

**GEBRUIKSAANWIJZING
YAMAHA
PORTATONE
DSR-1000/2000**

Deze gebruiksaanwijzing is een vertaling van de internationale hand-
leiding, die bij het instrument verpakt is. Raadpleeg deze voor pagina-
verwijzing en afbeeldingen.

- 1 -

<u>INHOUD</u>	<u>BLZ.</u>
1. Nomenclatuur	2
2. Belangrijke kenmerken van de DSR-1000/2000	6
3. We beginnen met spelen (Upper voice)	7
4. Meer variaties in de registers (Lower voice)	9
5. Voice editing (Veranderen klankkleuren)	12
6. Transposer en Tuning controls	16
7. De ingebouwde slagwerker (PCM-ritmen)	17
8. Creëren van uw eigen begeleiding (Rhythm Composer)	20
9. Registration Memory (DSR-2000) (Registratiegeheugen)	27
10. Meer-sporen opnamesysteem (Sequencer-Recorder)	28
11. Opslaan geheugeninhoud (RAM Pack/Tape Interface)	41
12. Opnieuw invoeren van fabrieksklanken	44
13. Aansluitingen	47
14. Accessoires (Extra)	49
15. MIDI	50
16. Onderhoud	54
17. Specificaties	55

VOOR HET SPELEN

Inzetten van de batterijen

Verwijder het deksel van het batterijencompartiment aan de onderzijde van het instrument, plaats zes 1.5V SUM-1, "D"afmeting, R-20 of gelijkwaardige alkaline batterijen (extra) en zorg voor de juiste polariteit (aangegeven in het compartiment). Bevestig nu het deksel en druk het goed vast.

Opmerking:

Wanneer de batterijen uitgeput zijn, moet u alle batterijen vervangen.

Adapter (extra)

Netvoeding: Adapter PA-4 voor DSR-1000;
Adapter PA-5 voor DSR-2000. Geen andere adapters gebruiken!

Opmerking:

Het stroomverbruik van de DSR-2000 is van dien aard, dat de batterijen snel uitgeput raken. Gebruik zoveel mogelijk de adapter PA-5.

Verklaring van de belangrijkste begrippen uit de handleiding DSR-1000/2000

Op het bedieningspaneel bevinden zich, behalve schuifregelaars, duimwielen en netschakelaar, een groot aantal tiptoetsen met een schakelfunctie. In de Nederlandse vertaling worden benaming als schakelaar; tiptoets door elkaar gebruikt.

ATTACK	Aanslag, inzet van een toon
CUSTOM ACCOMPANIMENT	Zelf gemaakte begeleiding
DATA ENTRY KEYPAD	Deze benaming komt niet op het bedieningspaneel voor. Bedoeld wordt de instelmogelijkheden via tiptoetsen van de VOICE SELECTOR
DECAY	Dit deel van de envelope bepaalt wat er met de toon na de aanslag gebeurt.
ENVELOPE	Is de "vorm" van een toon in termen van volume, klankkleur, toonhoogte en tijd
KEY SPLIT	Klavierdeling
LOAD	Laden. Het doen inlezen van informatie in het geheugen.
MONO	Monofoon, éénstemmig
POLY	Polyfoon, meerstemmig
PRESET VOICES	Voorgeprogrammeerde klankkleuren (voices, sounds).
QUANTIZE	Automatische correctie van gespeelde noot in een vastgestelde nootwaarde. "QUANTIZE" = 1/16" betekent dat alle gespeelde noten op 1/16 gecorrigeerd worden.
REAL-TIME	Directe verwerking. In tegenstelling met step-write "stapsgewijze".
RELEASE	Snelheid van de uitsterftijd van een toon
SAVE	Vastleggen van bepaalde informatie (data) op magneetband of RAM pack.
SEQUENCE	Volgorde, opeenvolging van bijv. accoorden.
TOUCH SENSIVITY	Aanslaggevoelig. Het volume van een toon is afhankelijk van de kracht van de aanslag (toucher).
USER VOICES	In het geheugen van de user voices (00-29) kunnen gewijzigde presets (40-99) opgeslagen worden, en uiteraard gewijzigde user voices. Voor het opnieuw invoeren van de originele klanken, zie hoofdstuk 12.
UPPER/LOWER	Bij een 2-klaviersorgel betekent dit: bovenklavier/onderklavier. bij een 1-klavier keyboard betekent dit resp. rechter- en linker klaviergedeelte. Het deelpunt wordt door het Key Split point bepaald.

NOMENCLATUUR

Zie afbeeldingen van achterzijde en bedieningspaneel.
DSR-1000

- 3 -

1. Netschakelaar
2. Totaalvolume
3. Volume Synth
4. Volume Lower (linker klaviergedeelte)
5. Volume Ritmen
6. Pitch Bend-wiel
7. Modulatie-wiel

RHYTHM COMPOSER

8. Bank A-schakelaar
9. Bank B-schakelaar
10. Schakelaar om in Bank B te memoriseren
11. Rhythm Composer-schakelaars
12. Keuzeschakelaars ritmen
13. Fill In-schakelaar
14. Temporegelaars
15. Key Start
16. Start
17. Intro/Ending/Rit. (Ritardando)
18. Stop

Sequencer Recorder

19. Sequencer Recorder-regelaars

KLANKKLEUREN

20. Voice Selector-regelaars
21. Data Entry Keypad (Toetsenbord data-invoer)
22. RAM Pack-functieschakelaars
23. MIDI mode-schakelaar
24. Toonhoogte-regelaars
25. Transposer-regelaars
26. Tempo/Beat-display
27. Beat-lampjes
28. Voice Data-display
29. Sleuf voor RAM Pack
30. Voice Data-regelaar
31. Linker klaviergedeelte (Lower Keyboard)

- 4 -

Zie afbeeldingen van achterzijde en bedieningspaneel.

- 5 -

DSR-2000

1. Netschakelaar
2. Totaalvolume
3. Volume Synth
4. Volume Lower (linker klaviergedeelte)
5. Volume Ritmen
6. Pitch Bend-wiel
7. Modulatie-wiel

RHYTHM COMPOSER

8. Bank A-schakelaar
9. Bank B-schakelaar
10. Schakelaar om in Bank B te memoriseren
11. Rhythm Composer-schakelaars
12. Keuzeschakelaars ritmen
13. Fill In-schakelaar
14. Temporegelaars
15. Key Start
16. Start
17. Intro/ending/Rit. (Ritardando)
18. Stop

Sequencer Recorder

19. Sequencer Recorder-regelaars

KLANKKLEUREN

20. Voice Selector-regelaars
21. Data Entry Keypad (Toetsenbord data-invoer)
22. RAM Pack-functieschakelaars
23. MIDI mode-schakelaars
24. Toonhoogte-regelaars
25. Transposer-regelaars
26. Tempo/Beat-display
27. Beat-lampjes
28. Voice Data-display
29. Sleuf voor RAM Pack
30. Voice Data-regelaar
31. Linker klaviergedeelte (Lower Keyboard)
32. Keyboard Split-lampjes (klavierdeling)
33. Schakelaars Registration Memory

HOOFDSTUK 2

Belangrijkste kenmerken van de DSR-1000/2000

1. De PotaTone DSR-1000/2000 beschikt in totaal over 100 stemmen - 60 preset (voorgeprogrammeerd) en 40 stemmen (user voices), die via 10 data-invoertoetsen opgeroepen kunnen worden. Twee van deze stemmen kunnen tegelijk ingeschakeld worden, waarbij één stem op het linker klaviergedeelte en de andere stem op het overige deel van het klavier gespeeld kan worden, of beide samen.
2. Met de synthesizer van de DSR-1000/2000 kunt u uit de presets uw eigen sounds creëren. Parameters als timbre, brilliance en zelfs envelope (attack, decay, sustain en release) kunnen gebruikt worden om sounds naar eigen wens te veranderen.
3. Veel verscheidenheid en realisme bieden u 16 ritmische begeleidingspatronen. Daarbij kunt u 16 zelf samengestelde begeleidingspatronen in het geheugen opslaan.
4. Met de vijf-sporen Sequencer Recorder van de DSR-2000 kunt u uw spel opnemen zoals in een opnamestudio plaats vindt. Uw geprogrammeerde muziek kan tevens digitaal op een RAM Pack of cassette opgeslagen worden. Met de Sequencer Recorder van de DSR-1000 kunt u accoordvolgorde en ritme vastleggen om ubeter op de melodie te kunnen concentreren.
5. Via de MIDI-bussen (Musical Instrument Digital Interface) is gesynchroniseers spel met andere MIDI-instrumenten mogelijk. U kunt eveneens op deze bussen een muziekcomputer (uitgerust met MIDI-bussen) aansluiten.

HOOFDSTUK 3

WE BEGINNEN MET SPELEN

Upper Voice

1. Inschakelen

Uw DSR-1000/2000 werkt op batterijen of op het lichtnet met de netvoedingsadapter PA-4 (PA-5 voor de DSR-2000). Gebruik de juiste adapter en batterijen. Druk de netschakelaar (POWER) (1) in.

Opmerkingen:

1. Controleer de correcte plaatsing van de batterijen. Omgekeerde polariteit kan tot beschadiging van het instrument leiden.
2. Wanneer de batterijen uitgeput zijn, moet u alle batterijen vervangen.

(zie afbeelding)

2 Volume instellen

Schuif MASTER VOLUME (2) en SYNTH VOLUME (3) driekwart in de richting MAX.

(zie afbeelding)

3. Speel een melodie

Wanneer u het keyboard inschakelt, wordt automatisch stem 00 gekozen. Probeer nu een melodie te spelen. U hoort de gekozen stem over het hele klavier.

Opmerking:

U kunt max. 8 noten tegelijk spelen als de stem polyfoon is. (Keuze uit mono of poly wordt geregeld met de VOICE DATA CONTROLLER (30). (Beschrijving volgt naderhand).

4. Probeer eens andere klankkleuren

Uw DSR-1000/2000 beschikt over 100 stemmen. De stemmen 00 tot 39 zijn user-stemmen (fabrieksklanken) en de stemmen 40 tot 99 zijn presets.

Elk van deze stemmen kan al upper voice gekozen worden.

Er zijn twee mogelijkheden om een stem te kiezen: directe invoering van het stemnummer via DATA ENTRY - toetsen (21) of door de toets + of toets - in te drukken om de volgende of voorafgaande stem te kiezen.

De presets 40 tot en met 99 vindt u aangegeven op het bedieningspaneel boven de Voice Selector.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

Bij de DSR-2000 wordt de gekozen stem in het bovenste gedeelte van de VOICE DATA -display aangegeven. Bij de DSR-1000 wordt het gekozen stemnummer (UPPER of LOWER, afhankelijk van het brandende lampje) op de TEMPO/BEAT-display aangegeven, maar de VOICE DATA-display geeft altijd de informatie van de upper voice aan.

(Zie afbeelding)

HOOFDSTUK 4

MEER VARIATIES IN DE REGISTERS

(Zie afbeelding)

Lower Voice

Aanvullend op de boven beschreven upper voice, kan ook een lower voice uit de 100 stemmen worden gekozen. De lower voice kan gespeeld worden op het linker klaviergedeelte (Split Mode) of samen met de upper voice over het gehele klavier. (Dual Mode).

Split Mode (klavierdeling)

1. Om de lower voice op het linker klaviergedeelte (31) te kunnen spelen, drukt u op SPLIT/DUAL, zodat het lampje gaat branden.
2. Druk op de LOWER-tiptoets en kies een stem via het DATA ENTRY-toetsenbord. Bij de DSR-2000 wordt de lower voice onder de upper voice op de VOICE DATA-display aangegeven.
3. U kunt tussen upper- en lower stemmenkeuze wisselen - de desbetreffende stem kan gekozen worden wanneer de UPPER of LOWER LED brandt. De lower voice kan gekozen worden door invoering van de Split of Dual Mode (beschrijving volgt later). Bij het indrukken van de LOWER-tiptoets gaat de LOWER LED branden, en kunt u de lower voice met de DATA ENTRY-toetsen kiezen. Uit upper- of lower voice kan gekozen worden als de corresponderende LED brandt. Ga met deze procedure verder totdat u tevreden bent met de upper- en lower voices.

(Zie afbeelding)

4. Stel het volume met de LOWER VOLUME-schuifregelaar (4) in.

(Zie afbeelding)

- 10 -

Opmerking:

Het klavierdelingspunt van de DSR-2000 kan veranderd worden. Dit teken geeft aan waar het klavier gedeeld is. Dit punt kan gewijzigd worden door op de SPLIT POSITION-schakelaar in de Voice Selector-sectie te drukken.

(Zie afbeelding)

Dual Mode

1. De Dual Mode wordt door het drukken op SPLIT/DUAL bij ingedrukt LOWER gekozen. U hoort nu dat upper- en lower voices over het hele klavier klinken. In deze mode kunt u vier noten polyfoon spelen.
2. U kunt de upper- en lower voice veranderen als u eerst UPPER en LOWER indrukt en daarna de toetsen van DATA ENTRY gebruikt.
3. Stel het volume in met de SYNTH- en LOWER VOLUME-schuifregelaars.

Modulation

Met het MODULATION-wiel (7) kunt u de diepte van het vibrato-effect van de gespeelde noten instellen. De vibrato-intensiteit wordt ingesteld met de VIBRATO parameter. (De DSR-2000 heeft VIBRATO DEPTH en VIBRATO SPEED parameters).

(Zie afbeelding)

Portamento (glij-effect)

Wanneer u UPPER PORTAMENTO in de Voice Selector-sectie drukt, krijgt u een continu glijdende beweging van de ene noot naar de andere. De lengte van dit effect wordt geregeld met de PORTAMENTO TIME parameter bij gebruik van de VOICE DATA CONTROLLER (30) (beschrijving volgt later).

(Zie afbeelding)

Pitch Bend

Het PITCH BEND-wiel (6) biedt een glissando-effect. Het bereik van dit effect kunt u met de PITCH BEND RANGE parameter instellen.

(zie afbeelding)

Fabrieksklanken

Onderstaande fabrieksklanken bevatten de DSR-1000/2000 wanneer deze de fabriek verlaten.

(zie opgaaf)

HOOFDSTUK 5

VOICE EDITING (Veranderen van klankkleuren)

Uw DSR-1000/2000 is voorzien van totaal 100 stemmen. Zestig van deze zijn presets (40-99), opgeslagen in ROM (Read Only Memory, permanent onuitwisbaar geheugen), dat niet veranderd kan worden. De overige 40 zijn user voices, die gewijzigde versies van de presets kunnen bevatten. De user voices kunnen ook op een RAM pack opgeslagen worden.

De basisprocedure voor klankkleurverandering is:

1. Kies een bepaalde stem om te veranderen (preset of user).
2. Wijzig de voice data parameters met de VOICE DATA CONTROLLER (30).
3. Memoriseer de gewijzigde stem in een user voice (00 - 39).

(zie afbeelding)

Voice Data Parameters

Nu volgt een beschrijving van de Voice Data parameters van de DSR-1000/2000.

Spectrum

Regelt de toonkleur van een stem.

Brilliance

Bepaalt de helderheid van een stem (helder of week).

De volgende vier parameters (ATTACK 1, ATTACK 2, DECAY en RELEASE) regelen de envelope (omhullende) van de klank. De envelope is de verandering van de klank bij het aanslaan, vasthouden en loslaten van de toets.

Attack 1

Regelt de snelheid waarmee de klankkleur tijdens de aanslag zich wijzigt.

Attack 2

Regelt de snelheid waarmee de geluidsterkte zich tijdens de aanslag wijzigt.

Decay

Dit deel van de envelope bepaalt wat er met de toon na de aanslag gebeurt.

Release

Bepaalt de snelheid van de uitsterftijd van een toon tot nul.

Volume

Regelt de geluidsterkte.

Vibrato (Depth en Speed - intensiteit en snelheid)

Regelt het vibrato-effect wanneer het Modulatie-wiel op MIN staat. Bij de DSR-2000 kunnen intensiteit en snelheid ingesteld worden.

Portamento Time (Portamento-tijdsduur)

Deze parameter bepaalt hoe lang het portamento-effect duurt. Er is alleen Portamento als UPPER PORTAMENTO ingedrukt wordt. Wanneer de Dual Mode niet ingeschakeld is, werkt het portamento-effect alleen op de upper voice.

- 14 -

Octave (octaaf)

Octave kan ingesteld worden op -1, 0 of +1. Hiermee kunt u een stem een octaaf hoger of lager laten klinken.

Chorus Aan/Uit

Hiermee bepaalt u of aan een stem een chorus-effect toegevoegd moet worden. Toevoeging betekent een meer expansief karakter van een sound.

Mono/Poly

Iedere stem kan polyfoon of monofoon ingesteld worden. Polyfoon: acht noten tegelijk kunnen spelen; monofoon: alleen de laatst gespeelde noot klinkt.

Touch Sensivity (aanslaggevoeligheid)(alleen DSR-2000)

Het klavier van de DSR-2000 heeft een Touch Sensivity dit betekend dat: de geluidsterkte varieert door de mate van aanslag. Deze parameter bepaalt hoe de aanslagsterkte de geluidsterkte beïnvloedt.

Pitch Bend Range (bereik)(alleen DSR-2000)

Door draaien van het PITCH BEND-wiel (6) kan de intensiteit van het glissando-effect veranderd worden.

Veranderen van stemmen

1. Kies een bepaalde stem via het DATA ENTRY-toetsenbord. Op de VOICE DATA display ziet u de parameterinstellingen van dat moment.
2. Probeer met de VOICE DATA-regelaar (30) een stem te veranderen. De verticale druktoetsen van de VOICE DATA CONTROLLER worden gebruikt om de parameter uit te zoeken, die veranderd moet worden; de horizontale druktoetsen worden gebruikt om het niveau van de gekozen parameter in te stellen.
Probeer nu de nieuwe instellingen op het klavier.

- 15 -

(zie afbeelding)

Opmerkingen:

1. De Voice Data parameters van de DSR-1000 zijn verdeeld in twee groepen (A en B). Door de A/B-schakelaar in het midden van de VOICE DATA CONTROLLER in te drukken, kunt u tussen de beide groepen omschakelen. De lampjes A en B links van de VOICE DATA-display geven aan welke groep gekozen is.

2. Bij de DSR-2000 verschijnt onder het nummer van de Upper Voice een streep als een parameter gewijzigd werd. Hiermee wordt u eraan herinnerd, dat de stem nu afwijkt van de oorspronkelijke en opgeslagen moet worden in een user voice, als u deze wilt bewaren. Wanneer u voor het opslaan naar een andere stem omschakelt, gaan alle veranderingen verloren.
3. Enkele parameters, zoals bijv. Spectrum en Brilliance, kunnen veranderd worden als een toets aangeslagen wordt. Bij andere, daarentegen, zoals bijv. bij de envelope parameters (Attack 1 en 2, Decay en Release) moet u een toets aanslaan en loslaten om een voorstelling van de complete envelope te krijgen.
4. Wanneer u tevreden bent met de gewijzigde stem, kunt u nu deze opslaan in een user voice. Voer een user voice nummer (00-39) in, terwijl u de STORE-tiptoets ingedrukt houdt. De nieuwe stem kan nu op elk gewenst moment gebruikt worden door hetzelfde nummer in te voeren.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

1. Door het opslaan van een stem in een user voice-geheugen, wordt alle bestaande informatie gewist en vervangen door de nieuwe informatie. De originele fabrieksklanken kunnen op elk moment weer opgeroepen worden middels de procedure, beschreven in hoofdstuk 12 Restoring Factory Data (weer invoeren fabrieksklanken).
2. Alleen de upper voice kan veranderd worden. Wanneer u een als lower voice in de Dual- of Split mode te gebruiken stem wilt veranderen, moet u de gewenste stem als de upper voice kiezen, veranderen, in een user voice-geheugen opslaan en dan als lower voice in de Dual- of Split mode kiezen.

- 16 -

HOOFDSTUK 6

TRANSPOSER EN TUNING CONTROLS

Transposer

Met de TRANSPOSE-regelaars (25) kan de toonhoogte van de PortaTone aan een zangstem of aan een instrument, bijv. Bes-trompet, Clarinet of Es-saxofoon aangepast worden. Door > in te drukken, wordt de toonhoogte met een halve toon verhoogd; door < in te drukken gaat de toonhoogte met een halve toon omlaag. En wanneer > en < gelijktijdig ingedrukt worden, hoort u de normale toonhoogte.

Opmerking:

Bij gebruik van de TRANSPOSE-regelaars ziet u op de TEMPO/BEAT-display (26) het aantal stappen (halve tonen) van verhoging of verlaging van de toonhoogte.

(Zie afbeelding)

Tuning Control

Tuning Control (24) is een fijnregeling van de toonhoogte. Voor samenspel met een gitaar bijv. Elke keer als > ingedrukt wordt, stijgt de toonhoogte zeer geleidelijk tot een maximum van 50 cent (of een kwarttoon). Wordt < ingedrukt, zakt de toonhoogte.

Opmerking:

1. Wordt één van de TUNE-regelaars continu ingedrukt, dan verandert de toonhoogte continu tot de maximale waarde.
2. Door gelijktijdig indrukken van beide regelaars keert men terug naar de normale toonhoogte (a' = 440 Hz).

(Zie afbeelding)

HOOFDSTUK 7

DE INGEBOUWDE SLAGWERKER

(zie afbeelding)

PCM-ritmen

Nu ondersteunen we de melodie met een dynamische ritmische begeleiding.

1. Kies een ritme

Er zijn in totaal 16 preset-ritmen (Bank A). Kies een ritme dat het beste bij uw muziekstuk past en druk de desbetreffende ritmetiptoets (12) in. Wanneer u het keyboard inschakelt, wordt automatisch 8 BEAT 1 gekozen. U kunt ook een keuze maken uit de ritmen opgeslagen in BANK B. Druk eerst op BANK B (9) en daarna op één van de 16 ritmetiptoetsen.

Opmerking:

Bank B bevat, wanneer het instrument de fabriek verlaat, 16 voorgeprogrammeerde ritmen. U kunt het geheugen van Bank B gebruiken om de door u zelf samengestelde ritmen in op te slaan.

2. Start het ritme

Na keuze van een ritme, drukt u op START (16).

(zie afbeelding)

o Intro/Ending/Rit. (Intro/Finale/Ritardando)

In plaats van op START kunt u ook het ritme laten beginnen door op INTRO/ENDING/RIT (17) te drukken. Het ritme begint dan met een intro van twee maten.

(zie afbeelding)

o Key Start

Gebruik KEY START (15) wanneer u het ritme wilt laten beginnen met het aanslaan van een toets. Elke toets van het LOWER KEYBOARD (linker klaviergedeelte) (31) activeert het ritme.

(zie afbeelding)

3. Instellingen

o Volume

Met de RHYTHM VOLUME-regelaar (5) kan de geluidssterkteverhouding tussen ritme en melodie ingesteld worden.

(zie afbeelding)

o Tempo

Het tempo kan door het drukken op de TEMPO-schakelaars (14) veranderd worden. Het tempo verandert continu als < of > ingedrukt blijft. Gelijktijdig indrukken van beide schakelaars schakelt terug naar het presettempo.

(zie afbeelding)

4. Tempo/Beat-display

De LED TEMPO/BEAT-display (26) geeft normaal het tempo aan. Wanneer evenwel een begeleidingsfiguur gespeeld wordt, wordt het maatnummer aangegeven. De TEMPO-indicatie wordt hersteld wanneer op < of > gedrukt wordt om het tempo te wijzigen. Daarna wordt direct weer teruggeschakeld naar het maatnummer. De TEMPO/BEAT-display heeft de volgende functies:

(DSR-1000)

- o Tijdens tempo-instelling wordt het tempo aangegeven.
- o Tijdens ritmeweergave en wanneer de Sequencer Recorder in bedrijf is, wordt het maatnummer aangegeven.
- o Tijdens het transponeren wordt de transpositiewaarde aangegeven.
- o Bij ingeschakelde MIDI MODE wordt de positie van de verschillende functies aangegeven.
- o In alle andere gevallen wordt het stemnummer van een upper of lower voice (afhankelijk van welke stem-LED brandt) aangegeven.

(DSR-2000)

- o Tijdens tempo-instelling wordt het tempo aangegeven.
- o Tijdens ritmeweergave en wanneer de Sequencer Recorder in bedrijf is, wordt het maatnummer aangegeven.
- o Tijdens het transponeren wordt de transpositiewaarde aangegeven.
- o Tijdens het opnemen van de Sequencer Recorder wordt de resterende geheugencapaciteit aangegeven.
- o Bij ingeschakelde MIDI MODE wordt de positie van de verschillende functies aangegeven.

5. Realistische fill-ins

Wanneer u op de FILL IN-tiptoets (13) drukt, wordt het gespeelde ritme onderbroken door een korte drumsolo.

(zie afbeelding)

6. INTRO/ENDING/RIT. voor de "finale"

Wanneer u op INTRO/ENDING/RIT. (17) drukt bij ingeschakeld ritme, stopt het ritme automatisch na een finale van twee maten. Druk op STOP (18) om het ritme direct te laten stoppen.

Opmerking:

Wordt INTRO/ENDING/RIT. bij de weergave van een ritme twee maal ingedrukt dan wordt het tempo steeds trager tot de muziek geheel ophoudt. Het tempo hangt af van het gekozen ritme.

(zie afbeelding)

CREËREN VAN UW EIGEN BEGELEIDING

Rhythm Composer

Uw DSR-1000/2000 heeft 16 preset automatische begeleidingen. Daarbij kunt u ook nog eigen begeleidingspatronen met de Rhythm Composer samenstellen.

(zie afbeelding)

De belangrijkste mogelijkheden zijn:

1. De 16 preset-ritmen (Bank A) kunnen samen met de automatische bas- en accoordbegeleiding gebruikt worden als u het gewenste ritme kiest en op de BASS- en CHORD-tiptoetsen drukt. Wanneer u een accoord aanslaat op het linkerklaviergedeelte hoort u een ritmisch accoord met bas en ritme.
2. U kunt eigen ritme, bas en accoordpatronen van 1 of twee maten op het keyboard "componeren".
3. Bas- en accoordstemmen kunnen naar wens gewijzigd worden. Gewijzigde stemmen kunnen eveneens gebruikt worden.

4. 16 zelf gecreëerde begeleidingen kunnen in het geheugen van de DSR-1000/2000 opgeslagen worden en blijven ongeveer een week bewaard bij uitgeschakeld instrument. U kunt tevens de gememoriseerde inhoud digitaal op een cassettebandje (DSR-2000) of een RAM Pack opslaan.

- 21 -

STAP 1

1. Kies eerst een basisritme uit de 16 preset-ritmen. Bijvoorbeeld 8 BEAT. Stel het tempo in met de TEMPO-regelaars.
2. Druk op PROGRAM in de Rhythm Composer-sectie en u hoort het 8 BEAT 1 ritme. U kunt nu gaan programmeren. Op hetzelfde moment gaat het RHYTHM lampje in de Rhythm Composer-sectie branden.

(zie afbeelding)

3. U moet nu besluiten of de begeleiding geprogrammeerd moet worden in eenheden van 1 of 2 maten. Programmeren in eenheden van 2 maten is mogelijk als de LED van de 2-BAR-tiptoets brandt. Als de LED niet brandt, kunt u 1 maat programmeren. Omschakelen tussen 1 en 2 maten vindt plaats door de 2-BAR-tiptoets wel of niet in te drukken.

(zie afbeelding)

4. Kies nu de quantize-waarde (automatische correctie van de tijdmaat van de gespeelde noot, in dit geval 1/16 of 1/32. RHYTHM QUANTIZE 1/32 ingedrukt, specificeert de waarde van 1/32. Als deze tiptoets niet ingedrukt is, is de quantize-waarde 1/16. Deze waarde is de kleinste tijdmaat voor real-time-(directe verwerking) invoer. Wanneer de quantize-waarde 1/32 bedraagt, wordt alle invoer afgerond tot de volgende 1/32 noot.)

(zie afbeelding)

5. Kies met behulp van de desbetreffende tiptoets het begeleidingsonderdeel (ritme, bas of accoord), dat u wilt programmeren. (U hoeft bij het programmeren van een ritme niet de RHYTHM-tiptoets in te drukken)

(zie afbeelding)

- 22 -

STAP 2

Programmeren van een ritmepatroon

Creëer nu uw eigen versie van het 8 BEAT 1-ritme.

(zie afbeelding)

1. Druk op CLEAR en het preset 8 BEAT 1-ritme wordt uitgeschakeld met uitzondering van de metronoom (maatslag)

Opmerking:

U kunt de metronoom uitschakelen door gelijktijdig de METRONOOM-toets (b' en CANCEL-toets (c''')) in te drukken. Sla de METRONOOM-toets aan, om de metronoom weer in te schakelen.

(zie afbeelding)

2. Voer het bass drum-patroon in door toets c'' (boven deze toets staat BD) aan te slaan.
3. Stapsgewijze invoer is ook mogelijk via de timing-toetsen 1 - 32 aan de linkerkant van het klavier. Voer de timing van de slaginstrumenten in door de desbetreffende toets met uw rechterhand aan te slaan terwijl u met de linkerhand de desbetreffende timing-toetsen ingedrukt houdt.

(zie afbeelding)

De timing-getallen voor invoer zijn als volgt:
(Hangt af van het gekozen basisritme)

Bij QUANTIZE-waarde 1/16:

(zie afbeelding)

Wanneer QUANTIZE 1/32 bedraagt, worden de timing-getallen verdeeld volgens onderstaande afbeelding.

(zie afbeelding)

(Wanneer QUANTIZE op 1/32 ingesteld is, veranderen de maatslagen van de andere ritmen op dezelfde manier als bij het 4/4 ritme in bovenstaande afbeelding).

Opmerking:

Voor 1-bar (maat) programmering kunt u alleen de toetsen 1 - 16 gebruiken.

4. Voer nu volgens dezelfde procedure snare drum, closed hi-hat en open hi-hat in. De DSR-2000 is aanslaggevoelig voor ritme, accoord en basinvoer. Voor ritme- en accoordinvoer staan u drie aanslagniveaus ter beschikking, voor basinvoer twee. Bij de DSR-1000 kunt u een accent (iets grotere geluidsterkte) aan het ritmepatroon toevoegen door de > toets aan te slaan. Houd bij real-time invoer de accenttoets > ingedrukt en druk op de gewenste percussion sound. Op dat punt wordt dan een geaccentueerde percussion sound ingevoerd. Bij stapsgewijze invoer drukt u op de gewenste percussie-toets terwijl u de accent- en timingtoets indrukt houdt.

5. Wanneer u een fout maakt kunnen zowel timing of percussion sound uitgeschakeld worden. De timing kan uitgeschakeld worden door de timing-toets in te drukken, terwijl u de CANCEL-toets (c''') ingedrukt houdt. Een percussion sound kan uitgeschakeld worden door de desbetreffende toets in te drukken, terwijl u de CANCEL-toets ingedrukt houdt. Het verschil tussen beide methoden is dat bij de eerste de sound alleen op die plaats gewist wordt en bij de laatste deze helemaal uit het ritmepatroon verwijderd wordt. Het juiste instrument of de timing kunnen nu ingevoerd worden.

Opmerking:

Maximaal 8 percussion sounds kunnen voor een programma gebruikt worden.

6. Wanneer u bas of accoord wilt programmeren hoeft u niet op PROGRAM te drukken. Wilt u alleen het ritme programmeren, ga dan verder met stap 5.

STAP 3

Programmeren van een baspatroon

1. Druk op BASS in de Rhythm Composer-sectie.
2. Kies een bepaalde klankkleur.
3. Druk op CLEAR om de bas uit te schakelen.
4. Voer uw eigen baspatroon in C-majeur (grote tert) in door het aanslaan van de toetsen tussen C - en fis'.

(zie afbeelding)

5. Wanneer u een fout maakt, drukt u op CLEAR en voer het baspatroon opnieuw in.

(zie afbeelding)

STAP 4

Programmeren van een accoordpatroon

1. Druk op CHORD in de Rhythm Composer-sectie.
2. Kies een bepaalde klankkleur.
3. Het accoord wordt gewist als u op CLEAR drukt.
4. Voer uw accoordpatroon in door de meest linkse toets (C) aan te slaan voor het aangeven van de timing.
(zie afbeelding)
5. Wanneer u een fout maakt, drukt u op CLEAR en voer het accoordpatroon opnieuw in.

Opmerking:

Tijdens programmering van bas en accoord kunnen de stemmen niet met de VOICE DATA CONTROLLER veranderd worden.

STAP 5

Na het programmeren

1. Druk één van de 16 ritmetiptoetsen in, terwijl u STORE TO BANK (10) ingedrukt houdt, om uw begeleiding in het geheugen op te slaan.
(zie afbeelding)
2. Druk PROGRAM in om de begeleiding uit te schakelen. Het PROGRAM-lampje gaat uit. U kunt nu uw eigen gemaakte begeleiding met de Rhythm Composer op dezelfde manier als de preset-ritmen gebruiken.
(zie afbeelding)

Een ander voorbeeld van Custom Accompaniment (eigen begeleiding)

o (Ritme) MARCHING DRUM o (Bas) 16 BEAT

(zie afbeeldingen)

Opmerkingen:

1. Uw DSR-1000/2000 heeft 16 soorten door de fabriek ingestelde begeleidingen toegewezen aan de Bank B ritmetiptoetsen. U kunt ook uw eigen originele begeleidingen aan deze tiptoetsen toewijzen.
2. Bij het memoriseren van uw eigen begeleidingen in Bank B worden automatisch de fabrieksbegeleidingen gewist.
3. Om deze fabrieksbegeleidingen weer terug te krijgen volgt u de procedure beschreven in hoofdstuk 12. "Opnieuw invoeren van fabrieksbegeleidingen".
4. Wanneer u tijdens ritmeprogrammering op STOP (16) drukt (niet op START of KEY START), kunnen drum en andere percussion sounds in real-time gespeeld worden door de percussietoetsen aan te slaan (keyboard percussion).

HOOFDSTUK 9

REGISTRATION MEMORY (REGISTRATIEGEHEUGEN) (alleen DSR-2000)

Via Registration Memory kunnen instellingen van het bedieningspaneel in vier geheugenbanken opgeslagen worden. Dit betekent dat u tijdens het spelen bepaalde klankkleurcombinaties kunt oproepen door eenvoudig één van de REGISTRATION MEMORY-tiptoetsen 1,2,3 of 4 in te drukken.

(zie afbeelding)

Geheugenmogelijkheden

De volgende instellingen van het bedieningspaneel kunnen in Registration Memory opgeslagen worden: Upper Voice, Lower Voice, Rhythm-tiptoetsen, Tempo, ABC ON/OFF. Dual/Split, Split Point en Portamento ON/OFF.

Opmerking:

De DSR-2000 heeft vier door de fabriek ingestelde registraties. Wanneer u een uitgewiste fabrieksregistratie terug wilt krijgen, volg de procedure in hoofdstuk 12.

Hoe kunt u de registraties memoriseren

Druk één van de vier REGISTRATION MEMORY-tiptoetsen (33) in, terwijl u STORE ingedrukt houdt. Door naderhand op dezelfde REGISTRATION MEMORY-tiptoets te drukken, kunt u de registratie weer oproepen.

- 28 -

HOOFDSTUK 10

MEER-SPOREN OPNAMESYSTEEM

Sequencer Recorder

De uitleg betreft de DSR-200 op blz. 28 tot 36. De eigenaar van de DSR-1000 gaat verder met blz. 37.

(DSR-2000)

(Zie afbeelding)

Met de Sequencer Recorder kunnen vier gespeelde melodiestukjes en ritme-partij gememoriseerd en later in elk gewenst tempo weergegeven worden.

De belangrijke voordelen zijn:

1. Met de DSR-2000 kunt u melodieën van twee polyfone stemmen en twee monofone stemmen en ritme onafhankelijk opslaan, zoals in een opname-studio het resultaat is professioneel! Alle vijf sporen kunnen tegelijk afgespeeld worden;
 2. U kunt de sporen 1 en 4 gebruiken om accoord- en baspatronen voor automatische begeleiding op te nemen.
- * Het geheugen is niet vluchtig, dat betekent, dat de opgeslagen informatie niet verloren gaat zodra het instrument uitgeschakeld wordt. (Na uitschakeling blijft de informatie nog ongeveer zeven dagen in het geheugen opgeslagen. Wilt u deze informatie nog langer bewaren, dan is het raadzaam om de zeven dagen het instrument even in te schakelen).
 - * Opgeslagen informatie wordt automatisch gewist en door nieuwe vervangen als u op het instrument met ingeschakelde RECORD speelt.
 - * De volgende informatie wordt niet gememoriseerd:
Totaalvolume, Tempo, Transposer, Pitch(Tuning), To/From Pack/Tape, MIDI Mode, Keyboard Percussion en Zwelpepedaal.

- 29 -

Gebruik van het memory-systeem wordt aan de hand van "Aria op de g-snaar" duidelijk aangegeven.

(Zie afbeelding)

STAP 1

Opmerking vooraf:

In de originele handleiding staat nu: Druk op de TRACK 1-schakelaar enz. Hiermee wordt bedoeld:

TRACK 1-schakelaar = POLY 4 CHORD

TRACK 2-schakelaar = POLY 2

TRACK 3-schakelaar = MONO

TRACK 4-schakelaar = MONO BASS

TRACK 5-schakelaar = RHYTHM

Opname partij C

1. Druk op TRACK 1 (spoor 1), terwijl u de RECORD-tiptoets van de Sequences Recorder ingedrukt houdt. De rode LED (opname) van TRACK 1 moet branden. Brandt de CHORD LED van de Rhythm Composer, druk op de tiptoets om deze uit te schakelen.

(Zie afbeelding)

2. Kies een makkelijk te spelen tempo. Het tempo voor dit stuk is/= 60.
3. Kies een klankkleur, bijv. no. 72 UPRIGHT BASS.
4. Speel partij C volgens de notatie. Opname begint bij de eerste gespeelde noot.

Opmerking:

De opname kan door het aanslaan van een willekeurige toets van het klavier of door het indrukken van START (16) gestart worden.

5. Druk na het spelen op STOP (18) in de Rhythm Composer. Partij C is nu op Track 1 opgenomen.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

Track 1 kan voor polyfone opname (max. vier noten) gebruikt worden.

- 30 -

STAP 2

Opname partij B

1. Druk op TRACK 2, terwijl u de record-tiptoets van de Sequencer Recorder ingedrukt houdt. De rode LED (opname) van Track 2 moet branden.

(Zie afbeelding).

2. Kies een bepaalde klankkleur, bijv. no. 51 HORN.
3. Speel partij B volgens de notatie. Opname begint bij de eerste gespeelde noot.
4. Druk na het spelen op STOP (18). Partij B is nu op Track 2 opgenomen.

Opmerking:

Track 2 kan voor polyfone opname (max. twee noten) gebruikt worden.

STAP 3

Opname partij A

Neem partij A op Track 3 op via dezelfde procedure als bij Track 1 en 2. Als klankkleur voor deze partij is vijf. no. 57 VIOLIN zeer geëigend.

(Zie afbeelding)

- 31 -

Opmerkingen:

1. Tracks 3 en 4 kunnen alleen voor monofone (eenstemmige) opname gebruikt worden.
2. De volgende data worden op Track 1 tot 4 opgeslagen: toets in/uit, klankkleuren, volume, Pitch Bend, sustain en Portamento aan/uit. Op Track 5 (Rhythm) worden opgeslagen: ritmenummer, tempo, volume ritmen, fill-in en intro/ending/rit.
3. Wanneer Record van de Sequencer Recorder ingeschakeld is, worden Split en Dual automatisch vrijgegeven.

STAP 4

Weergave van de muziek

U kunt nu gelijktijdig de opgenomen drie partijen van "Aria op de g-snaar" weergeven.

1. Druk op Track 1, 2 en 3, zodat de drie groene LED's voor weergave gaan branden.
2. Druk op START om de weergave te starten. De muziek, die u nu hoort, zou zonder hulp van de meer- sporen opname niet mogelijk geweest zijn.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

De weergave kan gestart worden door START of KEY START (15) in te drukken, gevolgd door het aanslaan van een willekeurige toets van het gehele klavier.

3. Druk op STOP om de weergave te stoppen.

Opmerking:

1. De opgenomen stemmen kunnen tijdens de weergave niet veranderd worden.
2. Als niet alle 4 Tracks voor opname gebruikt zijn, kunnen andere partijen tijdens de weergave op de opgenomen tracks gespeeld worden (of u kunt de bas- en accoordbegeleiding van de Rhythm Composer gebruiken). Het aantal polyfone noten dat gespeeld kan worden, op dat moment, hangt af van het aantal opgenomen tracks.

- 32 -

Pause

Door op PAUSE te drukken, kan de opname of weergave onderbroken worden. Om opname of weergave te continueren, drukt u PAUSE opnieuw in.

Deze functie is bijzonder handig om reeds bestaande opnamen te corrigeren of te wijzigen. (Beschrijving volgt later).

(zie afbeelding)

Repeat (herhalen)

Door REPEAT in te drukken en de tracks voor weergave in te stellen, wordt de gehele sequens van begin tot eind continu herhaald, tot op STOP gedrukt wordt. Zo kan automatisch accoord- en basvolgorde afgespeeld worden, terwijl u zich helemaal op de melodie kunt concentreren.

(zie afbeelding)

Geheugencapaciteit

o De DSR-2000 heeft 22 geheugeneenheden in de Sequencer Recorder.

De capaciteit van één eenheid is als volgt:

- o Track 1 150 noten
- o Track 2 150 noten
- o Track 3 200 noten
- o Track 4 250 noten
- o Track 5 400 wijzigingen

Aan elk van de vijf tracks is altijd minstens één van de 22 geheugeneenheden toegewezen. De overige 17 kunnen naar wens opgedeeld worden. Met andere woorden, de opdeling hangt van het arrangement en de desbetreffende noten af.

Voorbeeld 1:

Track 1:	1500 noten (10 eenheden)
Track 2:	750 noten (5 eenheden)
Track 3:	400 noten (2 eenheden)
Track 4:	1000 noten (4 eenheden)
Track 5:	400 wijzigingen (1 eenheid)
<u>Totaal:</u>	<u>22 eenheden</u>

Voorbeeld 2:

Wanneer alleen Track 1 gebruikt wordt, kunnen 2700 noten gespeeld worden, wat overeenkomt met in totaal 18 geheugeneenheden (1 vaste eenheid en 17 vrije).

- o Het aantal te memoriseren noten wordt verlaagd als de melodie staccato gespeeld wordt.
- o De geheugencapaciteit wordt tevens verlaagd door intensief gebruik van PITCH BEND.
- o De LED-display geeft het aantal overgebleven geheugeneenheden aan. Het aantal wordt tijdens opname geleidelijk kleiner van 17 tot 0. U kunt niets meer opnemen als het geheugen vol is.
- o De tijdsduur van LED-display 17 indicatie, is langer dan voor elk ander getal.
- o Wanneer de totale geheugeninhoud van de Sequencer Recorder gewist moet worden voor nieuwe programmering, kiest u eerst RECORD voor alle sporen, druk daarna op START (16), onmiddellijk gevolgd door STOP (18). De geheugeninhoud is dan volledig gewist.

- 34 -

PROGRAMMEERTIP 1

Correctie van speelfouten

Via PAUSE kunnen speelfouten gemakkelijk gecorrigeerd worden, zonder de hele melodie opnieuw behoeven te spelen.

1. Zet de tiptoets van de track, die u wilt corrigeren op weergeven (PLAY). Weergave start nu vanaf het begin van het stuk.

(zie afbeelding)

3. Zet het spoor dat u wilt corrigeren op RECORD en speel correct tot het slot.
4. Na het opnemen drukt u op STOP.

- 35 -

Opmerking:

Bij het corrigeren via PAUSE moet u altijd helemaal tot het eind van de melodie spelen, omdat anders het laatste deel van de melodie niet weergegeven wordt.

PROGRAMMEERTIP 2

Voor het opnemen van een bepaald deel zonder accoorden of melodie aan het begin van een muziekstuk, handelt u als volgt.

Voorbeeld van opmaat

(Zie afbeelding) No chord = geen accoord

1. Kies de gewenste track om op te nemen en druk op START.
2. Volg het ritme tot het punt waar de melodie gespeeld moet worden, en vervolg met het spelen van de melodie.

Opmerking:

Wanneer u aan het begin van een muziekstuk geen ritme wenst, slaat u eerst een leeg ritmepatroon op in Bank B van de Rhythm Composer en gebruikt deze bij het opnemen van track 5 (RHYTHM) voor het begin van het stuk.

PROGRAMMEERTIP 3

- 36 -

Opnemen van een begeleiding samen met de melodie

Accoorden en bas van een automatische begeleiding kunnen op de tracks 1 en 4 opgenomen worden.

Deze procedure ziet er als volgt uit:

1. Zet track 1 en 4 op RECORD.
2. Schakel CHORD en BASS van de Rhythm Composer in.
3. De opname start bij het aanslaan van een toets van het klavier of door START (16) in te drukken. Speel de accoordnoten op het linkerklavier-gedeelte achter elkaar.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

Tracks 2 en 3 zijn beschikbaar voor het opnemen van melodiestukjes, terwijl tracks 1 en 4 gebruikt worden voor het opnemen van bas- en accoordpatronen van een begeleiding.

- 37 -

DSR-1000

(Zie afbeelding)

Sequencer Recorder

Met de Sequencer Recorder kunnen accoord/basvolgorde en ritme gememoriiseerd en later in elk gewenst tempo weergegeven worden. Een belangrijk voordeel is, dat na het opslaan van accoord/basvolgorde en ritme in het geheugen, u deze automatisch kunt herhalen om u te begeleiden bij het spelen van de melodie of improvisaties. Accoord/bas en ritme kunnen ook stapsgewijze ingevoerd worden.

A. Opname accoord/bas en ritme (real-time)

1. Druk op CHORD terwijl u RECORD van Sequencer Recorder ingedrukt houdt. De rode LED (record) van CHORD moet branden.

(Zie afbeelding)

- 38 -

2. Druk op RHYTHM terwijl u RECORD ingedrukt houdt. De rode LED (record) voor RHYTHM moet branden.

(Zie afbeelding)

3. Probeer nu de begeleiding van "Greensleeves" op te nemen. Druk op WALTZ in de Rhythm Composer en speel daarna de volgende accoordvolgorde op het linker klaviergedeelte (elk accoord één maat aanhouden):

(Zie afbeelding)

N.B. Bij het D-accord moet u ook fis aanslaan (is niet aangegeven)

De opname start bij het aanslaan van een willekeurige toets van het hele klavier of wanneer u op START drukt. In het laatste geval start de opname bij het aanslaan van het eerste accord. Speel de accorden in de maat van het walsritme.

4. Wanneer alle accorden geprogrammeerd zijn, drukt u op STOP van de Rhythm Composer. De begeleiding is nu het geheugen opgeslagen.

(Zie afbeelding)

- 39 -

B. Weergave van accord/bas en ritme

De gememoriseerde begeleiding kan nu weergegeven worden.

1. Druk op CHORD en RHYTHM, zodat beide groene LED's branden. (PLAY)

(Zie afbeelding)

2. Druk op START om de weergave te starten of druk op KEY START gevolgd door het aanslaan van een toets op het keyboard.

3. Probeer nu de melodie van "Greensleeves", samen met de weergegeven begeleiding, te spelen (zie onder).

4. Omde weergave te stoppen drukt u op STOP.

(Zie afbeelding)

- 40 -

C. Stapsgewijze opname

Het is ook mogelijk de accord/basvolgorde ritme stapsgewijze op te nemen.

1. Zet CHORD en RHYTHM op opname (record, de rode LED's moeten branden) en druk daarna op STEP RECORD.

(Zie afbeelding)

2. Kies het ritme. Sla het accord aan dat u wilt invoeren en druk op de **d**, **d** of o toetsen, om de lengte van het accord vast te leggen. Om "Greensleeves" op te nemen (walsritme), moet u de accorden op basis van drie tellen per maat invoeren. In dit geval correspondeert o met één maat, ofschoon het om een driekwarts maat gaat. en niet 4/4. om de eerste maat te programmeren houdt u de toetsen van het Am-(a kl-t) accord ingedrukt en drukt u op o. Voor de overige accorden volgt u dezelfde procedure tot alle opgenomen zijn. Druk nu op STOP.

3. Om de weergave te starten volgt u dezelfde procedure als in B, "Weergave van accord/bas en ritme".

Opmerking:

Wanneer de stapsgewijze opname beginy, ziet u op de TEMPO/BEAT-display "1" - de eerste maat is opgenomen. Het eerste BEAT-lampje licht op, om aan te geven dat u zich in de eerste maat bevindt.

OPSLAAN GEHEUGENINHOUD

RAM Pack

Muziekdata van de RHYTHM COMPOSER, SEQUENCER RECORDER, USER VOICES en REGISTRATION MEMORY kunnen door het drukken op één knop op een RAM Pack (32 KB) Opgeslagen worden. Op deze manier kunt u een bibliotheek met opnamen van uw spel en registraties opbouwen.

- o Zet eerst de memory protect (bescherming-geheugen)-schakelaar op uit en plaats het RAM Pack in de daarvoor bestemde sleuf (29).
- o Druk op TO PACK (TO PACK/TAPE bij de DSR-2000) en de opgeslagen informatie van het instrument worden overgeschreven op het RAM Pack.
- o Druk op FROM PACK (FROM/TAPE bij de DSR-2000) en de informatie wordt weggeschreven van het RAM Pack in het geheugen van de DSR-1000/2000.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

1. Bij het indrukken van TO PACK, wordt de reeds aanwezige informatie in het RAM Pack gewist en door nieuwe vervangen. Om dit te verhinderen maakt u gebruik van de Memory Protect-schakelaar aan de bovenkant van het Pack. Er kan dan niets opgenomen of weggeschreven worden.
2. Het duurt ongeveer vijf seconden om data te laden. Het lampje gaat knipperen als er een fout gemaakt is. Probeer het opnieuw.

Opslaan op cassetteband (alleen DSR-2000)

U kunt de gememoriseerde data digitaal op een cassettebandje opslaan en wegschrijven in het geheugen van de DSR-2000.

Wat heeft u hiervoor nodig?

1. Cassetterecorder (datarecorder)
2. Interface-kabel PSC4 of equivalent.
3. Band

Aansluiting

Sluit de kabel als volgt aan:

(zie afbeelding)

Achterzijde van de DSR-2000

Witte streep

Interface-kabel PSC-4

Recorder

* Verschillende benamingen:

o EAR

Witte streep

o PHONE

o MONITOR

Save:

1. Zet een lege band in de recorder en start de opnameprocedure.
2. Druk op TO PACK/TAPE. Het opnameproces begint.
3. Wanneer het programma opgenomen is (duurt enkele minuten), gaat het TO PACK/TAPE-lampje uit. Stop de recorder.

* De recorder moet aan onderstaande specificaties voldoen, anders kunnen TO TAPE/FROM TAPE niet uitgevoerd worden.

o MICROFOONINGANG

Input impedantie - meer dan 10k0hm

Input level - meer dan 10 mV

o HOOFDTELEFOON

Output impedantie - minder dan 10k0hm

Output level - meer dan 2.0 V

Opmerking:

1. Wanneer de recorder van een bandteller is voorzien, schrijf dan de getallen van begin en eind van het opnameproces op, om later de juiste gegevens weer in het geheugen te kunnen invoeren.

2. De DSR-2000 heeft een mogelijkheid om te controleren of de data volledig op band zijn genomen. Druk TO PACK en FROM PACK tegelijk in na de saveprocedure. Wanneer de TO PACK en FROM PACK LED's na enkele minuten uitgaan, is de informatie correct overgeschreven. Wanneer de LED's beginnen te knippen, is de procedure niet geslaagd en moet opnieuw begonnen worden.

- 43 -

Load (Laden):

1. Zet een band met informatie in de recorder.
2. Druk op FROM PACK/TAPE.
3. Start de bandweergave en het laadproces begint.
4. Het laadproces duurt enkele minuten en daarna het FROM/TAPE-lampje uit. Stop de recorder.
 - o Wanneer er een fout gemaakt is, gaat het FROM/TAPE-lampje knippen. Verander het uitgangsniveau van de recorder en probeer het nog eens. Als het weer niet lukt, probeer dan een andere recorder.
 - o Wanneer de recorder niet correct op de DSR- 2000 aangesloten is, blijft het lampje branden. Corrigeer de aansluiting en start vanaf het begin.
5. Rhythm Composer, Sequencer Recorder, User voices en Registration Memory staan u nu weer ter beschikking.

Opmerking:

1. Bij het invoeren van nieuwe informatie wordt alle voorafgaande informatie gewist. Indien u deze gegevens voor later wilt bewaren, neem ze op pack of magneetband op.
2. Data van Rhythm Composer, Sequencer Recorder, User Voices en Registratie, Memory worden altijd gelijktijdig opgeslagen/weggeschreven. Afzonderlijk is niet mogelijk.
3. Tijdens een LOAD- of Save-proces kan het keyboard niet bespeeld worden.
4. Chrom- of metaalbanden kunnen niet voor SAVE en LOAD gebruikt worden.

INVOEREN VAN FABRIEKSKLANKEN

Wanneer Uw DSR-1000/2000 de Yamahafabriek verlaat, heeft deze 16 preset Custom Accompaniments (Bank B), een voorgeprogrammeerde accoordvolgorde (alleen DSR-2000), vier registratiegegevens (alleen DSR-2000) en 40 voorgeprogrammeerde user voices. Wanneer u evenwel de Rhythm Composer, Sequence Recorder, Registration en voices gegevens gebruikt, worden de fabrieksklanken door uw eigen data vervangen. Onderstaand vindt u de procedure om deze fabrieksinstellingen weer in te voeren.

Invoeren alle fabrieksdata

1. Schakel het instrument uit.
2. Schakel het instrument weer terwijl u de toetsen 4 en 0 van het DATA ENTRY-toetsenbord indrukt.

(Zie afbeelding)

- 45 -

Invoering alleen Registration en User Voice data

1. Schakel het instrument uit.
2. Schakel het instrument weer in terwijl u de toetsen 1 en 0 van het DATA ENTRY-toetsenbord indrukt.

(Zie afbeelding)

Invoering van alleen Custom Accompaniment data (Bank B)

1. Schakel het instrument uit.
2. Schakel het instrument weer in terwijl u de toetsen 2 en 0 van het DATA ENTRY-toetsenbord indrukt.

(Zie afbeelding)

- 46 -

Invoering van alleen Sequence data (alleen DSR-2000)

1. Schakel het instrument uit.
2. Schakel het instrument weer in terwijl u de toetsen 3 en 0 van het DATA ENTRY-toetsenbord indrukt.

(Zie afbeelding)

Opmerking:

Wanneer u één van bovenstaande procedures uitvoert, gaan uw eigen begeleidingen, accoordvolgordes, gewijzigde stemmen en registratiegegevens verloren. Het is wellicht een goed idee om deze eerst op RAM Pack of cassetteband op te slaan, voordat de fabrieksdata weer invoert.

AANSLUITINGSMOGELIJKHEDEN

Aan de achterzijde van het instrument bevinden zich verschillende bussen voor aansluiting van extra accessoires. Er is tevens een hoofdtelefoon-aansluiting aan de voorzijde.

(Zie afbeelding)

- A. Headphone (hoofdtelefoon)
Voor aansluiting van een hoofdtelefoon om ongestoord te kunnen spelen.
 - B. Tape In/Out (alleen DSR-2000)
Voor het op magneetband vastleggen/opnieuw invoeren (SAVE/LOAD) van digitale data. Aanbevolen wordt interface-kabel PSC-4 (extra).
 - C. MIDI In/Out/Thru
Zie blz.50 voor meer bijzonderheden.
 - D. Sustain
Voor aansluiting voetschakelaar (FC-5) als sustain-pedaal.
- Opmerking:
Bij ingedrukte voetschakelaar blijven de tonen na het loslaten van de toetsen doorklinken. Het effect is te vergelijken met de functie van het rechter pianopedaal.
- E. Exp.Pedal (zwelpedaal)
Voor aansluiting van het zwelpedaal, waarmee u de totale geluidsterkte met de voet kunt regelen.

- 48 -

- F. Optional Out (L&R)
U kunt het geluid van de DSR-1000/2000 naar elektronische effectapparatuur zenden, zoals reverb (nagalm) of delay (vertraging).
- G. Optional In (L&R)
Op deze bussen externe effectapparatuur aangesloten met het omgekeerde effect van F.
- H. Aux Out (L&R)
Voor aansluiting op een stereo-installatie. Maak gebruik van het verbindingssnoer (extra) PSC-3.
 - o Impedantie : 600 Ohm
 - o Output level : -7 +-2 dB (Acht noten polyfoon bij max. volume van JAZZ ORGAN)
- I. Speaker On/Off (schakelaar Luidsprekers aan/uit)
Voor uitschakeling van de interne luidsprekers van de DSR-1000/2000.
- J. Gelijkspanningsvoeding (DC IN)
 - o Netvoeding: PA-4 voor DSR-1000
PA-5 voor DSR-2000

- 49 -

HOOFDSTUK 14

ACCESSOIRES (EXTRA)

- o Netvoedingsadapter (PA-4 voor DSR-1000, PA-5 voor DSR-2000)
- o Standaard (L-2, L-4)
- o Zachte draagtas (SCC-30)
- o Zwelpedaal (EP-1)
- o Voetschakelaar (FC-5)
- o Hoofdtelefoon (HPE-3, HPE-5)
Speciaal ontwikkelde lichtgewicht, dynamische hoofdtelefoon met extra zachte schelpen.
- o Verbindingssnoer (PSC-3)
Voor aansluiting op audio - apparatuur
- o interface-kabel (PSC-4)
Verbindingssnoer voor digitale opname en het overschrijven van data in het geheugen van de DSR-2000.
- o RAM Pack (RP-5)

HOOFDSTUK 15

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) is een standaard interface (koppeling) om keyboards en andere apparaten met elkaar te verbinden. De PortaTone DSR-1000/2000 is uitgerust met MIDI-bussen (IN, OUT en THRU), en is in staat met een andere PortaTone, of elk ander keyboard dat met MIDI-bussen is uitgerust (bijv. de Yamaha DX-synthesizer) gelijktijdig te kunne spelen.

Voorbeeld

(zie afbeelding)

DSR-1000/2000

Een ander keyboard met MIDI-bussen

o Na inschakeling is de mode: LOCAL ON, OMNI ON, INT CLOCK.

o MIDI-functies

De DSR-1000/2000 is uitgerust met 12 MIDI-functies. U kunt uit deze functies een keuze maken door één van de ritmekeuzetiptoetsen (zie onderstaande tabel) in te drukken terwijl u de MIDI Mode-tiptoets (23) ingedrukt houdt.

Tabel MIDI-functies

1. Send Channel Select (keuze zendkanaal)	Ritme 1
2. Receive Channel Select (keuze ontvangstkanaal)	Ritme 2
3. Split Send Mode (klavierdeling)	Ritme 3
4. Sequences Send Mode (accoordvolgorde)	Ritme 4
5. Multi-channel Receive Mode (ontvangst meer-kanalen mode)	Ritme 5
6. Channel Ext/Int Select (keuze extern/intern)	Ritme 6
7. Program Change Off (programmaverandering uit)	Ritme 7
8. MIDI Clock Select (keuze MIDI-klok)	Ritme 8
9. Local Off (Local uit)	Ritme 9
10. Panel Data Send (zenden bedieningspaneeldata)	Ritme 10
11. Voice Data Dump (overschrijven stemdata)	Ritme 11
12. Bulk Data Dump (overschrijven geheugendata)	Ritme 12.

- 51 -

MIDI-functies

De basisprocedure voor het instellen van MIDI-functies is als volgt:

1. Druk op MIDI MODE-tiptoets (23) en houdt deze ingedrukt. De MIDI mode kan nu uitgekozen worden.
2. Druk op de ritmetiptoets die hetzelfde nummer heeft als de gewenste MIDI-functie. Deze geselecteerde functie wordt aangegeven op de LED-display.
3. Er zijn twee soorten MIDI-functies: zij die in/uitgeschakeld kunnen worden (bijv. programmawijziging) en zij waarvoor een kanaal bepaald is (bijv. keuze zendkanaal en keuze ontvangstkanaal). De eerste groep wordt in/uitgeschakeld met de klaviertoets "1" (C) van het linkerklaviergedeelte, en het kanaal voor de laatste groep wordt bepaald middels de toetsen, aangegeven als MIDI-kanalen 1- 16.

(Zie afbeelding)

- 52 -

1&2. Keuze MIDI-kanalen

Druk op Ritme 1 (zendkanaal) of Ritme 2 (ontvangstkanaal) terwijl u de MIDI-MODE-schakelaar (23) ingedrukt houdt. Sla één van de 16 toetsen aan de linkerkant van het klavier aan om een kanaal toe te wijzen (kanaal 1 - 16). U kiest de OMNI ON mode door Ritme 2 in te drukken, terwijl u de MIDI MODE-tiptoets ingedrukt houdt en daarna slaat u klaviertoets 17 aan.

3. Split Send Mode

Bij keuze van deze mode worden alleen Key On data voor toetsen links van het klavierdelingspunt (split point) op het toegewezen kanaal (vastgesteld kanaal 2) uitgezonden, wanneer splitmode gekozen is of wanneer automatische begeleiding gebruikt wordt (accoord en bas).

4. Sequenser Send mode

In deze mode worden de in de Sequencer Recorder van de DSR-2000 gememoriseerde data op gescheiden kanalen uitgezonden. De zendkanalen zijn als volgt vastgelegd : Spoor (track 1) - kanaal 1, spoor 2 - kanaal 2, spoor 3 - kanaal 3 en spoor 4 - kanaal 4. Bij de DSR-1000 worden de accoord- en basdata op kanaal 1 en 4 uitgezonden.

5. Multi-channel Receive mode

In deze mode worden MIDI-signalen van een extern apparaat ontvangen en de DSR-1000/2000 functioneert als een meerstemmig moduul. De ontvangstkanalen zijn als volgt vastgelegd: kanaal 1 (4 noten polyfoon), kanaal 2 (2 noten polyfoon), kanaal 3 (mono), kanaal 4 (mono) en kanaal 15 (ritme)

6. Kanaalkeuze Ext/Int

Deze functie wordt gebruikt bij de Multi-channel - ontvangst mode (zie 5.) In de multi-channel Receive Mode zijn alle toongeneratoren van de DSR-1000/2000 op de kanalen 1,2,3,4 en 15 op extern geschakeld. Het keyboard geeft bij het spelen geen geluid), maar elk van de toongeneratoren kan naar intern omgeschakeld worden, om controle van het klavier van de DSR mogelijk te maken.

Houd MIDI MODE-schakelaar (23) ingedrukt en druk op ritmetiptoets 6. Zo wijst u het in te stellen kanaal van de toongenerator toe op intern door het aanslaan van de desbetreffende toets van het klavier (1,2,3,4, of 15)

- 53 -

7. Program Change Off

Dient om ontvangst van stemkeuze (program changes) van een extern apparaat uit te schakelen.

8. MIDI-klok keuze

Wordt gebruikt voor synchronisatie met de klok van een extern apparaat.

9. Local Off

Schakelt de melodie-sounds van de DSR-1000/2000 uit. Geluid wordt alleen gehoord wanneer de DSR-1000/2000 via MIDI door een extern apparaat bespeeld wordt.

10. Panel Data send

Instellingen van het bedieningspaneel van de DSR kunnen uitgezonden worden naar een andere DSR.

11. Voice Data dump

Hiermee kunt u de complete geheugeninhoud van de stemmen 00 tot 39 en de registraties 1 tot 4 van de DSR-2000 uitzenden. De datacapaciteit is ongeveer 7 kBytes.

12. Bulk Data dump

Dient voor het zenden van bovengenoemde data (11), Rhythm Composer (ong.8 kB) en Sequencer Recorder Data. De Sequencer data varieert in lengte en is minstens 10 kB.

HOOFDSTUK 16

ONDERHOUD

Om jarenlang ongestoord plezier van uw Portatone te hebben, is het belangrijk kennis te nemen van onderstaande punten.

1. Tijdens het aansluiten van de PortaTone op andere apparaten, moeten alle apparaten uitgeschakeld zijn.
2. Zet de totaalvolumeregelaar (MASTER VOLUME) niet op MAX. als de PortaTone op een stereo-installatie wordt aangesloten. Gebruik de volumeregelaar van deze installatie om de juiste geluidssterkte te bepalen.
3. Vermijd het gebruik in vochtige ruimten.
4. Vermijd mechanische schokken en plaats geen zware voorwerpen op het instrument.
5. Plaats de PortaTone niet voor lange tijd in de zon.
6. Plaats het instrument niet vlak bij verwarmingsapparaten of in een afgesloten auto in felle zon.
7. Gebruik voor het schoonmaken van de kast een droge of iets vochtige doek.
8. Verwijder de batterijen van de DSR-1000/2000 als u het instrument gedurende een lange periode niet gebruikt.

GARANTIE: bij het instrument hoort een officieel Nederlands garantiebewijs van de importeur.

- 55 -

HOOFDSTUK 17

SPECIFICATIES

Zie de originele gebruiksaanwijzing.

YAMAHA

TerrActs
Postbus 15094, 3501 BB Utrecht, Nederland
Tel.030-2733506 - Fax.030-2713715
Email: office@terraacts.nl
URL: <http://www.terraacts.nl>

The logo for TerrActs features the word "TerrActs" in a bold, sans-serif font. The letters "T", "A", and "S" are significantly larger than the other letters. Horizontal bars are positioned above and below the "T", "A", and "S" characters, creating a stylized, blocky appearance.

VERTALINGEN - HANDLEIDINGEN - DRUKWERK - DTP - WEBHOSTING - WEBDESIGN - ECOMMERCE