wordt naar het begin met de [TOP] knop en het afspelen stopt.

**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-gespeelde parts (Main/Layer/Left) instellen, als de song wordt teruggespeeld. Slaat de via het toetsenbord-bespeelde voice en de part ON/OFF instellingen op. Om een voice wijziging voor het via het toetsenbord-bespeelde part tijdens een song op te nemen, stopt u de song op het gewenste punt, maakt de voice wijziging en drukt op de [D] (EXECUTE) knop.

**Lyrics language** ..... Slaat de instellingen van de Lyrics display op.

**Score Instelling** ..... Slaat de instellingen van de Score display (alleen op de PSR-2000) op.

**Mic. Settings** ..... Slaat de microfooninstellingen in de mixing console (alleen op de PSR-2000) op.



## Noot Events bewerken — 1 - 16

Via deze display, kunt u afzonderlijke noot events bewerken (zie hieronder). Hier opgeroepen handelingen zijn van toepassing op stap 4 op blz. 96. Gebruik de [BACK/[NEXT] knoppen om de hieronder getoonde 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 event met de keuzebalk. Houd in gedachte dat de cursor van de zojuist bewerkte waarde af halen, automatisch die waarde invoert.

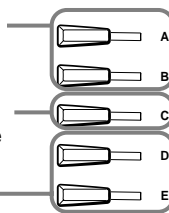
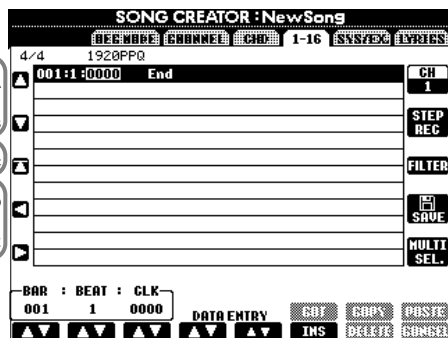
Bepalen de huidige positie van het event dat wordt bewerkt.

Voor grove instelling van de event waarde.

Voor fijn aanpassing van de event waarde.

Cuts (knipt weg) alle geselecteerde events. De weggeknipte events zijn gekopieerd en kunnen op een andere locatie worden geplakt (paste).

Voegen een nieuw event toe aan het Event overzicht.



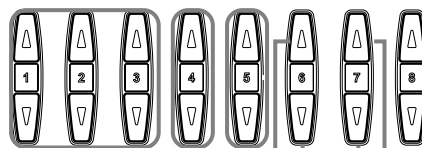
Bepaalt het kanaal dat moet worden bewerkt.

Roept de **Step Recording** display op (blz. 97).

Roept de **Filter** display op (blz. 107), waardoor alleen die events die u wilt zien in het Event overzicht worden getoond.

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 (paste).

Wist het event bij de cursor positie.

**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.

### Note Events

Parameter	Beschrijving
Note	Bepaalt de toonhoogte, aanslagsnelheid (volume) en lengte van de noot.
Ctrl (Besturings Wijziging)	Bepaalt het besturings wijzigingsnummer en de waarde. Zie voor details over besturings wijzigingsmededelingen, het afzonderlijke Engelstalige Data List boekje (MIDI Data Format).
Prog (Programma wijziging)	Bepaalt het voice (programma) nummer. Zie voor details over programma wijzigingsmededelingen en hoe ze in te stellen, het afzonderlijke Engelstalige Data List boekje (Voice List).
P.Bnd (Pitch bend)	Bepaalt de pitch bend waarde.
A.T. (Aftertouch)	Bepaalt de aftertouch waarde.

**OPM.**  
Het geluid van de voices opgenomen met Step Record kan enigszins afwijken van de van de originele voices.

## Akkoord events bewerken — CHD

Via deze display, kunt u de akkoord events die u heeft opgenomen in de song bewerken.

De hier opgeroepen handelingen zijn van toepassing op stap 4 op blz. 96. Gebruik de [BACK/[NEXT] knoppen om de hieronder getoonde display op te roepen. Met uitzondering van de [F] (EXPAND) knop, zijn de handelingen hier hetzelfde als die bij Noot events bewerken (blz. 105).



Druk hierop om de opgenomen akkoord en sectie invoer om te zetten in song data.

**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.

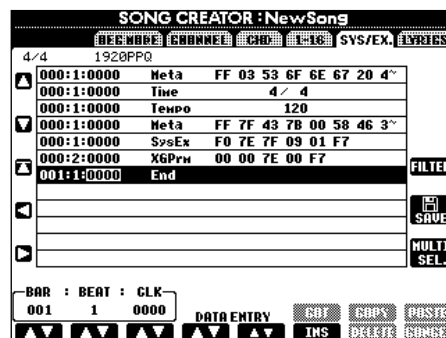
### Akkoord events

Parameter	Beschrijving
Style (Begeleidingsstijl)	Toont de begeleidingsstijl naam. 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	Geeft het akkoord aan — zijn grondtoon, akkoordsoort en on-bas noot.
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.

## System events bewerken — SYS/EX. (Systeem Exclusief)

Via deze display, kunt u opgenomen systeem events bewerken.

De hier opgeroepen handelingen zijn van toepassing op stap 4 op blz. 96. Gebruik de [BACK/[NEXT] knoppen om de hieronder getoonde display op te roepen. De handelingen hier zijn hetzelfde als die bij Noot events bewerken (blz. 105).



### System Events

Parameter	Beschrijving
ScBar (Aanvangsmaat notatie)	Dit bepaalt het nummer van de eerste maat. Het maatnummer wordt aangeven in de MAIN display of in de muziknotatie (alleen de PSR-2000). Slechts één waarde kan worden aangegeven aan het begin van de song data.
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, het afzonderlijke Engelstalige Data List boekje (MIDI Data Format).
SYS/EX. (Systeem Exclusief)	Toont de Systeem Exclusief 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 lyric events, het onderstaande overzicht. De hier opgeroepen handelingen zijn van toepassing op stap 4 op blz. 96. Gebruik de [BACK/INEXT] knoppen om de hieronder getoonde display op te roepen. De handelingen hier zijn hetzelfde als die bij Noot events bewerken (blz. 105). In het volgende voorbeeld, herschrijven we een gedeelte van één van de songs, "Twinkle Twinkle Little Star." Selecteer de interne song "Twinkle Twinkle Little Star." De methode voor selecteren is hetzelfde als beschreven op bladzijden 76 en 83.

**1** Verplaats de cursor naar het event dat de tekst (lyric) "star" bevat.

**2** Verplaats de cursor naar het woord "star."

**3** Gebruik deze knoppen op de Lyric display op te roepen, waar u songteksten in kunt voeren. Voer via de Lyric display (blz. 45), het nieuwe woord "(uw naam)" in.

**4** Druk op deze knop om de nieuwe gewijzigde songtekst data op te slaan.

**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.

### Songteksten events

Parameter	Beschrijving
Name (Songnaam)	Bepaalt de songnaam. Dit roept de NAME display op, waar u de naam kunt invoeren.
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 event overzicht naar eigen wens aanpassen — Filter

Deze functie laat u bepalen welke event soorten in de event bewerk displays zullen worden getoond. Om een event voor vertoning te selecteren, vinkt u het vakje dat correspondeert met de event naam 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. 105 - blz. 107).

Roept de Main Filter display op. Zie voor meer informatie over elke van de event types, het afzonderlijke Engelstalige Data List boekje (MIDI Data Format).

Roept de Control Change Filter display op. Zie voor meer informatie over elke van de event types, het afzonderlijke Engelstalige Data List boekje (MIDI Data Format).

Roept de Accompaniment Filter display op. Zie voor meer informatie over elke van de event types, het afzonderlijke Engelstalige Data List boekje (MIDI Data Format).

Vinkt alle items af.

Selecteert alleen noot data; 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.

Plaatsen/verwijderen het vinkje voor het geselecteerde item.

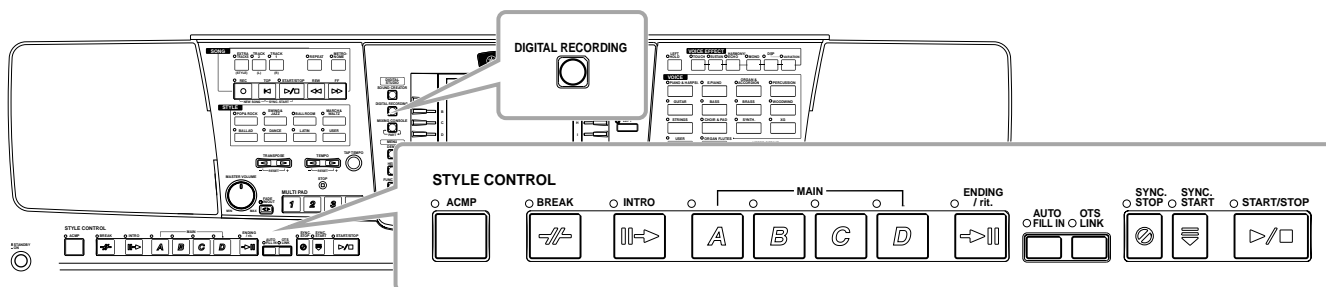
Selecteren het item, één item per keer omhoog of omlaag scrollend.

Voer de instellingen door, 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, selecteren deze het item, acht items per keer omhoog of omlaag scrollend.

# Begeleidingsstijlen creëren — Stijl Creator

Deze krachtige eigenschap laat u uw eigen originele stijlen creëren, die vervolgens gebruikt kunnen worden voor de automatische begeleiding — net als met de preset stijlen.



## Over begeleidingsstijlen creëren

Het overzicht rechts laat de basis parts (of “kanalen”) zien die elk 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.

Sectie	Kanaal
INTRO A - D	
MAIN A - D	RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, CHORD 1, CHORD 2, PAD, PHRASE 1, PHRASE 2
FILL IN A - D	
BREAK	
ENDING A - D	

### OPM.

Zie voor informatie over de part structuur van begeleidingsstijlen, blz. 94.

### Realtime Record (blz. 110)

U kunt begeleidingsstijlen opnemen door gewoon de parts in real time via het toetsenbord te bespelen. U hoeft echter niet elke part zelf op te nemen — u kunt een bestaande preset begeleidingsstijl kiezen die de stijl die u wilt benadert, vervolgens voegt u dan de delen toe of vervangt delen in die stijl om zo uw eigen custom stijl te creëren.

#### Realtime Record karakteristieken

##### • Loop Record

Aangezien de automatische begeleiding herhalingen van de begeleidingspatronen van verscheidenen maten herhaald in een “loop,” kunt u ook patronen opnemen in een loop. Als u bijvoorbeeld start met 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

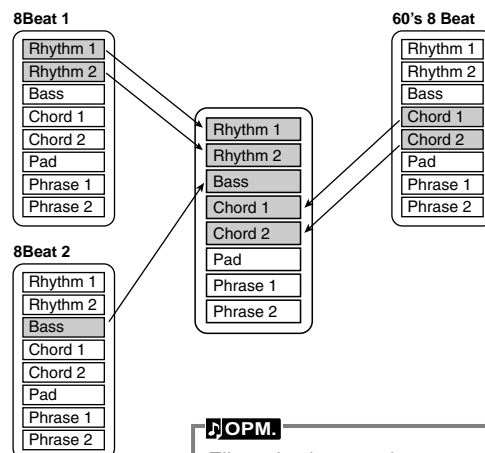
Deze eigenschap laat u nieuw materiaal opnemen op een track die reeds opgenomen data bevat, zonder de originele data te wissen. In stijl opname, blijft de opgenomen data intact, tenzij u zelf aangeeft dat het gewist moet worden. Als u, bijvoorbeeld, start met een twee-maat Main sectie opnemen, worden 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. 111)

Deze methode is als het schrijven van muzieknotatie op papier, aangezien 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.

### Assembleer een begeleidingsstijl (blz. 112)

Deze handige eigenschap laat u samengestelde stijlen creëren door verscheidene patronen van de interne preset begeleidingsstijlen te combineren. Als u bijvoorbeeld uw eigen originele 8-beat1 stijl wilt creëren, kunt u ritme patronen van de “8 Beat 1” stijl nemen, het bas patroon van “8 Beat 2” kunnen gebruiken en het akkoord patronen van de “60's 8 Beat” stijl kunnen importeren — daarbij de verscheidene elementen combinerend om één begeleidingsstijl te creëren.



### OPM.

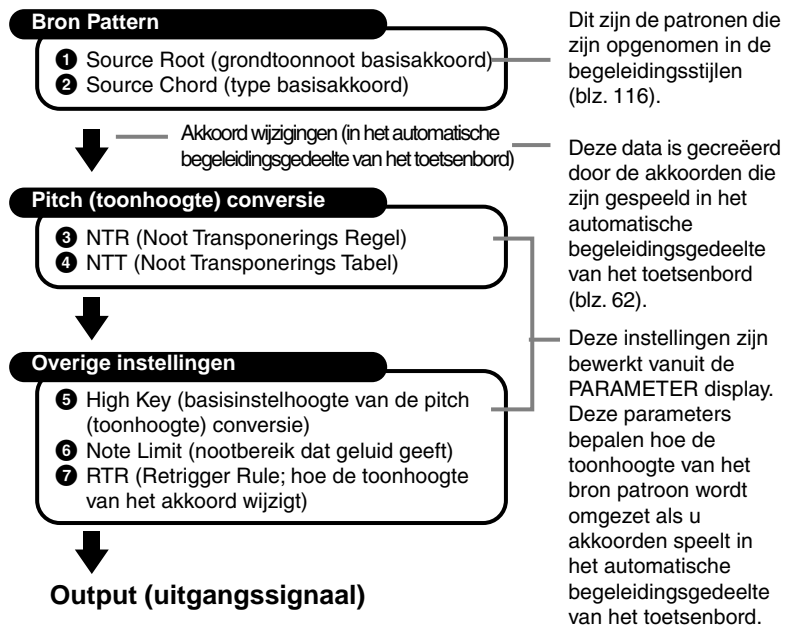
Elke voice kan worden geselecteerd voor het RHY1 kanaal, met uitzondering van Organ Flutes.

### De gecreëerde begeleidingsstijl bewerken (blz. 113)

Met de bewerkings (edit) eigenschappen, kunt u de stijlen die u heeft gecreëerd met real time record, step record en assemblage van andere stijlen naar eigen wens bewerken.

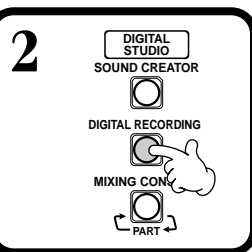
## Stijl File Format

Het Stijl File Format (SFF) combineert alle automatische begeleidings know-how van Yamaha in één enkele unificatie format. Door de bewerkingfuncties te gebruiken, kunt u volledig voordeel trekken van het SFF format 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 ritme tracks.) Het basis of "bron" patroon in het overzicht is de originele stijl data. Dit bron patroon is opgenomen met begeleidingstijl opnemen (zie hieronder). Zoals te zien is in het overzicht rechts, wordt het daadwerkelijke uitgangssignaal van de begeleiding bepaald door verscheidene parameter instellingen en akkoord wijzigingen (gespeeld in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord) ingevoerd in dit bron patroon.

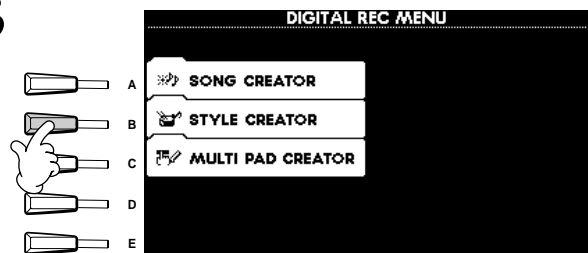


## Bediening

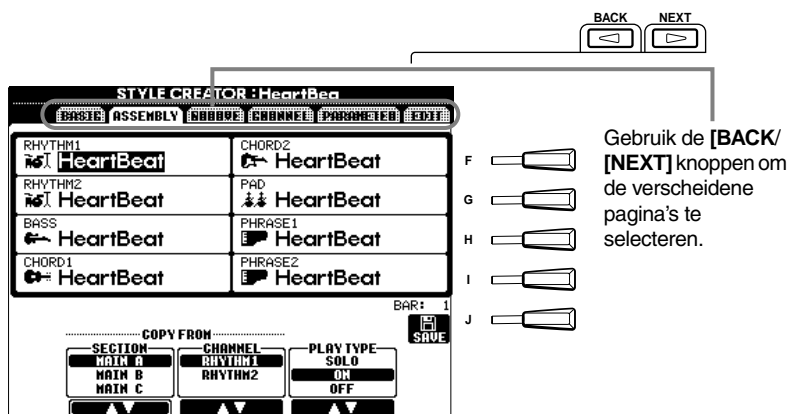
- 1** Selecteer de gewenste begeleidingstijl voor bewerken. Om een nieuwe begeleidingstijl vanuit niets op te nemen, roept u de **BASIS** pagina in de **Style Creator** display op en selecteert u "New Style" door op de [C] knop te drukken.



**3**



- 4** De begeleidingstijl opnemen en bewerken. Zie voor details over de handelingen voor elke display, de uitleg die op de volgende bladzijde begint



- 5** Roep de Style display op door op de [I] (SAVE) knop te drukken (in de Assembly pagina: [J] knop), 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 begeleidingstijl te creëren — of vanuit het niets of gebaseerd op de preset begeleidings data. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 109.

### 1 Selecteer het gewenste kanaal voor opname door de [F] (REC CH) knop ingedrukt te houden en tegelijkertijd op de betreffende [1▲▼] - [8▲▼] knop te drukken.

Zorg ervoor dat, voordat u opneemt op één van de niet-ritme kanalen (**BASS - PHR 2**), de bestaande data van het betreffende kanaal is gewist. U kunt andere instellingen maken (zie het kader “Overige parameters in de **BASIC** pagina” op blz. 111) 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.

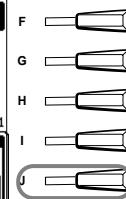
Als deze knop wordt ingedrukt, zal er “DELETE” verschijnen voor die kanalen die data bevatten. Om de data van een bepaald kanaal te wissen, houdt u tegelijkertijd deze knop ingedrukt en drukt u op de betreffende [1▲] - [8▲] knop.

Om de selectie te annuleren of los te laten, drukt u op de [1▼] - [8▼] knop die overeenkomt 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-ritme kanalen (**BASS - PHR 2**), de bestaande data van het betreffende kanaal is gewist.

Roept display voor het wijzigen van het tempo of de beat (maatsoort) op.

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 percussie geluiden wissen tijdens opnemen. Houdt deze knop ingedrukt en drukt tegelijkertijd op de toets die overeenkomt met het instrument dat u wilt wissen.



REC.... Kanaal is aangezet voor opname.  
ON..... Kanaal is aangezet voor terugspelen.  
OFF .... Kanaal is uitgeschakeld.

### 2 Start het opnemen door op de STYLE [START/STOP] knop te drukken.

De geselecteerde sectie van de stijl begint af te spelen. Aangezien het ritmepatroon herhaaldelijk loopt, kunt u elk 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 [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-ritme kanalen (BASS - PHR 2), kunnen alle voices met uitzondering van de Organ Fultes voice/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 begeleidingstijl data.

**[3▲▼][4▲▼] (Sectie) knoppen**

Bepalen de sectie die zal worden opgenomen.

**[5▲▼][6▲▼] (Patronen lengte) knoppen**

Bepalen de lengte van de geselecteerde sectie's patronen in maten (1 - 32). De Fill In/Break sectielengte ligt vast met een lengte van één maat.

**[D] (Execute) knop**

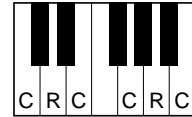
Voert het wijzigen van de patroon lengte uit.

**DJOPM**

U kunt ook de gewenste sectie voor opnamen selecteren door op de betreffende paneel knop te drukken. Op één van de Sectie knoppen drukken roept de SECTION display op, vanwaaruit u secties kunt wijzigen met de [6▲▼]/[7▲▼] knoppen. Om de wijzigingen daadwerkelijk in te voeren, drukt u op de [8▲] knop. Om de Fill In sectie te selecteren, drukt u op de [AUTO FILL IN] knop.

**Opnemen — Voorzorgsmaatregelen**

- Het basis akkoord dat gebruikt wordt voor de begeleidingstijl wordt het bron akkoord genoemd. Alle akkoorden die worden gespeeld en de en de toonhoogtes waarop ze klinken zijn afgeleid van het bron akkoord. Als de Main en Fill In parts worden opgenomen (voor een bron akkoord van CM7), houdt 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 begeleidingstijl 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 begeleidingstijl kunt spelen en optimaal resultaat krijgt. (Andere noten kunnen werken, vooropgesteld dat u ze als korte tussennoten gebruikt.)



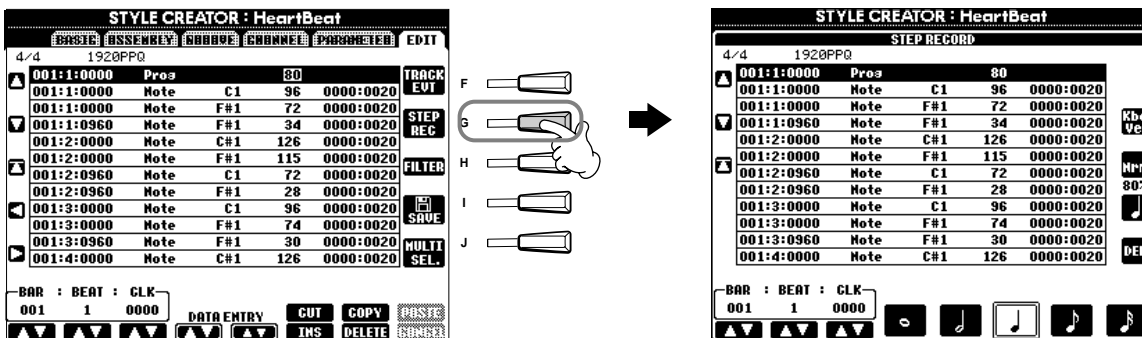
C = akkoord noot  
C, R = aanbevolen noot

Het bron akkoord is standaard ingesteld op CM7; u kunt dit echter wijzigen naar elk akkoord dat u wenst. Zie het gedeelte "Stijl File Format instellingen maken – Parameter" op blz. 116.

- Als er wordt opgenomen naar de Intro en Ending parts, kunt u het bron akkoord negeren en alle noten of akkoord progressies 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), zal de normaal toonhoogte conversie, die het resultaat zou zijn van het spelen van verschillende akkoorden, worden geannuleerd (voor terugspelen) — inhoudend dat de begeleidings Pitch Conversion (toonhoogte conversie) alleen zal plaatsvinden bij wijzigingen in de grondtoon noot 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 real time hoeft te spelen. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 109.



Het daadwerkelijke opname proces is hetzelfde als bij Step Record van songs (blz. 96), met uitzondering van de punten die hieronder worden beschreven. U kunt ook elk event via de Edit pagina bewerken, en het beweringsproces is hetzelfde als bij songs bewerken (blz. 105)

- Bij song opname kan de end markeringspositie vrijelijk gewijzigd worden. Het kan echter niet gewijzigd worden bij het begeleidingstijlen creëren. Dit komt doordat de lengte van de begeleidingstijl automatisch is vastgelegd overeenkomstig de geselecteerde sectie. Bij het creëren van bijvoorbeeld een begeleidingstijl 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 wordt, kunt u schakelen tussen de types data die u wilt bewerken (event data of control(regel)data). 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 van te voren het opname kanaal vanuit een andere display (bijv. BASIS display; blz. 109) wordt ingesteld.

## Een begeleidingstijl samenstellen — Assembly

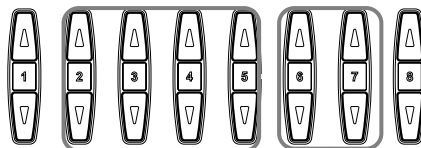
Deze handige functie laat u begeleidingselementen combineren — zoals ritme, bas en akkoord patronen — van bestaande stijlen, en ze gebruiken om uw eigen originele begeleidingstijlen te creëren. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 109.

**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, vanwaaruit u de begeleidingstijl kunt selecteren.

**3** Na desgewenst de stappen 1 en 2 herhaald te hebben, drukt u op de [ ] (SAVE) knop om de samengestelde stijl data op te slaan. Van hieruit, kunt u de instellingen van alle kanalen (RHYTHM 1, RHYTHM 2, BASS, enz.) opslaan naar een enkele begeleidingstijl.



**2** Selecteer de stijl sectie en het kanaal dat zal worden gekopieerd naar de corresponderende kanalen, geselecteerd met de [A]-[D] en [F]-[I] knoppen hierboven.



Bepalen de terugspeelinstellingen voor elk kanaal. U kunt de begeleidingstijl samenstellen terwijl de stijl sectie en het kanaal dat zal worden gekopieerd afspelen.

- SOLO** .....Schakelt alle behalve het geselecteerde kanaal uit.  
RHYTHM kanalen ingesteld op REC in de REC CHANNEL display (blz. 111) worden tegelijkertijd afgespeeld.
- ON** .....Speelt de geselecteerde kanalen af. Elk kanaal dat is ingesteld op ON in de REC CHANNEL display (blz. 110) speelt tegelijkertijd af.
- OFF** .....Als het geselecteerde kanaal is ingesteld op ON in de REC KANAAL display (blz. 110), verschijnt OFF niet en is niet beschikbaar.

**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 begeleidingstijl data.



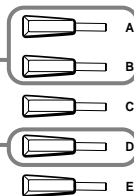
## Bewerk de gecreëerde begeleidingstijl

### Wijzig het ritmische gevoel — Groove en Dynamics

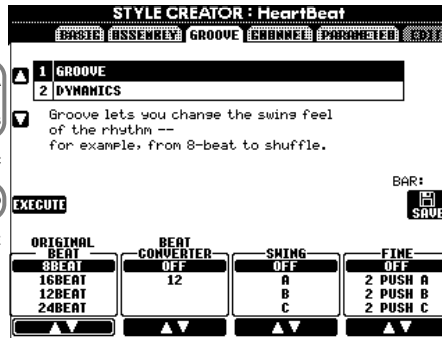
Deze veelzijdige eigenschappen geven u een grote verscheidenheid aan hulpmiddelen voor het veranderen van het ritmische gevoel van uw gecreëerde begeleidingstijl. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 109.

#### ■ Groove

Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



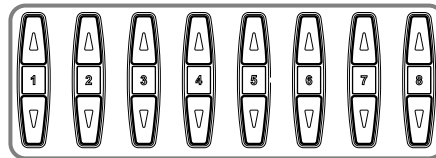
Voert de Groove handeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar [UNDO], waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met de Groove resultaten. De Undo functie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



F  
G  
H  
I  
J

Roept de **Style** display op en laat u de bewerkte begeleidingstijl data opslaan.

Bepalen de instellingen voor elk van de Groove parameters (zie het overzicht hieronder).

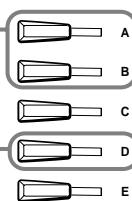


#### Groove parameters

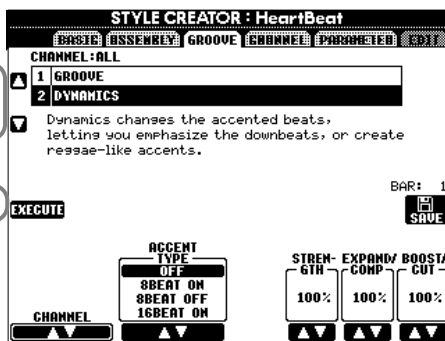
<b>Original Beat</b>	Geeft de tellen aan waarop de Groove timing wordt toegepast. Met andere woorden, als "8 Beat" wordt geselecteerd, wordt Groove timing toegepast op de 1/8e noten; als "12 Beat" wordt geselecteerd, wordt Groove timing toegepast op 1/8e noot triool.
<b>Beat Converter</b>	Wijzigt in 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 allen 1/8 noten in de sectie verschoven naar de 1/8e noot triool timing. De "16A" en "16B" Beat Converter die verschijnt als Original Beat is ingesteld op "12 Beat" zijn variaties op een basis 1/16e-noot instelling.
<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 8e noten is, zal de Swing parameter selectief de 2e, 4e, 6e en 8e tellen van elke maat vertragen om een swing gevoel te creëren. De instellingen "A" tot "E" geven verschillende gradatie van swing, waarbij "A" de meest subtiele en "E" de meest uitgesproken is.
<b>Fine</b>	Selecteert een verscheidenheid aan Groove "templates" (voorstellingen) 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

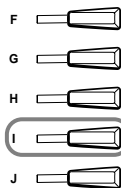
Gebruik deze om de gewenste bewerkingshandeling te selecteren.



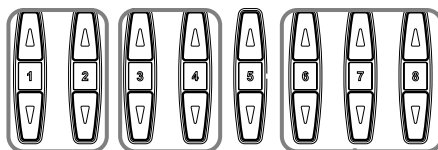
Voert de Dynamics handeling uit. Als de handeling is afgerond, verandert deze knop naar **[UNDO]**, waardoor u de originele data kunt terugroepen als u niet tevreden bent met de Dynamics resultaten. De Undo functie heeft slechts één niveau; alleen de voorgaande handeling kan ongedaan gemaakt worden.



Roept de **Style** display op en laat u de bewerkte begeleidingstijl data opslaan.



Selecteren het gewenste kanaal waarop Dynamics moet worden toegepast.



Bepalen de instellingen voor elk van de Dynamics parameters (zie het overzicht hieronder).

### Dynamics parameters

<b>Accent Type</b>	Selecteert het accent type.
<b>Strength</b>	Bepaalt hoe sterk het geselecteerde Accent Type (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>	Boosts (opkrikken) of cuts (dempen) alle aanslagsnelheidswaarden in de geselecteerde sectie/kanaal. Waarden boven 100% krikken de totale aanslagsnelheid op, terwijl waarden onder 100% het verminderen.

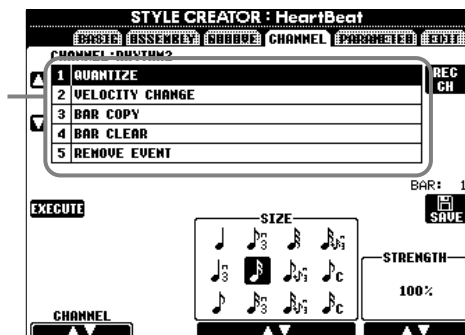
#### **OPM.**

**Aanslagsnelheid** wordt bepaalt door hoe hard u het toetsenbord bespeeld. Des te harder u het toetsenbord bespeeld, des te hoger de aanslagsnelheidswaarde en, daardoor, des te harder het geluid.

## De kanaal data bewerken

In deze display, zijn vijf verschillende kanaal-gerelateerde bewerkingsfuncties, inclusief Quantizeren, voor bewerking van de opgenomen begeleidingstijl data. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 109.

Zie de uitleg hieronder.



### OPM.

Preset kanaal BASS-PHRASE 2 kan niet worden bewerkt.

### ■ Quantize

Zie blz. 102.

### ■ Velocity Change

Versterkt of verzwakt de aanslagsnelheid van alle noten in het aangegeven kanaal (geselecteerd met de [1▲▼]/[2▲▼] (KANAAL) 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 maten aan te geven van het gedeelte dat gekopieerd moet worden. Gebruik de [6▲▼] (DEST) knop om de eerste maat van de bestemmingslocatie aan te geven, waarnaar de data moet worden gekopieerd.

### ■ Bar Clear (maat leegmaken)

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 maten aan te geven van het gedeelte dat gewist moet worden.

### ■ Remove (verwijder) Event

Deze functie laat u bepaalde events uit het geselecteerde kanaal verwijderen. Gebruik de [4▲▼] - [6▲▼] (EVENT) knoppen om het gewenste event type dat verwijderd moet worden te selecteren.

## Stijl File Format instellingen maken — Parameter

Deze display geeft een verscheidenheid aan stijl regelaars — zoals bepalen hoe de toonhoogte en het geluid van de opgenomen stijl veranderen terwijl er akkoorden in het linkerhand bereik van het toetsenbord worden gespeeld. Zie voor details over het verband tussen de parameters, “Stijl File Format” op blz. 109. De handelingen hier zijn dezelfde zoals beschreven in stap 4 op blz. 109.

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 (bron grondtoon/akkoord)

Deze instellingen bepalen de originele toonsoort van het bron patroon (dat wil zeggen de grondtoon die wordt gebruikt bij het opnemen van het patroon). De standaard instelling, CM7 (met een bron grondtoon “C” en een bron akkoordsoort “M7”), wordt automatisch geselecteerd als de preset data wordt gewist voordat een nieuwe stijl wordt opgenomen, ongeacht de bron grondtoon en het akkoord zoals die onderdeel uitmaken van de preset data. Als u de bron grondtoon / akkoord wijzigt van de standaard CM7 naar een ander akkoord, zullen ook de akkoordnoten en aanbevolen noten veranderen, afhankelijk van het nieuwe geselecteerde akkoordsoort. Zie voor details over akkoordnoten en aanbevolen noten, blz. 111.

Als de bron grondtoon C is:

 C R C C R	 C R C C C R	 C R C C R C	 C R C C R C	 C C C C R	 C C C C R C	 C C C C C R
 C R C R C R	 C R R C	 C R R C C	 C R C C	 C R C R C	 C C R C	 C C R C C
 C R C C C	 C R R C C	 C C R C C	 C R C R	 C R R C R	 C C C C	 C C C C
 C R C G C	 C C C C C	 C R C C R	 C R C C C	 C C C C G	 C C R C C	 C C C R C
 C R C R R C	 C R C R C C	 C C	 C C	 C R C C	 C C R C R	

C = akkoordnoot  
C, R = aanbevolen noot

### ■ NTR (Noot Transponerings Regel) en NTT (Noot Transponerings Tabel)

#### • NTR (Noot Transponerings Regel)

Dit bepaalt het systeem voor Pitch Conversion (toonhoogte conversie) van het bron patroon. Er zijn twee instellingen beschikbaar.

#### Root Trans (Grondtoon Transponering)

Als de grondtoon noot 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 is wordt zo dicht mogelijk bij het voorgaande noot bereik 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 (Noot Transponerings Tabel)**

Dit bepaalt de noot transponerings tabel voor het bron patroon. Er zijn zes transponeringstypes beschikbaar.

**Bypass**

Geen transponering.

**Melody**

Geschikt voor melodielijn transponeringen. Gebruik dit voor melodie kanalen zoals **Phrase 1** en **Phrase 2**.

**Chord (akkoord)**

Geschikt voor akkoord transponering. Gebruik deze voor de **Chord 1** en **Chord 2** kanalen, vooral als ze piano of gitaar-achtige akkoordgedeelten gebruiken.

**Bass**

Geschikt voor baslijn transponering. Deze tabel is in principe gelijk aan de bovenstaande Melodie tabel, maar herkent on-bas akkoorden zoals die zijn toegestaan bij de **FINGERED ON BASS** fingering mode. Gebruik dit hoofdzakelijk voor baslijnen.

**Melodic Minor**

Als het gespeelde akkoord wijzigt van een majeur naar een mineur akkoord, verlaagt deze tabel de derde interval in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord wijzigt van een mineur naar een majeur akkoord, wordt de derde mineur interval 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 derde en de zesde interval in de toonladder met een halve noot. Als het akkoord wijzigt van een mineur naar een majeur akkoord, wordt de derde mineur en de verminderde sext interval met een halve noot verhoogd. Andere noten worden niet gewijzigd.

■ **High Key/Note Limit**

• **High Key (hoge toets)**

Dit bepaalt de hoogste toets (bovenste octaaf) van de noot transponering voor de akkoordgrondtoon wijzigen. Alle noten die hoger berekend worden dan de hoogste toets worden omlaag getransponeerd naar het octaaf net onder de hoogste toets. Deze instelling werkt alleen als de NTR parameter (blz. 116) is ingesteld op "Root Trans."

**Voorbeeld — Als de hoogste toets F is**

Grondtoon wijzigingen	→	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 noot bereik (hoogste en laagste noten) voor voices opgenomen naar de stijl kanalen. 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 is D4**

Grondtoon wijzigingen	→	CM	C#M	...	FM	...
Gespeelde noten	→	E3-G3-C4	F3-G#3-C#4		F3-A3-C4	

■ **RTR (Retrigger Regel)**

Deze instellingen bepalen of noten stoppen met klinken of niet en hoe de toonhoogte verandert in reactie op akkoord wijzigingen.

**Stop**

De noten stoppen met klinken.

**Pitch Shift (toonhoogte verschuiving)**

De toonhoogte van de noot zal afbuigen zonder een nieuwe attack overeenkomend met het type van het nieuwe akkoord.

**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 (opnieuw triggeren)**

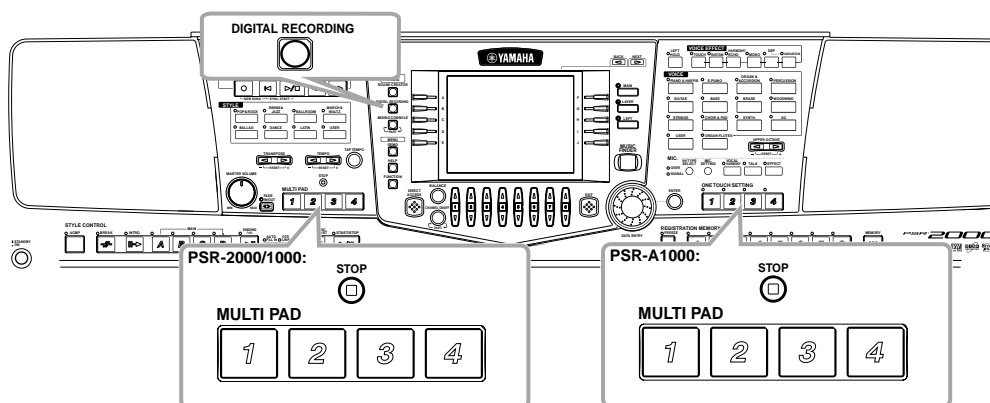
De noot wordt opnieuw getriggerd met een nieuwe attack met een nieuwe toonhoogte corresponderend met het volgende akkoord.

**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.

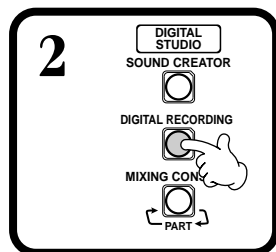
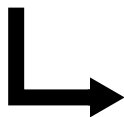
# Multi Pad creëren — Multi Pad Creator

De PSR-2000/1000/A1000 laat u uw eigen originele MULTI PAD frases creëren — die u op dezelfde manier kunt gebruiken in uw spel als de preset Multi Pads.

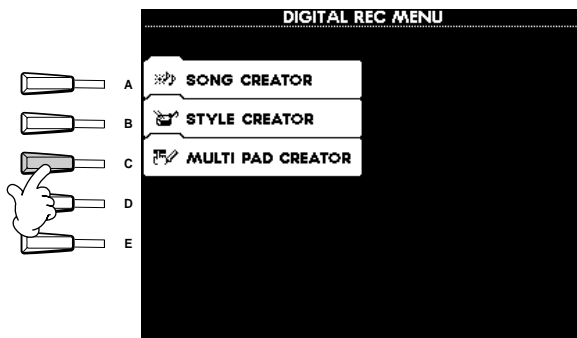


## Bediening

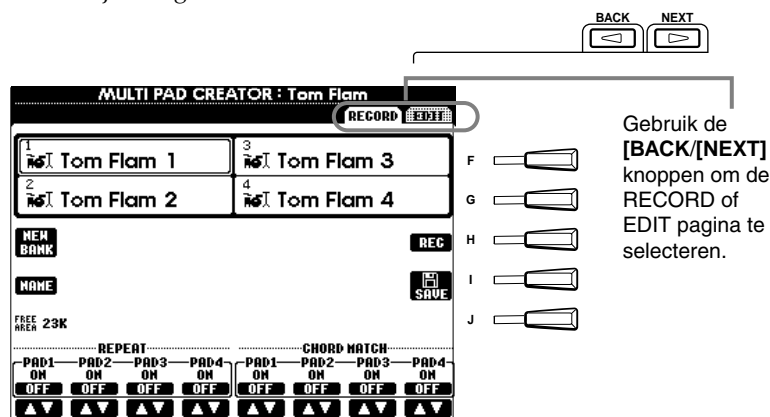
- 1 **Selecteer de gewenste Multi Pad Bank voor bewerking.** Om een nieuwe Multi Pad vanuit het niets op te nemen, roept u de **RECORD** pagina in de **Multi Pad Creator** display op en selecteert "New Bank" door op de [C] (NEW BANK) knop te drukken.



3



- 4 **De multi pad opnemen en bewerken.** Zie voor details over de handelingen voor elke display, de uitleg die op de volgende bladzijde begint.



- 5 **Roep de multi pad display op door op de [I] (SAVE) knop te drukken, sla vervolgens de opgenomen/bewerkte data op naar de USER of FLOPPY DISK pagina.**



Druk op de [EXIT] knop om de **MULTI PAD** display te sluiten.

## Multi Pad realtime opnemen — Record

De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 118.

Selecteren de gewenste multi pad voor opname of bewerking. U kunt deze ook selecteren door op de **MULTI PAD [1]** tot **[4]** knop te drukken.

Selecteert een lege Multi Pad bank, waardoor u vanuit het niets een nieuwe Multi Pad kunt creëren.

Roept de NAME display op om een nieuwe naam in te voeren.

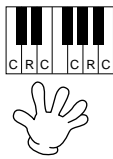
Zet Repeat/Chord Match van elke pad aan of uit (zie hieronder).

Selecteer dit om de Record standby mode te activeren (gesynchroniseerde standby).

Selecteer dit om de opgenomen pad data naar USER of FLOPPY DISK drive op te slaan.

## Start het opnemen

Druk op de **[H] (REC)** knop om de Record standby mode in te stellen. Het opnemen begint automatisch zodra u op het toetsenbord speelt. U kunt het opnemen ook starten door op de **STYLE [START]** knop te drukken. Als Chord Match (zie hieronder) ingesteld is op aan voor de multi pad die wordt opgenomen, moet u de noten van de C majeur septiem toonladder (C, D, E, G, A en B) gebruiken.



C = akkoord noot  
C, R = aanbevolen noot  
Overigen: niet-aanbevolen noot

### OPM.

- Andere noten behalve die van de C majeur septiem toonladder kunnen worden opgenomen; dit kan er echter in resulteren dat de opgenomen frase niet past bij het akkoord als het wordt afgespeeld.
- De ritme part van de momenteel geselecteerde stijl wordt gebruikt als een ritmische leidraad (in plaats van een metronoom), die afspeelt tijdens het opnemen. Dit wordt echter niet opgenomen in de multi pad.

## Stop opnemen

Druk op de **[H] (STOP)** knop of de paneel **STYLE/MULTI PAD [STOP]** knop om het opnemen te stoppen als u klaar bent met het spelen van de frase.

### Chord Match en Repeat aan/uitzetten

#### ■ Repeat (herhalen)

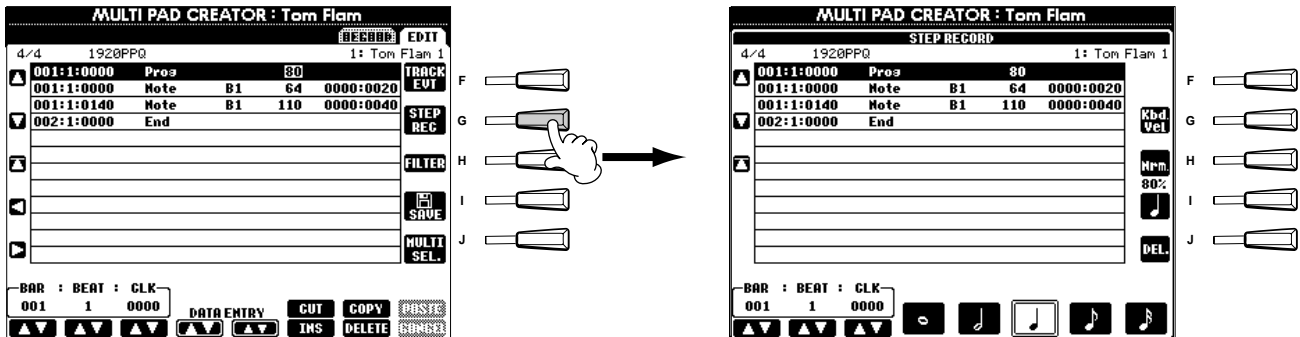
Tenzij de Repeat functie aan is voor het geselecteerde pad, zal het automatisch stoppen zodra het eind van de frase is bereikt. Een frase kan worden gestopt terwijl hij afspeelt door op de MULTI PAD [STOP] knop te drukken.

#### ■ Chord Match

Als er een Multi Pad wordt afgespeeld terwijl de Stijl speelt en de Chord Match functie voor die pad ON (aan) is, zal de frase automatisch opnieuw worden geharmoniseerd overeenkomstig de begeleiding akkoorden.

## Step Record of Multi Pads bewerken — Edit

Met deze methode, kunt u een Multi Pad creëren door noten en andere data afzonderlijk in te voeren, zonder ze in realtime te hoeven spelen. De handelingen hier zijn van toepassing op stap 4 op blz. 118.



Het daadwerkelijke opname proces is hetzelfde als bij Step Record van songs (blz. 96), met uitzondering van de punten die hieronder worden beschreven. U kunt ook elke event via de Edit pagina bewerken, en het bewerkingsproces is hetzelfde als bij songs bewerken (blz. 105)

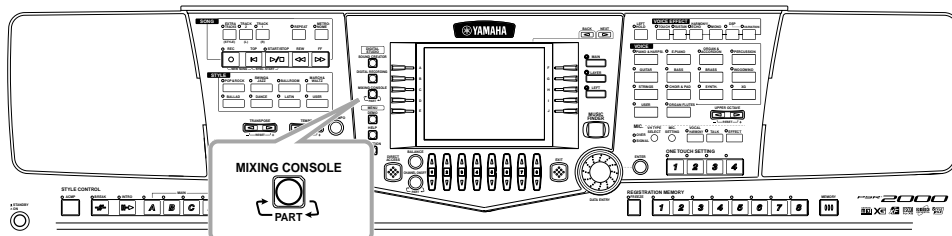
- Net als bij Song Record, kan de End markering positie vrijelijk worden gewijzigd in de Multi Pad Creator. Dit maakt het u mogelijk om de fraselengte fijn aan te passen voor de pad. Dit zou handig kunnen zijn, bijvoorbeeld, bij het gelijktrekken van het herhaaldelijk afspelen van een Pad (ingesteld op Repeat On) met het toetsenbord en het afspelen van de automatische begeleiding.
- Aangezien de Multi Pads slechts één track (kanaal) hebben, kan de track (kanaal) niet worden gewijzigd.



# 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 laten u de balans van de voices en hun stereo positie aanpassen, alsook de hoeveelheid effect die op elke voice wordt toegepast.

U kunt extra basis mengregelaars oproepen met de [BALANCE] knop en de [CHANNEL ON/OFF] knop (blz 61).

## Bediening

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, microfoon ingang (alleen de PSR-2000)

### STYLE PART

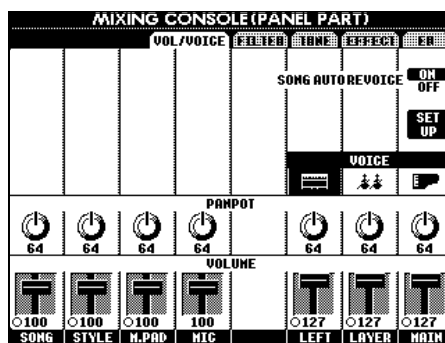
Begeleidingsparts

### 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] dial om de waarde te wijzigen.

### OPM.

Zie voor details over parameters die gerelateerd zijn aan het geluid de **Sound Creator**, blz. 88.

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. 122.



Sluit de **Mixing Console** display door op de [EXIT] knop te drukken

### Over de parameters

#### • VOL/VOICE (Volume/Voice) (blz. 122)

Dit bevat instellingen gerelateerd aan het volume en de voice van elke part/kanaal. Hier kunt u de Auto Revoice eigenschap aanzetten — die automatisch XG-compatibele songs (blz. 159) afspeelt met de rijke en dynamische voices die exclusief voor de PSR-2000/1000/A1000 zijn. Dit geeft u veel authentiekere en realistischere instrument geluiden voor het afspelen van uw song.

#### • FILTER (blz. 123)

Deze regelaars beïnvloeden de klankkwiliteit van de voice, waarbij u power, punch, of helderheid aan het geluid kunt toevoegen.

#### • TUNE (blz. 123)

Dit geeft u verscheidene stemmingsregelaars.

#### • EFFECT (blz. 124)

Deze regelen de hoeveelheid effect dat op het geluid wordt toegepast.

#### • EQ (Equalizer) (alleen op de PSR-2000) (blz. 127)

Bepaalt de totale klankkwiliteit van het instrument, waarbij u het geluid zo kunt aanpassen dat het past bij de ruimte waar u speelt. Ook kunt u het volume of de klankkwiliteit voor elke part aanpassen.

# De niveau balans en voice instellen — Volume/Voice

De handelingen voor deze pagina zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 121.

**1** Gebruik deze om de **VOICE**, **PANPOT** of **VOLUME** parameter rijen te selecteren.

Stel dit in op ON om automatische vervanging van de XG voices (in XG song data) met de speciale voices van de PSR-2000/1000/A1000 mogelijk te maken. Om de normale XG voice set te gebruiken, zet u dit uit.

Elke druk op deze knop schakelt tussen de verscheidene parts/kanalen.

Deze laten u de voice voor elke part selecteren en de panpot en het volume aanpassen.

**VOICE**  
Roept de **VOICE** display op, van waaruit u de gewenste voice kunt selecteren (blz. 54). Als de Style part is geselecteerd, kunnen noch Organ Flutes voices noch User voices worden geselecteerd. Als de SONG part is geselecteerd, kunnen User voices niet worden geselecteerd.

**PANPOT**  
Bepaalt de stereo positie van de geselecteerde voice of track. De instelling 0 zet het geluid helemaal links, terwijl 64 het midden is en 127 helemaal rechts.

**VOLUME**  
Bepaalt het niveau van elk kanaal, waardoor u de balans van alle parts kunt fijnregelen.

Maakt het u mogelijk de aangegeven voice te selecteren die moet worden vervangen.

**OPM.**  
De **[RHY2]** categorieën in de **STYLE PART** display zijn alleen voor de Drum Kit/SFX Kit (percussie) voice.

**OPM.**  
Het **[RHY1]** kanaal in de **STYLE PART** display kan worden toegewezen aan elke voice met uitzondering van de Organ Flutes voice.

**OPM.**  
Als er GM song data wordt afgespeeld, kan kanaal 10 (in de **SONG CH 9 - 16** pagina) alleen worden gebruikt voor een Drum Kit voice.

**OPM.**  
Als de ritme/percussie voices (drum kits, enz.) van de begeleidingsstijl en song via de **VOICE** parameter worden veranderd, worden de gedetailleerde instellingen gerelateerd 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**

VOICE NAME	REVOICE TO	ALL REVOICE
EL. PIANO 1	COOL! E. PIANO	
MUTED GUITAR	COOL! ELEC. GTR	
STRINGS 2	LIVE! ORCHSTRA	
TRUMPET	NO REVOICE	
TROMBONE	NO REVOICE	
SOPRANO SAX	NO REVOICE	
ALTO SAX	NO REVOICE	
TENOR SAX	NO REVOICE	
CLARINET	NO REVOICE	
FLUTE	NO REVOICE	

**ALL REVOICE**  
Vervang alle vervangbare XG voices door de rijke en authentieke voices van de PSR-2000/1000/A1000.

**BASIC REVOICE**  
Vervang 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.

Sluit het **Auto Revoice Setup** scherm zonder de instellingen uit te voeren.

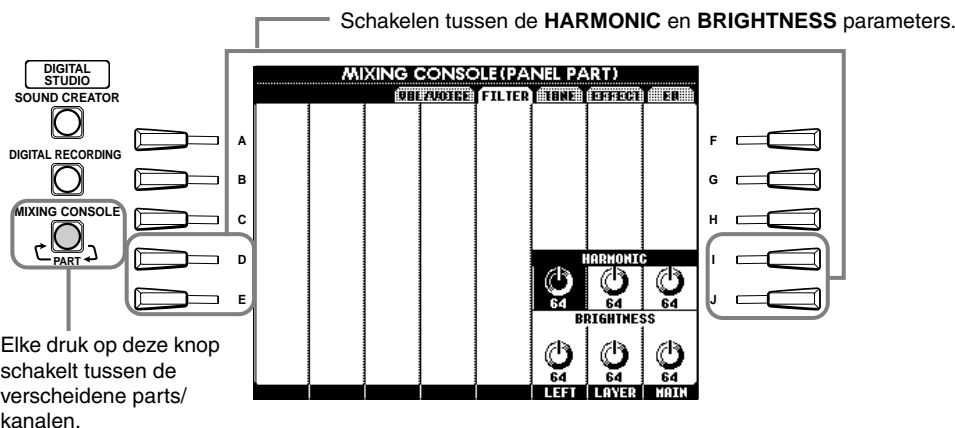
Selecteren de XG voices die zullen worden vervangen (voices die gewoonlijk worden gebuikt tijdens het afspelen)

Selecteren de voices die worden gebruikt om de XG voices te vervangen (als **SONG AUTO REVOICE** is ingesteld op ON).

**OPM.**  
Houd in gedachte dat gebruik van de Revoice functie kan resulteren in onnatuurlijk of onverwacht geluid, afhankelijk van de specifieke song data.

## De klank van de voice wijzigen — Filter

De handelingen voor deze pagina zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 121.

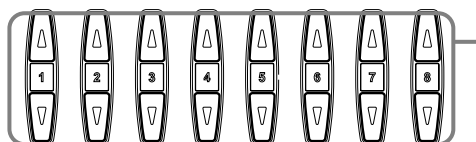


### OPM.

Zie voor details over het filter, blz. 89.

### OPM.

Wees zorgvuldig met deze regelaars. Afhankelijk van de geselecteerd voice, kunnen extreme instellingen resulteren in ruis of vervorming.

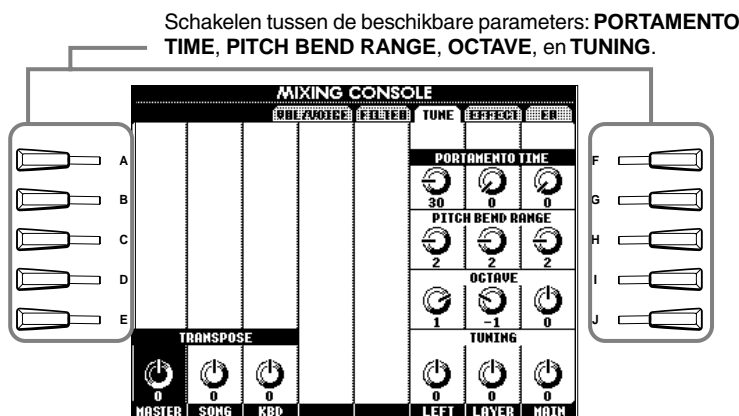


**HARMONIC** .....Maakt het u mogelijk het resonantie effect aan te passen (zie "Harmonische Inhoud" op blz. 89).

**BRIGHTNESS** .....Bepaalt de helderheid van het geluid door de cutoff (afsnij) frequentie aan te passen (blz. 89).

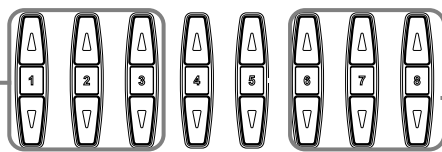
## Toonhoogte-gerelateerde instellingen wijzigen — Tune

De handelingen voor deze pagina zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 121.



### OPM.

**Portamento** wordt gebruikt om een geleidelijke overgang in toonhoogte van de éne noot naar de volgende te creëren.



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, 88), bepaalt dit de Portamento tijd. 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** ..... Bepaalt het bereik van het pitch bend wiel voor de corresponderende part. Het bereik is van "0" to "12" waarbij elke stap overeenkomt met één halve noot.
- OCTAVE** ..... Bepaalt het bereik van de toonhoogte wijziging in octaven, met tot twee octaaf omhoog of omlaag. De waarde van deze parameter wordt toegevoegd aan de waarde die is ingesteld met de [UPPER OCTAVE] knop.
- TUNING** ..... Bepaalt de toonhoogte van het instrument.

# De effecten aanpassen

De handelingen voor deze pagina zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 121.

**OPM.**

Er zijn drie effect secties: Reverb, Chorus en DSP (die een verscheidenheid aan effect types bevat). Zie voor details het Effect Blok overzicht (blz. 125).

**1** Geeft de type naam voor elk effect blok aan.

Druk hierop om het effect te bewerken en op te slaan (blz. 124, 125).

Elke druk op deze knop schakelt tussen de verscheidene parts/kanalen.

Schakelen tussen de effect secties: **REVERB, CHORUS** en **DSP**.

Bepalen de hoeveelheid effect dat wordt toegepast op elke part. Zie voor meer informatie over de karakteristieken van elk effect, zie het **Effect Blok** overzicht op blz. 125.

**2**

**EFFECT TYPE EDIT**

BLOCK :DSP2(LAYER)  
 CATEGORY:REVERB  
 TYPE :HALL3

BLOCK	PART	CATEGORY	TYPE
REVERB	OFF	REVERB	HALL 1
CHORUS	MAIN	DELAY	HALL 2
DSP1	LEFT	ER-KARAOKE	HALL 3
DSP2	CH1	CHORUS	HALL 4
DSP3	CH2	FLANGER	HALL 5
DSP4	CH3	PHASER	ROOM 1
	CH4	DISTORTION	ROOM 2
	CH5	MAN	ROOM 3
	CH6	DYNAMIC	ROOM 4
		ROTARY SP	ROOM 5

Als de **BLOCK** parameter is ingesteld op **REVERB, CHORUS** of **DSP1-4/DSP**, druk dan hierop om de display op te roepen, van waaruit u de gedetailleerde instellingen voor de effecten kunt wijzigen.

Deze bepalen het effect blok en laten u het effect toewijzen.

**BLOCK**.....Bepaalt het effect blok (groep van gelijke of gerelateerde effecten).

**PART**.....Bepaalt de part waarop het Insertie effect wordt toegepast. Dit heeft alleen effect als BLOCK is ingesteld op "DSP1/DSP"; PARAMETER is ingesteld op "CONNECTION" en VALUE is ingesteld op "Insertion" — of als BLOCK is ingesteld op "DSP2-4" (PSR-2000).

**CATEGORY**.....De verscheidene effect programma's (in **Type** onder) zijn gegroepeerd in categorieën. Het kan zijn dat deze parameter niet beschikbaar is, afhankelijk van het geselecteerde blok.

**TYPE**.....Bepaalt het type effect dat is toegewezen aan het geselecteerde effect blok. De daadwerkelijke effect types die beschikbaar zijn kunnen verschillen, afhankelijk van het geselecteerde blok.

**3**

Schakelen tussen de bovenste/onderste parameters. Voor de onderste parameter, kan de diepte worden gewijzigd als de [VARIATION] knop aan is.

Bepalen het effect blok.

Bepalen de effect categorie.

Bepalen het effect type.

Bepalen de effect parameter die aangepast moet worden.

Roept de display voor het opslaan van het effect op.

Bepalen het niveau van het effect (retour niveau). Dit is niet beschikbaar als BLOCK is ingesteld op "DSP1/DSP," PARAMETER is ingesteld op "CONNECTION" en VALUE is ingesteld op "Insertion" of als BLOCK is ingesteld op "DSP2-4" (PSR-2000).

Bepalen de waarde van de geselecteerde parameter.

**4**

Selecteer de bestemming waarop het effect moet worden opgeslagen. Het aantal geheugenruimten 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 effect instellingen op die u hierboven heeft gemaakt naar een USER EFFECT locatie (SYSTEEM) om ze later te kunnen terugroepen. Om het effect op te roepen, selecteert u USER via de CATEGORIE parameter en selecteert u het gewenste effect via de TYPE parameter.

**OPM.**  
Houd in gedachte dat er in enkele gevallen ruis kan klinken, als u de effect parameters aanpast terwijl het instrument speelt.

**Effect Blok**

Blok	Parts	Karakteristieken	Aantal User Effects
REVERB	Alle parts	Reproduceert de warme entourage van het spelen in een concertzaal of jazzclub.	3
CHORUS	Alle parts	Produceert een rijk "vet" geluid alsof verscheidene parts tegelijk worden bespeeld.	3
DSP 1 (alleen PSR-2000) DSP (alleen PSR-1000/ A1000)	Main, Layer, Left, Song (kan. 1 - 16), MIC (alleen de PSR-2000), Stijl	Naast de reverb en chorus effecten, beschikt deze sectie over een verscheidenheid aan speciale effecten, inclusief distortion.	3
DSP2 - 4 (alleen PSR-2000)	Main, Layer, Left, Song (kan. 1 - 16), MIC (automatisch toegewezen)	Elk ongebruikte DSP block wordt automatisch toegewezen aan de overblijvende actieve parts.	10

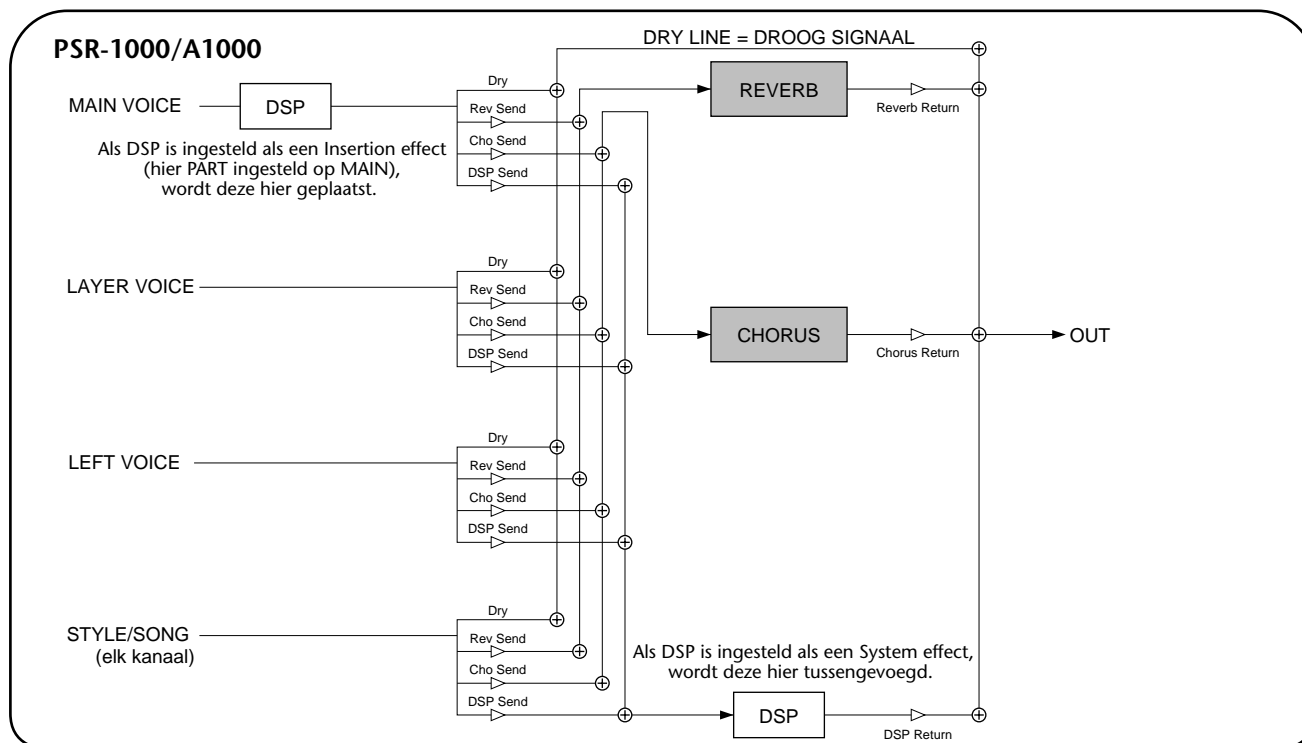
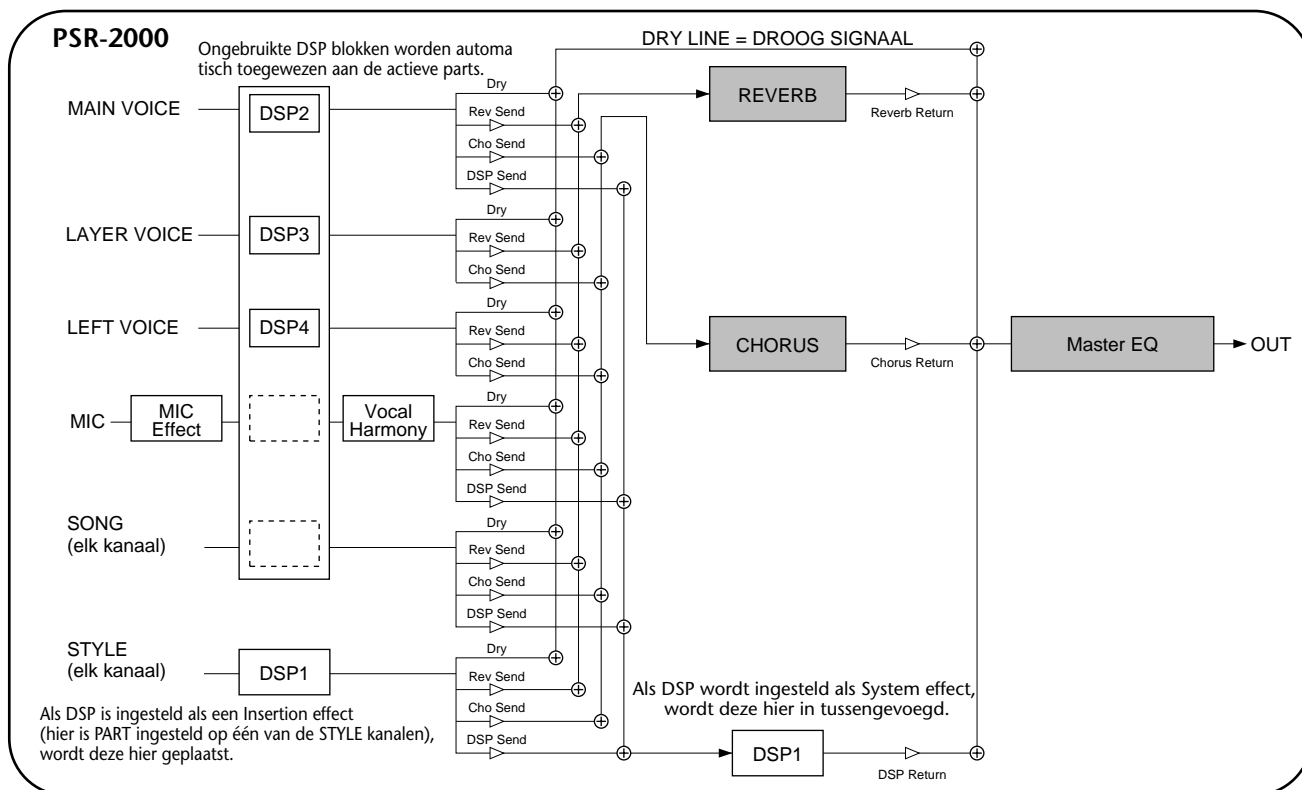
## Effect structuur

De PSR-2000/1000/A1000 beschikt over de volgende digitale effect systemen. Het effect type, diepte en verscheidene parameters kunnen met de paneel regelaars worden ingesteld.

### Over de effect aansluitingen – System en Insertion

Alle effect blokken zijn aangesloten of gekoppeld op één van twee manieren: System of Insertion. System brengt het geselecteerde effect van toepassing op alle parts, terwijl Insertion het geselecteerde effect van toepassing op één aangegeven part. Reverb en Chorus zijn Systeem effecten, en DSP 2 - DSP 4 (alleen op de PSR-2000) zijn Insertie effecten. Het DSP1/DSP effect kan echter als Systeem of als Insertie koppeling worden geconfigureerd.

De illustratie hieronder laat zien hoe de verscheidene effect blokken zijn opgesteld en geeft het signaalstroomschema voor de verzend/retour regelaars ingesteld op de PSR-2000/1000/A1000.



## De equalizer instellen—EQ (alleen de PSR-2000)

Gewoonlijk wordt een equalizer gebruikt om het uitgangsgeluid van de versterkers of luidsprekers aan te passen aan het speciale karakter van de kamer. Het geluid is opgedeeld in verscheidene frequentiebanden, waardoor u het geluid kunt corrigeren door het niveau voor elke band te verhogen of verlagen. De equalizer maakt het u mogelijk de klank of klankkleur van het geluid aan te passen om het zo geschikt te maken voor de ruimte waar u speelt, of om bepaalde akoestische karakteristieken in uw kamer te compenseren. U kunt bijvoorbeeld enkele van de lage frequentiebereiken dempen als u op het podium of in een grote studio speelt waar het geluid te “bonkerig” klinkt of de hoge frequenties opkrikken in ruimtes en ingesloten plaatsen waar het geluid relatief “dood” klinkt en er geen echo's zijn. De PSR-2000 beschikt over een hoge kwaliteit vijf-bands digitale equalizer functie. Met deze functie kan een laatste effect —klank regeling— worden toegevoegd aan de uitgang van uw instrument.

De handelingen voor deze pagina zijn van toepassing op stap 2 van de procedure op blz. 121.

1

Selecteer het gewenste Master EQ type.

Roep de MASTER EQ EDIT display op

Selecteer het EQ type om de EQ HIGH aan te passen met de [1▲▼] - [8▲▼] knoppen.

Selecteer het EQ type om de EQ LOW aan te passen met de [1▲▼] - [8▲▼] knoppen.

2

Selecteer het gewenste Master EQ type.

Een bewerkte PRESET of USER curve kan worden opgeslagen naar USER 1 of 2.

De PRESET en USER curves kunnen desgewenst worden bewerkt via de corresponderende LCD knoppen — EQ1 tot EQ5. Elk van de 5 bands kan worden opgekrikt (“+” waarden) of gedempt (“-” waarden) met maximaal 12 dB.

Past de totale versterking van alle EQ banden tegelijkertijd aan.

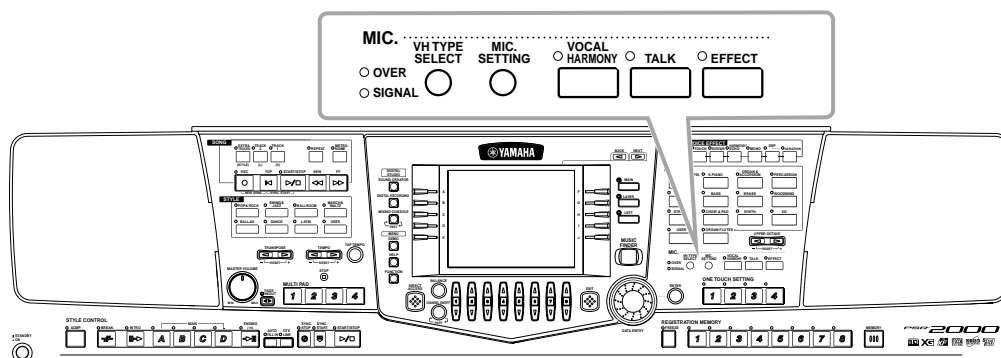
Zodra een EQ band wordt bewerkt, wordt de corresponderende EQ waarde geaccentueerd en het aantal bewerkte banden verschijnt boven de Q en FREQ regelaars. De Q en FREQ regelaars kunnen dan worden gebruikt om de Q (bandbreedte) en de FREQ (midden frequentie) van de geselecteerde band aan te passen. Des te hoger de “Q,” des te smaller de bandbreedte. Het beschikbare FREQ bereik is verschillend voor elke band.

# Een microfoon gebruiken — MIC. (PSR-2000)

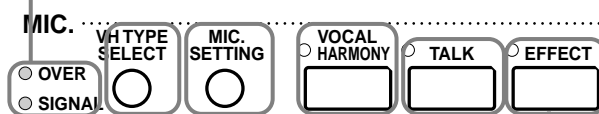
Deze buitengewoon krachtige eigenschap maakt gebruik van geavanceerde voice-processing technologie om automatisch vocale harmonieën te maken gebaseerd op een enkele solo stem. Er is in vier aparte harmonie modes alsook een uitgebreide selectie aan preset harmonie types voorzien. Naast de recht toe recht aan harmonie, laat de PSR-2000 u ook het schijnbare geslacht van de harmonie en/of het solostemgeluid wijzigen. Als u, bijvoorbeeld een mannelijke zanger bent, kunt u de PSR-2000 automatisch twee achtergrondzangeressen laten genereren. Een uitgebreide set aan parameters geeft u een uitzonderlijk nauwkeurige en flexibele besturing van het vocal harmony geluid.

## OPM.

Zie voor details over een microfoon aansluiten, blz. 152.



Gebruik de SIGNAL en OVER indicators om de geschikte instelling te bepalen (blz. 152).



Dit roept de **VOCAL HARMONY TYPE** display op (blz. 129) en laat u het gewenste harmony type instellen.

Dit roept de **MICROPHONE SETTING** display op (blz. 130) en laat u het niveau van de microfoon en het vocal harmony effect aanpassen.

Bepaalt de aan/uit instelling van het effect dat is toegepast op de microfoon, zoals ingesteld in de **MIXING CONSOLE** display (blz. 124).

Deze handige functie laat u tijdelijk de vocal harmony of andere microfoon effecten annuleren als u een aangesloten microfoon gebruikt. Dit is vooral bruikbaar als u tijdens uw optreden spreekt tussen de songs.

Als u een microfoon aansluit op de PSR-2000, kunt u met de song of automatische begeleiding meezingen en worden de vocal harmony parts automatisch toegevoegd.



## Een Vocal Harmony Type selecteren (PSR-2000)

**1** Druk op de [VH TYPE SELECT] knop.

**2**

Selecteer een Vocal Harmony Type.

Dit laat u de hoeveelheid harmonie effect die wordt toegepast aanpassen.

**3**

Selecteer een Vocal Harmony type.

Slaat de gewijzigde data op (blz. 38, 44).

Keer terug naar de **VOCAL HARMONY TYPE** display.

Selecteer een Vocal Harmony parameter.

Pas de parameter waarde aan.

PARAMETER	VALUE
VOCODER TYPE	Auto
CHORDAL TYPE	DuetAb
HARM GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER TYPE	Off
LEAD GENDER DEPTH	+12
LEAD PITCH	Free
UPPER GMDR THRESH	0
LOWER GMDR THRESH	0
UPPER GMDR DEPTH	-0
LOWER GMDR DEPTH	-0
VIBRATO DEPTH	52
VIBRATO RATE	42
VIBRATO DELAY	34

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

**OPM.**

De opgeslagen instellingen kunnen worden benoemd (blz. 41) of gewist (blz. 43) in de USER pagina.

**OPM.**

Zie voor details over de Vocal Harmony parameter, de afzonderlijke engelstalige Data List.

# Instellingen maken voor de Vocal Harmony en microfoon — MICROPHONE SETTING (PSR-2000)

## Bediening

**1** Druk op de [MIC. SETTING] knop.

**2** Selecteer de MICROPHONE SETTING pagina met de [BACK]/[NEXT] knop en stel de parameters in.

Zie voor informatie over de verscheidene parameters en instellingen en hoe ze te gebruiken, de uitleg onder.



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

The screenshot shows the MICROPHONE SETTING screen with the following sections and controls:

- 3BAND EQ:** EQ LOW (2.0kHz, -2dB), EQ MID (1.2kHz, -4dB), EQ HIGH (10kHz, +5dB)
- NOISE GATE:** SM (ON/OFF), TH. (-45dB)
- COMPRESSOR:** SM (ON/OFF), TH. (-18dB), RATIO (3.0), OUT (81)
- VOCAL HARMONY CONTROL:** VOCODER CONTROL (OFF), SONG CHANNEL (1, 2, 3), BAL. (UPPER, LOWER), L=H
- MIC:** BAL. (AUTO, VUCOD, CHORD), MODE (OFF, XF, CHORD), MUTE (ON, OFF), VOL (100)

Callouts A through J point to these specific controls.

## De Vocal Harmony instellingen en microfoon effecten aanpassen — OVERALL SETTING (PSR-2000)

De uiteenzettingen hier gelden voor stap nr.2 hierboven.

The diagram shows the MICROPHONE SETTING screen with callouts:

- A, B, C, D, E:** Selecteren de 3BAND EQ
- F, G, H, I, J:** Selecteren de NOISE GATE/COMPRESSOR.
- J:** Selecteren de VOCAL HARMONY CONTROL/MIC.

Gebruik deze om de waarde te wijzigen voor elke functie of instelling. Zie voor details, hieronder.

### ■ 3BAND EQ (3-BAND EQUALIZER)

Gewoonlijk wordt een equalizer gebruikt om het uitgangsgeluid van de versterkers of luidsprekers aan te passen aan het speciale karakter van de kamer. Het geluid is opgedeeld in verscheidene frequentiebanden, waardoor u het geluid kunt corrigeren door het niveau voor elke band te verhogen of verlagen. De PSR-2000 beschikt over een hoge kwaliteit drie-bands digitale equalizer functie voor het microfoongeluid.

**Hz** ..... Past de midden frequentie van de corresponderende band aan.

**dB** ..... Krikt het niveau van de corresponderende band op of dempt het met maximaal 12 dB.

### ■ NOISE GATE

Dit effect dempt het ingangssignaal als het ingangsniveau van de microfoon onder een aangegeven niveau zakt. Dit dempt effectief de ongewenste ruis, waarbij het gewenste signaal (stem, enz.) doorgelaten wordt.

**SW** ..... "SW" is de afkorting van schakelaar. Dit zet NOISE GATE aan of uit.

**TH.** ..... "TH." is de afkorting van Threshold (drempelwaarde). Dit past het ingangsniveau aan waarop de noise gate open gaat.

## ■ COMPRESSOR

Dit effect houdt het uitgangssignaal laag als het ingangssignaal van de microfoon een aangegeven niveau overschrijdt. Dit is bruikbaar als u een signaal opneemt met een uitgebreid variërende dynamiek. Het “compresses” (=samendrukken) het signaal, waardoor zachte gedeeltes harder klinken en hardere gedeeltes zachter.

**SW**..... “SW” is de afkorting van schakelaar. Dit zet de Compressor aan of uit.

**TH.** ..... “TH.” is de afkorting van Threshold (drempelwaarde). Dit pas het ingangsniveau aan waarop de compressie gaat worden toegepast aan.

**RATIO** ..... Dit past de compressie ratio (verhouding) aan.

**OUT** ..... Past het uiteindelijke uitgangsniveau aan.

## ■ VOCAL HARMONY CONTROL

De volgende parameters bepalen hoe de harmony wordt geregeld.

### VOCODER CONTROL

Het Vocal Harmony effect wordt bestuurd door noot data — de noten die u op het toetsenbord speelt en/of de noten van de song data. Deze parameter laat u bepalen welke noten worden gebruikt om de harmony te besturen.

#### • SONG CHANNEL

##### MUTE/PLAY:

Bij de “MUTE” instelling wordt het hieronder geselecteerde kanaal gemute (uitgezet) tijdens toetsenbordspel of song afspelen.

##### OFF:

De song data besturing van de harmony wordt uitgezet.

##### 1-16:

Als een song van diskette of een externe MIDI sequencer afspeelt, zal de noot data opgenomen op het toegewezen songkanaal de harmony besturen.

#### • KEYBOARD

**OFF:** De toetsenbord besturing van de harmony wordt uitgezet.

**UPPER:** De noten die rechts van het splitpunt worden gespeeld besturen de harmony.

**LOWER:** De noten die links van het splitpunt worden gespeeld besturen de harmony.

### BALANCE

Dit laat u de balans instellen tussen de solo stem (uw eigen stem) en Vocal Harmony. Deze waarde verhogen, verhoogt het volume van de Vocal Harmony en verlaagt dat van de solo stem. Als dit is ingesteld op L<H63 (L: Lead Vocal, H: Vocal Harmonie), gaat alleen Vocal Harmony naar de uitgang; als het is ingesteld op L63>H, gaat alleen de solo stem naar de uitgang.

### MODE

Alle Vocal Harmony types vallen onder één van drie modes die op verschillende manieren harmony produceren. Het harmony effect is onafhankelijk van de geselecteerde Vocal Harmony Mode en Track, en deze parameter bepaalt hoe de harmony op uw stem wordt toegepast. De drie modes worden hieronder beschreven.

#### VOCODER:

De harmony noten worden bepaald door de noten die u op het toetsenbord speelt (Main, Layer en Left) en/of song data die Vocal Harmony tracks bevatten.

#### CHORDAL:

Tijdens het afspelen van begeleidingen, besturen akkoorden, gespeeld in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord, de harmony. Tijdens het afspelen van songs, besturen akkoorden in de song data de harmony. (Niet beschikbaar als de song geen enkele akkoord data bevat.)

#### AUTO:

Als de automatische begeleiding of Left part is ingesteld op ON en als er akkoord data in de song zit, wordt de mode automatisch ingesteld op CHORDAL. In alle andere gevallen, wordt de mode ingesteld op VOCODER.

### CHORD

De volgende parameters geven de song data aan die zal worden gebruikt voor akkoord detectie.

**OFF:** Akkoorden worden niet gedetecteerd.

**XF:** Akkoorden van XF format worden gedetecteerd.

**1-16:** Akkoorden worden gedetecteerd op basis van noot data op het aangegeven song kanaal.

## ■ MIC (MICROPHONE)

De volgende parameters bepalen hoe het microfoon geluid wordt bestuurd.

**MUTE** ..... Bij de OFF instelling wordt het microfoon geluid uitgezet.

**VOLUME** ..... Past het volume van het microfoon geluid aan.

## Het microfoonvolume en gerelateerde effecten instellen — TALK SETTING (PSR-2000)

Bepaalt de instellingen als de [TALK] knop aan is.  
De uiteenzettingen hier gelden voor stap nr. 2 op blz. 130.

### VOLUME/PAN/REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/TOTAL VOLUME ATTENUATOR

The diagram shows the MICROWAVE SETTING screen with the following settings:

MICROWAVE SETTING		TALK SETTING	
VOLUME: 90	PAN: R6	REVERB DEPTH: 12	CHORUS DEPTH: 0
1		TOTAL VOLUME ATTENUATOR: -8dB	
2		DSP MIC: OFF	TYPE: EQ TEL DEPTH: 127

Physical controls are labeled A through J:

- A: Volume knob
- B: Pan knob
- C: Reverb Depth knob
- D: Chorus Depth knob
- E: Total Volume Attenuator knob
- F: DSP MIC knob
- G: Type knob
- H: Depth knob
- I: EQ TEL knob
- J: EQ TEL knob

Below the screen are eight physical buttons labeled 1 through 8:

- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These determine the stereo panoramaposition of the microphone sound.
- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These determine the amount of attenuation applied to the total sound (excluding microphone input) — allowing you to adjust the balance between your voice and the total instrument sound.
- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These set the stereo panoramaposition of the microphone sound.
- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These set the depth of the reverb and chorus effects applied to the microphone sound.

### DSP/TYPER/DEPTH

The diagram shows the MICROWAVE SETTING screen with the following settings:

MICROWAVE SETTING		TALK SETTING	
VOLUME: 90	PAN: R6	REVERB DEPTH: 12	CHORUS DEPTH: 0
1		TOTAL VOLUME ATTENUATOR: -8dB	
2		DSP MIC: OFF	TYPE: EQ TEL DEPTH: 127

Physical controls are labeled A through J:

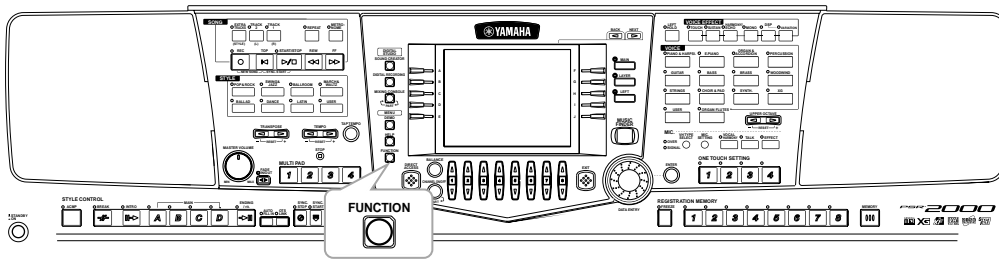
- A: Volume knob
- B: Pan knob
- C: Reverb Depth knob
- D: Chorus Depth knob
- E: Total Volume Attenuator knob
- F: DSP MIC knob
- G: Type knob
- H: Depth knob
- I: EQ TEL knob
- J: EQ TEL knob

Below the screen are eight physical buttons labeled 1 through 8:

- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These set the DSP effect applied to the microphone sound ON or OFF.
- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These select the type of DSP effect applied to the microphone sound.
- Buttons 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8: These set the depth of the DSP effect applied to the microphone sound.

# Totale en andere belangrijke instellingen maken — Function

De Function mode geeft u toegang tot verscheidene geavanceerde functies die gerelateerd zijn aan het instrument als geheel. Deze geavanceerde functies laten u de PSR-2000/1000/A1000 aanpassen aan uw eigen muzikale wensen en voorkeur.



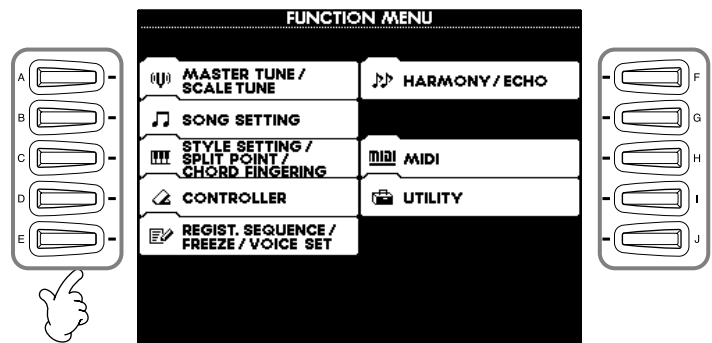
## Bediening

1



2

Selecteer de gewenste functie.



3

Stel de parameters van de geselecteerde functie in.

De handelingen voor elke functie worden behandeld in de volgende uitleggingen.



Om terug te keren naar de voorgaande display, drukt u op de [EXIT] knop.

## De toonhoogte en stemming aanpassen — Master Tune en Scale Tune (alleen PSR-2000/1000)

### ■ Master Tune (blz. 135)

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 (alleen PSR-2000/1000) (blz. 135)

Dit bepaalt het bijzondere stemmingssysteem (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.

## Song-gerelateerde parameters instellingen — Song Settings (blz. 137)

Deze stellen u in staat om song-afspeel gerelateerde parameters in te stellen.

## Automatische begeleiding-gerelateerde parameters instellen — Style Setting, Split Point en Chord Fingering

### ■ Style Setting / Split Point (blz. 138)

Deze bepalen de automatische begeleiding-gerelateerde instellingen, en laten u het splitpunt instellen.

### ■ Chord Fingering (blz. 139)

Dit bepaalt de methode van spelen/aangeven van akkoorden als u de automatische begeleidings eigenschappen 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. 139)

Deze instellingen bepalen hoe het aangesloten pedaal (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 triggeren.

### ■ Keyboard / Panel (blz. 141)

Deze instellingen bepalen de touch sensitivity (aanslaggevoeligheid) van het toetsenbord (welke invloed aanslag op volume heeft), de aan/uit status van het modulatie wiel (alleen de PSR-2000) en de toonhoogte transponeringsinstellingen (voor het toetsenbord, song data en het gehele instrument).

## De registratie sequence, freeze en voice set instellen

---

### ■ Registratie Sequence (blz. 142)

Dit bepaalt de volgorde waarin de Registration Memory Presets (1 - 8) worden opgeroepen — met de [BACK][NEXT] knoppen of het pedaal.

### ■ Freeze (blz. 142)

Dit laat u de instellingen die u wilt handhaven of ongewijzigd wil laten, aangeven, zelfs als de Registration Memory Presets veranderen.

### ■ Voice Set (blz. 143)

Dit laat u bepalen of bepaalde voice-gerelateerde instellingen (zoals effecten, EQ, harmony, enz.) automatisch worden opgeroepen of niet als u een voice selecteert.

## Harmony en Echo instellen (blz. 143)

---

Deze laten u het type Harmony of Echo effect dat wordt toegepast op de via het toetsenbord-gespeelde voices instellen, alsook de hoeveelheid effect.

## MIDI instellingen maken

---

### ■ System (blz. 145)

Deze bepalen verscheidene systeem boodschappen instellingen (zoals Clock, Start/Stop, Systeem Exclusief), alsook Local (=Lokale) Besturing aan/uit.

### ■ Transmit (blz. 146)

Dit bepaalt hoe afgespeelde data wordt verzonden naar aangesloten MIDI apparaten — dat wil zeggen, welke parts worden toegewezen aan welke MIDI verzendkanalen. Dit laat u ook het type data aangeven dat moet worden verzonden over elk kanaal.

### ■ Receive (blz. 147)

Dit bepaalt hoe de parts van de PSR-2000/1000/A1000 reageren op data van aangesloten MIDI apparaten — dat wil zeggen welke parts worden toegewezen aan welke MIDI ontvangtkanalen. Dit laat u ook het type van data aangeven dat ontvangen moet worden over elk kanaal.

### ■ Root (blz. 147)

Dit bepaalt het kanaal/de kanalen die gebruikt worden voor het herkennen van de grondtoon noten, voor gebruik met de automatische begeleiding.

### ■ Chord Detect (blz. 147)

Dit bepaalt het kanaal/de kanalen die gebruikt worden voor het herkennen van de akkoorden, voor gebruik met de automatische begeleiding.

## Other Settings — Utility

---

### ■ Config 1 (blz. 148)

Deze pagina bevat instellingen voor Fade In/Out, Metronoom, Parameter Lock en het Tap geluid.

### ■ Config 2 (blz. 149)

Via deze pagina kunt u de display aanpassen, en de voice nummer indicatie wijzigen.

### ■ Disk (blz. 150)

Via deze pagina, kunt u diskettes formatteren, en van diskette naar diskette kopiëren.

### ■ Owner (blz. 151)

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 aangezet.

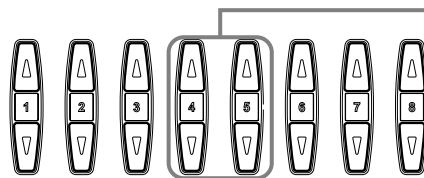
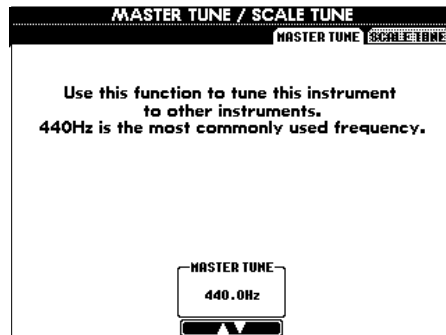
### ■ System Reset (blz. 151)

Deze functie zet de PSR-2000/1000/A1000 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.

## Toonhoogte fijnregelen/Stemming selecteren — Master Tune/Scale Tune

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.

### De totale toonhoogte regelen — Master Tune



Bepalen de totale toonhoogte van de PSR-2000/1000/A1000, van 414,8 - 466,8 Hz. Druk tegelijkertijd op de 4 of 5 [▲▼] knoppen om de waarde onmiddellijk terug te zetten naar de fabriek instelling: 440,0 Hz.

#### OPM.

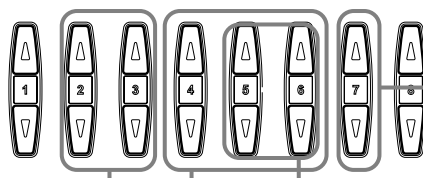
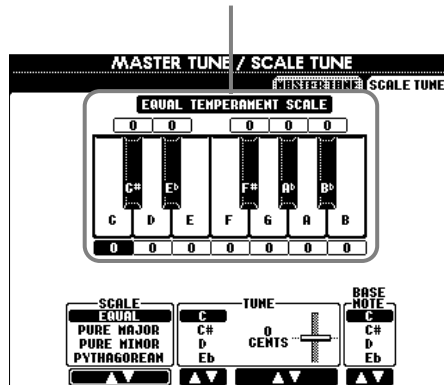
**Hz (Hertz)**  
Deze meeteenheid kijkt naar de frequentie van een geluid, en geeft het aantal keer weer dat een geluidsgolf trilt in een seconde.

#### OPM.

De Tune functie heeft geen invloed op de Drum Kit of SFX Kit voices.

### Selecteer een stemming — Scale Tune (alleen PSR-2000/1000)

De huidige stemming wordt aangegeven boven of onder de corresponderende toets.



Bepalen de stemming (blz. 136).

Bepalen de fijnstemming van de geselecteerde noot in stappen van 1 cent. Druk tegelijkertijd op de 5 of 6 [▲▼] knoppen om de waarde onmiddellijk terug te zetten naar de fabriek instelling.

Bepalen de noot die gestemd moet worden en de hoeveelheid verstemming. Het stembereik is van "-64" via "0" tot "+63." Elke toename komt overeen met één cent (één "cent" is één honderdste van een halve noot).

#### OPM.

**Cent**  
Een eenheid van toonhoogte 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. Om dit te doen, vinkt u "SCALE" af in de REGISTRATION MEMORY display (blz. 84).

## Scale (Stemming) voor PSR-2000/1000; zie blz. 167 voor de PSR-A1000

### ■ Equal Temperament (Gelijkzwevende temperatuur)

Het toonhoogtebereik van elk octaaf is in twaalf gelijke delen verdeeld, waarbij elke halve noot een zelfde toonsafstand ten opzichte van de volgende noot heeft. 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 drieklank akkoorden (grondtoon, tert, kwint). U kunt dit het best horen bij daadwerkelijke vocale harmonieën — zoals koren en a capella zingen.

### ■ Pythagorean (Pythagoreans)

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 Pythagorean stemming, door de majeure tert interval 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 Kirnberger systemen, die op zich verbeteringen van de Mean-Tone en Pythagorean 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 clavecimbel.

### ■ Arabic

Gebruik deze stemmingen bij het spelen van Arabische muziek.

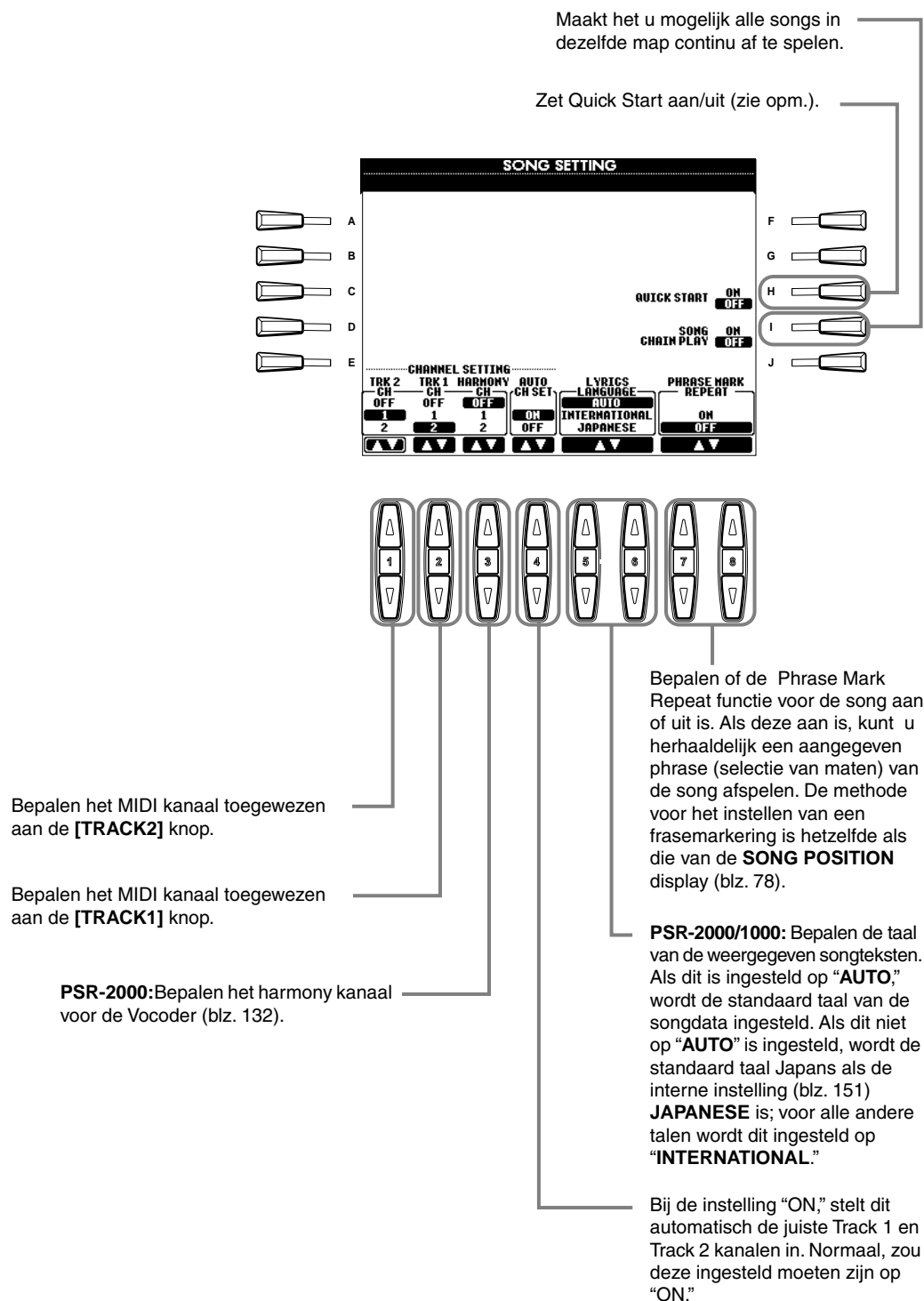
### Toonhoogte instellingen voor elke stemming (in cents; voorbeeld stemming in C)

	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
PureMajor	0	-29,7	3,9	15,6	-14,1	-2,3	-9,4	2,3	-27,3	-15,6	18,0	-11,7
PureMinor	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



## Song-gerelateerde parameters instellen — Song Settings

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.



**OPM.**

**Quick Start (Snel Starten)**  
 Bij enkele commercieel beschikbare song data, zijn bepaalde song gerelateerde instellingen (zoals voice selectie, volume, enz.) opgenomen in de eerste maat, voor de daadwerkelijke noot data. Als Quick Start (Snel Starten) is ingesteld op "ON," leest de PSR-2000/1000/A1000 alle initiële niet-noot 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**  
 Verwijst naar het MIDI kanaal (blz. 157). De kanalen zijn als volgt toegewezen:

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

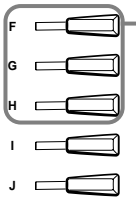
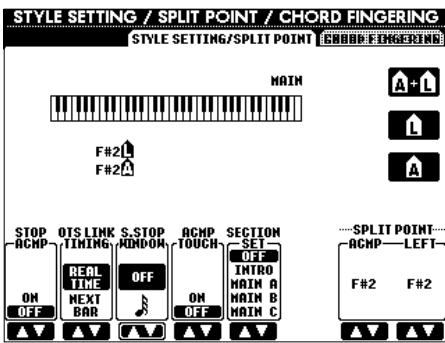
**OPM.**

**Phrase Mark (frasemarkering)**  
 Deze data geeft een bepaalde locatie in de song data aan.

# Automatische begeleiding-gerelateerde parameters instellen — Style Setting, Split Point en Chord Fingering

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.

## Automatische begeleiding-gerelateerde parameters instellen — Stijl Setting en Split Point



**OPM.**  
**Over Sectie Set (instellen)**  
 Als één van de Main A-D secties geen onderdeel uitmaakt van de begeleidingsstijl data, wordt automatisch de dichtstbijzijnde sectie geselecteerd. Als bijvoorbeeld Main D geen onderdeel uitmaakt van de geselecteerde begeleidingsstijl, zal Main C worden opgeroepen.

Deze selecteren de part waarop de splitpunt instelling van toepassing is: begeleiding, linkerhand bereik, 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 toetsenbord (ACMP) of het linkerhand bereik (LEFT).

**A+L (ACMP + LEFT)**

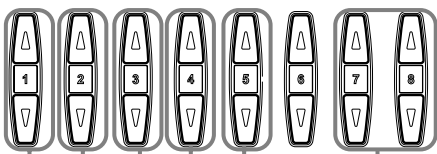
Maakt het u mogelijk tegelijkertijd het splitpunt voor zowel het linkerhand bereik als het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord in te stellen.

**L (LEFT)**

Maakt het u mogelijk het splitpunt voor het linkerhand bereik van het toetsenbord in te stellen.

**A (ACMP)**

Maakt het u mogelijk het splitpunt voor het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord in te stellen.



Bepalen de splitpunten voor de automatische begeleiding (ACMP) en het linkerhand bereik (LEFT). Dezelfde waarde kan worden ingesteld voor beide of voor elk onafhankelijk, met de [F], [G] en [H] knoppen (zie hierboven). U kunt deze knoppen ook zelfstandig gebruiken om de splitpunt waarde in te stellen.

Bepalen de standaard sectie die automatisch wordt opgeroepen bij het selecteren van andere begeleidingsstijlen (als begeleiding is gestopt).

Zetten de aanslaggevoeligheid voor de begeleiding aan/uit. Als dit is ingesteld op "ON," zal het begeleidings volume wijzigingen in reactie om uw speelsterkte (in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord).

De PSR-2000/1000/A1000 laat u automatisch Sync Stop mogelijk maken (blz. 65) door gewoon snel toetsen in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord in te drukken/los te laten. Deze parameter laat u de lengte van de toets-vasthoudt (hold) tijd instellen.

**PSR-2000/1000:** Dit geldt voor de OTS Link functie, waarin One Touch Settings automatisch worden opgeroepen bij het wijzigen van de sectie. Deze bepalen 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 sectie knop drukt.

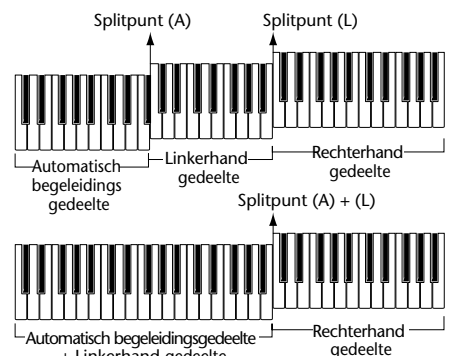
**Next Bar**

One Touch Setting wordt opgeroepen bij de volgende maat, nadat u op een sectie knop drukt.

Zetten de Stop Accompaniment (ACMP) functie aan/uit. Als dit is ingesteld op "ON," kunt u het akkoord en de bas geluiden van de begeleiding spelen door akkoorden te spelen — zelfs als de begeleidingsstijl niet afspeelt.

**Over splitpunt**

Splitpunt is de positie op het toetsenbord 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 Fingering Methode instellen — Chord Fingering

**CHORD NAME: C**

● Required ▲ Selectively optional ○ Optional ▲ Optional if ○ omitted

**FINGERING TYPE**

● ... Vereist  
○ ... Kan worden weggelaten  
▲ ... Zowel de ene als de andere noot kan worden weggelaten  
▲ ... Kan worden weggelaten als de noot aangeven bij ○ wordt weggelaten

Geef de noten aan die tot het akkoord in de muziek behoren. Sommige noten kunnen worden weggelaten. De akkoord naam wordt aangeven naast de "CHORD NAME".

Deze laten u het akkoord type wijzigen.

Bepalen het vingerzettingstype (blz. 62).

Geeft de noten aan die tot het akkoord in de muziek behoren.

Deze laten u de grondtoon noot van het akkoord wijzigen.

**OPM.**

De akkoord indicatie 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 vingerzetting voor de Fingered methode wordt aangegeven in de display.

## Instellingen voor het pedaal en toetsenbord maken — Controller

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.

## Instellingen voor de pedaal het toetsenbord maken

**CONTROLLER**

**PEDAL** (KEYBOARD/PANEL)

	SONG	STYLE	M.PAD	MIC	LEFT	LAYER	MAIN
1	SUSTAIN	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	VOLUME	✓	✓	✓	✓	✓	✓

**FUNCTION**

SUSTAIN  
SOSTENUTO  
SOFT  
GLIDE  
PORTAMENTO  
DSP VARIATION  
HARMONY/ECHO

PEDAL 1 POLARITY: +  
PEDAL 2 POLARITY: +

LEFT: ON/OFF, LAYER: ON/OFF, MAIN: ON/OFF

Bepalen de bepaalde pedaal waaraan een functie moet worden toegewezen.

Pedaal aan/uit bediening kan verschillen, afhankelijk van het specifieke pedaal dat u heeft aangesloten op de [FOOT PEDAL 1/2] aansluiting. Het indrukken van één pedaal bijvoorbeeld kan de geselecteerde functie aanzetten, terwijl indrukken van een pedaal van een ander fabricaat/merk de functie uit kan zetten. Gebruik indien nodig deze instelling om de bediening om te draaien.

Bepalen 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, "Pedaal-geregelde functies" op de volgende bladzijde.

Indien nodig kunt u de corresponderende part ON/OFF zetten of de control diepte instellen (zie de volgende badzijde).

## Pedaal-bestuurbare functies

<b>VOLUME*</b>	Maakt het u mogelijk een voetregelaar (alleen FOOT PEDAL 2) te gebruiken om het volume te regelen.
<b>SUSTAIN</b>	Indrukken van het pedaal geeft gespeelde noten een lange sustain. Loslaten van het pedaal dempt de sustainnoten gelijk.
<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 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 wordt geproduceerd als noten in legato stijl worden gespeeld (dat wil zeggen een noot wordt gespeeld terwijl de voorgaande noot nog niet is losgelaten). De portamento tijd kan worden ingesteld via de Mixing Console display (blz. 123).
<b>PITCHBEND*</b>	Buigt de toonhoogte van noten omhoog of omlaag terwijl het pedaal wordt ingedrukt (alleen FOOT PEDAL 2). Hetzelfde als het PITCH BEND wiel.
<b>MODULATION*</b>	Past een vibrato effect toe op de op het toetsenbord gespeelde noten. De diepte van het effect neemt toe, naarmate het pedaal verder wordt ingedrukt (alleen FOOT PEDAL 2). Hetzelfde als het MODULATION wiel.
<b>DSP VARIATION</b>	Hetzelfde als de <b>[VARIATION]</b> knop.
<b>HARMONY/ECHO</b>	Hetzelfde als de <b>[HARMONIE/ECHO]</b> knop.
<b>VOCAL HARMONY (alleen PSR-2000)</b>	Hetzelfde als de <b>[VOCAL HARMONY]</b> knop
<b>TALK (alleen PSR-2000)</b>	Hetzelfde als de <b>[TALK]</b> knop.
<b>SCORE PAGE+ (alleen PSR-2000)</b>	Terwijl de song stil staat, kunt u naar de voorgaande notatiepagina omslaan (slechts één pagina).
<b>SCORE PAGE- (alleen PSR-2000)</b>	Terwijl de song stil staat, kunt u naar de volgende notatiepagina omslaan (slechts één pagina).
<b>SONG START/STOP</b>	Hetzelfde als de <b>SONG [START/STOP]</b> knop.
<b>STYLE START/STOP</b>	Hetzelfde als de <b>STIJL [START/STOP]</b> knop.
<b>TAP TEMPO</b>	Hetzelfde als de <b>[TAP TEMPO]</b> knop.
<b>SYNCO START</b>	Hetzelfde als de <b>[SYNC. START]</b> knop.
<b>SYNCO STOP</b>	Hetzelfde als de <b>[SYNC. STOP]</b> knop.
<b>INTRO</b>	Hetzelfde als de <b>[INTRO]</b> knop.
<b>MAIN A</b>	Hetzelfde als de <b>[MAIN A]</b> knop.
<b>MAIN B</b>	Hetzelfde als de <b>[MAIN B]</b> knop.
<b>MAIN C</b>	Hetzelfde als de <b>[MAIN C]</b> knop.
<b>MAIN D</b>	Hetzelfde als de <b>[MAIN D]</b> knop.
<b>FILL DOWN</b>	Een fill-in speelt, 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>	Een fill-in speelt, automatisch gevolgd door de Main sectie van de knop onmiddellijk rechts.
<b>ENDING</b>	Hetzelfde als de <b>[ENDING/rit.]</b> knoppen.
<b>FADE IN/OUT</b>	Hetzelfde als de <b>[FADE IN/OUT]</b> knop.
<b>FING/ON BASS</b>	Het pedaal schakelt beurtelings tussen de Fingered en On Bass modes (blz. 62).
<b>BASS HOLD</b>	Terwijl het pedaal wordt ingedrukt, zal de begeleidingsstijl basnoot 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 geselecteerd met de <b>[4▲▼]</b> - <b>[8▲▼]</b> knoppen. U kunt het toetsenbord gebruiken om het gewenste percussie instrument te selecteren.
<b>MAIN ON/OFF</b>	Hetzelfde als de <b>[MAIN]</b> knop.
<b>LAYER ON/OFF</b>	Hetzelfde als de <b>[LAYER]</b> knop.
<b>LEFT ON/OFF</b>	Hetzelfde als de <b>[LEFT]</b> knop.
<b>OTS+ (alleen PSR-2000/1000)</b>	Roept de volgende One Touch Setting op.
<b>OTS- (alleen PSR-2000/1000)</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 besturings type. 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 (alleen PSR-2000), LEFT, LAYER, MAIN</b>	Deze bepaalt de part(s) die zal worden beïnvloed door het pedaal.
<b>HALF PEDAL POINT*</b>	U kunt aangeven hoever naar beneden u de pedaal moet drukken voordat het dampereffect begint werken. Dit kan worden ingesteld voor bepaalde soorten pedalen, zoals de voetregelaar (YAMAHA FC7) (alleen FOOT PEDAL 2).
<b>UP/DOWN</b>	Als GLIDE of PITCH BEND is geselecteerd, bepaalt dit of de toonhoogte omhoog gaat of naar 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 drum kits worden hier getoond, waardoor u de bepaalde drum kit kunt selecteren die u wilt gebruiken voor het pedaal.
<b>PERCUSSION</b>	Als PERCUSSION is toegewezen aan het pedaal, worden alle geluiden van de geselecteerd drum kit (in KIT hierboven) hier getoond. Dit bepaalt het specifieke instrument geluid dat wordt toegewezen aan het pedaal.

\* Gebruik voor de beste resultaten, de optionele Yamaha FC7 Voetregelaar.

## De aanslaggevoeligheid, modulatie en transponering veranderen — Keyboard/Panel

### Keyboard Touch/Modulation Wheel

De Touch (aanslag) 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. U kunt ook instellen of het modulatie wiel moet werken of niet — voor elke afzonderlijk toetsenbordgedeelte.

Selecteren de gewenste parameter: Keyboard Touch, Modulation Wheel (PSR-2000) of Transpose Assign.

Bepalen de aanslaggevoeligheidsinstelling (alleen toetsenbordaanslag; zie de tabel rechts).

Bepalen het vaste volume niveau als de touch (aanslag) is ingesteld op "off" (alleen toetsenbordaanslag).

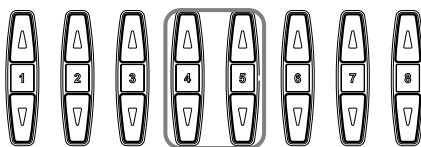
<b>HARD 2</b>	Vereist sterks spelen om een hoog volume te produceren. Het best voor spelers met een harde aanslag.
<b>HARD 1</b>	Vereist matig sterk spelen voor een hoger volume.
<b>NORMAL</b>	Standaard aanslagreactie.
<b>SOFT 1</b>	Produceert een hoog volume bij spelen met gemiddelde sterkte.
<b>SOFT 2</b>	Produceert een relatief hoog volume zelfs bij een lichte speelsterkte. Het best voor spelers met een lichte aanslag.

**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 pijporgel voice zo natuurlijk mogelijk te bespelen, kunt u dit zo instellen dat de voice niet wordt beïnvloed door de aanslag (blz. 88).

Bepalen of Touch en Modulatie Wiel (alleen PSR-2000) regelaars aan zijn of niet voor de corresponderende parts.

### Transpose Assign

Dit bepaalt welk aspect van het instrument wordt beïnvloed door de [TRANPOSE] knop.



#### KEYBOARD

Bij deze instelling, heeft Transpose invloed op de toonhoogte van de via het toetsenbord-bespeelde voices (Main, Layer en Left) en de begeleidingsstijlen.

#### SONG

Bij deze instelling, heeft Transpose alleen invloed op de toonhoogte van de songs.

#### MASTER

Bij deze instelling, heeft Transpose invloed op de toonhoogte van het gehele instrument (toetsenbord voices, begeleidingsstijlen en songs).

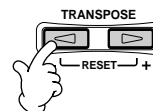
#### OPM.

De transponeerfunctie heeft geen invloed op de Drum Kit of SFX Kit voices.

### Transpose (transponering)

Maakt het u mogelijk de toonhoogte van de via het toetsenbord-bespeelde voices, het afspelen van de begeleidingsstijl en song data in eenheden van een halve noot te verschuiven.

#### 1 Druk op één van de [TRANPOSE] knoppen.



#### 2 Er verschijnt een TRANSPOSE pop-up venster, geselecteerd via TRANSPOSE ASSIGN.



#### 3 Pas de waarde aan met de [TRANPOSE] 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 song data staat 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 de toetsenbordtransponering in op "2" en stel de songtransponering in op "-3." Dit zet het toetsenbordgedeelte omhoog in toonhoogte en de songdata omlaag, naar de door u gewenste toonsoort voor het zingen.

## De registratie sequence, freeze en voice set instellen

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.

### Geef de volgorde van het oproepen van de registration memory presets aan — Registration Sequence

U kunt uw zelfgemaakte paneel instellingen opslaan naar de Registration Memory Presets, en ze oproepen door op de betreffende REGISTRATION MEMORY knoppen te drukken [1] - [8]. De handige Registration Sequence functie laat u de presets in elke door u aangegeven volgorde terugroepen, door gewoon de [BACK]/[NEXT] knoppen of het pedaal te gebruiken, terwijl u speelt.

Geeft de file naam van de geselecteerde Registration Memory bank aan.

Bepaalt welk pedaal wordt gebruikt om verder te gaan (toename) door de sequence.

Bepaalt welk pedaal wordt gebruikt om terug te gaan (afname) door de sequence.

Bepaalt hoe Registration Sequence zich gedraagt als het eind van de sequence wordt bereikt.

**Stop**  
Op de [NEXT] knop of de "verder gaan" 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 Memory bank in dezelfde map.

Geeft de Registration Memory preset nummers 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 Memory nummer.

Geeft de file naam van de geselecteerde Registration Memory bank aan.

Zet de Registration Sequence functie aan/uit. Als dit is ingesteld op "ON," wordt de geprogrammeerde Registration Sequence rechts boven in de Main display getoond, en kunt u door de sequence in deze display stappen met de [BACK]/[NEXT] knoppen of het pedaal.

Wist alle Registration Memory nummers in de sequence.

Wist het nummer op de cursor positie.

Zorgt ervoor dat het nummer van de momenteel geselecteerde Registration Memory preset wordt tussengevoegd, onmiddellijk voor de cursorpositie.

#### OPM.

De instelling Registration Sequence Enable op "ON" negeert elke andere pedaalinstellingen (voor pedalen toegewezen aan "Regist (+) Pedal" en "Regist (-) Pedal" hier). Dit is inclusief de pedaal instellingen op blz. 139, en in Voice Set op blz. 143.

#### OPM.

Als zowel "Regist (+) Pedal" en "Regist (-) Pedal" zijn ingesteld op "OFF," kunnen de pedalen niet worden gebruikt om door de Registration Sequence functie 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 Sequence data is onderdeel van de Registration Memory bank file. Om uw nieuw geprogrammeerde Registration Sequence op te slaan, slaat u de huidige Registration Memory bank file op (blz. 38, 44). Alle Registration Sequence data gaat verloren als er wordt gewijzigd van Registration Memory bank, tenzij u deze heeft opgeslagen met de Registration Memory bank file.



Voer de instellingen uit door op de [EXIT] knop te drukken

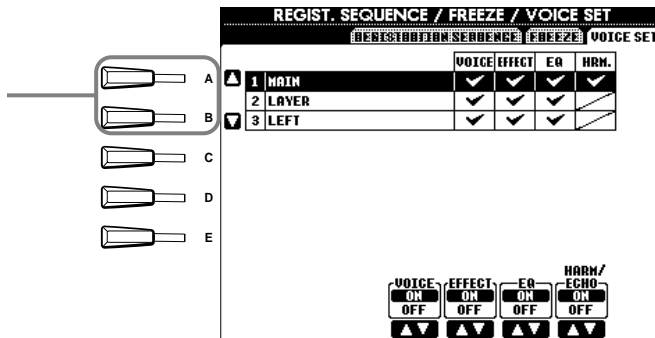
### Paneelinstellingen handhaven — Freeze

Dit laat u de instellingen die u wilt handhaven of ongewijzigd wil laten, aangeven, zelfs als de Registration Memory Presets veranderen. Zie voor details blz. 86.

## De automatisch geselecteerde voice instellingen wijzigen — Voice Set

Als voices veranderd worden (een voice file 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 in/uit status voor elk part instellen. Elk van de preset voices, bijvoorbeeld, heeft zijn eigen LEFT PEDAL instelling; zelfs het veranderen van voices zal echter niet de LEFT PEDAL instelling veranderen, als het in deze pagina op “OFF” is ingesteld.

Gebruik deze om het gewenste part te selecteren.

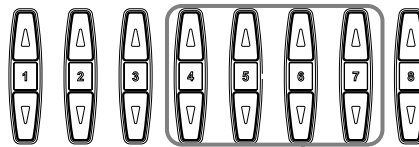


**OPM.**

Normaal zouden deze allemaal on “ON” moeten worden ingesteld.

**OPM.**

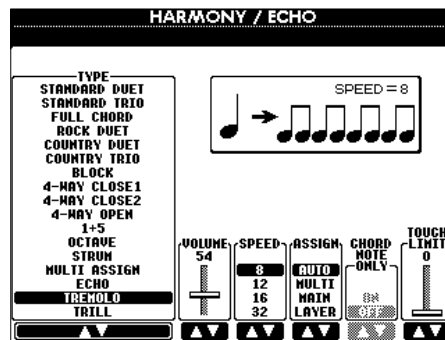
Harmony/echo kan niet worden ingesteld voor de Layer en Left parts.



Deze bepalen of de corresponderende voice-gerelateerde instellingen (Voice selectie, Effecten, EQ (PSR-2000) en Harmony/echo toewijzing) 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 nr. 3 van de procedure op blz. 133.



Bepalen het Harmony type. Zie voor details blz. 144.

Bepalen het niveau van het Harmony effect.

Bepalen de snelheid van de Echo, Tremolo en Trill effecten. Deze parameter is alleen beschikbaar als Echo, Tremolo of Trill is geselecteerd bij Type hierboven.

Bepalen de laagste aanslagsnelheid waarde waarop de harmony noot 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 harmonie effect wordt toegepast als u de toets hard bespeeld (boven de ingestelde waarde).

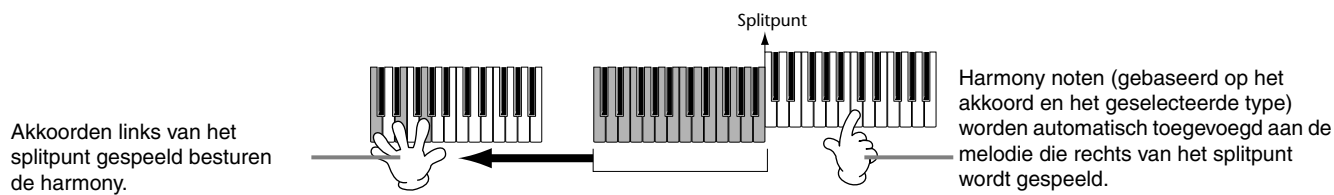
Als dit is ingesteld op “ON,” wordt het Harmony effect alleen toegepast op de noot die tot het akkoord behoort dat in het automatische begeleidingsgedeelte van het toetsenbord wordt gespeeld. Deze parameter is niet beschikbaar als Multi Assign, Echo, Tremolo of Trill is geselecteerd bij Type hierboven.

Dit laat u het Harmony effect aan verscheidene parts toewijzen. Zie voor details blz. 144.

## Over de Harmony Types

---

### Als er een normaal Harmony Type (“Standard Duet” tot “Strum”) is geselecteerd



### Als “Multi Assign” is geselecteerd

Multi Assign wijst automatisch noten die in het rechterhand gedeelte van het toetsbord 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 Harmony Toewijzingen

---

### AUTO

Harmonie noten worden automatisch toegewezen aan de MAIN en LAYER parts.

### Multi

Dit wijst automatisch de 1e, 2e, 3e en 4e toegevoegde harmonie noten 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 harmonie noot zal worden gespeeld door de Layer voice.

### Main

Harmony wordt alleen toegepast op de MAIN part. Als de MAIN part wordt uitgezet, wordt Harmony niet toegepast.

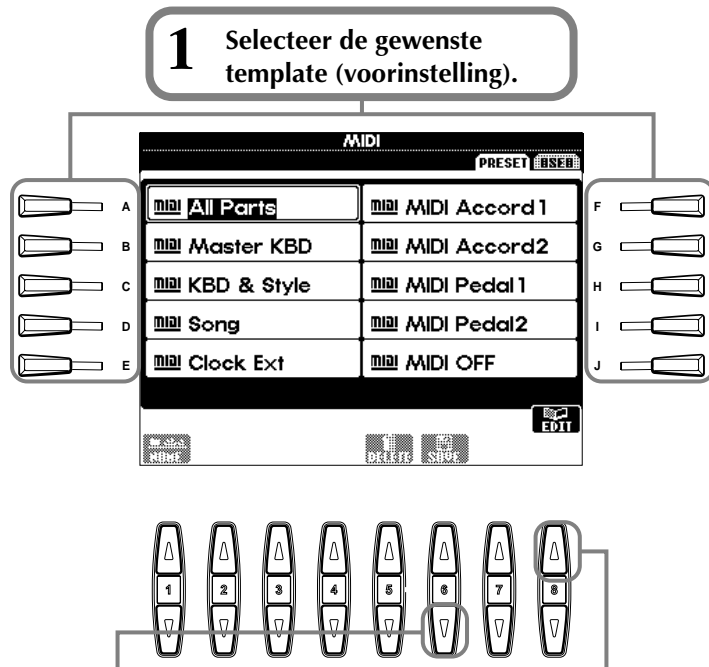
### Layer

Harmony wordt alleen toegepast op de LAYER part. Als de LAYER part wordt uitgezet, wordt Harmony niet toegepast.



## De MIDI Parameters instellen

In dit gedeelte, kunt u MIDI-gerelateerde instellingen maken voor het instrument. Deze instellingen kunnen allemaal samen worden opgeslagen vanuit de USER display, om ze later te kunnen terugroepen. Zie voor algemene informatie en details over MIDI, "Wat is MIDI?" (blz. 155). De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.



**1** Selecteer de gewenste template (vooringesteld).

**3** Roep de User display op en drukt u op deze knop om de nieuwe bewerkte MIDI instellingen op te slaan. Er kunnen tot tien setups worden opgeslagen.

**2** Roep de Edit display op, selecteer vervolgens de gewenste functies/parameters en stel ze in. Zie voor details over elk van de MIDI edit (bewerk) displays, de volgende bladzijden.

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

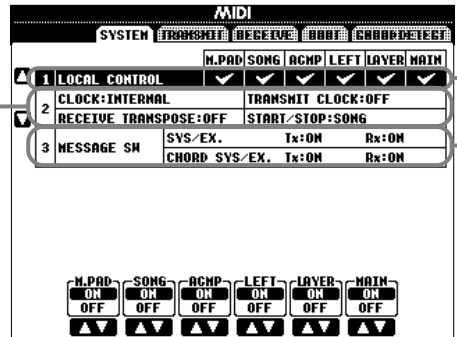
### Preset MIDI Templates (Fabrieksset)

<b>All Parts</b>	Verzendt alle parts inclusief Main, Layer en Left.
<b>Master KBD</b>	De PSR-2000/1000/A1000 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) toetsenbordspel in plaats van de afzonderlijke parts (Main/Layer/Left).
<b>Song</b>	Alle verzendkanalen worden ingesteld overeenkomstig de Song kanalen 1-16. Gebruik dit om de PSR-2000/1000/A1000 song data 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 PSR-2000/1000/A1000 synchroniseert met een extern MIDI apparaat.
<b>MIDI Accord 1</b>	Een ideale setup voor het bedienen van de toetsenbord voice en begeleidingsstijl met een MIDI accordeon.
<b>MIDI Accord 2</b>	Akkoord en bas knoppen 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.

**OPM.** De opgeslagen instellingen kunnen worden benoemd (blz. 41) of gewist (blz. 43) in de USER pagina.

## Overkoepelende systeeminstellingen maken (Local Control Clock, enz.) — System

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 (=Lokale) Besturing

Zet de Local (=Lokale) Besturing voor elke part aan of uit. Als Local Control is ingesteld op "ON," bestuurt het toetsenbord van de PSR-2000/1000/A1000 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 PSR-2000/1000/A1000's toongenerator sectie 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 PSR-2000/1000/A1000's interne voices te bespelen, en het PSR-2000/1000/A1000 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 PSR-2000/1000/A1000 wordt bestuurd door zijn eigen interne clock of een MIDI clock signaal ontvangen van een extern apparaat. "INTERNAL" is de normale Clock instelling als de PSR-2000/1000/A1000 is apart gebruikt wordt. Als u de PSR-2000/1000/A1000 gebruikt met een externe sequencer, MIDI computer of ander MIDI apparaat, en u wilt de PSR-2000/1000/A1000 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 PSR-2000/1000/A1000 MIDI IN aansluiting, en moet een geschikte MIDI clock signaal verzenden.

### ■ Transmit Clock

Zet MIDI clock verzending aan of uit. Als dit is ingesteld op "OFF" wordt geen MIDI clock of START/STOP data verzonden.

### ■ Receive Transpose

Als deze parameter is ingesteld op "OFF" wordt door de PSR-2000/1000/A1000 ontvangen nootdata niet getransponeerd en als het is ingesteld op "ON" wordt de ontvangen noot data getransponeerd volgens de huidige PSR-2000/1000/A1000 toetsenbord transponerings (blz. 141) instelling.

### ■ Start/Stop

Bepaalt of binnenkomende FA (start) en FC (stop) boodschappen invloed hebben op het song of stijl afspelen.

#### OPM.

#### FA, FC

MIDI boodschappen voor starten/stoppen van de song of stijl. De "FA" boodschap komt overeen starten en "FC" komt overeen stoppen.

## Message Switch

**SYS/EX. Tx (VERZENDEN)**.....Zet MIDI verzending van MIDI systeem exclusief boodschap data ON of OFF.

**SYS/EX. Rx (ONTVANGEN)** .....Zet MIDI ontvangst van MIDI exclusive data opgewekt door externe apparatuur ON of OFF.

**CHORD SYS/EX. Tx (VERZENDEN)** ... Zet MIDI verzending van MIDI akkoord exclusieve data (akkoord detectie — grondtoon en type) ON of OFF.

**CHORD SYS/EX. Rx (ONTVANGEN)**. Zet MIDI ontvangst van MIDI akkoord exclusieve data opgewekt door externe apparatuur ON of OFF.

## MIDI data verzenden — Transmit

Dit bepaalt welke parts MIDI data zullen verzenden en over welke MIDI kanaal de data zal worden verzonden.

The diagram shows the MIDI TRANSMIT/RECEIVE display with various controls and settings. On the left, five sliders (A-E) are used to select the channel for changing settings. The main display shows a table with columns for CH, PART, NOTE, CC, PC, and PB. Below the table is a Tx MONITOR section with 16 buttons corresponding to channels 1-16. At the bottom, there are eight buttons for selecting the data type (PART, NOTE, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE, PITCH BEND).

Bepalen het kanaal voor veranderen van verzend instellingen.

Bepalen de part voor het geselecteerde kanaal.

De punten corresponderend met de kanalen (1-16) knippen kort elke keer als er data wordt verzonden op het kanaal/de kanalen.

Zetten verzending van het aangegeven data type aan of uit. Zie hieronder zie voor details over de data types.

### Data types in de MIDI TRANSMIT/RECEIVE display

<b>Note</b>	Deze boodschap wordt gegenereerd als het toetsenbord wordt bespeeld. Elke boodschap bevat een bepaald noot nummer dat overeenkomt met de toets die is ingedrukt, plus een aanslagsnelheidswaarde gebaseerd op hoe snel de toets is ingedrukt.
<b>Control Change (CC)</b>	Besturings wijzigingsdata bevat onder andere pedaal- en alle andere regeldata.
<b>Program Change (PC)</b>	Programma wijzigingsdata komt overeen met de voice of "patch" nummers.
<b>Pitch Bend (PB)</b>	Zie blz. 140.
<b>After Touch (AT)*</b>	Met deze functie, tast de PSR-2000/1000/A1000 af hoeveel druk u op de toetsen uitoefend 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.

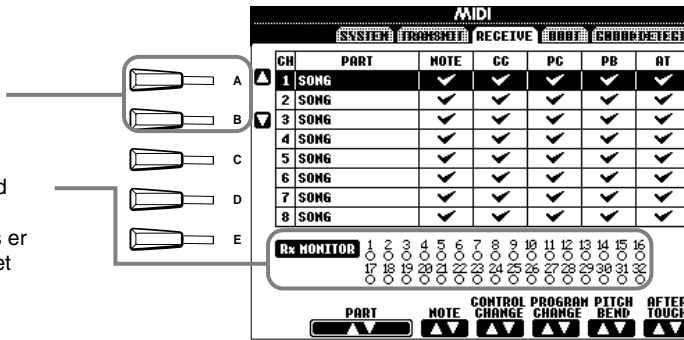
\* Alleen beschikbaar in de RECEIVE display (blz. 147).

## MIDI data ontvangen — Receive

Dit bepaalt welke parts MIDI data zullen ontvangen en over welke MIDI kanalen de data zal worden ontvangen.

Bepalen het kanaal voor veranderen van ontvangen instellingen.

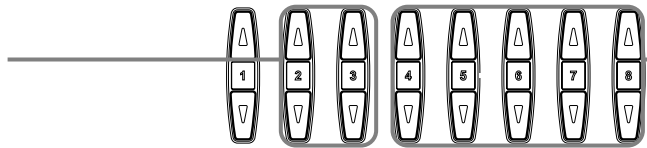
De punten corresponderend met de kanalen (1 - 32) knippen kort elke keer als er data wordt ontvangen op het kanaal/de kanalen.



### 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.

Bepalen de part voor het geselecteerde kanaal. Zie hieronder voor details over de ontvangst parts.



Zetten ontvangst van het aangegeven data type aan of uit. Zie blz. 146 zie voor details over de data types.

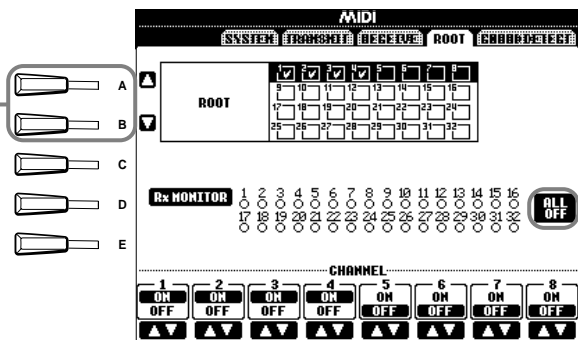
### MIDI ontvangst parts

<b>OFF</b>	Er wordt 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 song kanalen 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 noot data ontvangen door de PSR-2000/1000/A1000 speelt de corresponderende noten op dezelfde manier alsof ze op het toetsenbord gespeeld zouden zijn.
<b>ACMP RHYTHM1-2</b>	De ontvangen noten worden gebruikt als de begeleiding RHYTHM 1 en RHYTHM 2.
<b>ACMP BASS</b>	De ontvangen noten worden gebruikt als de begeleiding BASS.
<b>ACMP CHORD1-2</b>	De ontvangen noten worden gebruikt als de begeleiding CHORD 1 en CHORD 2.
<b>ACMP PAD</b>	De ontvangen noten worden gebruikt als de begeleiding PAD.
<b>ACMP PHRASE1-2</b>	De ontvangen noten worden gebruikt als de begeleiding PHRASE 1 en PHRASE 2.
<b>EXTRA PART1-5</b>	Er zijn vijf delen speciaal gereserveerd voor 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.

## Grondtoon noot kanalen instellen — Root

De noot ON/OFF boodschappen ontvangen op het kanaal/de kanalen die ingesteld zijn op "ON" worden herkend als de grondtoon noten in het begeleidingsgedeelte. De grondtoon noten zullen worden gedetecteerd ongeacht de begeleiding aan/uit en splitpunt instellingen.

Selecteren de kanalen in groepen van acht: respectievelijk 1 - 8, 9 - 16, 17 - 24, en 25 - 32.



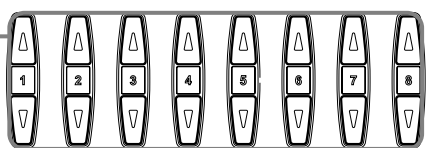
### OPM.

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.

### OPM.

Als verscheidene kanalen tegelijkertijd zijn ingesteld op "ON," wordt de grondtoon noot gedetecteerd van de gemengde MIDI data ontvangen op die kanalen.

Stellen de gewenste kanalen in op ON of OFF.



Stelt alle kanalen in op OFF.

## Akkoordkanalen instellen — Chord Detect

De noot ON/OFF 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 fingering type. De grondtoon noten zullen worden gedetecteerd ongeacht de begeleiding ON/OFF en splitpunt instellingen. De bedieningsprocedure is in principe hetzelfde als bij de ROOT display hierboven.

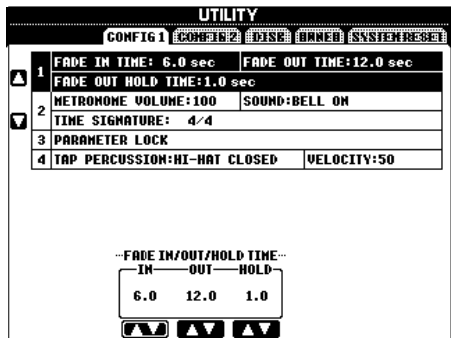
# Overige instellingen — Utility

De uitleggingen hier zijn van toepassing op stap nr. 3 van de procedure op blz. 133.

## Instellingen maken voor Fade In/Out, Metronome, Parameter Lock en Tap — CONFIG 1

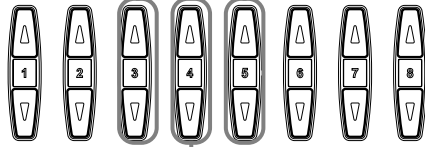
### Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time

Deze bepalen hoe lang het duurt dat de begeleidingsstijl en song worden ingefade of uitgefade.



Bepalen 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).

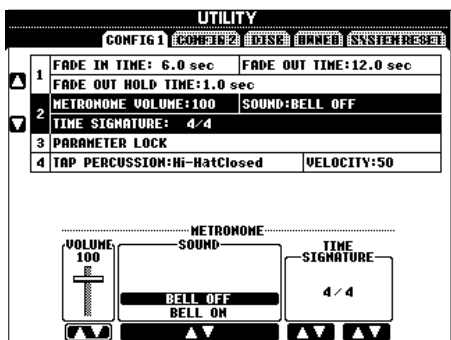
Bepalen de tijd dat het volume wordt vastgehouden op 0 volgend op de fade out (bereik van 0 - 5,0 seconden).



Bepalen 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).

### Metronoom

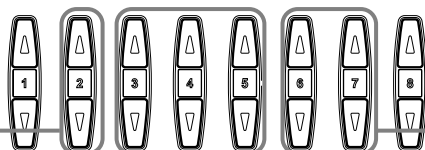
Deze laten u instellingen maken voor de metronoom-gerelateerde parameters.



Bepalen het niveau van het metronoom geluid.

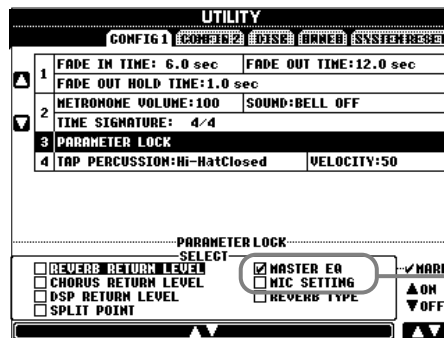
Bepalen welke geluid wordt gebruikt voor de metronoom.  
**Bell Off** ..... Conventioneel metronoom geluid, zonder bel.  
**Bell On** ..... Conventioneel metronoom geluid, met bel.

Bepalen de maatsoort van het metronoom geluid. Als u de song of begeleidingsstijl start, worden automatisch de waarden die daarmee overeenkomen ingesteld.



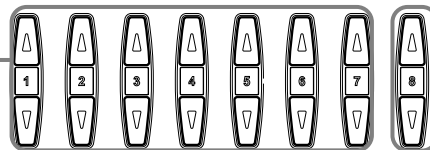
## Parameter Lock

Deze functie wordt gebruikt om de aangegeven parameter "op slot" te zetten, zodat ze alleen direct via de paneel regelaars kunnen worden gewijzigd — m.a.w. in plaats van via Registratie Memory, One Touch Setting (PSR-2000/1000), Music Finder (PSR-2000/1000) of song en sequence data.



alleen PSR-2000

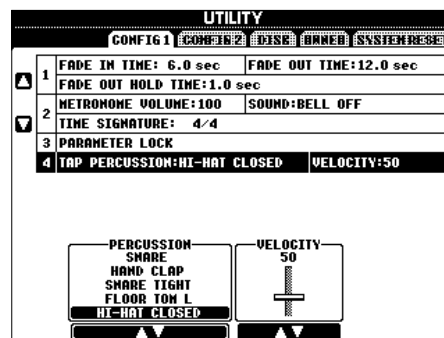
Selecteren de gewenste parameter voor locking/unlocking (op slot/van slot).



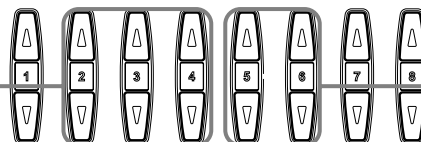
Bepalen of de geselecteerde parameter op slot gaat (afgevinkt) of van slot (leeg).

## Tap Count

Dit laat u de instellingen van het tap geluid wijzigen, dat wordt gebruikt voor de Tap Start functie (blz. 51).

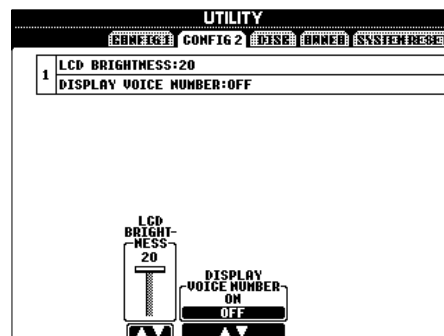


Bepalen het specifieke geluid dat wordt gebruikt voor de Tap Start functie. Elk drum of percussie geluid in de Standard Kit (blz. 55) kan worden geselecteerd.

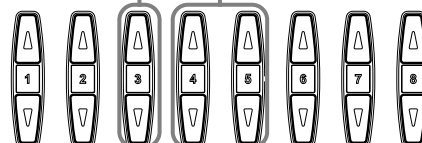


Bepalen het niveau van het tap geluid.

## Instellingen maken voor de display en voicenummer indicatie — CONFIG 2

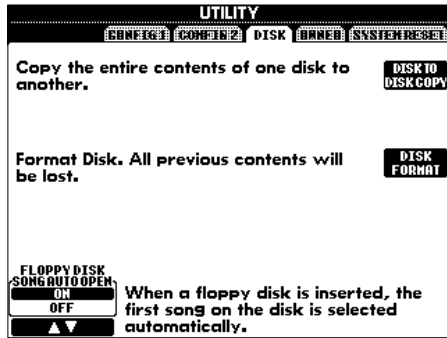


Bepalen de helderheid van de achtergrondverlichte display.



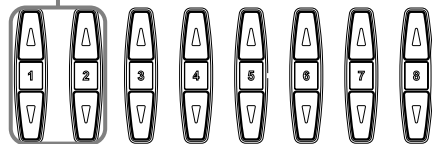
Bepalen of de voice bank en nummer wel of niet worden getoond in de PRESET pagina van de VOICE display (blz. 54). Dit is nuttig als u de juiste bank selectie MSB/LSB waarden en het programma nummer wilt controleren die u moet instellen als u de voice via een extern MIDI apparaat selecteert.

## Diskettes kopiëren en formatteren — Disk



Deze functie kopieert alle de 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).



Zetten de Song Auto Open functie aan of uit. Als dit is ingesteld op "ON," roept de PSR-2000/1000/A1000 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 dezelfde soort zijn.
- Afhankelijk van de hoeveelheid data die de originele brondiskette bevat, kan het zijn dat u de twee diskettes verscheidenen malen moet verwisselen tot alle data goed is gekopieerd.
- Zorg ervoor dat u het gedeelte "De diskdrive (FDD) en diskettes gebruiken" op blz. 7 heeft gelezen.

### Kopiëren van diskette naar diskette

Zoals hieronder aangegeven, kopieert u eerst de data van de originele (bron) diskette naar de PSR-2000/1000/A1000, vervolgens kopieert u de data naar de backup (bestemming) diskette.

**1** Druk op de [F] knop. Er verschijnt een boodschap die u vraagt de bron (source) diskette te plaatsen.



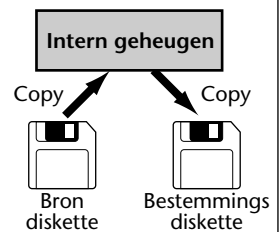
**2** Plaats de diskette met de originele data in de drive en druk op "OK." De "Now copying" boodschap verschijnt en de PSR-2000/1000/A1000 begint de data naar het interne geheugen te kopiëren. Om de handeling af te breken, drukt u op "CANCEL".



**3** Bij de "Please insert a destination disk and press the OK button" prompt, werpt u de brondiskette uit en vervangt deze door een lege, geformatteerde diskette en drukt dan 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.

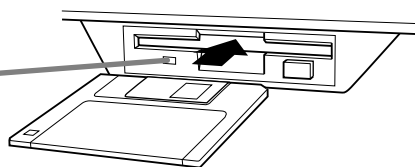
Commercieel beschikbare muziekdata wordt beschermd door auteursrechten. Commercieel beschikbaar data kopiëren is ten strengste verboden, met uitzondering van kopiëren voor eigen gebruik door de koper. Sommige muzieksoftware is opzettelijk kopiëerbeveiligd en kan niet worden gekopieerd.

### Een diskette formatteren

Zorg ervoor dat als u een ongeformatteerde diskette voor de eerste keer gebruikt, deze juist geformatteerd wordt op de PSR-2000/1000/A1000. Dit geldt ook voor lege diskettes alsook diskettes die reeds zijn geïnitieerd in een ander format. Formatteren wist alle data op de diskette.

#### Disk Lamp

Als het instrument wordt aangezet, licht de disk lamp (linksonder op de drive) op om aan te geven dat de drive kan worden gebruikt.



Plaats de diskette met de sluiters van u af en het label omhoog. Om de Format handeling te beginnen, drukt u op de [H] (DISK FORMAT) knop, in de DISK pagina hierboven.

### OPM.

De Format handeling initialiseert een diskette met een bepaald file systeem, waardoor het corresponderende apparaat (in dit geval, de PSR-2000/1000/A1000) er goed toegang toe heeft. Aangezien er verscheidene soorten van formats en diskettes beschikbaar zijn, zou u moeten weten welke er gebruikt worden door de PSR-2000/1000/A1000. 2DD disks zijn geformatteerd naar een capaciteit van 720 KB, en 2HD disks zijn geformatteerd naar een capaciteit van 1,44 MB.

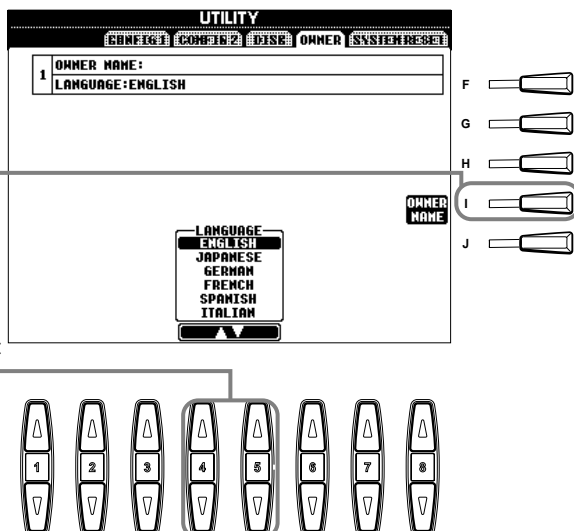
### ⚠ PAS OP

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 een eigenaarsnaam in te voeren (blz. 17; zie voor instructies over benoemen blz. 45). Deze naam wordt automatisch aangegeven als u het instrument aanzet.

Bepalen de taal die gebruikt wordt voor de display mededelingen. Als u deze instelling eenmaal wijzigt, zullen alle mededelingen worden getoond in de geselecteerde taal.



### OPM.

**PSR-2000/1000:** Als "JAPANESE" is geselecteerd voor de taalparameter, 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 diskette data, 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 in algemeen zorgvuldig als van taal wisselt— u riskeert niet langer goed toegang tot de data te hebben.

## De fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de PSR-2000/1000/A1000 terugroepen — System Reset

Deze handeling laat u de PSR-2000/1000/A1000 terugzetten naar zijn originele fabrieksinstellingen. Deze instellingen bevatten o.a. System Setup, MIDI Setup, User Effect, Music Finder en Files & Folders.

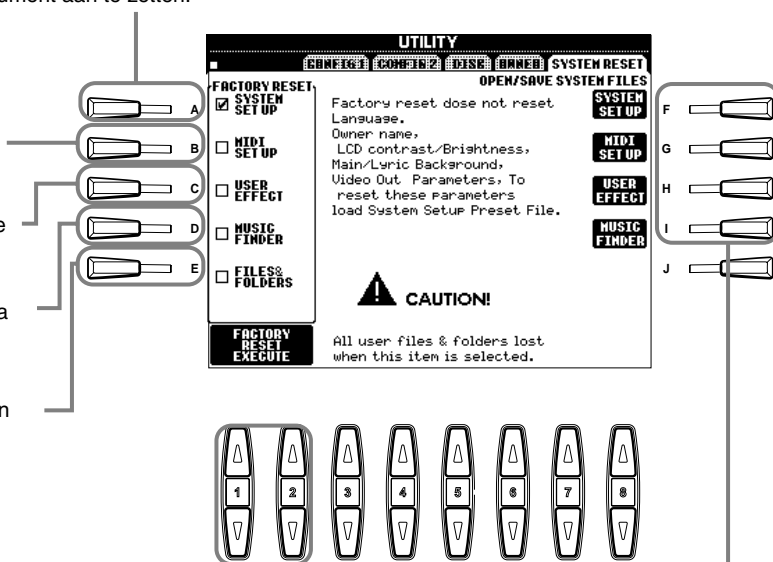
De System Setup parameters terugzetten naar de originele fabrieksinstellingen. U kunt ook alleen de System Setup instellingen terugzetten door de hoogste toets op het toetsenbord (C6) ingedrukt te houden en dan het instrument aan te zetten.

De MIDI templates terugzetten naar de originele fabrieksinstellingen.

De User Effects (blz. 125) terugzetten naar de originele fabrieksinstellingen.

Zet de Music Finder data terug naar de originele fabrieksinstellingen.

Wist alle files en mappen opgeslagen in de User pagina.



Voeren de Fabriek Reset handeling uit voor alle items die hierboven zijn afgevinkt.

Deze roepen de corresponderende Open/Save displays op. Deze laten u de corresponderende data opslaan, om ze later te kunnen terugroepen. Via de PRESET pagina, kunt u ook de betreffende fabrieksinstellingen terugroepen.

### OPM.

De functies en instellingen hieronder zijn niet van toepassing op de Fabriek Reset handeling. U kunt deze echter terugzetten naar hun originele instellingen via de PRESET paginain het SYSTEM SETUP Open/Save display.  
Taal  
Eigenaarsnaam  
LCD Helderheid

### OPM.

**PSR-2000/1000:** Alle Music Finder records 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 Finder records die zich momenteel in het instrument bevinden worden gewist en vervangen door de records van de geselecteerde file.

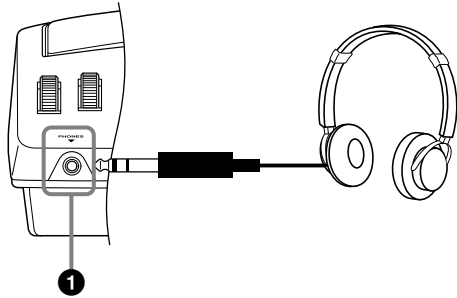
### Append:

De opgeroepen records worden toegevoegd aan de vrije recordnummers.

# Uw PSR-2000/1000/A1000 met andere apparaten gebruiken

## ⚠ PAS OP

Zet voordat u de PSR-2000/1000/A1000 aansluit op elektronische componenten, alle componenten uit. Stel, voordat u alle componenten aan of uit zet, alle volume niveaus op het minimum. Anders zou een elektrische schok of beschadigen van de componenten plaats kunnen vinden.



## 1 De hoofdtelefoon gebruiken (PHONES aansluiting).

Hier kan een standaard stereo hoofdtelefoon op aangesloten worden voor privé oefenen of laat spelen. Het interne stereo luidsprekers systeem wordt automatisch uitgeschakeld als er een hoofdtelefoon op de PHONES aansluiting wordt aangesloten (blz. 149).

## 2 De microfoon of gitaar aansluiten (MIC./LINE IN aansluiting) (alleen PSR-2000).

Door een microfoon op de PSR-2000 aan te sluiten, kunt u plezier beleven aan het meezingen met uw eigen spel of met een afspelende song. (Een dynamisch microfoon wordt aanbevolen.) De PSR-2000 leidt uw zangpartijen of gitaargeluiden naar de ingebouwde luidsprekers.

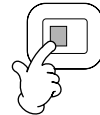
1 Sluit uw microfoon aan op de MIC./LINE IN aansluiting (standaard 6,3 mm hoofdtelefoon aansluiting).

### OPM.

Gebruik een richtingsgevoelige microfoon voor het beste resultaat.

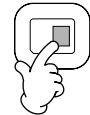
2 Stel de [MIC. LINE] schakelaar (die zich onder de [MIC./LINE IN] aansluiting bevindt) in op de MIC. positie.

MIC. LINE



Als u een microfoon aansluit

MIC. LINE

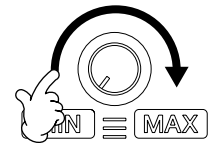


Als u een gitaar aansluit

### OPM.

U zou de [MIC. LINE] schakelaar in de LINE positie moeten zetten als u een audio bron met lijn-niveau uitgang op de MIC./LINE IN aansluiting aansluit.

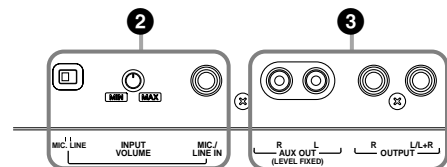
3 Gebruik de [INPUT VOLUME] knop (die zich naast de MIC./LINE IN aansluiting bevindt) om het microfoon volume in te stellen en probeer het dan uit door in de microfoon te zingen.



Het volume zou hoog genoeg ingesteld moeten worden zodat het SIGNAL lampje op het bedieningspaneel gelijkmatig oplicht als u zingt, maar niet zo hoog dat het OVER lampje oplicht (blz. 128).

BLz.152

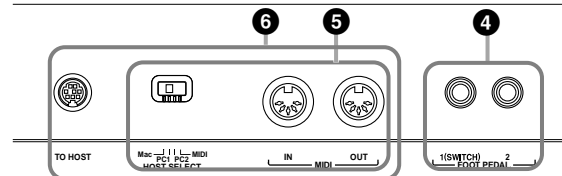
BLz.153



BLz.154

BLz.153

BLz.153





### 3 De geluiden van de PSR-2000/1000/A1000 via een externe audio installatie afspelen, en de geluiden opnemen op een externe recorder (AUX OUT/OUTPUT aansluitingen)

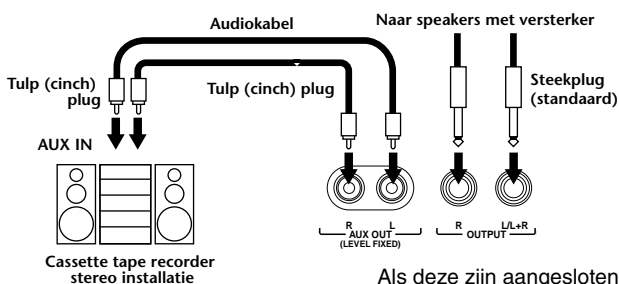
U kunt de PSR-2000/1000/A1000 aansluiten op een uitgebreide reeks van audio apparatuur door de AUX OUT en OUTPUT aansluitingen te gebruiken. Sluit aan zoals aangegeven in de illustraties hieronder en gebruik standaard audio kabels.

#### OPM.

Gebruik audio kabels en pluggen zonder impedantiewaarde.

#### ! PAS OP

Als de PSR-2000/1000/A1000 AUX OUT en OUTPUT aansluitingen zijn aangesloten op een externe audio installatie, zet dan eerst de PSR-2000/1000/A1000 aan, en vervolgens de externe audio installatie. Draai deze volgorde om als u de apparatuur uit zet.



Als deze zijn aangesloten (met een cinch-plug=tulpstekertje); LEVEL FIXED), wordt het geluid uitgestuurd met een vaste niveaustelling naar het externe apparaat, ongeacht de [MASTER VOLUME] regelaar instelling.

Als deze zijn aangesloten (met standaard hoofdtelefoon pluggen), kunt u de [MASTER VOLUME] regelaar gebruiken om het volume van het geluid, dat wordt uitgestuurd naar het externe apparaat, aan te passen.

#### OPM.

- Als u de PSR-2000/1000/A1000 aansluit op een mono apparaat, gebruik dan alleen de OUTPUT L/L+R aansluiting.

### 4 Het pedaal (voetschakelaar) of voetregelaar gebruiken (FOOT PEDAL 1/2 aansluiting)

Door een voetschakelaar (de FC4 of FC5) aan te sluiten op één van de FOOT PEDAL aansluitingen, kunt u de functie van enkele paneelknoppen kopiëren, waardoor u bijvoorbeeld de begeleiding kunt starten en stoppen.

Door een optionele voetregelaar (zoals de FC7) op de FOOT PEDAL 2 aansluiting aan te sluiten, kunt u één van een verscheidenheid aan belangrijke functies met uw voet regelen — zoals dynamisch het volume aanpassen terwijl u speelt (blz. 139).

#### OPM.

De polariteit van de voetschakelaar (normaal of andersom) kan ook worden gewijzigd (blz. 139).

#### ! PAS OP

Let erop dat het pedaal alleen wordt aangesloten of losgekoppeld als het instrument uitgeschakeld is.

### 5 Externe MIDI apparaten aansluiten (MIDI aansluitingen)

Sluit het externe MIDI apparaat aan op de MIDI aansluitingen van de PSR-2000/1000/A1000, met een standaard MIDI kabel. Zorg ervoor dat de HOST SELECT schakelaar (blz. 18) op MIDI wordt ingesteld als u deze aansluitingen gebruikt. Zie voor meer informatie over aansluitingen, "Wat u kunt doen met MIDI" op blz. 158.

- MIDI IN** .....Ontvangt MIDI boodschappen van een extern MIDI apparaat
- MIDI OUT**.....Stuurt MIDI boodschappen gegenereerd door de PSR-2000/1000/A1000

Kijk, voor een algemeen overzicht van MIDI en hoe u het effectief kunt gebruiken naar de volgende delen:

- Wat is MIDI? (blz. 155)
- Wat u kunt doen met MIDI (blz. 158)
- MIDI functies (blz. 145)

#### OPM.

- Gebruik nooit MIDI kabels langer dan 15 meter.

## 6 Aansluiten op een computer (MIDI aansluitingen/TO HOST aansluiting)

Sluit uw PSR-2000/1000/A1000 aan op de computer en profiteer van de uitgebreide reeks aan krachtige en veelzijdige software voor het creëren en bewerken van muziek. De PSR-2000/1000/A1000 kan op drie manieren worden aangesloten.

- De TO HOST aansluiting gebruiken
- De MIDI aansluitingen gebruiken
- Op een USB aansluiting aansluiten d.m.v. een optionele USB interface (UX serie)

### OPM.

- U heeft een geschikt muziek/MIDI software programma (zoals een sequencer) nodig, compatibel met uw computer systeem.
- Als de PSR-2000/1000/A1000 wordt aangesloten op een personal computer, zet dan eerst zowel de PSR-2000/1000 als de computer uit voordat u kabels aansluit en de HOST SELECT schakelaar insteld. Na het maken van de passende aansluitingen en instellingen, zet u eerst de computer aan, en vervolgens de PSR-2000/1000/A1000.
- Als u de TO HOST aansluiting van de PSR-2000/1000/A1000 niet gebruikt, zorg er dan voor dat u de kabel van de aansluiting loskoppelt. Als de kabel is aangesloten blijft, kan het zijn dat de PSR-2000/1000/A1000 niet goed functioneert.
- Als de HOST SELECT schakelaar op "PC-1," "PC-2," of "Mac" staat, kunt u de TO HOST aansluiting gebruiken, maar de MIDI aansluitingen niet, aangezien er geen data overdracht plaats vindt via de MIDI aansluitingen. Aan de andere kant, als de HOST SELECT schakelaar op "MIDI," staat, kunt u de MIDI aansluitingen gebruiken, maar niet de TO HOST aansluiting aangezien er geen overdracht plaatsvindt via de TO HOST aansluiting.

### Opmerking voor Windows gebruikers (betreffende de MIDI driver)

Om data overdracht via de computers seriële poort en de PSR-2000/1000/A1000's TO HOST aansluiting mogelijk te maken, is het noodzakelijk dat u een specifieke MIDI driver installeert (Yamaha CBX driver voor Windows). De diskette die bij uw PSR-2000/1000/A1000 werd geleverd bevat de gecomprimeerde driver file "mididrv.zip." Na extractie van de file, voert u de installatie uit door te dubbelklikken op de "Setup.exe" file in de "MidiDrv" map en de aanwijzingen op het scherm op te volgen. Daarnaast kunt u deze driver downloaden van de XG Library op de Yamaha Web site:  
<http://www.yamaha-xg.com>

## De TO HOST aansluiting gebruiken

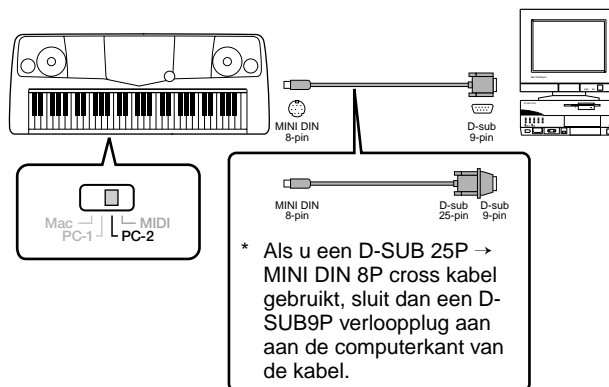
Sluit de seriële poort van de personal computer (RS-232C aansluiting of RS-422 aansluiting) aan op de TO HOST aansluiting van de PSR-2000/1000/A1000. Gebruik als aansluiting kabel, de juiste kabel (afzonderlijke te koop) die overeenkomt het personal computer type.

### OPM.

Als uw systeem niet goed werkt met de aansluitingen en instellingen hierboven, kan het zijn dat u andere instellingen in uw software moet maken. Controleer uw softwarehandleiding en stel de HOST SELECT schakelaar in op de juiste data overdrachtssnelheid. (Data overdrachtssnelheid van "PC-1" is 31.250 bps.)

### IBM-PC/AT (Windows)

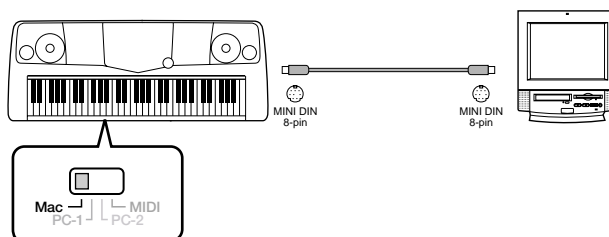
Sluit de RS-232C aansluiting van de computer aan op de TO HOST aansluiting van de PSR-2000/1000/A1000 met een seriële kabel (D-SUB 9P → MINI DIN 8P cross kabel). Stel de PSR-2000/1000/A1000 HOST SELECT schakelaar in op "PC-2." (Data overdrachtssnelheid is 38.400 bps.)



### Macintosh

Sluit de RS-422 aansluiting (modem of printer) van de computer aan op de TO HOST aansluiting van de PSR-2000/1000/A1000 met een seriële kabel (system peripheral kabel, 8 bit). Stel de PSR-2000/1000/A1000 HOST SELECT schakelaar in op "MAC" (Data overdrachtssnelheid is 31.250 bps).

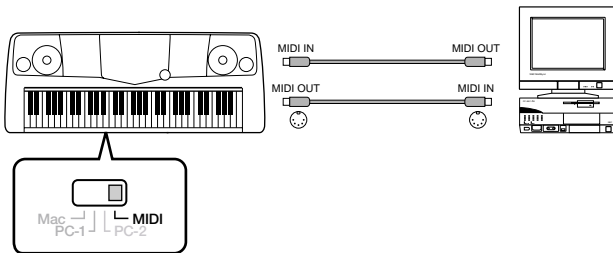
Stel de MIDI interface clock in de sequencersoftware die u gebruikt in op 1 MHz. Zie voor details de gebruikershandleiding van het softwareprogramma dat u gebruikt.



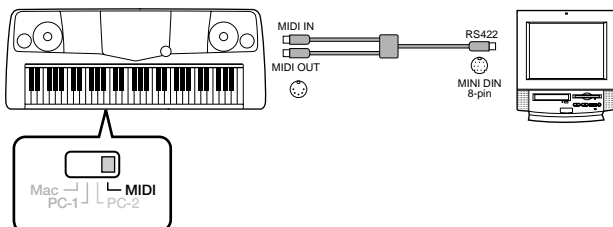
## De MIDI aansluitingen gebruiken

Als u een MIDI interface op de computer heeft aangesloten en geïnstalleerd, moet u de MIDI aansluitingen van de personal computer met de MIDI aansluitingen van de PSR-2000/1000/A1000 verbinden met standaard MIDI kabels.

- Als de computer een geïnstalleerde MIDI interface heeft, sluit dan de MIDI OUT aansluiting van de personal computer aan op de MIDI IN aansluiting. Stel de HOST SELECT schakelaar in op "MIDI."



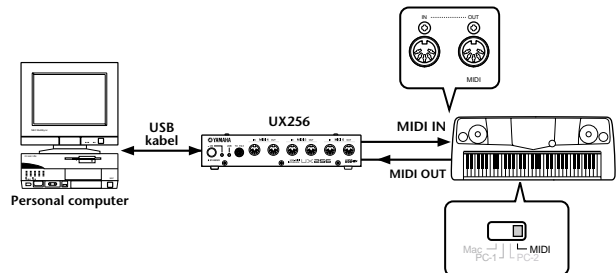
- Als u een MIDI interface gebruikt met een Macintosh computer, sluit dan de RS-422 aansluiting van de computer (modem of printer aansluiting) aan op de MIDI interface, sluit vervolgens de MIDI OUT aansluiting van de MIDI interface aan op de MIDI IN aansluiting van de PSR-2000/1000/A1000, zoals te zien is in illustratie 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 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 op uw computer gebruiken met een USB/MIDI interface (UX256/UX96, enz.)

Sluit de UX256/UX96 en de computer op elkaar aan met een USB kabel. Installeer de bijgeleverde UX256/UX96 driver in de computer, en sluit de UX256/UX96 aan op de PSR-2000/1000/A1000 met een MIDI kabel. Stel de HOST SELECT schakelaar op de PSR-2000/1000/A1000 in op "MIDI." Zie voor details de gebruikershandleiding van de UX256/UX96.



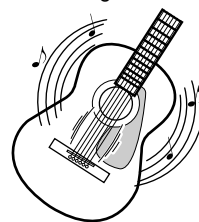
Zie voor details over de nodig MIDI Instellingen voor computer en sequencesoftware die u gebruikt, de betreffende gebruikershandleiding.

## 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.

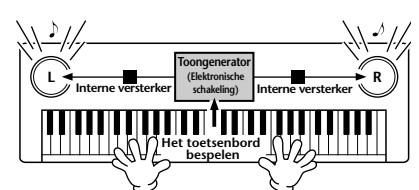
Maar hoe speelt een digitaal instrument een noot?

Noot productie bij een akoestische gitaar



Tokkel aan een snaar en de kast resonanceert het geluid.

Noot productie bij een digitaal instrument

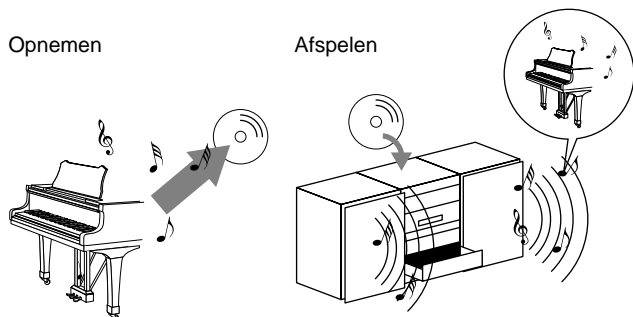


Gebaseerd op de speel informatie van het toetsenbord, wordt een in de toongenerator opgeslagen gesampelde noot via de luidsprekers afgespeeld.

Zoals te zien in de bovenstaande illustratie, wordt in een elektronisch instrument de gesampelde noot (reeds opgenomen noot) opgeslagen in de **toongenerator sectie** (elektronische schakeling) gespeeld op basis van de informatie die ontvangen wordt van het toetsenbord, en via luidsprekers ten gehore gebracht.

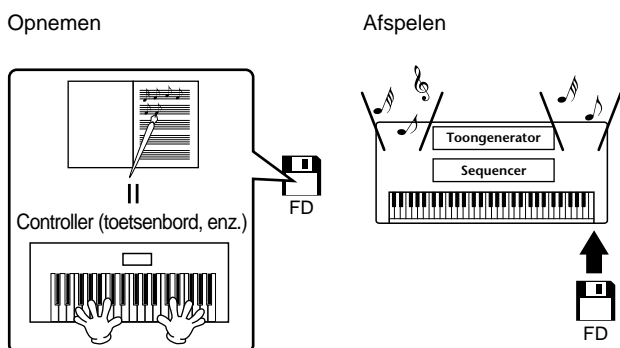
Laten we nu eens onderzoeken wat er gebeurt als we een opname afspelen. Als u een muziek CD (bijvoorbeeld, een solo piano opname) afspeelt, hoort u het daadwerkelijke geluid (luchttrillingen) van het akoestische instrument. Dit wordt audio data genoemd, om het te onderscheiden van MIDI data.

Het spel op een akoestisch instrument (audio data) opnemen en afspelen



In het bovenstaande voorbeeld, worden de daadwerkelijke akoestisch geluiden van het optreden van de pianist geregistreerd in de opname als audio data, en dit wordt 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.

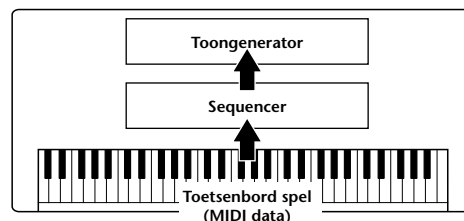
Het spel op een digitaal instrument (MIDI data) opnemen en afspelen



**OPM.**

In het geval van digitale instrumenten, worden de audio signalen via de uitgangsaansluitingen (zoals AUX OUT) op het instrument verzonden.

De “controller” en “toongenerator” in de illustratie hiervoor zijn het equivalent van de piano in ons akoestische voorbeeld. Hier, wordt het optreden van de speler op het toetsenbord geregistreerd als MIDI song data (zie illustratie hieronder). Om de audio van het spel op een akoestisch piano op te nemen, is speciale opname apparatuur nodig. Echter, aangezien de PSR-2000/1000/A1000 beschikt over een ingebouwde **sequencer** die u in staat stelt om speeldata op te nemen, is deze opname apparatuur niet nodig. In plaats daarvan maakt uw digitale instrument — de PSR-2000/1000/A1000 — het u mogelijk de data zowel op te nemen als af te spelen.



We hebben echter ook een geluidsbron nodig om de audio te produceren, die uiteindelijk uit uw luidsprekers komt. De **toongenerator** van de PSR-2000/1000/A1000 neemt deze functie voor zijn rekening. Het opgenomen spel wordt gereproduceerd door de sequencer, die de song data afspeelt, met gebruikmaking van een toongenerator die in staat is accuraat verscheidene instrument geluiden te produceren — inclusief dat 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 omgaat, 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 PSR-2000/1000/A1000 gedacht worden alsof deze verscheidene elektronisch componenten bevat: een controller, een toongenerator en een sequencer.

Tenslotte, kijken we eens naar de daadwerkelijke data die wordt opgenomen en die als basis dient voor het spelen van de geluiden. Laten we bijvoorbeeld zeggen dat u een “C” kwartnoot speelt met het vleugelgeluid op het PSR-2000/1000/A1000 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 gesampelde noot spelen.

## ■ Voorbeeld van toetsenbord data

<b>Voicenummer (met welke voice)</b>	01 (vleugel)
<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 PSR-2000/1000/A1000, 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 gegevens zoals Noten, Control Change (besturingswijzigingen), Program Change (programma wijzigingen) en verscheidene andere soorten MIDI gegevens en boodschappen. De PSR-2000/1000/A1000 kan een MIDI apparaat besturen door noot gerelateerde data en verscheidene soorten controllerdata te versturen. De PSR-2000/1000/A1000 kan worden bestuurd door binnenkomende MIDI boodschappen die automatisch de toongenerator mode 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 audio data:

- De hoeveelheid data is veel minder, waardoor u makkelijk MIDI songs op diskette kunt opslaan.
- De data kan effectief en makkelijk worden bewerkt, zelfs zover dat voices kunnen worden veranderd en data wordt omgezet.

MIDI boodschappen bestaan uit twee groepen: kanaalboodschappen en systeemboodschappen.

## ■ Kanaalboodschappen (Channel Messages)

De PSR-2000/1000/A1000 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, programmawisselingen, voor elk van de 16 kanalen.

Naam van de boodschap	PSR-2000/1000/A1000 Bediening/ Paneelinstelling
<b>Noot aan/uit</b>	Boodschappen wordt gegenereerd als het toetsenbord wordt bespeeld. Elke boodschap bevat een bepaald noot nummer dat overeenkomt met de toets die wordt ingedrukt, plus een aanslagsnelheidwaarde gebaseerd op hoe snel de toets wordt ingedrukt.
<b>Programma Wijziging</b>	Voice selecteren (besturingswijziging bank selectie MSB/LSB instelling)
<b>Besturings Wijziging</b>	Volume, panpot (Mixing Console), enz.

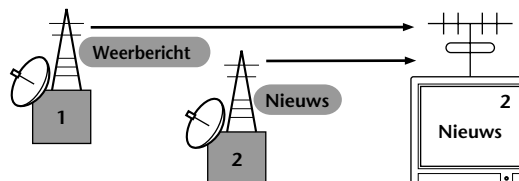
### OPM.

De speeldata van alle songs en stijlen worden behandeld als MIDI data.

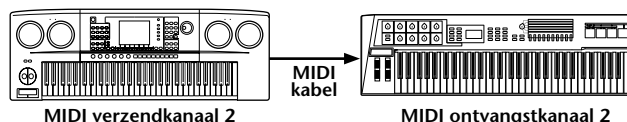
## MIDI Kanalen

MIDI speeldata wordt toegewezen aan één van zestien MIDI kanalen. Door deze kanalen te gebruiken, 1 - 16, kan de speeldata voor zestien verschillende instrument parts tegelijkertijd over één MIDI kabel worden verzonden.

Denk bij MIDI kanalen als aan TV kanalen. Elke 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 geschikte kanaal om het gewenste programma te bekijken.



MIDI werkt op basis van hetzelfde principe. Het zendende instrument stuurt MIDI data op een bepaald MIDI kanaal (MIDI verzendenkanaal) 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.

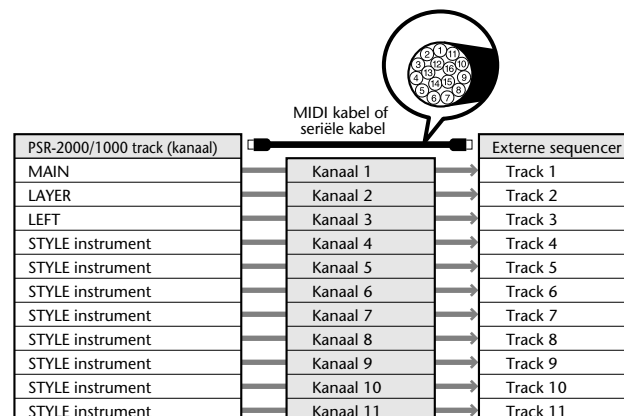


### OPM.

De PSR-2000/1000/A1000's toetsenbord en interne toongenerator zijn ook aangesloten via MIDI (blz. 145).

Verscheidene tracks (kanalen) kunnen bijvoorbeeld tegelijkertijd worden verzonden, inclusief de stijl data (zoals hieronder aangegeven).

Voorbeeld: De automatische begeleiding van de PSR-2000/1000/A1000 opnemen op een externe sequencer



Zoals u kunt zien, is het essentieel om te bepalen over welk MIDI kanaal welke data moet worden verzonden als er MIDI data wordt verzonden (blz. 146). De PSR-2000/1000/A1000 maakt het u ook mogelijk te bepalen hoe de ontvangen data wordt afgespeeld. (blz. 147).

### ■ **Systeem boodschappen (System Messages)**

Deze informatie geldt over het algemeen voor het hele MIDI systeem. Systeem boodschappen bevatten boodschappen zoals Exclusieve Boodschappen die unieke data bevat voor elke instrumenten-fabrikant en Realtime Boodschappen die het MIDI apparaat besturen.

Naam van de boodschap	PSR-2000/1000/A1000 Bediening/ Paneelinstelling
<b>Systeem Exclusief Boodschap</b>	Effect type instellingen (Mixing Console), enz.
<b>Realtime boodschap</b>	Clock instelling, Start/stop bediening

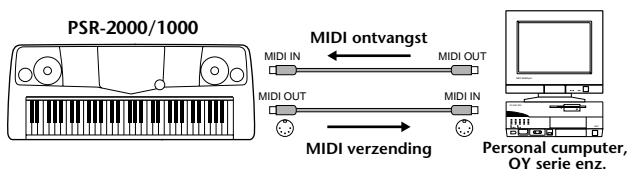
De door de PSR-2000/1000 verzonden/ontvangen boodschappen worden getoond in het MIDI Data Format en de MIDI Implementation Chart in de afzonderlijke engelstalige Data List.

## Wat u kunt doen met MIDI

### De volgende MIDI Instellingen kunnen op de PSR-2000/1000/A1000 worden gemaakt:

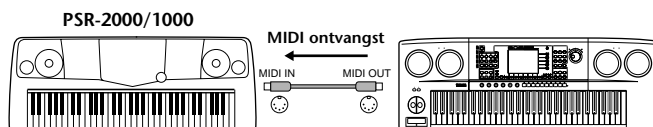
- MIDI templates (preset MIDI setups voor verscheidene toepassingen) (blz. 145)
- Transmit (verzenden) (blz. 146)
- Receive (ontvangen) (blz. 147)
- Local Control (Locale besturing) (blz. 145)
- Clock (blz. 146)

- **Neem speeldata (1-16 kanalen) op door de PSR-2000/1000/A1000's automatische begeleidings eigenschappen te gebruiken op een externe sequencer (zoals een personal computer). Na het opnemen, bewerkt u de data met de sequencer, en speelt deze weer af op de PSR-2000/1000/A1000 (afspelen).**



Als u de PSR-2000/1000/A1000 als een XG-compatibele multitimbrale toongenerator wilt gebruiken, stel dan de ontvangst parts voor de MIDI Kanalen 1 t/m 16 in op "SONG" bij MIDI Receive (blz. 147).

- **De PSR-2000/1000/A1000 bespelen en besturen vanaf een afzonderlijke toetsenbord**



## Data compatibiliteit

Dit gedeelte bevat de basis informatie over data compatibiliteit: of andere MIDI apparaten de data opgenomen door de PSR-2000/1000/A1000 af kunnen spelen of niet, en of de PSR-2000/1000/A1000 commercieel beschikbare song data of song data gecreëerd voor andere instrumenten of op een computer kan afspelen of niet. Afhankelijk van het MIDI apparaat of data karakteristieken, kan het zijn dat u de data zonder problemen kunt afspelen, of het kan zijn dat u bepaalde handelingen moet verrichten voordat de data kan worden teruggespeeld. Als u in de problemen raakt met het afspelen van data, kijk dan alstublieft naar de informatie hieronder.

## Diskette format

Diskettes zijn het meest gangbare opslagmedium voor data die wordt gebruikt met verscheidene apparaten, inclusief computers. Verschillende apparaten hebben verschillende systemen van dataopslag, 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 elke type heeft verschillende format systemen.
- PSR-2000/1000/A1000 kan met beide soorten diskettes opnemen en afspelen.
- Door de PSR-2000/1000/A1000 geformatteerd, kan een 2DD diskette tot 720 KB (kilobytes) opslaan en een 2HD diskette tot 1,44 MB (megabytes). (De cijfers "720 KB" en "1,44MB" geven de data geheugencapaciteit aan. Ze worden ook gebruikt om het format type 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.

## Sequence Format

Het systeem waarop song data wordt opgenomen wordt “sequencer format” genoemd.

Terugspelen is alleen mogelijk als het sequencer format van de diskette overeenkomt met dat van het MIDI apparaat. De PSR-2000/1000/A1000 is compatibel met de volgende formats.

### ■ SMF (Standard MIDI File)

Dit is het meest algemene sequence format.

Standard MIDI Files zijn in het algemeen beschikbaar in twee types: Format 0 en Format 1. Veel MIDI apparaten zijn compatibel met Format 0, en de meeste commercieel beschikbaar software is opgenomen in Format 0.

- De PSR-2000/1000/A1000 is compatibel met zowel Format 0 als Format 1.
- Song data opgenomen op de PSR-2000/1000/A1000 wordt automatisch opgenomen als SMF Format 0.
- Song data geladen in de PSR-2000/1000/A1000 wordt automatisch opgeslagen als SMF Format 0 ongeacht het originele format.

### ■ ESEQ

Dit sequence format is compatibel met veel Yamaha MIDI apparaten, inclusief de PSR-2000/1000/A1000 serie instrumenten. Dit is een algemeen format dat gebruikt wordt bij verscheidene 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 PSR-2000/1000/A1000 is in staat om songteksten weer te geven als een XF file die songtekstdata bevat wordt afgespeeld.

### ■ Style File

Het Style File Format — SFF — is het originele stijlfile format van Yamaha dat een uniek conversiesysteem gebruikt om te voorzien in een hoge kwaliteit automatische begeleiding gebaseerd op een groot aantal akkoordsoorten.

## Voice allocatie format

Bij MIDI, zijn voices toegewezen aan bepaalde nummers, “Programma nummers” genaamd. De standaard nummering (volgorde van voice allocatie) wordt “voice allocatie format” genoemd.

Het kan zijn dat voices niet terugspelen zoals verwacht, tenzij het voice allocatie format van de song data overeenkomt met dat van het compatibele MIDI apparaat dat gebruikt wordt voor afspelen.

De PSR-2000/1000/A1000 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 is, afhankelijk van de specificaties van de apparaten en bepaalde data opname methodes.

### ■ GM System Level 1

Dit is één van de meest algemene voice allocatie formats.

- Veel MIDI apparaten zijn compatibel met GM System Level 1, 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 data compatibiliteit in de toekomst veilig te stellen.

- Song data opgenomen op de PSR-2000/1000/A1000 met gebruikmaking van voices uit de [XG] categorie is XG-compatibel.

### ■ DOC

Dit voice allocatie format is compatibel met veel Yamaha MIDI apparaten, inclusief de PSR serie instrumenten. Dit is ook een algemeen format dat wordt gebruikt bij verscheidene Yamaha software.

# Wat kunt u doen met de PSR-A1000?

## SONG

### Afspelen van reeds opgenomen songs (blz. 21, 36, 75)

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

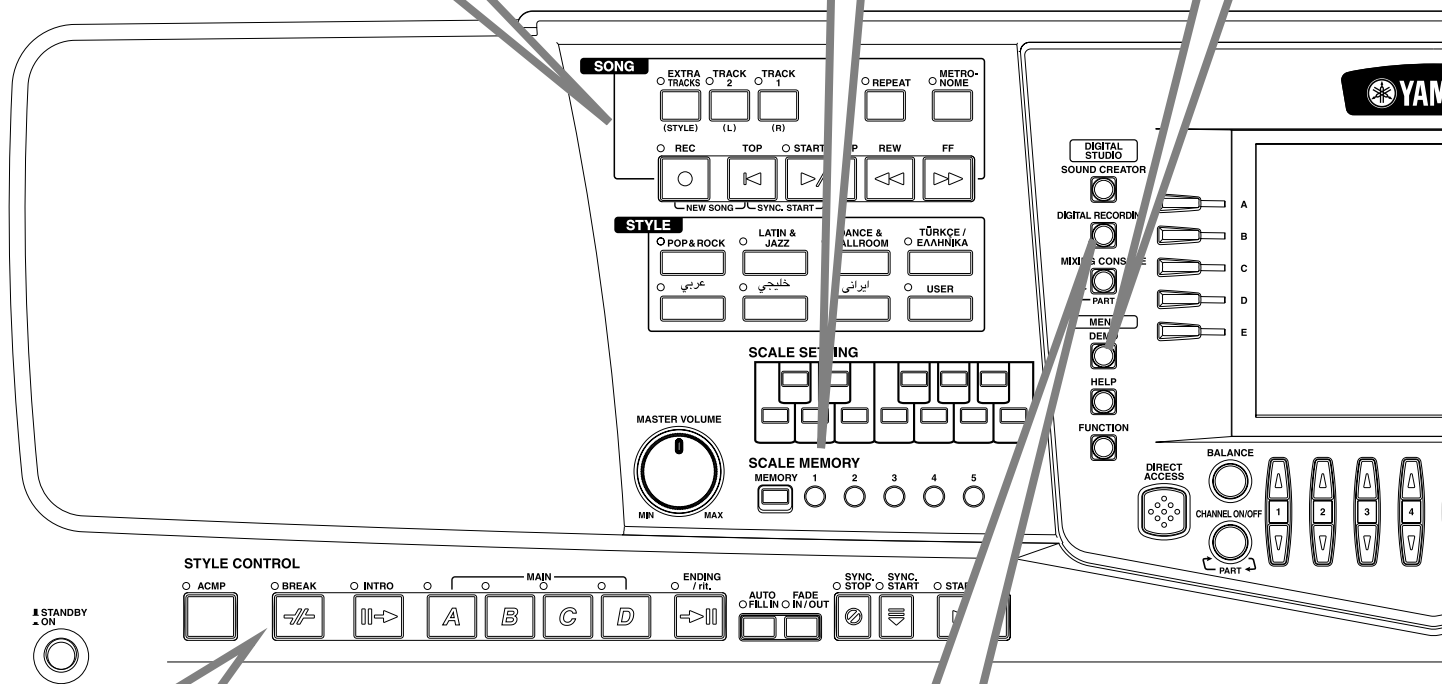
## SCALE SETTING/ SCALE MEMORY

De Scale Setting eigenschap laat u gemakkelijk de toonhoogte van bepaalde noten verlagen met 50 cents om zo uw eigen oriëntaalse stemmingen te creëren. Er kunnen tot maximaal zes stemmingen worden opgeslagen voor onmiddellijk terugroepen (Scale Memory), wanneer u ze maar nodig heeft.

## 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 PSR-A1000!



## STIJL

### 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 PSR-A1000 uw begeleidingsband zijn!

## DIGITAAL OPNEMEN

### Neem uw eigen spel op (blz. 92, 108)

Met de krachtige en makkelijk te gebruiken song opname 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 PSR-A1000 functies.

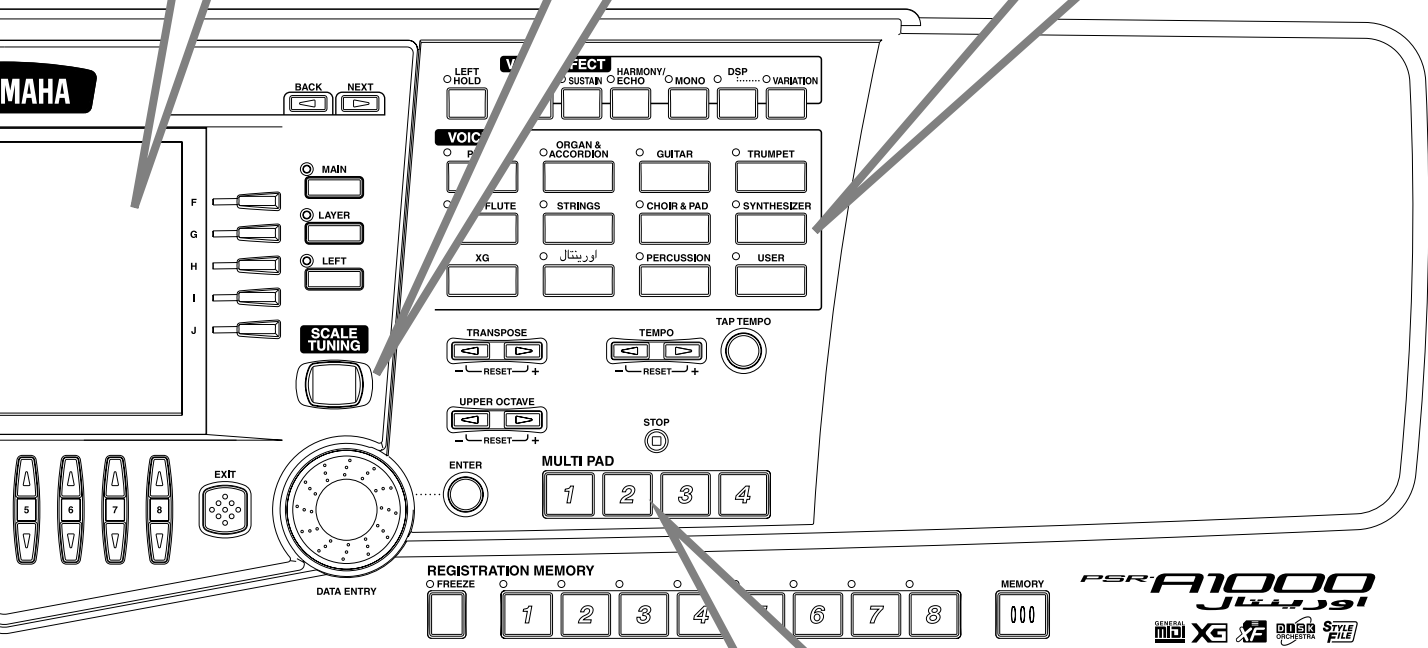
## SCALE TUNING

U kunt een gewenste voorgeprogrammeerde stemming selecteren waaronder oriëntaalse stemmingen en uw eigen stemming creëren door een stemming naar wens aan te passen.

## VOICE

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

De PSR-A1000 beschikt over een schat aan uitzonderlijk authentieke en dynamische voices — waaronder vleugels, strijkers, houtblazers en meer!



## TO HOST aansluiting

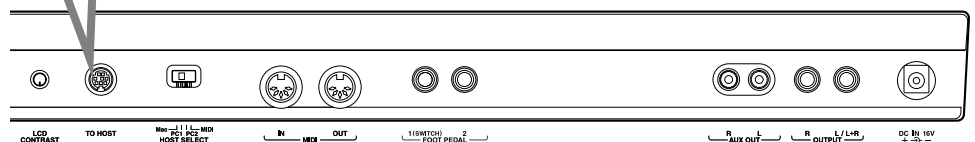
**Muziek maken met een computer — snel en makkelijk (blz. 154)**

Duik erin en die uw voordeel met de uitgebreide wereld aan computermuzieksoftware. Aansluitingen en opstellingen zijn uitzonderlijk makkelijk en u kunt uw op de computer opgenomen partijen afspelen met verschillende instrumentgeluiden — alles met één enkele PSR-A1000!

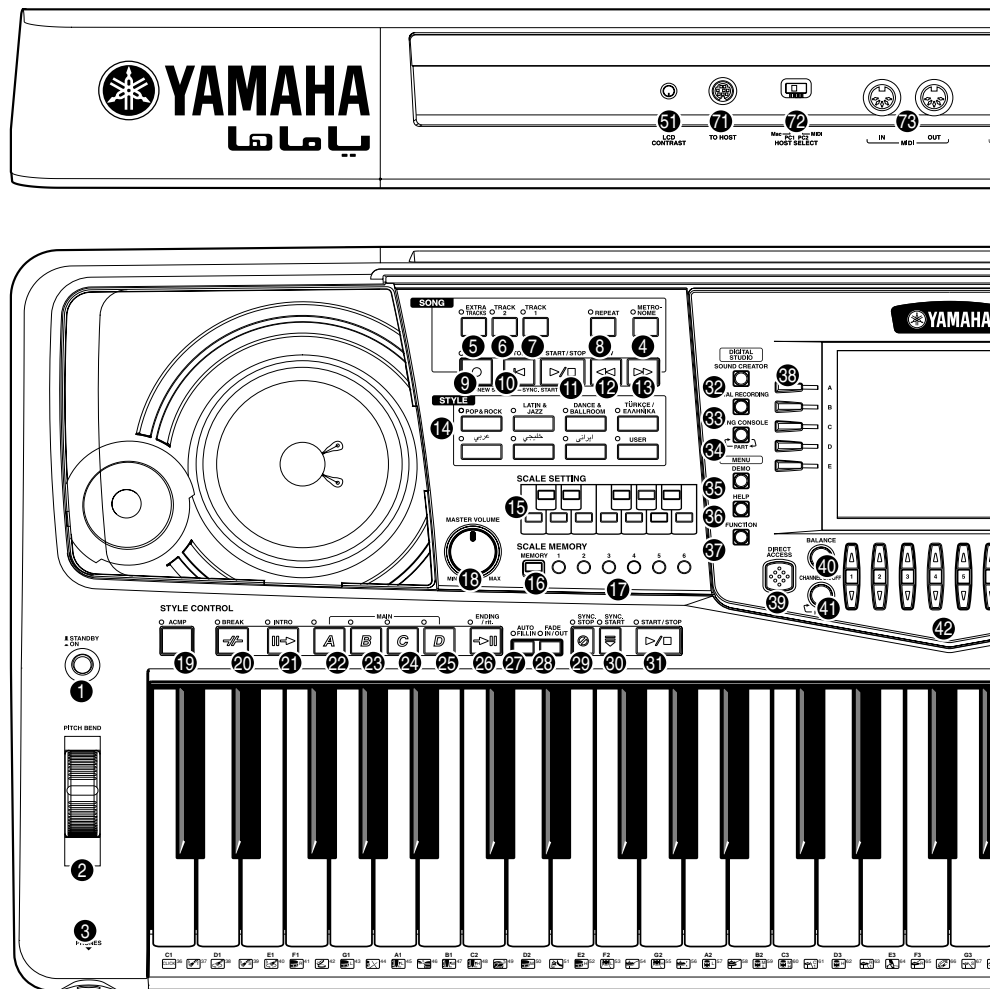
## Multi Pads

**Uw spel kruiden met speciale dynamische frases (blz. 73, 118)**

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



# Bedieningspaneel en aansluitingen PSR-A1000



## POWER

- ① [STANDBY/ON] schakelaar ..... blz. 17

## WIEL

- ② PITCH BEND ..... blz. 58

## HOOFDTELEFOON

- ③ [PHONES] aansluiting ..... blz. 152

## METRONOOM

- ④ [METRONOME] knop ..... blz. 50

## SONG

- ⑤ [EXTRA TRACKS (STYLE)] knop ..... blz. 79  
 ⑥ [TRACK 2 (L)] knop ..... blz. 79  
 ⑦ [TRACK 1 (R)] knop ..... blz. 79  
 ⑧ [REPEAT] knop ..... blz. 79  
 ⑨ [REC] knop ..... blz. 92  
 ⑩ [TOP] knop ..... blz. 78  
 ⑪ [START / STOP] knop ..... blz. 76  
 ⑫ [REW] knop ..... blz. 78  
 ⑬ [FF] knop ..... blz. 78

## STIJL

- ⑭ STYLE knoppen ..... blz. 59

## SCALE SETTING (Stemmingsinstelling)

- ⑮ [SCALE SETTING] knoppen ..... blz. 166

## SCALE MEMORY (Stemmingsgeheugen)

- ⑯ [MEMORY] knop ..... blz. 168  
 ⑰ [SCALE MEMORY] knoppen ..... blz. 168

## MASTER VOLUME

- ⑱ [MASTER VOLUME] draaiknop ..... blz. 17

## STIJL REGELAARS

- ⑲ [ACMP] knop ..... blz. 60  
 ⑳ [BREAK] knop ..... blz. 64  
 ㉑ [INTRO] knop ..... blz. 31, 66  
 ㉒ MAIN [A] knop ..... blz. 64  
 ㉓ MAIN [B] knop ..... blz. 64  
 ㉔ MAIN [C] knop ..... blz. 64  
 ㉕ MAIN [D] knop ..... blz. 64  
 ㉖ [ENDING / rit.] knop ..... blz. 31, 66  
 ㉗ [AUTO FILL IN] knop ..... blz. 66  
 ㉘ [FADE IN / OUT] knop ..... blz. 65  
 ㉙ [SYNC.STOP] knop ..... blz. 65  
 ㉚ [SYNC.START] knop ..... blz. 60  
 ㉛ [START / STOP] knop ..... blz. 60

## DIGITALE STUDIO

- ㉜ [SOUND CREATOR] knop ..... blz. 87  
 ㉝ [DIGITAL RECORDING] knop ..... blz. 92, 108  
 ㉞ [MIXING CONSOLE] knop ..... blz. 121

## MENU

- ㉟ [DEMO] knop ..... blz. 52  
 ㊱ [HELP] knop ..... blz. 49  
 ㊲ [FUNCTION] knop ..... blz. 133



## DISPLAY REGELAARS

38	[A] - [J] knoppen	blz. 40
39	[DIRECT ACCESS] knop	blz. 47
40	[BALANCE] knop	blz. 61
41	[CHANNEL ON / OFF] knop	blz. 61, 78
42	[1▲▼] - [8▲▼] knoppen	blz. 35 - 45
43	[BACK] knop	blz. 40, 46
44	[NEXT] knop	blz. 40, 46
45	VOICE PART AAN / UIT [MAIN] knop	blz. 56
46	VOICE PART AAN / UIT [LAYER] knop	blz. 56
47	VOICE PART AAN / UIT [LEFT] knop	blz. 56
48	[ENTER] knop	blz. 46
49	[DATA ENTRY] dial	blz. 46
50	[EXIT] knop	blz. 40
51	[LCD CONTRAST] knop	blz. 17

## VOICE EFFECT

52	[LEFT HOLD] knop	blz. 58
53	[TOUCH] knop	blz. 57
54	[SUSUTAIN] knop	blz. 57
55	[HARMONY / ECHO] knop	blz. 58
56	[MONO] knop	blz. 58
57	[DSP] knop	blz. 57
58	[VARIATION] knop	blz. 58

## VOICE

59	VOICE knoppen	blz. 54
----	---------------	---------

## TRANSPONERING

60	[◀] [▶] knoppen	blz. 145
----	-----------------	----------

## TEMPO

61	[◀] [▶] knoppen	blz. 50
62	[TAP TEMPO] knop	blz. 51

## UPPER OCTAVE

63	[UPPER OCTAVE] knop	blz. 58
----	---------------------	---------

## SCALE TUNING (Stemming regelen)

64	[SCALE TUNING] knop	blz. 166
----	---------------------	----------

## MULTI PAD

65	[1] - [4] knoppen	blz. 73
66	[STOP] knop	blz. 73

## REGISTRATION MEMORY

67	[FREEZE] knop	blz. 86
68	[1] - [8] knoppen	blz. 84
69	[MEMORY] knop	blz. 84

## DISKETTE

70	Diskdrive (3,5")	blz. 7
----	------------------	--------

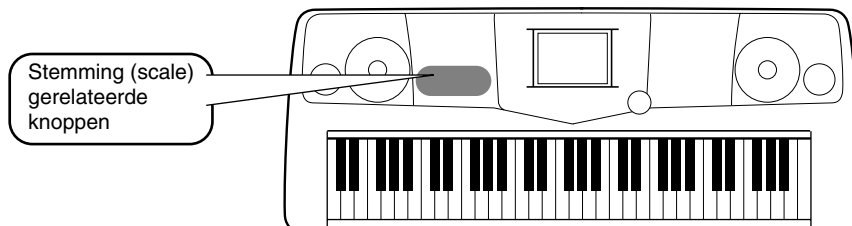
## Aansluitingen

71	[TO HOST] aansluiting	blz. 154
72	[HOST SELECT] schakelaar	blz. 154
73	MIDI [OUT] [IN] aansluitingen	blz. 153
74	[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)] aansluiting	blz. 153
75	[FOOT PEDAL 2] aansluiting	blz. 153
76	AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R] aansluitingen	blz. 153
77	OUTPUT [L / L+R] [R] aansluitingen	blz. 153
78	DC IN aansluiting	blz. 153

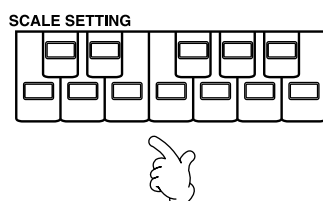
## Een Oriëntaalse stemming instellen (PSR-A1000)

Referentie  
blz. 166

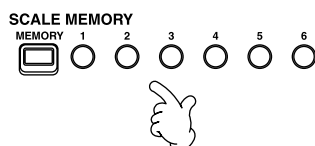
De Scale Setting (stemming instel) eigenschap laat u eenvoudig de toonhoogte van bepaalde noten met 50 cent verlagen. Er kunnen tot zes stemmingsinstellingen worden opgeslagen om ogenblikkelijk terug te roepen (Scale Memory), op het moment dat u ze nodig heeft.



- **1** De [SCALE SETTING] knoppen stellen een één octaafs toetsenbord voor (C t/m B). Druk op de knop die overeenkomt met de toets waarvan u de toonhoogte wilt verlagen (de knop licht op). Druk nogmaals om de toonhoogte terug te zetten naar de normale toonhoogte.



- **2** De stemmingsinstellingen die u maakt, worden onthouden door de Scale Memory functie. Druk, terwijl u de [MEMORY] knop ingedrukt houdt, op één van de SCALE MEMORY knoppen. U kunt de opgeslagen instelling terugroepen door op een willekeurig moment op de betreffende knop te drukken.



**OPM.**

Zorg ervoor dat, om de opgeslagen stemmingsinstellingen zelfs te onthouden als het instrument wordt uitgezet, de instellingen worden opgeslagen als een file (blz. 168).

**OPM.**

In de SCALE TUNE display, kunt u een gewenste voorgeprogrammeerde stemming, waaronder oriëntaalse stemmingsinstellingen, selecteren en uw eigen stemmingsinstellingen creëren door de stemmingsnoten fijn te stemmen (blz. 166).

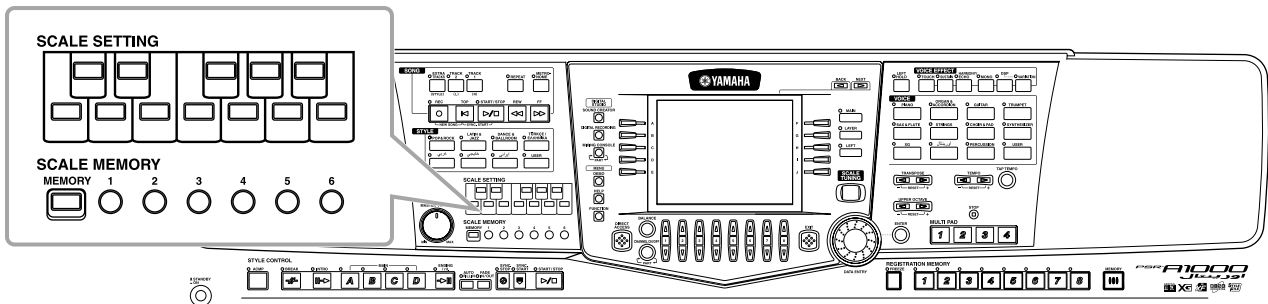
**Direct Access (Directe Toegang) Overzicht PSR-A1000 (zie voor de PSR-2000/1000 blz. 48)**

Handeling: [DIRECT ACCESS] knop + hieronder opgesomde knop		Corresponderende LCD display en functie			Zie blz.	
SONG	[TRACK1]	FUNCTION	SONG SETTING	TRACK1 CHANNEL selectie	137	
	[TRACK2]			TRACK2 CHANNEL selectie	137	
	[EXTRA TRACKS]					137
	[REPEAT]					
	[METRONOME]		UTILITY	METRONOME instellingen	148	
	[REC]					
	[TOP]					
	[START/STOP]					
[REW]						
[FF]						
STYLE	[POP & ROCK] [LATIN & JAZZ]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (ACMP) instelling	138	
	[DANCE & BALLROOM]					
	[TÜRKÇE / ΕΛΛΗΝΙΚΑ] [عربي]					
	[ایرانی] [خليجی]					
	[USER]					
SCALE SETTING buttons		SCALE TUNE BANK			166	
SCALE MEMORY	[MEMORY]	SCALE TUNE BANK				
	[1]–[6]	SCALE TUNE EDIT		168		
STYLE CONTROL	[ACMP]	FUNCTION	CHORD FINGERING	FINGERING TYPE selectie	138	
	[BREAK]			VOICE instellingen		
	[INTRO]	MIXING CONSOLE (STYLE PART)	VOLUME/VOICE	PANPOT instellingen	122	
	MAIN [A]			VOLUME instellingen		
	MAIN [B]			HARMONIC CONTENT instellingen		
	MAIN [C]		FILTER	BRIGHTNESS instellingen	123	
	MAIN [D]		EFFECT	REVERB instellingen	124	
	[ENDING/rit.]	CHORUS instellingen				
	[AUTO FILL IN]		DSP instellingen			
	[FADE IN/OUT]	UTILITY	FADE IN/OUT instelling	148		
	[SYNC. STOP]	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SYNC. STOP WINDOW instelling	138		
	[SYNC. START]					
	[START/STOP]					
DIGITAL STUDIO		[SOUND CREATOR]				
		[DIGITAL RECORDING]				
		[MIXING CONSOLE]				
MENU	[DEMO]	FUNCTION	UTILITY	LANGUAGE selectie	151	
	[HELP]			LCD BRIGHTNESS instellingen	149	
	[FUNCTION]		MIDI	MIDI instellingen	145	
[DIRECT ACCESS]		Direct Access (Directe Toegang) mode verlaten				
[BALANCE]		MIXING CONSOLE (SONG PART)	VOLUME/VOICE	VOLUME instellingen	122	
[CHANNEL ON/OFF]				VOICE instellingen		
[NEXT]						
[BACK]						
VOICE PART	[MAIN]	MIXING CONSOLE	TUNE	OCTAVE instellingen	123	
	[LAYER]					
	[LEFT]					
[SCALE TUNING]		SCALE TUNE BANK	SCALE TUNE BANK	164		
[EXIT]		Terugkeren naar de MAIN display				
[ENTER]						
VOICE EFFECT	[LEFT HOLD]	FUNCTION	STYLE SETTING/SPLIT POINT	SPLIT POINT (LEFT) instelling	138	
	[TOUCH]		CONTROLLER	KEYBOARD TOUCH toewijzing	141	
	[SUSTAIN]	MIXING CONSOLE	EFFECT	REVERB instellingen	123	
	[HARMONY/ECHO]	FUNCTION	HARMONY/ECHO		143	
	[MONO]	MIXING CONSOLE	TUNE	PORTAMENTO TIME instellingen	123	
	[DSP]		EFFECT	DSP instellingen	124	
[VARIATION]			EFFECT TYPE selectie			
VOICE	[PIANO]	FUNCTION	VOICE SET settings		143	
	[ORGAN & ACCORDION]					
	[GUITAR]					
	[TRUMPET]					
	[SAX & FLUTE]					
	[STRINGS]					
	[CHOIR & PAD]					
	[SYNTHESIZER]					
	[XG]					
	[اورگیتال]					
[PERCUSSION]						
[USER]						
TRANSPOSE	[◀]	FUNCTION	CONTROLLER	TRANSPOSE toewijzing	141	
	[▶]	MIXING CONSOLE	TUNE	TRANSPOSE instellingen	123	
TEMPO	[◀]	FUNCTION	MIDI	MIDI CLOCK instelling	145	
	[▶]					
[TAP TEMPO]		UTILITY	TAP instellingen	149		
UPPER OCTAVE	[◀]					
	[▶]					
MULTI PAD	[1]	MULTI PAD	MULTI PAD EDIT		74	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
[STOP]	DIGITAL RECORDING	MULTI PAD CREATOR	REPEAT / CHORD MATCH instellingen	119		
REGISTRATION MEMORY	[FREEZE]	FUNCTION	FREEZE		142	
	[1]	REGISTRATION BANK	REGISTRATION EDIT (De RAGISTRATION bewerken)		85	
	[2]					
	[3]					
	[4]					
	[5]					
	[6]					
	[7]					
	[8]					
	[MEMORY]		REGISTRATION SEQUENCE (De REGISTRATION SEQUENCE maken)	142		
PEDAL	[PEDAL1]	FUNCTION	CONTROLLER	PEDAL1 functietoewijzing	139	
	[PEDAL2]			PEDAL2 functietoewijzing		
WHEEL	[PITCH BEND]	MIXING CONSOLE	TUNE	PITCH BEND RANGE instellingen	123	

# Oriëntaalse stemmingen gebruiken (PSR-A1000)

## – Scale Setting/Scale Tuning/Scale Memory

De Oriental Scales (Oriëntaalse stemmings) eigenschap laat u makkelijk en eenvoudig de toonhoogte van bepaalde noten verhogen en verlagen, om zo uw eigen stemmingen te creëren. U kunt de stemmingsinstellingen op elk moment veranderen — zelfs als u aan het spelen bent. Er kunnen tot zes stemmingsinstellingen worden opgeslagen, zodat u ze ogenblikkelijk terug kunt roepen op het moment dat u ze nodig heeft.



### Een Oriëntaalse stemming instellen — Scale Setting

De [SCALE SETTING] knoppen stellen een één octaafs toetsenbord voor (C t/m B). U kunt op elk gewenst moment de stemmingsinstellingen eenvoudig veranderen door op één van de [SCALE SETTING] knoppen te drukken, die zich aan de linkerkant van het bedieningspaneel bevinden. Drukken op één van de knoppen zet de Scale Setting eigenschap voor de betreffende noot aan en uit.

De Scale Setting eigenschap heeft invloed op alle zelfde noten in elk van de octaven. Als u deze aanzet (de geselecteerde knop zelf licht op), kunt u het toetsenbord in de geselecteerde oriëntaalse stemming bespelen.

De stemmingsinstelling voor elke noot is -50 cent. U kunt de toonhoogte van de stemming ook regelen in stappen van 1-cent in de SCALE TUNE display.

#### OPM.

De [SCALE SETTING] knoppen lichten op of gaan uit afhankelijk van de song afspeeldata.

#### OPM.

De Scale Setting functie heeft geen invloed op de Drum Kit/SFX Kit voices.

### De toonhoogte van de stemming aanpassen — Scale Tuning

U kunt een gewenste voorgeprogrammeerde stemming, waaronder oriëntaalse stemmingen, selecteren en uw eigen stemmingen creëren door de stemmingsnoten fijn af te regelen. Druk op de [SCALE TUNING] knop die zich rechts van de display bevindt om de SCALE TUNE display op te roepen.

#### OPM.

De [SCALE SETTING] knoppen lichten op als de stemmingswaarde van de overeenkomstige noot anders dan op "0" zijn ingesteld. Ook de waarden die u instelt met de [SCALE SETTING] knoppen, hebben automatisch invloed op de SCALE TUNE display.

#### OPM.

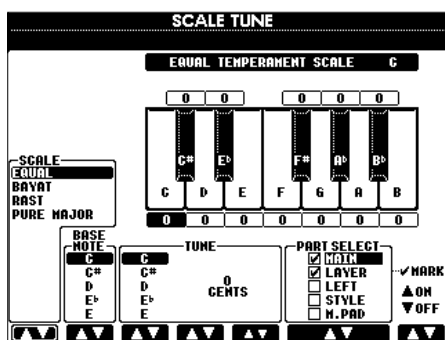
**Cent**  
Een eenheid van toonhoogte overeenkomend met 1/100 of van een halve noot (100 cents = 1 halve noot).

#### OPM.

U kunt uw originele stemming onder een REGISTRATION MEMORY knop registreren. Vink, om dit te doen, "SCALE" af in de REGISTRATION MEMORY display (blz. 168).

Selecteer de gewenste voorgeprogrammeerde stemming. **BAYAT** en **RAST** zijn twee typische oriëntaalse stemmingen.

Bepaalt de grondtoon voor elke stemming. Als de grondtoon wordt veranderd, wordt de toonhoogte van het toetsenbord getransponeerd, maar de originele toonhoogterelatie tussen de noten blijft gehandhaafd.



Selecteert de te stemmen noot.

Als u de stemming aanpast, verandert de voorgeprogrammeerde stemmingsnaam boven in de display naar "EDITED SCALE" om aan te geven dat er wijzigingen zijn aangebracht ten opzichte van de voorgeprogrammeerde stemming.

Selecteer de parts die beïnvloed moeten worden door de stemmingsinstelling. Selecteer de part die ingesteld moet worden door op de 6 of 7 [▲/▼] te drukken en zet de functie aan of uit door op [8▲/▼] te drukken.

Past de stemming van de geselecteerde noten aan.  
[4▲/▼] : in 50-cent stappen  
[5▲/▼] : in 1-cent stappen (van -64 tot +63)  
Druk tegelijkertijd op de 4 of 5 [▲/▼] knoppen om de waarde onmiddellijk terug te zetten naar de fabrieksinstelling.

**Scale (stemming) PSR-A1000; zie voor de PSR-2000/1000 blz. 136****■ Equal Temperament (Gelijkzwevende temperatuur)**

Het toonhoogtebereik van elk octaaf is in twaalf gelijke delen verdeeld, waarbij elke halve noot een zelfde toonsafstand ten opzichte van de volgende noot heeft.

**■ Bayat/Rast**

Gebruik deze stemmingen als u Arabische muziek speelt.

**■ Pure Major/Pure Minor (Reine Majeur/Reine Mineur)**

Deze stemmingen houden de zuivere wiskundige intervallen van elke stemming in stand, vooral voor drieklank akkoorden (grondtoon, terts, kwint). U kunt dit het best horen bij daadwerkelijke vocale harmonieën — zoals koren en a capella zingen.

**■ Pythagorean (Pythagoreans)**

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 Pythagorean stemming, door de majeure terts interval 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 Kirnberger systemen, die op zich verbeteringen van de Mean-Tone en Pythagorean 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 clavecimbel.

**Toonhoogte instellingen voor elke stemming (in cents; voorbeeld stemming in C)**

De in dit overzicht aangegeven waarden zijn in feite afgerond naar hele getallen voor het 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
Bayat	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50	0	0
Rast	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50
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

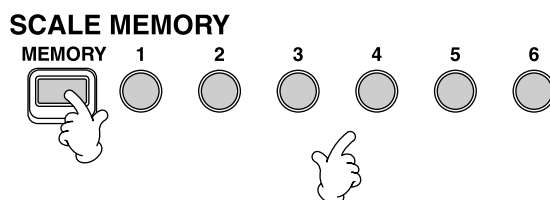
## De Scale Setting onthouden – Scale Memory

De stemmingsinstelling die u zojuist heeft gemaakt (met de [SCALE SETTING] knoppen of in de SCALE TUNE display) worden onthouden door de Scale Memory functie. Er kunnen tot zes stemmingsinstellingen worden opgeslagen voor ogenblikkelijk terugroepen, op het moment dat u ze nodig heeft.

- 1 Maak de gewenste stemmingsinstelling met de [SCALE SETTING] knoppen of in de SCALE TUNE display.



- 2 Druk, terwijl u de [MEMORY] knop ingedrukt houdt, op een van de SCALE MEMORY [1]–[6] knoppen. De corresponderende SCALE MEMORY knop licht op. Reeds onder de geselecteerde knop aanwezige data wordt gewist en vervangen door de nieuwe instellingen.

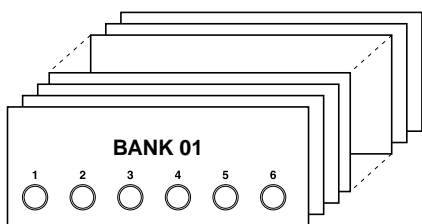


**OPM.**

De hier onthouden stemmingsinstellingen gaan verloren als u het instrument uitzet, tenzij u de Save handeling uitvoert (zie het volgende gedeelte).

## Uw Scale Settings opslaan

De onder de SCALE MEMORY [1]–[6] knoppen opgeslagen stemmingsinstellingen worden als een enkele file opgeslagen.

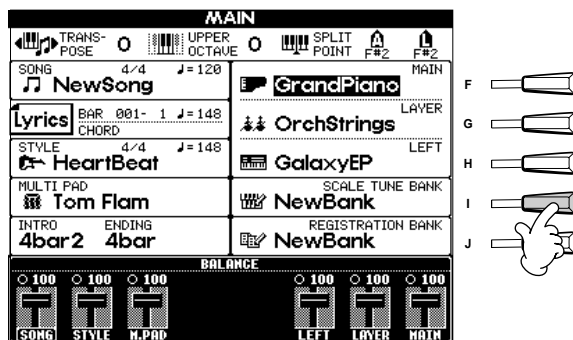


De instellingen die samen onder de knoppen [1]–[6] zijn opgeslagen worden een "bank" genoemd. De banken kunnen worden weggeschreven naar "USER" of "FLOPPY DISK" als Scale Tune Bank files.

**OPM.**

Druk op de [DIRECT ACCESS] knop en de [EXIT] button om de MAIN display op te roepen.

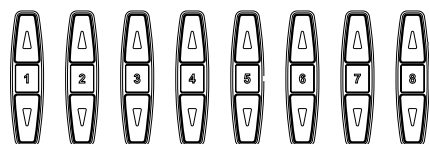
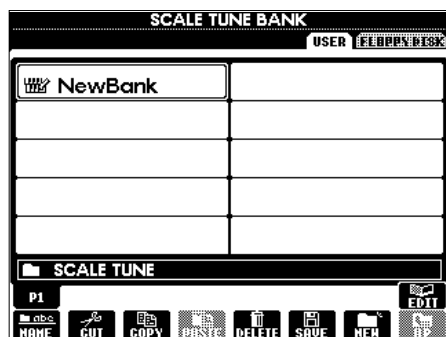
- 1







- 2** Sla de instellingen die u heeft gemaakt op onder de **SCALE MEMORY** knoppen als een enkele Scale Tune Bank file (blz. 44).



De **SCALE TUNE EDIT** display verschijnt. Kijk hieronder voor details over deze display.

### SCALE TUNE EDIT display

De inhoud van de huidige Scale Tune Bank worden opgesomd in het **SCALE TUNE EDIT** scherm. De namen van de opgeslagen Scale Settings (stemmingsinstellingen) worden aangegeven in de display. Via dit scherm kunt u elk van de stemmingsinstellingen selecteren, benoemen, wissen.

**Select....** Druk op de [A]–[C]/[F]–[H] knoppen. The **SCALE TUNE EDIT** display is gekoppeld aan de **SCALE MEMORY [1]–[6]** knoppen. Als u de Scale Settings in de display selecteert, licht de corresponderende **SCALE MEMORY** knop op.

**Name ....** Deze handeling is gelijk aan die in de “Files/mappen benoemen” (blz.41) in “Basis handelingen — Uw data organiseren.”

**Delete....** Deze handeling is gelijk aan die in de “Files/mappen wissen” (blz.43) in “Basis handelingen — Uw data organiseren.”

#### **OPM.**

Het resultaat van de benoem/wis (Name/Delete) handeling gaat verloren als u het instrument uit zet, tenzij u terug gaat naar de **SCALE TUNE BANK** display door op de [8] (▲)knop te drukken en de data op te slaan (blz. 44).

## De Scale Setting (stemmingsinstelling) terugroepen

Om de opgeslagen stemmingsinstelling terug te roepen, selecteert u de gewenste bank in de **SCALE TUNE BANK** display (blz. 166). Druk op de betreffende **SCALE MEMORY [1]–[6]** knop waaronder u de instelling heeft opgeslagen. De corresponderende **SCALE MEMORY** knop zal oplichten.

De Scale Memory functie kan worden uitgezet door op de **SCALE MEMORY** knop te drukken die momenteel aan is, waardoor deze uitgaat. De standaard Equal Temperament (gelijkzwevende temperatuur) stemming (de toonhoogte instelling voor alle noten is “0”) zal worden teruggeroepen.

#### **OPM.**

Als u op een **SCALE MEMORY** knop drukt, waaronder niets is opgeslagen, blijven de huidige stemmingsinstellingen gehandhaafd en verandert er niets.

# Problemen oplossen

Probleem	Mogelijke oorzaak en oplossing
<ul style="list-style-type: none"> <li>De PSR-2000/1000/A1000 gaat niet aan; er is geen spanning.</li> </ul>	Zorg ervoor dat de PSR-2000/1000/A1000 goed is aangesloten (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 is ruis te horen uit de luidsprekers van de PSR-2000/1000/A1000.</li> </ul>	Het gebruik van een mobiele telefoon in de nabijheid van de PSR-2000/1000/A1000 kan interferentie veroorzaken. Zet, om dit te voorkomen de mobiele telefoon uit, of gebruik deze verder uit de buurt van de PSR-2000/1000/A1000.
<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 omgevings temperatuur; probeer het contrast aan te passen (blz. 17).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het toetsenbord volume is laag vergeleken met dat van de automatische begeleiding of song afspelen.</li> </ul>	Het totale toetsenbordvolume of het onafhankelijke volume niveau van het toetsenbord gedeelte kan te laag zijn ingesteld. Verhoog de MAIN/LAYER/LEFT voice volumes 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 volume niveau van één of meer begeleidingsparts of song kanalen is te laag ingesteld. Verhoog de part of kanaal niveau(s) in de betreffende MIXER display (blz. 122).
<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 geschikt niveau met de [MASTER VOLUME] dial.</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 is ingesteld op ON (blz. 61, 78).</li> <li>Er is een hoofdtelefoon aangesloten, waardoor de luidsprekers worden uitgeschakeld. Haal de hoofdtelefoon los.</li> <li>Zorg ervoor de Local (=Lokale) Besturingsfunctie is ingesteld op ON (blz. 145).</li> </ul>
<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 PSR-2000/1000/A1000 overschrijdt. Als dit gebeurt, zullen de eerst gespeelde noten niet meer klinken, waardoor de laatst gespeelde noten wel kunnen klinken. Zie blz. 162 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 dit wordt ingesteld op "INTERNAL" (blz. 146).</li> <li>Zorg ervoor dat u op de juiste [START/STOP] knop drukt. Druk, om een begeleidingsstijl te spelen, op de <b>STYLE</b> [START/STOP] knop (blz. 61); om een song af te spelen, op de <b>SONG</b> [START/STOP] knop (blz. 76).</li> <li>Er is "New Song" (een lege song) geselecteerd. Zorg ervoor dat een geschikte song in de SONG display wordt geselecteerd (blz. 76).</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. 78).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De Multi Pads spelen niet af, zelfs niet als één van de MULTI PAD knoppen wordt ingedrukt.</li> </ul>	MIDI clock kan ingesteld zijn op "EXTERNAL." Zorg ervoor dit wordt ingesteld op "INTERNAL" (blz. 146).
<ul style="list-style-type: none"> <li>Alleen het ritme kanaal speelt.</li> </ul>	Zorg ervoor 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 de linkerhand (begeleiding) gedeelte van het toetsenbord speelt.
<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. Kijk naar "Akkoordsoorten die herkend worden in de Fingered Mode" (blz. 63).</li> <li>Het kan zijn dat u de noten bespeelt volgens een andere fingering mode, en niet degene die momenteel is geselecteerd. Controleer de begeleidingsmode, en speel de toetsen volgens de geselecteerde mode (blz. 62).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er heeft een onverwachts resultaat of storing plaats gevonden tijdens een handeling.</li> </ul>	Als, tijdens het uitvoeren van een handeling, u tegelijkertijd op drie of meer knoppen drukt die geen relatie hebben met de handeling of normale procedure, kunnen er zich onverwachtse of ongebruikelijke resultaten voordoen.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Automatische begeleidingsakkoorden worden herkend ongeacht het splitpunt of waar akkoorden worden gespeeld op het toetsenbord.</li> </ul>	Dit is normaal als de fingering mode is ingesteld op "Full Keyboard" of "All Full Keyboard." Als één van deze is geselecteerd, worden akkoorden herkend over het gehele toetsenbordbereik, zonder op de splitpunt instelling te letten. Selecteer desgewenst een andere fingering mode (blz. 62).

Probleem	Mogelijke oorzaak en oplossing
<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 de stemmingssysteem van het keyboard verandert. Zorg ervoor dat "Equal" wordt geselecteerd als Scale in de Scale Tune pagina (blz. 135).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Sommige kanalen spelen niet goed terug als er songdata wordt afgespeeld.</li> </ul>	<p>Zorg ervoor dat afspelen van het/de relevante kanaal/kanalen wordt aangezet (blz. 78).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Als u vervormd of ontstemt geluid krijgt bij de Vocal Harmony op de PSR-2000, kan het zijn dat uw stemmicrofoon vreemde geluiden oppikt (andere dan uw stem) — het geluid van de automatische begeleiding van de PSR-2000 bijvoorbeeld. Met name basgeluiden kunnen misleiding van de Vocal Harmonie eigenschap veroorzaken (alleen op de PSR-2000).</li> </ul>	<p>De oplossing voor dit probleem is er voor te zorgen dat zo weinig mogelijk vreemde geluiden worden opgepikt door uw stem microfoon.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zing zo dicht mogelijk bij de microfoon.</li> <li>Gebruik een richtingsgevoelige microfoon.</li> <li>Zet het MASTER VOLUME lager of het volume voor elke part.</li> <li>Houd de microfoon zoveel mogelijk bij de luidsprekers van het instrument vandaan.</li> <li>Demp de Low (lage) band via de 3 Bands EQ functie in de MICROPHONE SETTING display (blz. 130).</li> <li>Verhoog het microfoon ingangsniveau ("TH.") in de Compressor functie van de MICROPHONE SETTING display (blz. 130).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De juiste harmonie noten worden niet geproduceerd door de Vocal Harmony functie (alleen PSR-2000).</li> </ul>	<p>Zorg ervoor dat u de juiste methode gebruikt om de harmonie noten aan te geven voor de huidige Vocal Harmony mode. Zie blz. 130.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>De Harmony functie werkt niet.</li> </ul>	<p>Harmony kan niet worden gebruikt met de Full Keyboard of AI Full Keyboard fingering modes. Selecteer een geschikte fingering mode (blz. 62).</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Het microfoon ingangssignaal en Vocal Harmony geluid (alleen de PSR-2000) kunnen niet worden opgenomen.</li> </ul>	<p>Dit is normaal; de audio ingang van de microfoon opnemen is niet mogelijk.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Er wordt 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. 155). De MIDI aansluitingen kunnen niet worden gebruikt bij een andere schakelaar instellingen.</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 geschikte preset waarden die automatisch worden teruggeroepen als de corresponderende Voice Set parameters zijn aangezet (blz. 143).</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 looping geluid.</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 de PSR-2000/1000/A1000's sampling systeem.</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. Enkele voices hebben een toonhoogte limiet die, als die bereikt wordt, dit soort van toonhoogte verschuiving veroorzaakt.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diskette opslaghandelingen duren lange 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 kan ruis produceren, afhankelijk van de Harmonic Content en/of Brightness instellingen in de FILTER pagina van de Mixing Console display (blz. 123).</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 ook te hoog zijn gezet. Zorg ervoor dat alle relevante volume instellingen passend zijn.</li> <li>Dit kan veroorzaakt worden door de effecten. Probeer alle onnodige effecten, vooral distortion-type effecten, uit te schakelen (blz. 124).</li> <li>Sommige filter resonantie instellingen in de Custom Voice Creator display (blz. 89) kunnen resulteren in vervormd geluid. Pas deze instellingen indien nodig aan.</li> <li>Is de gain (versterking) van de Low (lage) band te hoog ingesteld in de Master Equalizer display (Mixing Console — blz. 127) ? (alleen de PSR-2000)</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 delen zijn ingesteld op het spelen van dezelfde voice. Stel de Layer part in op "OFF" (blz. 56) of wijzig de voice voor elke part (blz. 54).</p>

# Specificaties PSR-2000/1000

○: beschikbaar

Modelnaam		PSR-2000	PSR-1000	
Klankopwekking		AWM Dynamische Stereo Sampling		
Display		320 X 240 pixels grafische LCD met achtergrondverlichting		
Toetsenbord		61 toetsen (C1 - C6 met aanslaggevoeligheid)		
Voice	Polyfonie (max)	64	32	
	Voice Selectie	313 voices + 480 XG voices + 16 Drum Kits	233 voices + 480 XG voices + 15 Drum Kits	
		Regular Voice	303	233
		Sweet Voice	8	3
		Cool Voice	2	1
		Live Voice	3	—
		Overigen	290	229
	Organ Flutes	10 (8 voetmaten)	—	
Sound Creator		○		
Effecten	Effect Blokken	Reverb	1	
		Chorus	1	
		DSP	4	1
		Microfoon	1	—
	Effect Types	REVERB	29 Preset+3 User	23 Preset+3 User
		CHORUS	25 Preset+3 User	15 Preset+3 User
		DSP1/DSP	164 Preset+3 User	93 Preset+3 User
		DSP2, 3, 4	88 Preset +10 User	—
		Master EQ	5 Preset +2 User	—
		Part EQ	27 Parts	—
	Vocal Harmony		49 Preset +10 User	—
	Begeleidingsstijl	Aantal begeleidingsstijlen		181
Aantal Sessie Stijlen		4		
Diskette		28 stijlen (bevinden zich op de bijgeleverde diskette)		
Fingering		Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard		
Style Creator		○		
OTS (One Touch Setting)		4/Accompaniment Style		
OTS link		○		
Music Finder		2500 (max.)		1200 (max.)
		Edit (bewerk)	○	
Song	Format		SMF (Format 0,1), ESEQ	
	Preset Songs		○	
	Lyrics (songteksten)		○	
	Score (notatie)		○	—
	Recording (opnemen)	Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing		
		Record Channels (opnamekanalen)	16	
Multi Pad	Preset	4 Pads X 54 Banken		
Memory (geheugen) Apparaat	Diskette (2HD,2DD)		○	
	Flash Memory (intern)		580KB	260KB
	Flash beschikbaarheid		Song (SMF), Stijl (SFF), Registratie, Voice, enz.	
Tempo	Tempo Bereik		5 - 500	
	Tap Tempo		○	
	Metronoom		○	
	Geluid		Bel aan/uit	

Modelnaam		PSR-2000	PSR-1000
Registration Memory	Knoppen	8	
	Regist Sequence	○	
	Freeze	○	
Overigen	Demo	Functie, Voice, Stijl	
	Language (taal)	6 talen (Engels, Japans, Duits, Frans, Spaans, Italiaans)	
	Help	○	
	Direct Access (Directe Toegang)	○	
	Master Volume	○	
	Fade In/Out	○	
	Transpose (transponeren)	Toetsenbord/Song/Master	
	Tuning	○	
	Scale	Equal Temperament, Pure Major/Pure Minor, Pythagorean, Mean-Tone, Werckmeister/Kirnberger, Arabic 1/2	
	Touch Response (aanslagreactie)	5 niveaus	
Aansluitingen		DC IN, PHONES, MIDI (OUT, IN), TO HOST, HOST SELECT SW, FOOT PEDAL1 (SWITCH), FOOT PEDAL2, AUX OUT (LEVEL FIXED) (L/R), OUTPUT (L/L+R)	
		MIC (INPUT VOLUME, MIC./LINE)	—
Pedaal Functies		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, enz.	
Versterkers/ Luidsprekers	Versterkers	12 W X 2	
	Luidsprekers	[12 cm + 4 cm (dome)] X 2	(12 cm + 5 cm) X 2
Vermogensdissipatie		31 W	
Spanningsvoorziening		Yamaha netadapter PA-300 (bijgeleverd*) * In Nederland en België. Informeer voor andere landen bij de Yamaha leverancier.	
Afmetingen [B X D X H] (zonder muziekstandaard)		973 X 399 X 161 mm	
Gewicht		10,5 Kg	10,0 Kg
Optionele Accessoires	Hoofdtelefoon	HPE-150	
	Voetschakelaar	FC4 / FC5	
	Voetregelaar	FC7	
	Keyboardstandaard	L-6, L-7	

\* 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 lokatie kunnen verschillen, kunt u het best contact opnemen met uw Yamaha dealer.

# Specificaties PSR-A1000

○: beschikbaar

Modelnaam		PSR-A1000	
Klankopwekking		AWM Dynamische Stereo Sampling	
Display		320 X 240 pixels grafische LCD met achtergrondverlichting	
Toetsenbord		61 toetsen (C1 - C6 met aanslaggevoeligheid)	
Voice	Polyfonie (max)	32	
	Aantal Voices	276 gewone voices + 480 XG voices + 20 Drum Kits	
	Aantal Oriëntaalse Voices	43	
	Aantal Oriëntaalse Drum Kits	6	
	Aantal Sweet Voices	3	
	Aantal Cool Voices	1	
	Sound creator	○	
Effecte	Effect Blokken	Reverb	1
		Chorus	1
		DSP	1
	Effect Types	REVERB	23 Preset+3 User
		CHORUS	15 Preset+3 User
		DSP	93 Preset+3 User
Begeleidingsstijl	Aantal Begeleidingsstijlen	190	
	Aantal Oriëntaalse Stijlen	123	
	Aantal Sessie Stijlen	4	
	Fingering	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, AI Fingered, Full Keyboard, AI Full Keyboard	
	Style Creator	○	
Song	Format	SMF (Format 0,1), ESEQ	
	Preset Songs	○	
	Lyrics (songteksten)	○	
	Recording (opnemen)	Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing	
		Record Channels (opname kanalen)	16
Multi Pad	Preset	4 Pads X 80 Banken	
Memory (geheugen) Apparaat	Diskette (2HD,2DD)	○	
	Flash Memory (intern)	260KB	
	Flash Beschikbaarheid	Song (SMF), Style (SFF), Registration, Voice, enz.	
Tempo	Tempo Bereik	5 - 500	
	Tap Tempo	○	
	Metronoom	○	
		Geluid	Bel aan/uit

Modelnaam		PSR-A1000
Scale (stemming)	Scale Tuning (stemming aanpassen)	○
	Scale Memory knoppen (stemmingsgeheugen)	6
	Scale Template (voorgeprogrammeerde stemmingen)	Equal Temperament, Bayat, Rast, Pure Major, Pure Minor, Pythagorean, Mean-Tone, Werckmeister, Kirnberger
Registration Memory (registratiegeheugen)	Knoppen	8
	Regist Sequence	○
	Freeze	○
Overigen	Demo	Functien, Voice, Stijl
	Language (taal)	3 talen (Engels, Duits, Frans)
	Help	○
	Direct Access (Directe Toegang)	○
	Master Volume	○
	Fade In/Out	○
	Transpose (transponeren)	Toetsenbord/Song/Master
	Tuning (stemmen)	○
	Touch Response (aanslagreactie)	5 niveaus
Aansluitingen		DC IN, PHONES, MIDI (OUT, IN), TO HOST, HOST SELECT SW, FOOT PEDAL1 (SWITCH), FOOT PEDAL2, AUX OUT (LEVEL FIXED) (L/R), OUTPUT (L/L+R)
Pedaal Functies		VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, enz.
Versterkers/ Luidsprekers	Versterkers	12 W X 2
	Luidsprekers	(12 cm + 5 cm) X 2
Vermogensdissipatie		31 W
Spanningsvoorziening		Yamaha netadapter PA-300 (bijgeleverd*) *In Nederland en België. Informeer voor andere landen bij uw Yamaha leverancier.
Afmetingen [B X D X H] (zonder muziekstandaard)		973 X 399 X 161 mm [38-5/16" X 15-11/16" X 6-5/16"]
Gewicht		1,0 Kg (22 lbs., 1 oz)
Optionele accessoires	Hoofdtelefoon	HPE-150
	Voetschakelaar	FC4 / FC5
	Voetregelaar	FC7
	Keyboardstandaard	L-6, L-7

\* 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 lokatie kunnen verschillen, kunt u het best contact opnemen met uw Yamaha dealer.

### Hartelijk Dank!

De YAMAHA Corporation wil graag de volgende personen hartelijke bedanken:

Mr. Mohammed Saleh (Libanon)  
 Mr. Sairos Isa (Bahrein)  
 Mr. Wadea Al Kandari (Koeweit)  
 Mr. Fawaz Al Kandari (Koeweit)  
 Mr. Arash Adelpour (Iran)  
 Mr. Dimitris Vassiliou (Griekenland)  
 Mr. Ahmet Can Basar (Turkije)  
 Mr. Mehmet Dogdu (Turkije)

voor het componeren van Stijlen/Demo's en hun medewerking.

# Index

## Cijfers

1 - 16 .....	96, 105
[1▲▼] - [8▲▼] knoppen .....	19, 38-45
3BAND EQ (3-BANDS EQUALIZER) .....	130

## A

A (ACMP) .....	138
[A] - [J] knoppen .....	19, 40
Aanpassen van effecten .....	124
Aanpassen van tempo .....	50
Aanpassen van Vocal Harmony instellingen en microfoon effecten .....	130
Aanpassen van volumebalans .....	61
Aanpassen van volumebalans/ Bepaalde kanalen uitschakelen (muten) .....	78
Aanpassen van volumebalans en voices wijzigen .....	121
Aanpassen van waarden .....	46
Aanslaggevoeligheid, modulatie en transponering veranderen .....	141
Aanslagsnelheid .....	97, 114
Aansluiten op een computer .....	154
Aanzetten .....	17
Accent type .....	114
Accessoires .....	6
[ACMP] knop .....	18, 60
ACMP TOUCH .....	138
ADD TO FAVORITE .....	69
Afstellen van het display contrast .....	17
Afzonderlijke noten opnemen .....	96
AI .....	62
AI FINGERED .....	62
AI FULL KEYBOARD .....	62
Akkoord .....	94
Akkoord events bewerken .....	106
Akkoorden en secties invoeren (Chord Step) .....	99
Akkoordkanalen instellen .....	147
Akkoordsoorten die herkend worden in de Fingered Mode ..	63
Akkoordwijzigingen voor de automatische begeleiding opnemen .....	99
A+L (ACMP + LEFT) .....	138
Alleen de ritmekanalen van een stijl afspelen .....	61
Andere afspeel-gerelateerde handelingen .....	78
Append (toevoegen) .....	71
Arabic (PSR-2000/1000) .....	136
ASSIGN (HARMONY) .....	90
Attack (Organ Flutes) .....	91
ATTACK (Regular Voice) .....	89
AUTO .....	20
AUTO CH SET .....	137
[AUTO FILL IN] knop .....	18, 66
Auto Revoice .....	122
Automatische begeleiding-gerelateerde parameters instellen .....	138
Automatisch Fill-in patronen spelen als er van begeleidingssectie wordt veranderd .....	66
Automatisch geselecteerde voice instellingen wijzigen .....	143
Automatisch One Touch Settings veranderen met de secties .....	68
AUX OUT (LEVEL FIXED) [L] [R] aansluitingen .....	19, 153

## B

[BACK] knop .....	19, 40, 46
-------------------	------------

BALANCE .....	61
[BALANCE] knop .....	19, 61
Bar Clear (maat leegmaken) .....	115
Bar Copy (maat kopiëren) .....	115
Basis bediening — Uw data organiseren .....	38
Bas .....	94
Bayat .....	167
BEAT .....	70, 71
Beat Converter .....	113
Begeleidingsstijl parts .....	94
Begeleidingsstijl samenstellen .....	112
Begeleidingsstijlen creëren .....	108
Bepaalde parts uitschakelen (muten) .....	79
Bewerk (Edit) .....	111
Bewerk de gecreëerde begeleidingsstijl .....	113
Boodschappen .....	8
Boost/Cut .....	114
[BREAK] knop .....	18, 64
BRIGHTNESS .....	89

## C

Cent .....	135
Channel Messages (kanaalboodschappen) .....	157
CHANNEL ON/OFF .....	61, 78
[CHANNEL ON / OFF] knop .....	19, 61, 78
CHD .....	106
Chord Detect .....	147
Chord Events .....	106
Chord Fingering .....	62, 139
CHORD NOTE ONLY (HARMONY) .....	90
Chord Tutor (Akkoordleraar) .....	139
Chorus .....	126
CHORUS DEPTH (MIC.) .....	132
CHORUS DEPTH (Sound Creator) .....	90
Chorus Diepte (Organ Flutes) .....	91
Clock .....	146
COMMON .....	88
COMPARE .....	87
Compatibele song types .....	75
COMPRESSOR .....	131
CONFIG 1 .....	148
CONFIG 2 .....	149
Controller .....	139
Cool! .....	55
COPY .....	43
Current Memory (huidige geheugen) .....	39
CUT .....	42

## D

Data compatibiliteit .....	158
[DATA ENTRY] dial .....	19, 46
Data types in de MIDI TRANSMIT/RECEIVE display .....	146
DC IN aansluiting .....	19, 153
DECAY .....	89
DELETE (Basis bediening) .....	43
DELETE (wis) RECORD .....	71
[DEMO] knop .....	14, 18, 52
Demo's afspelen .....	20, 52
DEPTH .....	90
DESTINATION .....	103
[DIGITAL RECORDING] knop .....	14, 18, 92, 108



[DIRECT ACCESS] knop .....	19, 47
Direct Access Overzicht (PSR-2000/1000).....	48
Direct Access Overzicht (PSR-A/1000) .....	165
Disk Orchestra Collection .....	17
Diskdrive.....	19, 7
Diskette.....	150
Diskette format.....	158
Diskette formatteren .....	150
Diskettes kopiëren en formatteren .....	150
DISPLAY VOICE NUMMER.....	149
DOC .....	159
Drum .....	55
[DSP] knop.....	19, 57, 126
DSP aan/uit (Organ Flutes) .....	91
DSP DEPTH (Sound Creator) .....	90
DSP Diepte (Organ Flutes).....	91
DSP Type (Organ Flutes) .....	91
Dynamics .....	114

**E**

ECHO .....	58, 143
Eerste toets aan.....	101
[EFFECT] knop.....	19, 128
Effect aansluitingen .....	126
Effect Blok .....	125
Effect structuur .....	126
Effecten .....	124
EFFECT/EQ .....	90
EFFECT/EQ (Organ Flutes) .....	91
EG .....	89
EG ATTACK (Sound Creator) .....	89
EG DECAY (Sound Creator) .....	89
EG RELES. (Sound Creator) .....	89
Eigenaar .....	151
END Markering .....	100
ENDING .....	66
[ENDING / rit.] knoppen .....	18, 30, 65
[ENTER] knop.....	19, 46
EQ.....	121, 127
EQ High (Organ Flutes) .....	91
EQ Low (Organ Flutes) .....	91
Equal Temperament (Gelijkzwevende temperatuur).....	136
ESEQ .....	159
Event overzicht naar eigen wens aanpassen — Filter .....	107
[EXIT] knop .....	19, 40
Expand/Compress .....	114
Externe MIDI apparaten aansluiten.....	153
[EXTRA TRACKS (STYLE)] knop .....	18, 79

**F**

Fabrieksgeprogrammeerde instellingen	
van de PSR-2000/1000/A1000 terugzetten.....	151
Fade In Time, Fade Out Time, Fade Out Hold Time .....	148
[FADE IN / OUT] knop.....	18, 65
FAVORITE.....	71
[FF] knop.....	18, 78
Fijn.....	113
File.....	39
Files en mappen benoemen.....	41
Files en mappen selecteren .....	40
Files opslaan .....	44
Files organiseren door een nieuwe map aan te maken.....	44
File/map-gerelateerde handelingen.....	41
Files/mappen kopiëren .....	43
Files/mappen op een diskette .....	42
Files/mappen verplaatsen .....	42

Files/mappen wissen .....	43
Fill .....	66
Filter .....	89, 107, 123
FILTER BRIGHT (Sound Creator) .....	89
FILTER HARMO. (Sound Creator).....	89
FINGERED .....	62
FINGERED ON BASS .....	62
Fingering Methode instellen.....	139
FLOPPY DISK drive.....	39
FLOPPY DISK SONG AUTO OPEN .....	150
FOOT PEDAL 1/2 aansluiting.....	153
[FOOT PEDAL 1 (SWITCH)] aansluiting.....	19, 153
[FOOT PEDAL 2] aansluiting .....	19, 153
FOOTAGE (Organ Flutes) .....	91
Frase .....	94
Frasemarkering .....	78, 137
Freeze.....	86, 142
Freeze instellingen selecteren .....	86
[FREEZE] knop .....	19, 86
FULL KEYBOARD .....	62
[FUNCTION] knop .....	18, 133

**G**

Gate Time.....	97
Gedetailleerde instellingen voor notatie.....	81
Geluiden van de PSR-2000/1000/A1000 via een externe audio installatie afspelen, en de geluiden opnemen op een externe recorder.....	153
GENRE.....	70, 72
GENRE NAME (naam.....	72
Geregistreerde instellingen terugroepen .....	86
GM System Level 1 .....	17, 159
Grondtoon .....	147
Grondtoon noot kanalen instellen.....	147
Groove .....	113
Groove parameters .....	113
GROUP SELECT.....	84

**H**

Harmonische Inhoud .....	89
HARMONY .....	58, 90, 143
[HARMONY / ECHO] knop .....	19, 58
Harmony en Echo instellen .....	143
Harmony toewijzingen .....	144
Harmony types .....	144
[HELP] knop .....	18, 49
Help mededelingen kan worden weergegeven in één van de volgende talen.....	49
Herhaaldelijk afspelen van een bepaald gedeelte.....	79
High Key (hoge toets).....	117
Hogere niveau pagina's tonen.....	44
Hoofdtelefoon.....	152
[HOST SELECT] schakelaar .....	19, 153
Hz .....	135

**I**

ICON.....	46
ICON SELECT .....	46
Icoon veranderen.....	46
Ideale setups voor uw muziek oproepen .....	69
Ideale setups zoeken.....	70
[INPUT VOLUME] knop .....	19, 152
Instelling afzonderlijke voices voor de linker en rechter gedeelten van het toetsenbord .....	57
Instellingen maken voor Fade In/Out, Metronoom, Parameter Lock en Tap .....	148

Instellingen maken voor display en voicenummer	
Indicatie.....	149
Instellingen maken voor pedalen en toetsenbord.....	139
Instellingen maken voor Vocal Harmony en Microfoon.....	130
Interne songs afspelen.....	76
INTRO.....	66
Intro en ending types selecteren.....	66
[INTRO] knop.....	18, 31, 64
Items selecteren.....	46

## K

Kanaal.....	61, 78, 102, 115, 137
Kanaal data bewerken.....	115
Kanaal-gerelateerde parameters bewerken.....	102
Kanaal onderdrukking (mute).....	61
Kanaal transponering.....	104
Kbd.Vel.....	97
KEY SIGNATURE.....	81
Keyboard percussion.....	55
Keyboard Touch.....	141
Keyboard/Panel.....	141
KEYWORD.....	70, 71
Kirnberger.....	136
Klank van de voice wijzigen.....	123
Kleine pop-up vensters verlaten.....	40
Kopiëren van diskette naar diskette.....	150

## L

L (LEFT).....	138
Layer.....	56
LCD.....	15
[LCD CONTRAST] knop.....	19, 17
Left.....	57
LEFT CH.....	81
[LEFT HOLD] knop.....	19, 58
Length (LENG) (Organ Flutes).....	91
Lettertens invoeren.....	45
Live!.....	55
Local (=Lokale) Besturing.....	145
Loop record.....	108
Lyrics.....	83, 107
LYRICS LANGUAGE.....	137

## M

Maat/Tel/Clock.....	97
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 Stemming.....	135
[MASTER VOLUME] dial.....	18, 17
Mean-Tone.....	136
Measure/Beat/Clock.....	97
Meespelen met de songs.....	36
Melodieën opnemen.....	98
Melodieën verfraaien en verbeteren	
— met de automatische Harmony en Echo effecten.....	29
[MEMORY] knop.....	19, 84
Message Switch.....	146
Messages.....	8
Metronoom.....	148
[METRONOME] knop.....	18, 50
MIC.....	128
MIC. knoppen (alleen PSR-2000).....	19, 128
[MIC. LINE IN] aansluiting.....	19, 152

[MIC. SETTING] knop.....	19, 128
Microfoon gebruiken.....	128
Microfoon of gitaar aansluiten (alleen op de PSR-2000).....	152
Microfoonvolume en gerelateerde effecten instellen.....	132
MICROPHONE SETTING.....	130
MIDI.....	145
MIDI aansluitingen.....	153, 154
MIDI data ontvangen.....	147
MIDI data verzenden.....	146
MIDI IN.....	153
MIDI kanalen.....	157
MIDI ontvangst parts.....	147
MIDI OUT.....	153
MIDI [OUT] [IN] aansluitingen.....	19, 153
MIDI parameters instellen.....	145
MIDI SET UP.....	151
Mix.....	103
[MIXING CONSOLE] knop.....	18, 121
Mode (Organ Flutes).....	91
MODULATION.....	18, 58, 141
[MONO] knop.....	19, 58
MONO POLY (Sound Creator).....	88
MULTI FINGER.....	62
MULTI PAD [1] - [4] knoppen.....	18, 73
Multi Pads.....	14
Multi Record.....	94
Music Finder gebruiken (PSR-2000/1000).....	33
[MUSIC FINDER] knop (PSR-2000/1000).....	15, 19, 33, 69
Music Finder Record bewerken (PSR-2000/1000).....	71
Music Finder Records (nummers) doorzoeken	
(PSR-2000/1000).....	34
Music Finder Search (PSR-2000/1000).....	70
Muzieknotatie weergeven (PSR-2000).....	80
Muziekstandaard.....	17

## N

Naam en taalvoorkeur invoeren.....	151
NAME.....	41, 44
NEW (Map).....	44
NEW RECORD.....	72
[NEXT] knop.....	19, 40, 46
Niveaubalans en voice instellen.....	122
NOISE GATE.....	130
Normaal.....	101
Noot events.....	105
Noot events bewerken.....	105
Notatie (alleen de PSR-2000).....	80
Note Limit (nootlimiet).....	117
NOTE NAME.....	82
Nrm.....	97
NTR (Noot Transponerings Regel).....	116
NTT (Noot Transponerings Tabel).....	117
NUMBER OF RECORDS.....	69
Nummers invoeren.....	45

## O

OCTAVE.....	123
OCTAVE LEFT (Sound Creator).....	88
OCTAVE M/LYR (Sound Creator).....	88
Omgaan met de diskdrive (FDD) en diskette.....	7
Omzetten naar Kanji (Japanse taal) (PSR-2000/1000).....	45
One Touch Setting (PSR-2000/1000).....	32
ONE TOUCH SETTING [1] - [4]	
knoppen (PSR-2000/1000).....	19, 67, 68
Ontvangen.....	147
Open/Save displays.....	38

Opgenomen song bewerken.....	102
Opmerking voor Windows gebruikers (betreffende de MIDI driver) .....	154
opname.....	69
Opnemen.....	37
Opslaan .....	38, 44
Opstart Procedure .....	16
Organ Flutes.....	15, 55, 91
Organ Type (Organ Flutes) (PSR-2000) .....	91
Oriëntaalse stemmingen (Oriental Scales) (PSR-A1000) .....	166
Oriëntaalse stemming instellen (PSR-A1000) .....	164
Oriëntaalse stemming instellen (PSR-A1000) — Scale Setting .....	166
Oriëntaalse stemmingen gebruiken (PSR-A1000) — Scale Setting/Scale Tuning/Scale Memory .....	166
Original Beat .....	113
[OTS LINK] knop.....	18, 68
OTS LINK TIMING .....	138
OUTPUT [L / L+R] [R] aansluitingen .....	19, 153
OVERALL SETTING .....	130
Overdub record.....	108
Overige instellingen .....	148
Overige lettertekens (leestekens) invoeren .....	45
Overige parameters in de Basic display .....	111
Overkoepelende systeem instellingen maken (Local (=Lokale) Besturing, Clock, enz.) .....	145

**P**

Pad.....	94
PAN (MIC.).....	132
Paneelinstellingen handhaven .....	142
Paneel regelaars in een One Touch Setting registreren.....	68
Paneel setups registreren .....	84
PANEL SUSTAIN (Sound Creator) .....	90
Parameter .....	116
Parameter Lock.....	149
Passende paneelinstelling voor de geselecteerde stijl.....	67
PASTE .....	42, 43
Pedaal .....	139
Pedaal-bestuurbare functies.....	140
PEDAL 1/2 POLARITY .....	139
PEDAL PUNCH IN/OUT .....	101
[PHONES] aansluiting .....	18, 152
Phrase .....	94
Phrase Mark .....	78, 137
PHRASE MARK REPEAT .....	137
PITCH BEND.....	18, 58
PITCH BEND RANGE.....	123
PORTAMENT TIME (Sound Creator) .....	88
PORTAMENTO TIME (Mixing Console).....	123
PRESET drive .....	39
Preset MIDI Templates.....	145
PSR-2000/1000 met andere apparaten gebruiken .....	152
Punch In/Out.....	101
Pure Major .....	136
Pure Minor .....	136
Pythagorean .....	136

**Q**

QUANTIZE .....	81
Quantizeren .....	102, 115
Quantizerings grootte .....	102
Quick (Snel) Record .....	93
QUICK START.....	137
Quick Start .....	137

**R**

Rast.....	167
Realtime Record .....	110
Realtime opname karakteristieken.....	108
[REC] knop .....	18, 92
REC END .....	101
Rec Mode .....	101
REC START .....	101
Rechtstreekse displayselectie .....	47
Records bewerken .....	71
Receive Transpose .....	146
RECORD EDIT .....	71
Registratie Memory Setups opslaan .....	85
Registratie sequence, freeze en voice set instellen.....	142
Registratie Sequence .....	142
REGISTRATION EDIT display .....	85
Registration Memory .....	84
REGISTRATION MEMORY [1] – [8] knoppen .....	19, 84
REGISTRATION MEMORY CONTENTS.....	84
Registration Memory Setup terugroepen.....	86
Regular Voice parameters .....	88
RELEASE .....	89
Remove (verwijder) Event .....	115
[REPEAT] knop.....	18, 79
Replace.....	71
Resonantie .....	89
Response (RESP) (Organ Flutes).....	91
Reverb .....	126
REVERB DEPTH (MIC.) .....	132
REVERB DEPTH (Sound Creator).....	90
Reverb Diepte (Organ Flutes) .....	91
[REW] knop .....	18, 78
RIGHT CH .....	81
Ritme .....	94
Rotary SP Speed (Organ Flutes) .....	91
RTR (Retrigger Regel) .....	117

**S**

S.STOP WINDOW.....	138
SAVE.....	44
Scale (PSR-2000/1000).....	136
Scale (PSR-A1000) .....	167
[SCALE MEMORY] knop (PSR-A1000) .....	169
Scale Memory (PSR-A1000) .....	168
[SCALE SETTING] knop (PSR-A1000).....	166
Scale Setting (PSR-A1000).....	166
Scale Setting terugroepen (PSR-A1000) .....	169
Scale Tune (PSR-2000/1000).....	135
Scale Tune (PSR-A1000) .....	166
SCALE TUNE BANK display (PSR-A1000) .....	169
SCALE TUNE display (PSR-A1000).....	166
SCALE TUNE EDIT display (PSR-A1000) .....	169
[SCALE TUNING] knop (PSR-A1000).....	166
Scale Tuning (PSR-A1000) .....	166
Score (PSR-2000) .....	80
Sectie knop indicaties — [BREAK], [INTRO], [MAIN], [ENDING] knoppen.....	64
secties.....	30
SECTION SET.....	138
Selecteer de opname opties: Starten, Stoppen, Punch In/Out.....	101
SEQUENCE END .....	142
Sequence format .....	159
sequencer .....	156
Set Up.....	104
SFX .....	55

- SINGLE FINGER ..... 62  
 SMF (Standard MIDI File) ..... 159  
 Song ..... 14, 75  
 Song afspelen ..... 21, 75, 76  
 SONG AUTO REVOICE ..... 122  
 SONG CHAIN PLAY ..... 137  
 Song Creator ..... 92  
 Song-gerelateerde parameters instellen ..... 137  
 Song instellingen ..... 137  
 Song Opname ..... 92  
 SONG [START / STOP] knop ..... 18, 76  
 Songs afspelen ..... 21  
 Songs van diskette afspelen ..... 78  
 Songteksten ..... 83, 107  
 Songteksten invoeren en bewerken ..... 107  
 Songteksten weergeven ..... 83  
 SORT BY ..... 69  
 SORT ORDER ..... 69  
 SOUND (SOUND CREATOR) ..... 89  
 [SOUND CREATOR] knop ..... 18, 87  
 Source Root/Chord (bron grondtoon/akkoord) ..... 116  
 SOURCE1 ..... 103  
 SOURCE2 ..... 103  
 Spanningsvoorziening ..... 16  
 Speel mee met de PSR-2000/1000 ..... 36  
 Speciale leestekens invoeren (umlaut, accent,  
 Japanse “ゝ ” en “ゝ ”)-Japans alleen op PSR-2000/1000 ... 45  
 SPEED ..... 90  
 SPEED (HARMONY) ..... 90  
 Spel opnemen en songs creëren ..... 92  
 Spelen van de stijl stoppen als u de toetsen loslaat ..... 65  
 Splitpunt ..... 138  
 [STANDBY/ON] schakelaar ..... 14, 18, 17  
 START SEARCH ..... 70  
 Stemmen ..... 123  
 Stemming selecteren (PSR-2000/1000) ..... 135  
 Stemming selecteren (PSR-A1000) ..... 166  
 Stemningsinstellingen ..... 166  
 Stemningsinstellingen terugroepen (PSR-A1000) ..... 169  
 Step Record ..... 96  
 Step Record ..... 111  
 Step Record (Akkoord) ..... 99  
 Step Record (Noot) ..... 98  
 Stijl ..... 14, 59  
 Stijl File Format ..... 109  
 Stijl File Format instellingen maken ..... 116  
 Stijl instellingen ..... 138  
 Stijl secties ..... 30  
 Stijl spelen ..... 28, 59  
 Stijlpatronen arrangeren ..... 64  
 Stijlen bespelen ..... 28  
 STOP ACMP ..... 138  
 [STOP] knop (MULTI PAD) ..... 18, 73  
 Strength ..... 114  
 STYLE [START / STOP] knop ..... 18, 60  
 Style Creator ..... 108  
 Style File ..... 17, 159  
 STYLE knoppen ..... 18, 59  
 sustain ..... 89, 90  
 [SUSTAIN] knop ..... 19, 57  
 Sweet! ..... 55  
 Swing ..... 113  
 [SYNC.START] knop ..... 18, 60  
 [SYNC.STOP] knop ..... 18, 65  
 SYS/EX. (Systeem Exclusief) ..... 106  
 Systeem ..... 145  
 Systeem boodschappen (System Messages) ..... 158  
 Systeem en Insertie ..... 126  
 Systeem Events ..... 106  
 Systeem events bewerken ..... 106  
 Systeem Reset ..... 151  
 SYSTEM SET UP ..... 151
- ## T
- [TALK] knop ..... 19, 128  
 TALK SETTING ..... 132  
 Tap Count ..... 149  
 [TAP TEMPO] knop ..... 18, 51  
 Tegelijkertijd een song en een begeleidingsstijl afspelen ..... 77  
 TEMPO [ ◀ ] [ ▶ ] knoppen ..... 18, 50  
 TEMPO FROM (vanaf) ..... 70  
 Tempo indicaties — MAIN Display ..... 51  
 TEMPO TO(t) ..... 70  
 [TO HOST] aansluiting ..... 15, 19, 154  
 TO HOST aansluiting ..... 154  
 Toetsenbord percussie ..... 55  
 Toonhoogte gerelateerde instellingen wijzigen ..... 123  
 Toonhoogte instellingen voor elke stemming ..... 136  
 [TOP] knop ..... 18, 78  
 TOTAL VOLUME ATTENUATOR (MIC.) ..... 132  
 Totale en andere belangrijke instellingen maken ..... 133  
 Totale toonhoogte regelen ..... 135  
 [TOUCH] knop ..... 19, 57  
 TOUCH LIMIT (HARMONY) ..... 90  
 TOUCH SENSE (Sound Creator) ..... 88  
 [TRACK 1 (R)] knop ..... 18, 79  
 [TRACK 2 (L)] knop ..... 18, 79  
 Transmit ..... 146  
 Transmit Clock ..... 146  
 TRANSPOSE [ ◀ ] [ ▶ ] knoppen ..... 18, 141  
 Transpose Assign ..... 141  
 TUNING ..... 123  
 Twee verschillende voices stapelen (layeren) ..... 56  
 Twee voices tegelijkertijd bespelen ..... 26  
 TYPE (HARMONY) ..... 90
- ## U
- [UPPER OCTAVE] knop ..... 19, 58  
 USB aansluiting op uw computer gebruiken  
 met een USB/MIDI interface (UX256, enz.) ..... 155  
 USER drive ..... 39  
 USER EFFECT (Functie) ..... 151  
 User Effect (Mixing Console) ..... 125  
 Utility ..... 148
- ## V
- [VARIATION] knop ..... 19, 58  
 Variation (Organ Flutes) ..... 91  
 Velocity Change ..... 115  
 Velocity Speed ..... 97, 114  
 Verscheidene geluiden tegelijkertijd bespelen ..... 56  
 Verschillende voices met de linker en rechterhand bespelen ..... 27  
 Vervang ..... 71  
 Verzenden ..... 146  
 [VH TYPE SELECT] knop ..... 19, 128  
 VIBRATO ..... 90  
 Vibrato Aan/Uit (Organ Flutes) ..... 91  
 VIBRATO DELAY (Sound Creator) ..... 89  
 VIBRATO DEPTH (Sound Creator) ..... 89  
 Vibrato Diepte (Organ Flutes) ..... 91  
 VIBRATO SPEED (Sound Creator) ..... 89  
 Vibrato Snelheid (VIB. SPEED) (Organ Flutes) ..... 91  
 Vocal Harmony ..... 15

[VOCAL HARMONY] knop.....	19, 128
VOCAL HARMONY CONTROL.....	131
Vocal Harmony Type .....	129
Voetmaat (Organ Flutes).....	91
Voice Allocation Format.....	159
Voice Effecten .....	57
Voice effecten toepassen .....	57
Voice Karakteristieken.....	55
VOICE knoppen .....	15, 19, 54
VOICE PART AAN / UIT [LAYER] knop .....	19, 56
VOICE PART AAN / UIT [LEFT] knop .....	19, 56
VOICE PART AAN / UIT [MAIN] knop .....	19, 56
Voice selecteren .....	54
Voice Set.....	143
Voices bespelen .....	25
Voices bewerken.....	87
VOL/ATTACK (Organ Flutes).....	91
Volgorde van het oproepen van de registratie memory presets aangeven .....	142
VOLUME (HARMONY).....	90
Volume instellen .....	17
VOLUME (MIC.).....	132
VOLUME (Sound Creator) .....	88
Volume (VOL) (Organ Flutes) .....	91
Volume/Voice .....	122
Voorbeeld van toetsenbord data.....	157

## W

Wat u kunt doen met MIDI.....	158
Wat is MIDI? .....	155
Werckmeister .....	136
Wijzig het ritmische gevoel .....	113
Wissen (Song Creator) .....	103

## X

XF .....	17, 159
XG .....	17, 159



Yamaha PK CLUB (Portable Keyboard Home Page, alleen Engels)  
<http://www.yamahaPKclub.com>  
Yamaha Handleidingen Bibliotheek (ook Nederlandstalige versies)  
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>